

- ビールゲームのシートの説明

## ビールゲームのシートの説明

各役割には、次の四枚を一組として配付しています。

- ビールゲームのシートの説明(A4版 1頁)
- ビールゲーム記録シート(A4版 1頁)
- 在庫と受注残のグラフシート(A4版 1頁)
- 注文のグラフシート(A4版 1頁)

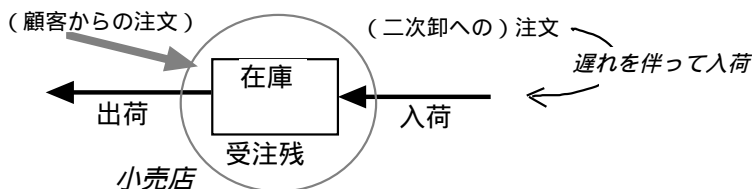
プレイヤーは、各シートに、ゲームリーダーの指示に従って記入して下さい。

ゲームリーダーが表示する<週>に注意して下さい。下図の場合は、「3週目」を表しています。

<週>										
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
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	50	

板書あるいは用紙に表示

在庫・受注残・注文は、ゲームリーダーが示す<週>に注意し、毎週、着実に記録します。記録が間に合わない時には、ゲームリーダーに知らせて下さい。グラフ化は、ゲームが終了してから取り掛かります。注文についてはあまり問題はありませんが、在庫・受注残の記録とグラフ化には、少し注意が必要です。在庫・受注残の記録のために、まず、小売店を例に、基本的な考え方を理解して下さい。



例題を考えます。単純化のため、(二次卸への)注文は省略し、第13,14週に60ケース入荷するとします。

- ・顧客からの注文を受けたとき、在庫が十分あれば、顧客からの注文は全て出荷できます(第10週)。
- ・しかし、在庫がなければ、顧客からの注文の全ては出荷できません。この場合の出荷のできない不足分が、受注残 (backlog) です(第11週)。

ビールゲーム記録シート						
	入荷	初めの在庫	顧客からの注文	終わりの在庫	受注残	(二次卸への)注文
第10週	0	50	20	30	0	省略
第11週	0	30	40	0	10	省略
第12週	0	0	20	0	30	省略
第13週	60	60	50	0	20	省略
第14週	60	60	30	10	0	省略

この手順は、数式で次のように表せます。

$$\text{前週の終わりの在庫} + \text{今週の入荷} = \text{今週の初めの在庫} \quad (1)$$

$$\text{今週の初めの在庫} - (\text{前週の受注残} + \text{今週の顧客からの注文}) = \text{今週の終わりの在庫} \quad (2)$$

但し、(2)式で、今週の終わりの在庫<0>であれば、その値の絶対値を今週の受注残とし、

今週の終わりの在庫は0にする。

在庫・受注残・注文のグラフ化は、折れ線グラフを用います。数値がグラフからはみ出る時には、そこに数値を記入し、折れ線グラフをそのまま横につないで下さい。在庫が0の時のみ、受注残が記録されます。ですから、在庫が0の時には、グラフは、在庫ではなく、受注残の値を負に変えてグラフ化します。

