

Rotary
Juárez Integra



EL JUEGO DE LAS 5'S

• El juego

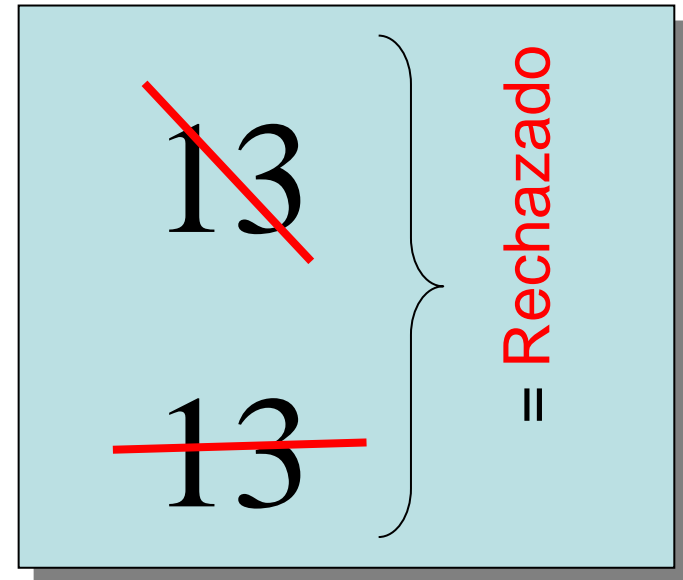
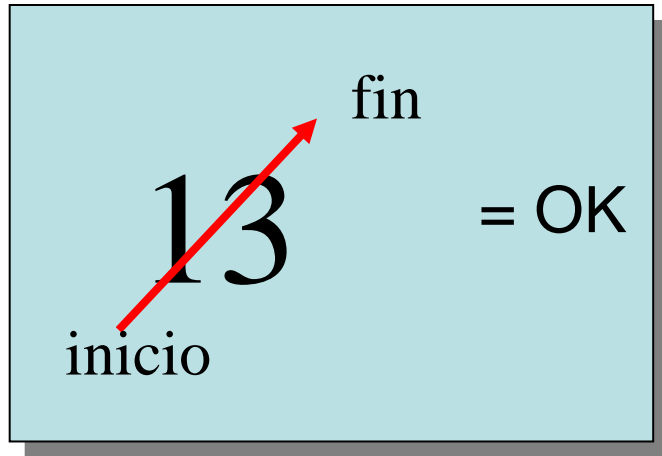
El “Juego de Números” es un ejercicio que ilustra el poder de 5s.

El juego consta de 5 rondas rápidas. No debe mirar las hojas hasta que se le indique y debe terminar cuando se acabe el tiempo

Ronda 1

- I. La siguiente hoja representa nuestro lugar de trabajo
- II. Nuestro objetivo durante 40 segundos, es tachar los numeros del 1 al 49 en orden ascendiente empezando por el 1. Ejemplo 1, 2, 3
- III. El la puntuacion de cada equipo sera por el score mas bajo entre sus miembros.
- IV. El tachado de los numeros debera ser en linea diagonal de abajo hacia arriba como se muestra acontinuacion:

• Tachado correcto

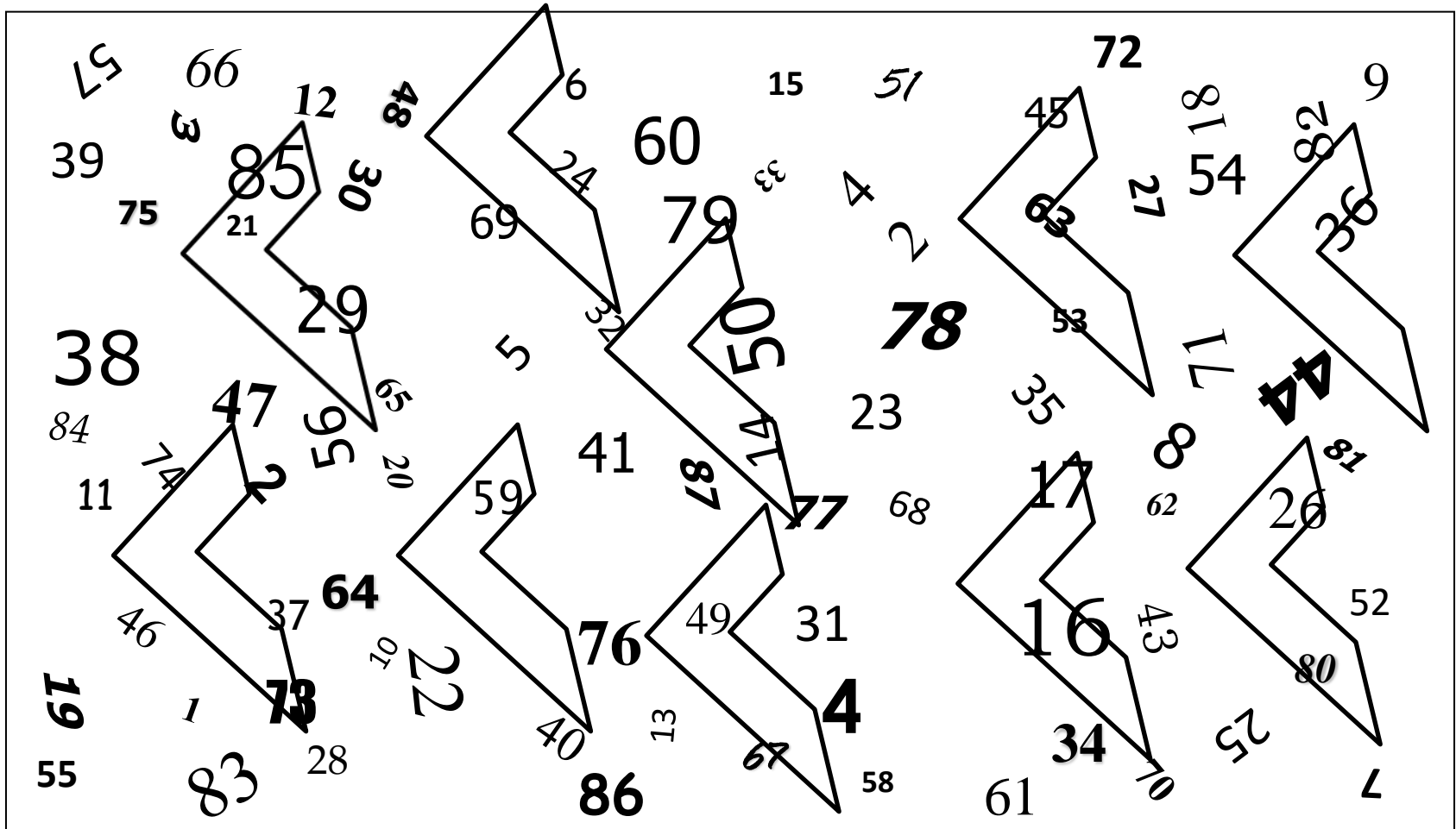


- Tache los números en secuencia del 1 al 49 con una línea diagonal como se ilustra: de abajo a la izquierda a arriba a la derecha
- No dé la vuelta a la hoja hasta que se le indique.
- No gire la hoja de papel

El tiempo corre.... ahora !!!!

RONDA 1

Tiempo : 40 segundos



Ronda 2

Aplicamos las dos 1eras 'S
(Clasificar y limpiar)

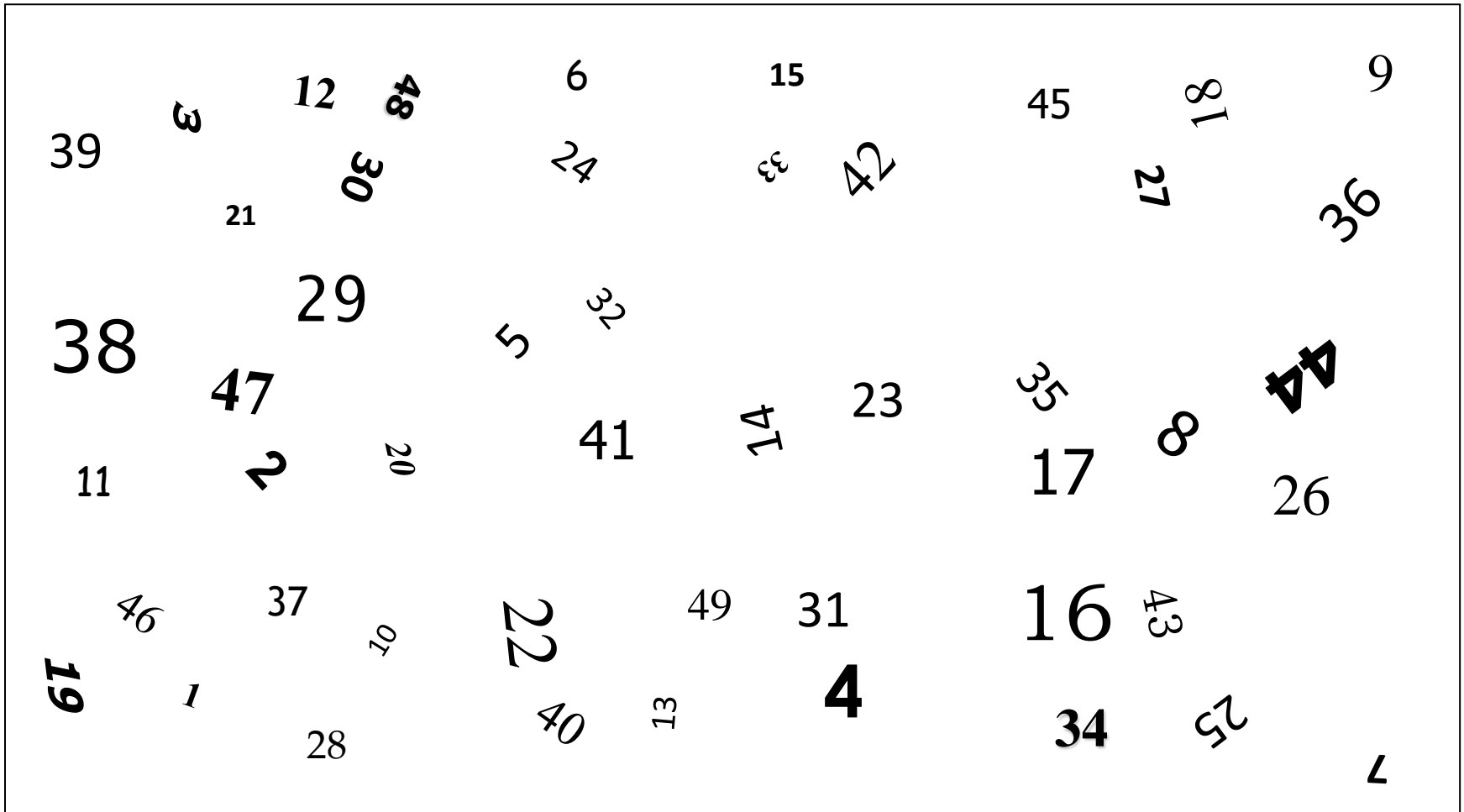
40 Segs.

- I. Hemos limpiado la hoja de todo objeto no relacionado con números
- II. Hemos clasificado los números que sirven (1-49) y removido aquellos que no (50-90)

Listos !!!!

El tiempo corre.... ahora !!!!

RONDA 2 Tiempo : 30 segundos



Ronda 3

Aplicamos la 3er 'S (Organizar)

30 Segs.

- I. Hemos instalado unas estanterías. Y hemos organizado los artículos para que el número 1 esté en la esquina inferior izquierda, el número 2 está en la casilla de en medio a la izquierda y el 3 en la esquina superior izquierda. Cada fila sigue este patrón.
- II. Nuevamente, durante un turno de 30 segundos, tache en diagonal los números del 1 al 49 en la secuencia correcta

Listos !!!!

El tiempo corre.... ahora !!!!

RONDA 3 Tiempo : 20 segundos



39 3 12 48 21 30	6 15 24 33 42	45 81 9 27 36
38 11 47 2 20 29	5 31 41 14 23	35 17 8 44 26
19 46 1 37 10 28	22 40 13 49 31 4	16 43 34 25 7

Ronda 4

Aplicamos la 3er 'S (Organizar)

20 Segs.

- I. Dado que estamos tratando con los números del 1 al 49 en secuencia, parece lógico reorganizarlos de una manera estándar que hace que la realización de la tarea de trabajo sea lo más fácil posible.
- II. Nuevamente, durante un turno de 20 segundos, tache los números del 1 al 49 en la secuencia correcta.

Listos !!!!

El tiempo corre..... ahora !!!!

RONDA 3 Tiempo : 10 segundos



Numeros del 1 to 49

1	2	<i>3</i>	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	<i>20</i>	21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31	32	33	34	35	36
37	38	39	40	41	42	43	44	45
46	47	48	49					

Ronda 5

Aplicamos la 4ta 'S
(Estandarizar)

5 Segs.

- I. Dado que seguimos tratando con los números del 1 al 49 en secuencia, parece lógico estandarizarlos en cuanto a su tamaño y forma que hace que la realización de la tarea de trabajo sea lo más fácil posible.
- II. Ahora dime que números falta en la secuencia en 5 segundos

Listos !!!!

El tiempo corre.... ahora !!!!

RONDA 3

Tiempo : 10 segundos



Numeros del 1 to 49

	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17		19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40		42	43	44	45	46	47	48	49

Ronda 6

Aplicamos la 5ta 'S
(Seguimiento)

- I. Por último damos seguimiento con la evaluación de los resultados.

Equipo 1

Rotary
Juárez Integra



EL JUEGO DE LAS 5'S

GRACIAS !!!

• Instrucciones

Puedes jugar este juego con un grupo pequeño o grande. Solo debería tomar de 15 a 20 minutos para jugar.

Prepare un rotafolio con 8 columnas. En la primera columna anote los nombres de 4 o 5 miembros del grupo.

Numere las columnas restantes 'Ronda 1, Ronda 2 .. hasta 'Ronda 7'.

Tenga copias de cada una de las 7 hojas disponibles para cada participante, pero deben estar boca abajo.

Comparta el contenido de las dos primeras diapositivas y explique que esto debería ser divertido pero útil para aprender sobre los beneficios del enfoque 5S.

Muestre la diapositiva estándar visual y explique cómo se debe tachar cada número.

Dé instrucciones para la ronda 1 (tache del 1 al 49 en orden: tiene 60 segundos). Diles entonces que den la vuelta a sus sábanas. Después de 60 segundos, pida a 5 personas que le digan a qué número llegaron y regístrelo en el rotafolio. Pregúnteles por qué solo ellos llegaron tan lejos como lo hicieron.

Antes de la ronda 2, explique que nos hemos deshecho de los números no deseados (es decir, 50+). Esto es parte de 'Ordenar'. Ahora tienen 50 segundos. Pídales que den la vuelta a la hoja. Al final de los 50 segundos, registre las puntuaciones de las mismas 5 personas y pregúnteles por qué se desempeñaron mejor. (Las respuestas pueden incluir menos números).

Antes de la ronda 3, dígales que los números ahora se han "puesto en orden". Permita solo 40 segundos para esta ronda. ¡Dale la vuelta a las sábanas y listo! Registre los puntajes de las mismas 5 personas (es decir, a qué número llegaron) y pregunte qué afectó su desempeño. La mayoría se dará cuenta de que hay un orden (1, 2, 3, etc. se elevan verticalmente desde el cuadro inferior izquierdo). Sin embargo, este orden no es inmediatamente obvio para todos.

Antes de la ronda 4, diga que ha establecido el orden para hacerlo más obvio. Sólo 20 segundos esta vez. Voltee la hoja y listo. Registre el número completado para las mismas 5 personas. Pregunte sobre la calidad del tachado. Debido a que los números son todos diferentes, es probable que los trazos no sean consistentes con el estándar de calidad. ¡Muchos podrían ser rechazados!

• Instrucciones

Antes de la ronda 5, explique que ahora ha aplicado la "Estandarización". Sólo 20 segundos de nuevo. ¡Dé vuelta a la página y listo! Registre la puntuación pero discuta la calidad de los cruces con el grupo. La estandarización debería haber hecho que el estándar de calidad fuera más fácil de alcanzar.

Hay dos rondas más para jugar.

Antes de la ronda 6, diga que tienen 60 segundos para encontrar los números que faltan. ¡Dé vuelta a la página y listo! Pregúnteles qué números identificaron como faltantes y qué tan fácil fue.

Antes de la ronda 7, explique que hemos clasificado y puesto en orden. Tienen solo 5 segundos para identificar los números que faltan. ¡Dale la vuelta a la hoja y listo! Pregunte si todos lo lograron. ¿Por qué? La información es tan clara y obvia que cualquiera podría identificar de inmediato lo que falta.

Este juego se puede jugar con un equipo para ayudar a desarrollar la comprensión de estas ideas, justo antes de que planee aplicar los principios a un área del barrio. Puede conducir a una discusión más amplia sobre ideas de mejora para el barrio. Trate de capturar estos. Use el juego con grupos sucesivos de personal a medida que se involucran con el módulo "Salón bien organizado".