



# Lean erleben Planspiel iSPEED

# Lean lernen

**Aus Sicht des Unternehmens zielt Qualifikation vor allem darauf ab, ein insgesamt höheres Fähigkeits- und damit Leistungsniveau zu erreichen.**

Das wird von Pädagogen und Psychologen zwar meist verschwiegen, hat jedoch einen nachvollziehbaren Hintergrund: Der finanzielle Aufwand für Qualifikation muss sich für ein Unternehmen auch in **wirtschaftlichem Nutzen** ausdrücken lassen, der – und das ist Sinn und Zweck – aus besserer Leistung resultiert. Die Schulungen der Lean Academy basieren auf einem **stufengerechten Vorgehen**. Im ersten Schritt ist Überzeugungsarbeit zu leisten, um die großen Zusammenhänge zu verstehen. Erst dann kann echtes Handlungs- und Anwendungswissen vermittelt und schließlich in Erfahrungswissen transformiert werden. In einem zielgerichteten, **schlanken Lernprozess**.

Häufig scheitern Qualifikationsmaßnahmen jedoch daran, dass die Inhalte nicht umgesetzt werden. „Zu theoretisch!“, „An der Wirklichkeit vorbei!“ – so lauten die Vorwürfe. Deshalb setzt eine **praxisorientierte Qualifikation**, die diesen Namen verdient, verstärkt auf sogenannte **Planspiele**, um Inhalte wirklichkeitsnah zu vermitteln. Mittlerweile hat sich die Lernmethodik des Planspiels sowohl im betrieblich-operativen Umfeld als auch in der Management-Ausbildung bewährt. Auch und gerade bei Lean.

Ein wesentlicher Vorteil von Planspielen besteht darin, dass sich auch komplexe Systeme und Situationen, wie sie im betrieblichen Alltag ständig auftreten, gut simulieren lassen. Der zweite Vorteil ist, dass die **Teilnehmer** des Spiels **selbst aktiv** werden und nicht nur als passive Zuhörer fungieren. Ein dritter, wesentlicher Nutzen, welcher ausschließlich bei haptischen Planspielen zum Tragen kommt, ist das Anfassen. Genau dieser zentrale Nutzen, steht bei dem hier vorgestellten Planspiel „iSPEED“ im Vordergrund.

Gespielt wird **mit richtigen Produkten**, einer **manuellen Montage mit echten Arbeitsaufträgen**. Inhalte werden greifbar, Lerneffekte sind praktisch garantiert. Neben Realitätsbezug und interaktivem Arbeiten trägt auch die Aufarbeitung und Reflexion des Planspiels zur nachhaltigen Verankerung des Wissens bei.



## **Aus Erfahrung klug**

Planspiele machen es den Teilnehmern möglich, unterschiedliche Rollen und Funktionen einzunehmen, ohne dabei ein wirtschaftliches Risiko eingehen zu müssen. Auf diese Weise wirken Planspiele motivierend und regen dazu an, positive Lernerfahrungen auch in der betrieblichen Praxis anzuwenden. Eine Form des „handlungsorientierten Lernens“, die nicht nur dem Zugewinn an Faktenwissen dient, sondern die Teilnehmer auch dazu befähigt, Prozesse und Zusammenhänge im wahrsten Sinne des Wortes zu erleben.

## **Folgende Fragen stehen im Vordergrund:**

- Was ist während des Spielverlaufs genau passiert?
- Wodurch wurde das Ergebnis beeinflusst?
- Welche Relevanz hat das Ergebnis für die betriebliche Realität?
- Was nehme ich persönlich mit?

# iSPEED

## EIN PLANSPIEL FÜR PRODUKTION UND LOGISTIK

- 1** Das Spiel beginnt mit der Einführung der Teilnehmer in den Aufbau des „Unternehmens“, seine Prozesse, die Planung und Steuerung sowie die vorhandene Dokumentation. Dann steigen die Spieler, moderiert und unterstützt von einem Spielleiter, direkt in die erste Spielrunde, dem Ist-Zustand, ein.
- 2** Dabei lassen sich recht schnell die Probleme einer Push-Produktion mit komplexen Produktions-, Logistik- und Informationsstrukturen erkennen und je nach Hintergrund und Zielsetzung die verschiedenen Schwerpunkte für die erste Optimierungsrunde des Systems festlegen.
- 3** Meist beginnt die Arbeit mit einer Umstellung der Produktion von Push auf Pull. Hier lernen die Teilnehmer die grundsätzliche Funktionsweise einer kundenorientierten Produktion kennen.
- 4** Ist-Analyse und Soll-Konzept entstehen mithilfe der Methode Wertstromanalyse und -design bzw. der Produktstrukturanalyse, welche gemeinsam erlernt und angewendet werden.
- 5** Operativ umgesetzt wird das Soll-Konzept (Pull-Produktion) durch die Änderung des Produktionslayouts, die Einführung von Kanban-Kreisläufen, die Festlegung eines durchgängigen Behälterkonzepts sowie die Dimensionierung der entsprechenden Supermärkte.
- 6** Ist die Produktion dahin gehend ausreichend optimiert, stehen für die folgenden Optimierungsrunden und den weiteren Spielverlauf die Austaktung der Prozessschritte im Fokus. Hier werden, ausgehend vom Kundentakt (Basis Wertstromanalyse), die Arbeitsinhalte so aufeinander abgestimmt und dem Takt angepasst, dass eine Produktion im One-Piece-Flow entsteht.
- 7** Darüber hinaus kommen in den Optimierungsrunden, zwischen den einzelnen Spielabschnitten, Problemlösungs- und Visualisierungsmethoden zum Einsatz.
- 8** Erfahrungsgemäß nimmt die Bedeutung des Moderators während des Spiels immer mehr ab. Vielmehr entwickeln die Teilnehmer den wachsenden Ehrgeiz, Erfolge selbst bzw. im eigenen Team zu erreichen und auszukosten. Sprich: zu erleben.

### Kennen, Können, Tun – Die Lerneffekte

#### Wir behalten im Gedächtnis:



**10%**  
von dem,  
was wir lesen



**20%**  
von dem,  
was wir hören



**30%**  
von dem,  
was wir sehen



**50%**  
von dem,  
was wir sehen  
und hören

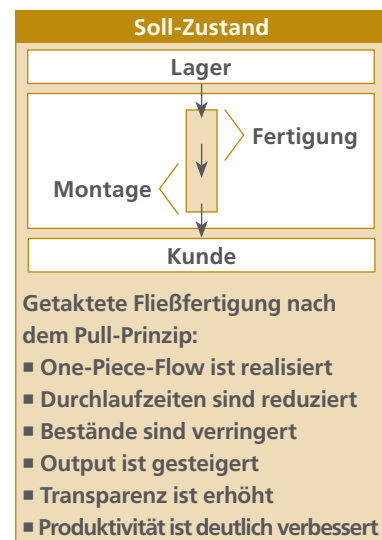


**70%**  
von dem,  
was wir sagen



**90%**  
von dem,  
was wir tun

### Das Ergebnis zählt Resultate des Planspiels



# Zielsetzung

## LEAN ERLEBEN MIT DEM PLANSPIEL iSPEED

Ziel des Planspiels iSPEED ist es, die Wirkung einer Auswahl von Lean Methoden auf die Produktions- und Logistikprozesse eines mittelständischen Produktionsunternehmens zu simulieren, um den damit verbundenen Wechsel von einer Push- auf eine Pull-Produktion inkl. der Anpassung der Logistikprozesse sichtbar zu machen.

### Im Detail bedeutet dies:

- In Geschäftsprozessen denken
- Durchlaufzeiten verkürzen
- Bestände senken
- Den Kunden in der Organisation abbilden
- Teamarbeit fördern
- Abteilungs- und Bereichsegoismen überwinden
- Organisatorische Reibungsverluste minimieren
- Organisatorische und personelle Potenziale erschließen
- Notwendigkeit von Veränderungsprozessen aufzeigen
- Neue Organisationskonzepte und Denkweisen erarbeiten

### Im Einzelnen werden folgende Themen behandelt:

- Von Push zu Pull
- Kanban einführen
- Supermarkt mit pull on demand
- Montagelinien austakten
- One-Piece-Flow einführen
- Moderation, Visualisierung
- Grundzüge der Produktstrukturanalyse
- Veränderungsbereitschaft erzeugen

### Das Unternehmen iSPEED

Der Bezug zur Realität wird durch ein komplexes mittelständisches Produkt (Rasenmäher) mit hoher Varianz und unter Berücksichtigung von schwankenden Kundenabrufen hergestellt. Denn genau damit werden die meisten Unternehmen täglich konfrontiert.

Während des Planspiels kann der Zustand vor und nach der schrittweisen Umsetzung von Lean Maßnahmen erlebt werden – und das unter der jeweiligen Berechnung der Herstellkosten. Damit kann der Erfolg von Veränderungen im Lean-Umfeld auch kostenseitig nachgewiesen werden und die Akzeptanz im betriebswirtschaftlichen Umfeld steigt.

### Ergebnisse

- Erleben einer prozess- und kundenorientierten Ablauforganisation
- Minimieren von Reibungsverlusten
- Aufzeigen von Zusammenhängen
- Transparenz über die abgebildeten Prozesse
- Spielerisches Erleben von Komplexität
- Kooperation statt Konkurrenz/Erfolgsfaktor Kommunikation
- Erhöhte Bereitschaft für Veränderungen
- Gesteigerte Mitarbeitermotivation
- Abbau von Hemmnissen
- Überzeugung durch persönliches Erleben
- Konzepte können nur erfolgreich im Team umgesetzt werden

Das eingesetzte Planspiel ist ein alleinstehendes Tool zur Vermittlung von Erfahrungswissen, vor allem im Mittelstand. Es macht Zusammenhänge und Methoden haptisch und interaktiv erlebbar. Ein garantiertes Highlight für jeden Workshop-Teilnehmer.



CONCEPT AG

Zettachring 6  
70567 Stuttgart

Telefon 0711 13274-0  
Fax 0711 13274-77

info@concept.ag  
www.concept.ag