



Schiffe versenken ist eine gute Übung, um das iterative Arbeiten zu verstehen.

Grafik: © Demarmels

Viele kennen vielleicht noch von früher "Schiffe versenken". Mit einer leichten Abwandlung lässt sich dieses Spiel sehr gut dafür einsetzen, um verstehen und erleben zu können, was das Arbeiten in Iterationen bedeutet.

Beim Schiffe versenken erhalten zwei Parteien einen Plan mit Feldern. Die Seiten werden jeweils in eine Richtung (senkrecht von unten nach oben) nummeriert, in die andere Richtung (waagrecht von links nach rechts) mit Buchstaben versehen. Dieser Plan stellt das Spielfeld dar.

Vor Beginn des Spiels einigen sich die beiden Parteien darauf, wie groß das Spielfeld sein soll (z. B. zehn auf zehn Felder) und wie viele Schiffe sie aufstellen, z. B. vier winzige (je ein Feld groß), drei kleine (je zwei Felder groß), zwei mittlere (je drei Felder groß) und ein großes (vier Felder groß). Das Verhältnis zwischen Feldgröße und Anzahl Schiffe/Schiffsfelder beeinflusst den Schwierigkeitsgrad und die Spieldauer: Je voller der Spielplan mit Schiffen, desto einfacher wird es, diese zu treffen.

Beide Parteien platzieren nun ihre Schiffe verdeckt auf ihrem Plan, also für die andere Seite nicht einsehbar. Die Schiffe verteilen sich dabei auf gerade aneinander liegende Felder (nicht diagonal, nicht ums Eck). Die Schiffe dürfen sich nicht direkt berühren

(auch nicht übers Eck), das heißt, rund um jedes Schiff befindet sich freies Wasser. Die Schiffe dürfen am Rand des Spielfelds liegen.

Nun beginnt das eigentliche Spiel: Die Parteien versuchen abwechselnd, die Schiffe der anderen Partei aufzuspüren und zu versenken. Sie nennen dabei das Feld, das sie anpeilen (z. B. B4). Die andere Partei gibt bekannt, ob es sich bei diesem Schuss um einen Treffer handelt oder nicht. Es empfiehlt sich, auf einem separaten Plan Buch über seine eigenen Treffer zu führen. Gewonnen hat, wer als erstes alle gegnerischen Schiffe versenkt hat.

Agile Variante

In der agilen Spielvariante gibt es zwei Runden. Als Vorbereitung für die erste Runde einigt sich das Team einer Partei vorab, welche Spielzüge es nacheinander vornehmen wird. Das heißt: Die Mitglieder legen fest, in welcher Reihenfolge sie die Felder abarbeiten werden (z. B. B4, C8, A1, usw.). Während des Spiels spulen die beiden Parteien dann den vorgegebenen Plan ab. Sobald eine Partei alle Schiffe der anderen getroffen hat, endet diese Runde. In der zweiten Runde dürfen die Teams nach jedem

Schuss neu entscheiden, welches Feld sie als nächstes ins Visier nehmen. Auch hier endet die Runde, nachdem eine Partei alle Schiffe der anderen Partei versenkt hat.

Die Teams werden sehr schnell merken, dass die Regeln in der ersten Runde frustrierend sind, weil während des Spielverlaufs immer klarer wird, wo die Schiffe der Gegenpartei wahrscheinlich liegen. Mit dem Plan, den das Team vorher gemacht hat, wird viel Zeit vergeudet. In der zweiten Runde können die Teams ihre Such-Strategie fortlaufend anpassen. Dies entspricht der Arbeit in Iterationen: Statt im Vorfeld einen Plan für das ganze Produkt zu erstellen, wird fortlaufend entschieden, was als nächstes am meisten Wert bringt.

Remote Variante

Schiffe versenken lässt sich auch gut online spielen. Die Teams können in Breakout-Rooms ihre Schiffe auf dem Spielfeld verteilen und ihre Strategie für die Spielzüge besprechen. Dabei können sie mit elektronischen Tools arbeiten, beispielsweise mit einem kollaborativen Tabellen-Dokument oder auf einem Whiteboard. Wichtig ist dabei, dass die zwei Parteien jeweils keine Einsicht in die Pläne der anderen erhalten. Alternativ können sich die Spielenden einen Plan ausdrucken oder von Hand aufzeichnen. Tatsächlich wirkt es sich positiv aus, wenn wir während langer Online-Computer-Tage zwischendurch etwas Materielles vor uns haben: Papier und Stift anfassen und von Hand zeichnen und notieren bringt eine gute Auflockerung für Körper und Geist. ■

Die Autorin

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

