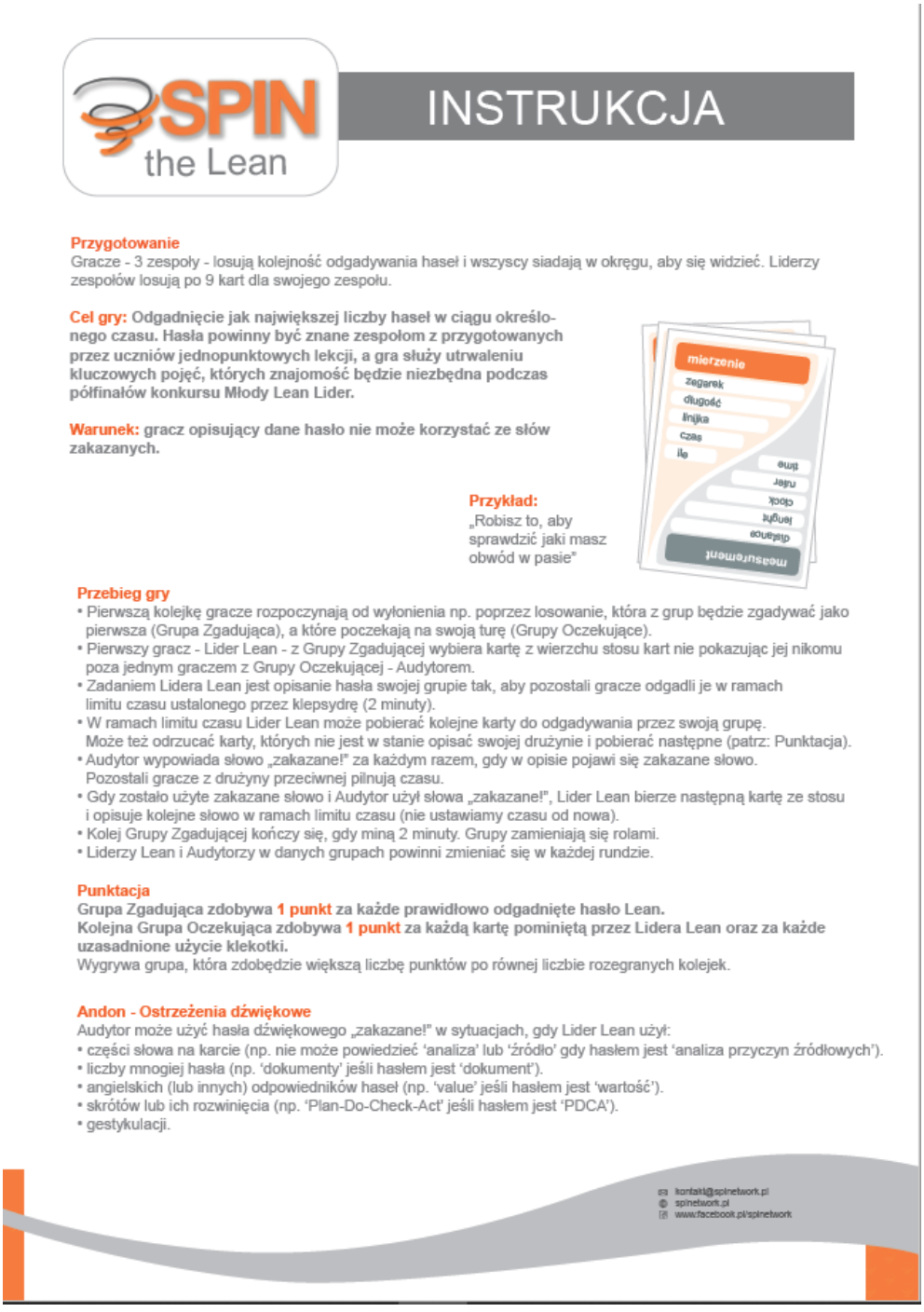
OPL. INSTRUKCJA GRY LEAN TABU

Gra Lean Tabu opracowana została przez polskie Stowarzyszenie SPIN -Service Process Improvement Network http://spinetwork.pl/pl/.

Wersja dla uczniów jest wynikiem wspólnej pracy przedstawicieli Fundacji LEAN EDUCATION i Stowarzyszenia SPIN. Właścicielem praw autorskich jest Stowarzyszenie SPIN.



SPIN the Lean

INSTRUKCJA

Przygotowanie
Gracze - 3 zespoły - losują kolejność odgadywania haseł i wszyscy siadają w okręgu, aby się widzieć. Liderzy zespołów losują po 9 kart dla swojego zespołu.

Cel gry: **Odgadnięcie jak największej liczby haseł w ciągu określonego czasu. Hasła powinny być znane zespołom z przygotowanych przez uczniów jednopunktowych lekcji, a gra służy utrwaleniu kluczowych pojęć, których znajomość będzie niezbędna podczas półfinałów konkursu Młody Lean Lider.**

Warunek: **gracz opisujący dane hasło nie może korzystać ze słów zakazanych.**

Przykład:
„Robisz to, aby sprawdzić jaki masz obwód w pasie"

Przebieg gry
- Pierwszą kolejkę gracze rozpoczynają od wyłonienia np. poprzez losowanie, która z grup będzie zgadywać jako pierwsza (Grupa Zgadująca), a które poczekają na swoją turę (Grupy Oczekujące).
- Pierwszy gracz - Lider Lean - z Grupy Zgadującej wybiera kartę z wierzchu stosu kart nie pokazując jej nikomu poza jednym graczem z Grupy Oczekującej - Audytorem.
- Zadaniem Lidera Lean jest opisanie hasła swojej grupie tak, aby pozostali gracze odgadli je w ramach limitu czasu ustalonego przez klepsydrę (2 minuty).
- W ramach limitu czasu Lider Lean może pobierać kolejne karty do odgadywania przez swoją grupę. Może też odrzucać karty, których nie jest w stanie opisać swojej drużynie i pobierać następne (patrz: Punktacja).
- Audytor wypowiada słowo „zakazane!" za każdym razem, gdy w opisie pojawi się zakazane słowo. Pozostali gracze z drużyny przeciwnej pilnują czasu.
- Gdy zostało użyte zakazane słowo i Audytor użył słowa „zakazane!", Lider Lean bierze następną kartę ze stosu i opisuje kolejne słowo w ramach limitu czasu (nie ustawiamy czasu od nowa).
- Kolej Grupy Zgadującej kończy się, gdy miną 2 minuty. Grupy zamieniają się rolami.
- Liderzy Lean i Audytorzy w danych grupach powinni zmieniać się w każdej rundzie.

Punktacja
Grupa Zgadująca zdobywa 1 punkt za każde prawidłowo odgadnięte hasło Lean.
Kolejna Grupa Oczekująca zdobywa 1 punkt za każdą kartę pominiętą przez Lidera Lean oraz za każde uzasadnione użycie klekotki.
Wygrywa grupa, która zdobędzie większą liczbę punktów po równej liczbie rozegranych kolejek.

Andon - Ostrzeżenia dźwiękowe
Audytor może użyć hasła dźwiękowego „zakazane!" w sytuacjach, gdy Lider Lean użył:
- części słowa na karcie (np. nie może powiedzieć 'analiza' lub 'źródło' gdy hasłem jest 'analiza przyczyn źródłowych').
- liczby mnogiej hasła (np. 'dokumenty' jeśli hasłem jest 'dokument').
- angielskich (lub innych) odpowiedników haseł (np. 'value' jeśli hasłem jest 'wartość').
- skrótów lub ich rozwinięcia (np. 'Plan-Do-Check-Act' jeśli hasłem jest 'PDCA').
- gestykulacji.

kontakt@spinetwork.pl
spinetwork.pl
www.facebook.pl/spinetwork

Uwaga! Lider Lean to właściciel karty