

Airplane Game

Agil und Scrum-Inspect-und-Adapt-Zyklen anhand von Papierfliegerproduktion erklärt

Quelle: http://synchronit.com/downloads/CSM/CSM_Jeff_Sutherland_2012.pdf Seiten 19-23

Zeitaufwand: ca. 60-90 Minuten

Material:

- Regeln auf FlipChart oder Präsentation
- Stapel Papier
- Timer

Regeln:

Ziel: Wie gut kann Dein Team werden, die Papierflieger zu erstellen

- Jeder Papierflieger muss aus einem ¼ DIN A4-Blatt gefaltet sein.
- Jedes Teammitglied darf jeweils nur einen Falz machen und muss dann den Papierflieger an das nächste Teammitglied weiterreichen zum Weiterfalten.
- Papierflieger müssen einen stumpfe Spitze haben (falls man mal ein Auge trifft).

Zählung: Jedes Flugzeug muss getestet werden und 3 Meter weit fliegen

- Papierflieger dürfen nur EINMAL getestet werden. Falls es durchfällt, wird es verworfen.
- Nur erfolgreich getestete Papierflieger zählen zum Ergebnis.
- Am Ende jedes Sprints werden teilweise gefaltete Papierflieger entsorgt.

Teams sind verantwortlich dafür, sich selbst zu organisieren, und untereinander die Aufgaben und Rollen zu verteilen. (Product Owner = Tester, faltet nicht mit)

Time-Boxes:

- Plan-Phase: 1 Min.
- Bau-Phase: 3 Min.
- Retrospektive: 2 Min. + Ergebnis sammeln

Vorbereitungsphase (10 Min.):

- Gruppenname / notieren auf FlipChart
- Rollenverteilung
- Regeln erklären

Ablauf:

Teilnehmer in Gruppen aufteilen. Sinnvoll 4-6 Personen pro Gruppe. Kurze Erklärung der Regeln. Gruppen verteilen Rollen und einigen sich auf Gruppenname (die gleich auf FlipChart für Auswertung erfassen).

Recht zügiger Start und dann feste Time-Boxen für Plan/Bau/Retro – 3-5 Durchläufe.

Nach jedem Durchlauf wird auf FlipChart in einer Tabelle notiert, wie viele Papierflieger pro Team gefaltet wurden.

Wichtig: kein Wettbewerb, sondern nur interner Teamvergleich – haben sie sich verbessert?

Nach letzter Auswertung – Gesamtergebnis ansehen. Meist funktioniert der Inspect&Adapt-Ansatz und die Teams verbessern sich über die Durchläufe.