

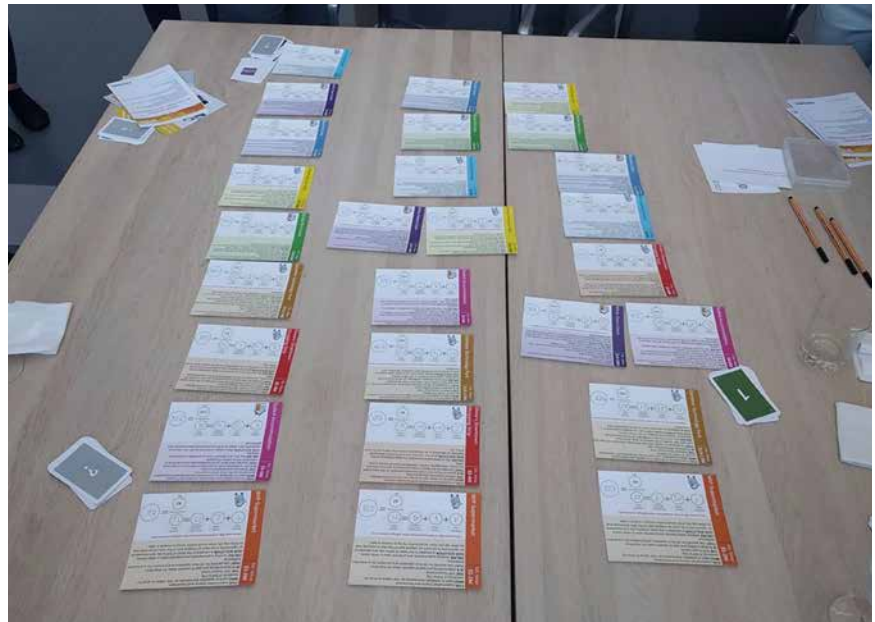
Im Simulations-Spiel erleben Menschen, wie Priorisierung im Team funktioniert und was es braucht, um effizient zusammenzuarbeiten. Es hilft, Theorie rund um Priorisierung zu verankern. Es kann Teams spielerisch an ihre eigene Zusammenarbeit heranführen.

SAFe (Scaled Agile Framework) ist ein Framework für die agile Zusammenarbeit mit mehreren Teams. Mark Richards kreierte das Spiel ursprünglich, um in seinen Trainings Teams ganz praktisch an das Framework heranzuführen und ihnen veranschaulichen zu können, was sie von der Theorie falsch verstanden hatten. Unabhängig vom SAFe-Framework lässt sich mit der Simulation spielerisch erfahren, wie Teams agil zusammenarbeiten können, wie agile Prinzipien der Priorisierung funktionieren und wie sich die Teamdynamik auf die Priorisierung auswirken kann.

SAFe City Simulation

In der SAFe City Simulation geht es darum, gemeinsam eine neue Stadt zu bauen. Mehrere Teams spielen gegeneinander. Grundsätzlich gibt es drei Module: **Epic Prioritisation mit WSJF** (Weighted Shortest Job First, d. h. Priorisierung nach Cost of Delay/Kosten, wenn etwas nicht fertiggestellt ist im Verhältnis zum Umfang einer Aufgabe), **Feature Roadmapping** und **PI Planning**. Dabei können das erste und das dritte Modul jeweils für sich gespielt werden. Hier schauen wir uns das erste Modul genauer an: Die Teilnehmenden lernen und erleben, wie Priorisierung im Team funktioniert.

Die Teams erhalten ein Kartenset mit acht Epics – Gebäude, die sie für den Bau der Stadt priorisieren müssen. Die Karten enthalten neben der Story auch Hinweise darauf, wie viel Wert das fertige Gebäude



Das Kartenset enthält acht Epics, also Gebäude, die für den Bau der Stadt priorisiert werden müssen. Anhand der Informationen auf den Karten versuchen die Teams, möglichst viel Geld mit dem Verkauf fertiggestellter Gebäude zu erwirtschaften.

einbringt. Ziel ist es, möglichst viel Geld mit dem Verkauf fertiggestellter Gebäude zu erwirtschaften. Als erstes sortiert jedes Team alle Epics nach Business Value. Hierzu nutzen sie Agile Poker und starten mit der Karte, die den tiefsten Wert aufweist. Da die Karten mehrere Werte enthalten, müssen sich die Mitglieder eines Teams immer wieder darüber verständigen, was Business Value ist und ob sie noch auf Kurs sind mit ihrer Priorisierung. In weiteren Runden handeln die Teams die Priorisierung der weiteren Kennzahlen ab, also beispielsweise wie schnell ein Gebäude fertiggestellt sein soll und wie risikoreich es ist. So gelangen sie letztlich zum WSJF-Wert.

Gruppendynamik und Zielvision

Oft kommen Teams vom Kurs ab und verstricken sich in endlose Diskussionen. Hier greifen Spielleitende ein und bringen die Teams zurück auf den Weg. Am Ende zeigt sich, dass die Resultate der Gruppen sehr ähnlich sind. Gleichzeitig erleben die Teilnehmenden, wie mühsam die Arbeit ist, wenn kein gemeinsames Verständnis über den Wert der Epics besteht.

Je eher ein Team eine gemeinsame Vision entwickelt, desto leichter kommt es voran und desto zufriedener sind sie mit dem Ergebnis. Daraus können sie viel für ihre tägliche Zusammenarbeit im Team mitnehmen. Gleichzeitig erfahren die Teilnehmenden, wie wichtig und wertvoll es ist, in divers zusammengesetzten Teams zu arbeiten und sich über mögliche Missverständnisse auszutauschen, um so gemeinsam zu lernen.

Das Spiel dauert inklusive kurzem Theorie-Input und Debriefing etwa 70 bis 100 Minuten. Es sollten mindestens zwei bis vier Teams mit je vier bis sechs Mitgliedern miteinander spielen. ■

Das Spiel steht unter der Creative Commons-Lizenz frei zur Verfügung. Download von Spielmaterialien und Spielanleitung:

www.coactivation.com/safecity



Die Autorin

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



Foto: © Demarmels