T00B-Gb
Pallopeli – 1 pallo

OHJEET PELIN OHJAAJALLE

Erasmus +, Key Action 2: Strategic Partnerships for vocational education and training, 2018-1-FI01-KA202-047210

Pallopeli – 1 pallo

Tarvittavat välineet

+ 10 m²

Pallopeli – 1 pallo

Tarvittavat välineet

- Pallo, esim. Sähly- tai tennispallo (tai kananmuna)
- Sekuntikello; erillinen tai käytä kännykän sekuntikelloa
- Valkotaulu / fläppipaperi ja kynä; pelikertojen ajat ja virheet kirjataan
- Vapaata tilaa n. 10 m²

Pallopeli – 1 pallo

Tavoite ja säännöt

Peliin osallistuu 5, 7, 9 tai 11 pelaajaa. Lisäksi 1 ajanottaja ja 1 laaduntarkkailija (ohjaajakin voi tehdä näitä.) Muut seuraavat peliprosessia (voivat osallistua kehittämiseen) ja kertovat havaintoja keskustelussa.

Pelaajat kokeilevat ensin ilman ajanottoa pallon kiertojärjestystä, joka säilyy pelien ajan (huomauta tästä.)

- Pallo kiertää joka kierroksella joka pelaajan kautta, palaten kierrokselta aloittajalle.
- Palloa ei koskaan anneta viereiselle henkilölle, eikä siihen saa koskea yht'aikaa.

Ensimmäinen kellotettu peli pelataan = 5 kierrosta. Valmis peli = Pallo palaa 5. kerran aloittajalle.

- Laaduntarkkailija laskee kierrokset ja seuraa laatua; jos 2 koskee yht'aikaa palloon, kirjataan virhe.
- Jos pallo karkaa pelistä, se palautetaan sille keneltä karkasi ja jatketaan; kirjataan virhe.
- Ajanottaja ottaa yhden ajan pelille (=viidelle kierrokselle). Peliaika kirjataan taululle ja pelivirheet viereen.

Pallopeli – 1 pallo

Tavoite ja säännöt (jatkuu)

- Yhteisarviointi pelistä (1 min) ja ohjaaja haastaa kehittämään peliä: ”Asiakas haluaa palvelun/tuotteen nopeammin.” Pelaajat kehittävät peliä 2 min. HUOM! Ketään ei voi tiputtaa pois pelistä, koska tuote/palvelu valmistuu vain kaikkien kosketuksilla.

- Kehitetään nopeutta ja toimintaa vielä 1-3 pelin ajan tarpeen mukaan niin, että syntyy selkeä kehitys 1. peliin nähden, noin -50% ajasta. Kannusta kokeilemaan; kukaan ei menetä mitään, eikä ole vaarassa. Haasta ideoimaan: ”Voiko jotain tehdä toisin!”

- Keskustelu mitä tapahtui ja miksi (kysymyksiä seuraavalla sivulla)

- Tavoitteena on kehittää toimintaa yhdessä, tavoitteellisesti, oivaltaa kehittyminen ja sitoutumisen syntysyyt. Yleensä ensimmäisissä peleissä kiristetään vain tahtia ja tulee virheitä. Vasta sitten mietitään mitä tehdä toisin, jotta kehittyy.

Pallopeli – 1 pallo

Aiheet keskusteluille

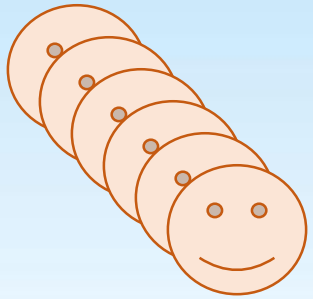
- Lopuksi verrataan kierrosten tuloksia ja pohditaan yhdessä mitä tapahtui ja miksi.
- Mitä tässä prosessissa tapahtui? Kuka teki ja mitä? Miksi kehittymistä tapahtui? Miltä olisi tuntunut, jos tehtävä olisi annettu sinulle yksin tehtäväksi? Kauanko olisi kestänyt? Miten olisit kokeillut ideoitasi? Miten muut olisivat suhtautuneet yhden yksin kehittämään juttuun? Miksi nyt syntyi kaikille sitoutumista? (osallistuminen, mahdollisuus vaikuttaa, ymmärrys)
- Tulosten vertailu: Miltä eri kierrokset tuntuivat pelata? (kirjaa tiivistettynä kunkin peliajan viereen) Miten ajat kehittyivät? Miksi näin? (yhteinen tavoite, hyvä/ei-onnistunut kokeilu, mikä pielessä) Mitä, jos ajat olisivat työtunteja (lisää h taululla olevien aikojen perään), mitä muuta olisi ehtinyt tehdä päivän aikana?
- Jos pallo putosi pelin aikana: Todellisessa Lean-työprosessissa peli eli työ pysäytetään, kun tulee virhe (pallo karkaa/kaksoiskosketus) ja kehitetään työprosessia, jottei se toistuisi enää ikinä. (Tämän tavan voi istuttaa peliin, kun osaa pyörittää hyvin peruspeliä.)

Pallopeli – 1 pallo

OHJEET PELAAJILLE

Pallopeli – 1 pallo

Pelaajat:



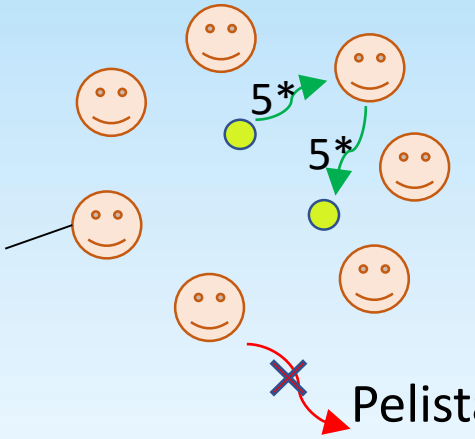
5, 7, 9 or 11 pelaajaa

Kellottaja (pelin ohjaaja voi tehdä tämän)

Laaduntarkkailija (pelin ohjaaja voi tehdä tämän)

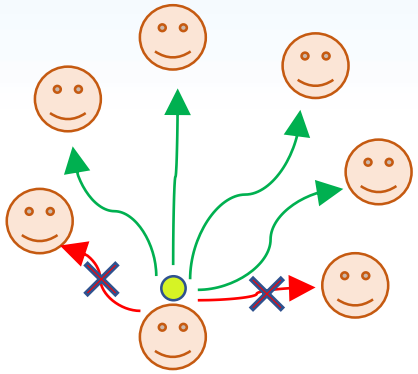
Yksi peli = 5 kierrosta, jokainen koskettaa joka kierroksella

Sama pelaaja aloittaa
ja lopettaa pelin



Pelistä ei voi pudottaa pelaajaa pois

Palloa ei viereiselle
(laaduntarkkailu)



= Tuote/palvelu asiakkaalle

Pallopeli – 1 pallo

Ohjeet pelaajille

- Pallo kuvaa tuotetta tai palvelua, jonka asiakas tulee saamaan.

Yksi peli:

- Palvelun tai tuotteen valmistumiseksi pallo tarvitsee kaikkien pelaajien kosketuksen samassa järjestyksessä 5 kierrosta.
- Palloa ei saa antaa viereiselle.
- Palloon ei saa koskea kaksi henkilöä yhtä aikaa.
- Yksi kierros ja siten myös peli päättyy samaan henkilöön, jolta se alkoi.

LEAN FOR WORK AND LEAN FOR LIFE

Erasmus +, Key Action 2: Strategic Partnerships for vocational education and training, 2018-1-FI01-KA202-047210