
↘ DUREE

- 1 jour

↘ PUBLIC

- Opérateurs

↘ PRE-REQUIS

- Aucun

↘ OBJECTIFS

- Expliquer – par un jeu ludique - l'intérêt d'une démarche LEAN
- Utiliser les quatre éléments fondamentaux comme objets pédagogiques : HOSHIN – 5S – standards de travail – KANBAN
- Démontrer les bénéfices de la démarche sur le travail quotidien des opérateurs

↘ METHODES PEDAGOGIQUES

- Apports de connaissances, exercices et jeux

↘ PROGRAMME

- **Explication du jeu** : usinage et conditionnement de crayons (10 min)
- **Premier tour de jeu** :
 - Installation des ateliers (15 min) - fabriquer un maximum de boîtes de crayons (10 min) - Débriefing (5 min)
- **Apport de connaissances** : les 5S (40 min)
- **Deuxième tour de jeu**
 - Appliquer les 5S au poste de travail (30 min) – fabriquer un maximum de boîtes de crayons (10 min) - Débriefing (5 min)
- **Apport de connaissances** : HOSHIN – la valeur ajoutée et les 7 gaspillages – les flux : tirés, poussés, temps de défilement (40 min)
- **Troisième tour de jeu**
 - Organisation des ateliers (30 min) - fabriquer un maximum de boîtes de crayons (10 min) - Débriefing (5 min)
- **Apport de connaissances** : les standards de travail – notions d'autocontrôle (30 min)
- **Quatrième tour de jeu**
 - Créer les standards de travail (organisation, production, qualité, ...) (30 min) - fabriquer un maximum de boîtes de crayons (10 min) - Débriefing (5 min)
- **Apport de connaissances** : les stocks – KANBAN (40 min)
- **Cinquième tour de jeu**
 - Calculer les boucles KANBAN (30 min) - fabriquer un maximum de boîtes de crayons (10 min) - Débriefing (5 min)