

## ОПИСАНИЕ ИГРЫ “УТРО НА ДАЧЕ”

Данная игра используется для демонстрации преимуществ системы сетевого планирования и управления. Приводимый ниже вариант эффективен при первом знакомстве с данным методом.

Отец, сын 14 лет и дочь 6 лет на даче. Матери нет. На платформе, до которой от дачи 500 м, их ждут друзья, чтобы вместе пойти в поход. Электричка отправляется в 8 часов.

Утром, как обычно, на завтрак бифштекс с отварным картофелем, отцу – кофе черный, детям – кофе с молоком. С собой в поход надо взять бутерброды и чай. Вода берется из колонки за 250 м, ее надо качать (запасы с вечера не сделаны).

Имеются: плитка электрическая двухконфорочная; рукомойник наливной – 6 л, однососковый; туалет наружный (одноместный); ведро для воды – 12 л (хватает на приготовление пищи и хозяйственные нужды); сковорода – 1 шт., на которую помещаются два бифштекса; кухонная и столовая посуда.

Затраты времени на все процедуры указаны в таблице 1. Требуется определить, на сколько поставить будильник.

Задача: нужно распределить дела между членами семьи при условии, что нельзя изменять общее количество работ и их продолжительность.

Предлагается решить эту задачу, кто как сумеет, но не говорится, что делать следует с использованием сетевого графика. Попланировав примерно полчаса, каждый участник прикидывает продолжительность выполнения всех дел и докладывает свой план всем участникам. Разброс, как правило, составляет от 1 до 3 часов. Каждый участник выступает в роли руководителя, утверждающего или отклоняющего рассматриваемый план. При этом, как правило, выясняется, что действия отца, сына и дочери не согласованы по времени, кто-то перегружен, а другой “болтается” без дела, а то и умывается, когда вода еще не принесена, что сгорели бифштексы. Такие планы отвергаются.

**Таблица 1**

№ п/п	Перечень обязательных операций	Необходимое время, минут		
		Отцу	Сыну	Дочери
1	Подъем, одеться	2	2	5
2	Сходить в туалет	4	5	7
3	Убрать одну постель	2	3	5
4	Зарядка	15	20	10
5	Принести воду из колонки	10	10	–
6	Умыться, почистить зубы	5	5	8
7	Побриться	5	–	–
8	Заплести косички (дочка сама не умеет)	5	5	–
9	Вскипятить чайник воды	10	10	–
10	Очистить картофель	8	19	–
11	Сварить картофель	20	20	–
12	Сварить кофе	5	–	–
13	Заварить чай	5	–	–
14	Вскипятить молоко	5	–	–
15	Вымыть бифштексы	2	–	–
16	Пожарить бифштексы	10	–	–
17	Накрыть стол	3	3	5
18	Позавтракать	15	15	20
19	Помыть посуду и убрать	10	10	–
20	Приготовить бутерброды	8	–	–
21	Собрать вещи в дорогу	5	5	–
22	Одеться и обуться в дорогу	3	5	10
23	Дойти до электрички	8	8	8
24	Купить билеты	2	2	–

Затем руководитель говорит о сетевом планировании. Основное внимание обращается на преимущества сетевых графиков: наглядность и удобство, согласованность работ во времени, возможность своевременного маневра ресурсами, возможность оптимизации и простота контроля за выполнением работ.

Вооружив участников игры азами теории СПУ, руководитель предлагает им разбиться на несколько бригад по 4-5 человек и каждой разработать сетевой график "Утро на даче". Члены бригады могут проигрывать роли, желательно: отца – 2 человека, сына – 2 человека, дочери – 1. В зависимости от дел, которые будут выполняться каждым членом семьи, общая продолжительность работ будет разной. Обычно считают, что роль дочки второстепенна, так как она мало, что может сделать. Однако это не так, и играющие очень быстро убеждаются в ложном.

Победителем считается та бригада, которая, соблюдая порядок выполнения дел (умывание при наличии воды, варка картофеля после его чистки и т.п.), добьется (составит план) выполнения задачи за минимально возможное время.

Оказывается, что построение сетевого графика дает возможность каждой бригаде получить примерно одинаковое. Взяв лучший сетевой план и сравнив его с предыдущими планами, участники игры убеждаются, что сумели сэкономить до 20% времени на выполнение дела.

Для того, чтобы участники закрепили умение разрабатывать сетевые модели планирования, можно проиграть ту же ситуацию при условии, что в доме имеется нужный запас воды. Это условие вызовет изменение в очередности дел и уменьшит общее время выполнения всей операции. Участники убеждаются в том, что всякое изменение в перечне дел – это перестройка всего графика, это новый план со своими критическими работами.

После проведения игры, в ходе разбора занятий, нужно подчеркнуть, что:

- при неорганизованном поиске решения время на проведение всей операции оказалось чрезмерно большим, план ее выполнения – сорванным: когда она закончилась, поезд уже ушел;
- составление и анализ сетевого графика позволили сократить сроки проведения операции, усовершенствовать ее технологию и использование оборудования.