

JEU KANBAN

Jeux de formation en groupe



Le jeu montre le principe fondamental du KANBAN.

- La relation entre client et fournisseur apparait nettement et permet de concilier besoins et obligations.
- La réduction des stocks n'est plus une contrainte mais un atout.
- La flexibilité de production et la fiabilité des moyens sont deux paramètres clés permettant de répondre à la demande.

Principe de la formation

Durée moyenne : 2h30

Simulation d'une relation entre un fournisseur et son client permettant de démystifier le principe simple du KANBAN dans le respect du First-in/First-out (FIFO).

Le jeu en plusieurs étapes permet d'expliquer avec simplicité la «mécanique» du Kanban.

- Livré avec 6 modes opératoires (code 810051) et animation digitale sur clef USB

CODE	DÉSIGNATION	DÉLAI	CONDI.
810050	Jeu KANBAN	3 jours	A l'unité
810051	Lot de 12 modes opératoires KANBAN	3 jours	En lot



MALLETTE KANBAN

Kit de démarrage



Mallette souple contenant :

- 1 NOTICE D'UTILISATION pour la mise en œuvre d'un chantier PILOTE
- 1 LEANFLASH FIFO magnétique L 107 x H 270 mm (réf. 130204)
- 1 lot de 5 LEANFLASH SEQUENZ magnétique L 300 mm (réf. 130511)
- 2 PRODOC FICHES magnétiques (réf. 128318)
- 1 lot de 10 cartes blanches FIFO L100 x H 70 mm épaisseur 1 mm (réf. 130241)
- 1 lot de 10 cartes universelles transparentes FIFO universels transparents L 100 x H 70 mm épaisseur 1 mm (réf. 130242)
- 1 PRESSDOC (réf. 143252)
- 1 lot de 5 LEANFLASH FULZE magnétique L 100 mm (réf. 130111)
- 1 LEANFLASH LANCEUR magnétique L 400 mm (réf. 130300)
- 1 logiciel SESA'PRINT (réf. 130815)

CODE	DÉSIGNATION	DÉLAI	CONDI.
820140	Mallette KANBAN	3 jours	En kit

