



Présentation des modules de formation

JEUX FORME

DE MANIÈRE

LUDIQUE

&

EFFICACE

Toutes nos formations devront faire l'objet d'une visite préalable



Sommaire



JEUX FORME

DE MANIÈRE

LUDIQUE

&

EFFICACE

- **Lean Pliage**
- **Jeu de la GPAO**
- **Jeu du Lean Management**
- **Jeu des indicateurs**
- **Jeu du Kanban**
- **Jeu de la gestion et organisation de la production**
- **Jeu de l'accélération des flux**
- **Jeu de la Supply Chain**

Qualiopi
processus certifié

REPUBLICQUE FRANÇAISE

La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie d'action suivante : ACTIONS DE FORMATION



Formation par le jeu | Lean Pliage



JEUX FORME

DE MANIÈRE

LUDIQUE

&

EFFICACE

PRINCIPE

Le but du jeu du Lean Pliage est d'introduire les principes du LEAN et de présenter différents outils. Les participants vont devoir réaliser des avions en pliage en découvrant et réalisant des améliorations par des modifications d'implantations et des changements de philosophie de production.

Les participants vont pour combiner jeu, réflexion et formation.

Le jeu est divisé en cycle. Chaque cycle est décrit en détail : but du cycle, chronologie du cycle, quels outils LEAN sont appliqués et quels sont les points de formation pertinents. L'animateur guide et motive les équipes.

10 à 12

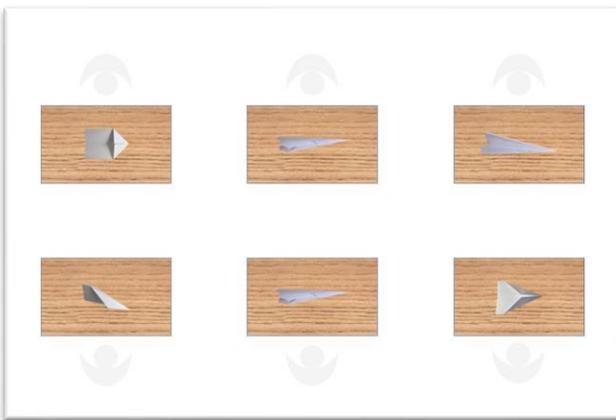
personnes

2h à 8h

par groupe

LES FORCES

- Former un groupe de 10 à 12 personnes en 2h à 8h (suivant le niveau de détail des concepts souhaité)
- Pousser les groupes à prendre des décisions consensuelles dans un contexte de compétition
- Orienter les participants vers la recherche de la performance par les outils du Lean



LES CONCEPTS ABORDÉS

- ✓ Cartographie des flux (VSM)
- ✓ Valeur ajoutée et non valeur ajoutée
- ✓ Muda
- ✓ Indicateurs de performance
- ✓ Maîtrise de la variabilité
- ✓ Mise en ligne des activités
- ✓ Takt Time
- ✓ Réduction de la taille des lots
- ✓ Gestion partagée des approvisionnements
- ✓ Écoute du client
- ✓ Progrès permanent
- ✓ Méthodes de résolution de problèmes
- ✓ Décloisonnement
- ✓ Conception à coût objectif
- ✓ Standardisation des composants
- ✓ Vitesse des flux financiers



Formation par le jeu | Jeu de la GPAO



JEUX FORME

DE MANIÈRE

LUDIQUE

&

EFFICACE

PRINCIPE

Le jeu de la GPAO permet de découvrir les mécanismes de la GPAO (Gestion de Production Assistée par Ordinateur).

L'objectif des joueurs est de simuler le pilotage d'une entreprise de production. La simulation met en évidence les conditions d'une mise en place réussie d'une GPAO : fiabilité des données, respect des engagements, implication des différents services de l'Entreprise dans le projet.

La simulation est itérative et permet d'appréhender les concepts progressivement.

7 à 14

personnes

1 journée

par groupe

LES FORCES

- Jeu manuel ne faisant pas appel à l'informatique de façon à faciliter la compréhension des mécanismes de base.
- Apprentissage très progressif du fonctionnement d'une GPAO.

LES CONCEPTS ABORDÉS

- ✓ Gestion des données techniques,
- ✓ Gestion des stocks et des achats,
- ✓ Prévion des ventes,
- ✓ Plan directeur de production,
- ✓ Calcul des besoins,
- ✓ Ordonnancement détaillé,
- ✓ Réduction de la taille des lots,
- ✓ Indicateurs de performance...



Formation par le jeu | Jeu du lean management



JEUX FORME

DE MANIÈRE

LUDIQUE

&

EFFICACE

PRINCIPE

MUDA, le Jeu du Lean, permet d'aborder l'ensemble des concepts du Lean Management. Les participants prennent des rôles dans le Comité de Direction d'une entreprise qui a décidé d'améliorer ses performances opérationnelles. Le projet progresse de façon méthodique : tracer sur des affiches la cartographie détaillée des principaux processus, repérer les différents gaspillages (MUDAS) et la non-valeur ajoutée (NVA), calculer les indicateurs de performance, rechercher les causes de NVA, proposer des actions d'amélioration, évaluer les risques, mesurer les gains.

8 à 16

personnes

1 à 1,5 jours

par groupe

LES FORCES

- Aborde le Lean d'une façon globale dans tous les Services de l'entreprise.
- Traite la démarche Lean depuis le Diagnostic jusqu'au Plan d'action.
- Jeu de rôle très vivant mettant en évidence les stratégies de chacun des Services.



LES CONCEPTS ABORDÉS

- ✓ Cartographie des flux (VSM),
- ✓ Valeur ajoutée et non valeur ajoutée,
- ✓ Muda,
- ✓ Indicateurs de performance,
- ✓ Maîtrise de la variabilité,
- ✓ Mise en ligne des activités,
- ✓ Takt Time,
- ✓ Réduction de la taille des lots,
- ✓ Gestion partagée des approvisionnements,
- ✓ Écoute du client,
- ✓ Progrès permanent,
- ✓ Méthodes de résolution de problèmes,
- ✓ Décloisonnement,
- ✓ Conception à coût objectif,
- ✓ Standardisation des composants,
- ✓ Vitesse des flux financiers.



Formation par le jeu | Jeu des indicateurs



JEUX FORME

DE MANIÈRE

LUDIQUE

&

EFFICACE

PRINCIPE

SMART, le jeu des indicateurs, a été développé dans le but de comprendre l'utilité des indicateurs, leur raison d'être. Les participants prennent en charge une entreprise comprenant 16 processus variés (stratégie, marketing, projet, achats, fabrication, transport, vente en magasin, HQSE, finances, RH, informatique, ...). Ils mettent en place les tableaux de bord en déclinant les indicateurs de résultat en indicateurs de processus, puis en indicateurs d'action. Pour faire face aux évolutions du marché, chaque équipe va investir sur les indicateurs de processus afin d'améliorer les performances de l'entreprise. L'équipe gagnante est celle qui aura mis en œuvre la meilleure stratégie : le bon investissement, et en cas de dégradation, les bonnes actions (curative, corrective et préventive) pour améliorer l'indicateur.

6 à 36

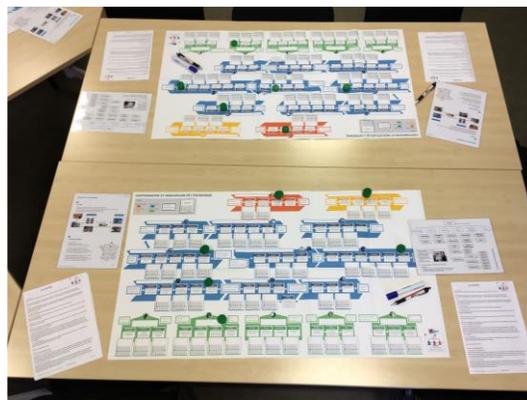
personnes

1 jour

par groupe

LES FORCES

- Aborde la notion d'indicateurs sur tous les Services / Processus de l'entreprise.
- Explicite la déclinaison des indicateurs : de résultat, de processus, d'action.
- Relie les indicateurs aux actions de progrès (indicateurs-clés de performance).



LES CONCEPTS ABORDÉS

- ✓ Cartographie des processus et indicateurs,
- ✓ Indicateurs de résultat, de processus et d'action,
- ✓ Leurs constructions (QQOQPCP),
- ✓ KPI (indicateurs clés de performance),
- ✓ Calcul des indicateurs,
- ✓ Mesure,
- ✓ Typologie d'indicateurs,
- ✓ Performance,
- ✓ Pilotage par les indicateurs,
- ✓ Plan de progrès,
- ✓ Actions curatives / correctives / préventives.



Formation par le jeu | Jeu du Kanban



JEUX FORME

DE MANIÈRE

LUDIQUE

&

EFFICACE

PRINCIPE

Le Juste à temps est une démarche qui vise à synchroniser le rythme de production avec la demande client. Cette démarche suppose l'acquisition d'une grande flexibilité et la mise en œuvre de processus de pilotage simples et rapides.

Le Jeu du Kanban permet de simuler le passage d'une organisation en flux poussé vers une organisation en flux tiré et aide à découvrir les messages clés du Juste à Temps. Les participants se prennent au jeu et imaginent très vite comment appliquer ces enseignements à leur propre entreprise.

5 à 14
personnes

1 jour
par groupe

LES FORCES

- Simulation physique très simple et réaliste.
- Travail en groupe pour prendre des décisions consensuelles.
- Compétition entre les équipes pour améliorer les performances.



LES CONCEPTS ABORDÉS

- ✓ Stocks,
- ✓ Service client,
- ✓ Qualité de la production,
- ✓ Fiabilité des fournisseurs,
- ✓ Prévision des ventes,
- ✓ Durée de circulation d'un flux,
- ✓ Méthode MRP,
- ✓ Méthode KANBAN,
- ✓ Tableau de bord,
- ✓ SMED,
- ✓ Taille des lots,
- ✓ Ordonnancement,
- ✓ Flux poussés / Flux tirés,
- ✓ Équilibrage charges / capacité,
- ✓ Taux d'utilisation des équipements,
- ✓ Gestion du personnel.



Formation par le jeu | Jeu de la gestion et organisation de la production

PRINCIPE

Le jeu des motos : prenez part à une expérience pédagogique enrichissante sur la gestion de production en participant à toutes les étapes de la création d'un outil industriel ainsi qu'à toutes les étapes visant à son amélioration, dans le but de s'adapter aux évolutions du marché et aux exigences des clients.

8 à 14

personnes

3 à 5 jours

par groupe

LES FORCES

- Simulation physique très simple et réaliste.
- Travail en groupe pour prendre des décisions consensuelles.
- Apprentissage progressif du fonctionnement d'un outil de production, de son analyse à son optimisation.

LES CONCEPTS ABORDÉS

- ✓ Nomenclature,
- ✓ Gamme,
- ✓ Standard opératoire,
- ✓ Implantation d'une unité de production,
- ✓ Flux physique et flux d'information,
- ✓ Organisation de la distribution,
- ✓ Kanban / Synchrone
- ✓ Mesure de la performance
- ✓ Amélioration continue,
- ✓ PDCA,
- ✓ 5S,
- ✓ VSM,
- ✓ KAIZEN,
- ✓ Les 7 gaspillages (MUDA),
- ✓ Poka-yoké, ...



JEUX FORME

DE MANIÈRE

LUDIQUE

&

EFFICACE



Formation par le jeu | Jeu de l'accélération des flux



JEUX FORME

DE MANIÈRE

LUDIQUE

&

EFFICACE

PRINCIPE

La performance d'une organisation soumise à la pression du client implique la maîtrise et l'accélération de ses flux.

Prenant en charge des entreprises placées en situation concurrentielle, les participants vivent toutes les phases d'un plan d'accélération des flux : cartographie, calcul des délais de réaction, découverte des gisements de progrès (temps morts, opérations inutiles, gaspillages de ressources).

Mêlant apports théoriques et aspects ludiques, la pédagogie de Réactik stimule la créativité du groupe et suscite chez les participants l'envie de transposer.

6 à 12

personnes

1,5 jours

par groupe

LES FORCES

- Donne une vue globale de la circulation des flux dans une Supply Chain.
- Incite à réfléchir au choix d'une stratégie pour accélérer les flux.
- Dimension ludique pour les équipes mises en compétition.



LES CONCEPTS ABORDÉS

- ✓ Flux physiques et flux d'informations,
- ✓ Délais de livraison,
- ✓ Délais de production,
- ✓ Niveau des stocks en magasin,
- ✓ Niveau des stocks d'en-cours,
- ✓ Causes de ralentissement des flux,
- ✓ Actions de progrès,
- ✓ Temps d'attente,
- ✓ Performances logistiques,
- ✓ Délais de développement des nouveaux produits,
- ✓ Stratégies commerciales,
- ✓ Immobilisation de trésorerie.



Formation par le jeu | Jeu de la Supply Chain



JEUX FORME

DE MANIÈRE

LUDIQUE

&

EFFICACE

PRINCIPE

Le jeu de la SUPPLY CHAIN est un jeu de simulation de la chaîne logistique, basé sur le mode participatif. Il est conçu pour introduire la dynamique des systèmes et du management de la chaîne logistique.

Chaque poste est un maillon de la chaîne (détaillant, distributeur, grossiste, fournisseur). Il doit chercher à satisfaire la demande de ses clients en limitant au maximum ses stocks. La mission de chacun est de minimiser les coûts.

Les participants observent qu'il peut être difficile de répondre à la demande commerciale et peuvent constater les effets long terme de leurs actions au cours du jeu.

5 à 25
personnes

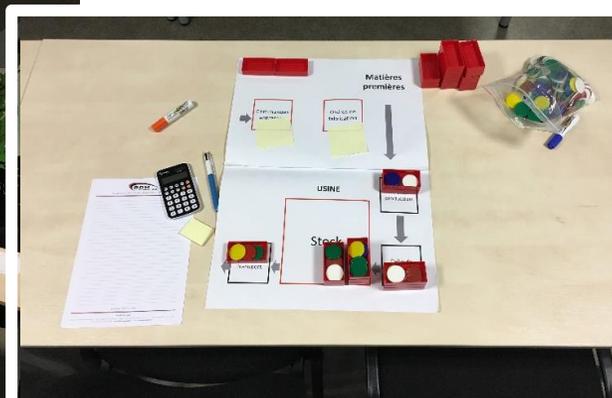
3,5 heures
par groupe

LES FORCES

- Jeu très simple et rapide à mettre en œuvre
- Met en évidence de façon spectaculaire les perturbations logistiques

LES CONCEPTS ABORDÉS

- ✓ File d'attente,
- ✓ Lot de transfert,
- ✓ Lot de production,
- ✓ Délai de traitement de l'information,
- ✓ Information incomplète,
- ✓ Effet « coup de fouet »,
- ✓ Principe de distorsion,
- ✓ Régulation du flux.



Informations | Pour toutes nos formations par le jeu

GENERALES

Nos formations par le jeu sont ouvertes à tous. En cas de situation de handicap, merci de nous contacter pour que l'on étudie la faisabilité de réalisation.

Toutes nos prestations feront l'objet d'une évaluation en début et fin de formation par une évaluation QCM.

JEUX FORME

DE MANIÈRE

LUDIQUE

&

EFFICACE

2 semaines à 3 mois

Entre la demande de formation et la formation

Tarif sur-mesure

Nos formations sur-mesure, nos tarifs sont donc transmis après analyse du besoin et selon le programme choisi.

PUBLIC CONCERNÉ

Nos formations sont accessibles à tout public (Encadrement, maîtrise, opérateurs).

**91 % des élèves
satisfaits !**





JEUX FORME

DE MANIÈRE

LUDIQUE

&

EFFICACE

**BDM-CONSEIL SE TIENT
A VOTRE DISPOSITION.**

INTERLOCUTEURS :

Anthony DUMAINE

Formateur certifié CNFPI

anthonydumaine@bdm-conseil.fr

06.79.19.49.86

www.bdm-conseil.fr

Qualiopi
processus certifié

REPUBLIQUE FRANÇAISE

La certification qualité a été délivrée au titre de la catégorie
d'action suivante : ACTIONS DE FORMATION



BDM-CONSEIL
INGENIERIE LOGISTIQUE

Interlocuteur : Anthony Dumaine

Janvier 2024