

Mit LEGO lassen sich Situationen simulieren, in denen wir direkt erleben, wie agile Arbeitsweisen sich auf Sinn, Zufriedenheit und Produktqualität auswirken können.

In der Scrumban-Simulation (Scrum + Kanban) arbeiten Teams verschiedene Aufgaben ab, indem sie nach Vorgabe LEGO-Produkte zusammenbauen. Nach einer ersten chaotischen Runde lernen die Mitglieder mittels Retrospektive, über ihre Arbeit zu reflektieren und die Zusammenarbeit sowie die gelieferten Produkte zu verbessern.

Vorbereitung

Die Spielleitung erstellt Kärtchen mit Produktvorgaben, die auch eine Punktzahl enthalten, die das Team bei Fertigstellung erhält. Die Anzahl Punkte hängt vom Umfang der Aufgabe und von einer möglichen Knappheit an bestimmten LEGO-Steinen ab. In einem Spielsatz kommen Kärtchen mehrfach oder nur einmal vor. Jedes Team erhält einen eigenen Platz (z. B. Tisch), ein eigenes Backlog (z. B. Flipchart oder Markierung auf dem Tisch) mit den Spalten "To Do, Doing und Done", sowie ein Scoreboard mit dem Punktestand für jede Runde. Jeder Satz LEGO-Steine ist so sortiert, dass im Spiel ein Mangel an gewissen Steinen entsteht.

Das Spiel

Die Teilnehmenden teilen sich nun in Teams von etwa vier bis sechs Personen. In jedem

Team wird eine Person als Product Owner (PO) festgelegt. Gespielt wird in drei Runden mit festgelegter Zeit (z. B. acht Minuten). Die Spielleitung macht die Zeit durch einen Timer für alle gut sichtbar. Zu Beginn einer Runde kommen die POs aller Teams zusammen und wählen aus den Aufgaben Kärtchen für ihr Team aus. Sie dürfen die Beschreibungen lesen und sich die möglichen Punkte anschauen.

Die Spielleitung kann in den ersten Runden gewisse Kärtchen noch zurückhalten und erst nach und nach die volle Auswahl zur Verfügung stellen. Die POs legen die ausgewählten Kärtchen in die ToDo-Spalte des Backlogs ihres Teams ab und das Team beginnt mit dem Bau. Sie verschieben die Aufgabekärtchen entsprechend auf ihrem Board. Nach Ablauf der Zeit darf nicht weitergebaut werden. Die Spielleitung bestimmt im Review, welche Aufgaben "Done" sind und vergibt entsprechend Punkte an die Teams. Nicht erledigte Aufgaben geben Minus-Punkte. Die Kärtchen werden aus dem Verkehr gezogen. Und die zweite Runde beginnt.

Am Ende der zweiten Runde erfolgt eine Retrospektive: Die Teams erhalten anschließend an das Review Zeit (z. B. drei Minuten), um

ihre Arbeit zu reflektieren und die Zusammenarbeit besser abzustimmen. Dies beinhaltet möglicherweise auch Anweisungen aus dem Team, wie die POs die Aufgaben auswählen sollen. Das Spiel endet nach vier Runden.

Learnings

Mit der Retrospektive können die Teams über ihre Arbeit nachdenken und sich besser koordinieren. In der Regel erzielen sie darum ab der folgenden Runde mehr Punkte. Das Spiel macht greifbar, wie wichtig solche Retrospektiven sind. Damit dieser Lerneffekt eintritt, sollte die Spielleitung in den Runden ohne Retrospektive Absprachen durch ein sehr enges Zeitmanagement verhindern. Es kann passieren, dass Teams untereinander mit Teilchen oder Aufgaben handeln. Die Spielleitung kann dies entweder aktiv unterbinden oder aber auch zulassen. Wenn sie es zulässt, kann sie im Folgenden auch noch darauf eingehen, dass Kollaboration auch über Teams hinaus stattfinden kann.

Umsetzung Online

Grundsätzlich ist es auch möglich, das Spiel online zu spielen. Voraussetzung dafür sind Hilfsmittel (Videokonferenztool mit Gruppenräumen; Kollaborationstool für Kärtchen, allen POs gemeinsam zugänglich; Boards pro Team). Außerdem benötigen alle Teilnehmenden einen Satz LEGO-Steine. In dieser Variante ist es unmöglich, dass die Teilnehmenden LEGO-Steine untereinander austauschen. Die Ressourcenplanung wird dadurch schwieriger. Damit steigt der Bedarf an Austausch weiter: Wer hat wie viele und welche Teilchen zur Verfügung?

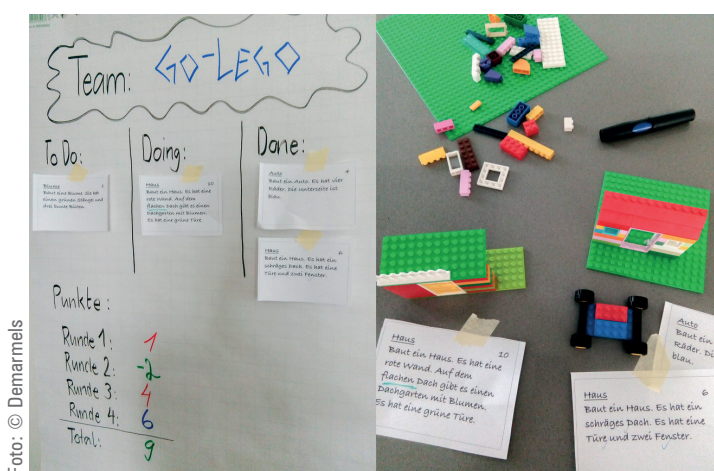


Foto: © Demarmels

Für das Scrumban-Spiel benötigt man Aufgabekärtchen, LEGO-Steine und ein Backlog.

Die Autorin

Dr. Sascha Demarmels
Agile Communication Coach
saschademarmels@kommunikation30.ch

