

TwIG The WIP Game

Routine journalière

1. Tirer autant de carte "OK/Blocked" qu'il y d'item dans les colonnes A et B.

- 1.1. Placer une carte sur chacun des items
- 1.2. Retirer les cartes vertes OK et les remettre sous la pile. Les cartes « Blocked » restent sur les items.

2. Mêlée

- 2.1. Mettre un dé sur chaque item

3. Travail

- 3.1. Lancer tous les dés
- 3.2. Analyser les résultats, marquer les points (et déplacer les cartes)
- 3.3. Ne pas oublier: Écrire le jour commencé (START) sur les nouveaux items

4. Pour les items terminés:

- 4.1. Remplir le jour terminé sur la carte de l'item
- 4.2. Calculer le Temps de réalisation: Jour terminé (END) - Jour commencé (START) + 1
- 4.3. Remplir le Temps de réalisation sur la carte de l'item et la Séquence de livraison (Delivery Sequence)
- 4.4. Remplir le nuage de points des temps de réalisation (Realization time scatterplot)
- 4.5. Remplir le graphique de débit de sortie (Throughput)

5. Remplir le diagramme de flux cumulé (Stability CFD)

6. Lire à haute voix la carte "Événement"

Règles générales

1. La règle la plus importante: Dès que vous avez une question concernant les règles, posez-vous la question: **"Que ferais-je dans la vraie vie?"**

2. Règles sur les bloquants

- 2.1. Un item avec une carte « Blocked » peut être débloqué avec 4 points.
- 2.2. Si vous avez moins de 4 points, la carte « Blocked » demeure.
- 2.3. Si vous avez plus de 4 points, les points restants peuvent être utilisés comme des points de travail. Par exemple, si vous roulez un 6 sur le dé, vous pouvez mettre 2 points de travail sur la carte de l'item.
- 2.4. Lorsqu'un item est terminé et qu'il reste des points, ils peuvent être distribués sur d'autres items ou un nouvel item peut commencer.

3. Travail

- 3.1. Un dé représente une personne et la valeur du dé représente son temps disponible à travailler pour la journée - presque comme dans la vraie vie ;-)
- 3.2. Si un dé est roulé à l'intérieur de sa spécialité (même couleur pour le dé et la colonne du tableau) - noircir le nombre de case sur la carte de l'item correspondant à la valeur du dé.
- 3.3. S'il reste des points, ils peuvent être utilisés sur d'autres items ou sur un nouvel item que l'on commence (tant que la limite de WIP est respectée).
- 3.4. Si un dé n'est pas roulé à l'intérieur de sa spécialité (couleurs différentes), sa valeur est divisée par deux (et arrondi). La logique derrière ça: Un non-spécialiste ne peut être aussi performant qu'un spécialiste.
- 3.5. Vous pouvez mettre plusieurs dés sur un item. Par contre, à partir du 3ème dé, les valeurs sont divisées par deux. La logique derrière ça: l'ajout de personne n'augmente pas de façon linéaire la performance. Par exemple, si 20 personnes travaillent sur une tâche, elle ne va pas 20 fois plus vite.
- 3.6. Les cartes peuvent être déplacées de gauche à droite à tout moment si la limite de WIP est rencontrée.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License. Details here: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0> and <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode>

TWiG is a community product!

Thank you to all the people who translated TWiG into another language, who built things into it and of course all those who use TWiG and give constant feedback to improve the simulation. THANKS!!

If you have questions about the simulation or if you want to actively participate in the further development of TWiG, then visit our website www.LEANability.com/en/twig and register with our slack community.

French translation by Frédéric Paquet (<http://bit.ly/2Q4akcu>)