## Lehrskizze Orientierungshilfe für Referenten

## Kanban-Spiel Simulation Papierflieger bauen

	Lernziel	Themen/Inhalt	Lehr- und Sozialform	Medien/ Geräte/ Organisation	Zeit
Einstieg: Vortragseinleitung	- Wiederholung der Begrifflichkeiten - Ziel verstehen	<ul><li>Begriffe in Erinnerung rufen: Lean Production, Push/Pull, Kanban</li><li>Ziel definieren und erklären</li><li>Gruppen und Rollen aufteilen</li></ul>	Referat, Unterrichtsgespräch, Gruppen	Präsentation	10:00
<b>Push -Durchlauf:</b> Durchlauf erklären und spielen	- TN sollen ihre Rollen bestmöglich ausfüllen - Probleme und Stress der Produktion erfahren	<ul> <li>Rollenaufgaben erläutern</li> <li>Prozessschritte Papierfliegerbau zeigen</li> <li>Regeln für den Durchlauf aufzeigen</li> <li>Durchlauf spielen</li> <li>Metrikliste ausfüllen lassen</li> </ul>	Referat, Gruppenarbeit	Flipchart, Präsentation	15:00
<b>Pull -Durchlauf:</b> Durchlauf erklären und spielen	- TN sollen ihre Rollen bestmöglich ausfüllen - Pull-Prinzip erleben und verstehen	<ul> <li>Rollenaufgaben erläutern</li> <li>Regeln für den Durchlauf aufzeigen und Änderungen zum vorherigen Durchlauf hervorheben</li> <li>Durchlauf spielen</li> <li>Metrikliste ausfüllen lassen</li> </ul>	Referat, Gruppenarbeit	Flipchart, Präsentation	10:00
Ergebnissicherung: Ergebnisse besprechen und reflektieren	<ul> <li>- Unterschiede der Verfahren erkennen und benennen (Beispiel Fehlerbeseitigung → Durchlaufzeiten)</li> <li>- Mögliche Anpassungen/ Verbesserungen der Prozesse</li> </ul>	- Besprechung der Auffälligkeiten innerhalb jeder Gruppe - Vorstellung einer Metrikliste einer Gruppe durch Manager → Beschreibung der Ergebnisse - Zusammenfassung des Referenten - Abschluss	Gruppenarbeit, Referat, Unterrichtsgespräch	Flipchart, Präsentation	10:00