

# AGILE TOOLS

André Häusling und seine Kollegen von der Managementberatung HR Pioneers stellen in einer Serie Methoden, Spiele und Ideen für agiles Arbeiten vor. Diesmal: **Das Ball Point Game.**



## Ziel des Spiels

In der Regel kommen Teams beim Thema Agilität mit agilen Prozessen in Berührung. Oft aber wabert der Agilitätsbegriff durch die Gegend, ohne dass er für die Betroffenen greifbar wird. Um agile Prozesse verständlich zu machen, empfiehlt sich daher eine spielerische Annäherung. Das „Ball Point Game“ ermöglicht es Teams, einen agilen Produktionsprozess in mehreren Iterationen, also Durchgängen, zu simulieren, mit Scrum-Artefakten wie Plannings und Retrospektiven in Kontakt zu kommen und sie aktiv zu erleben.



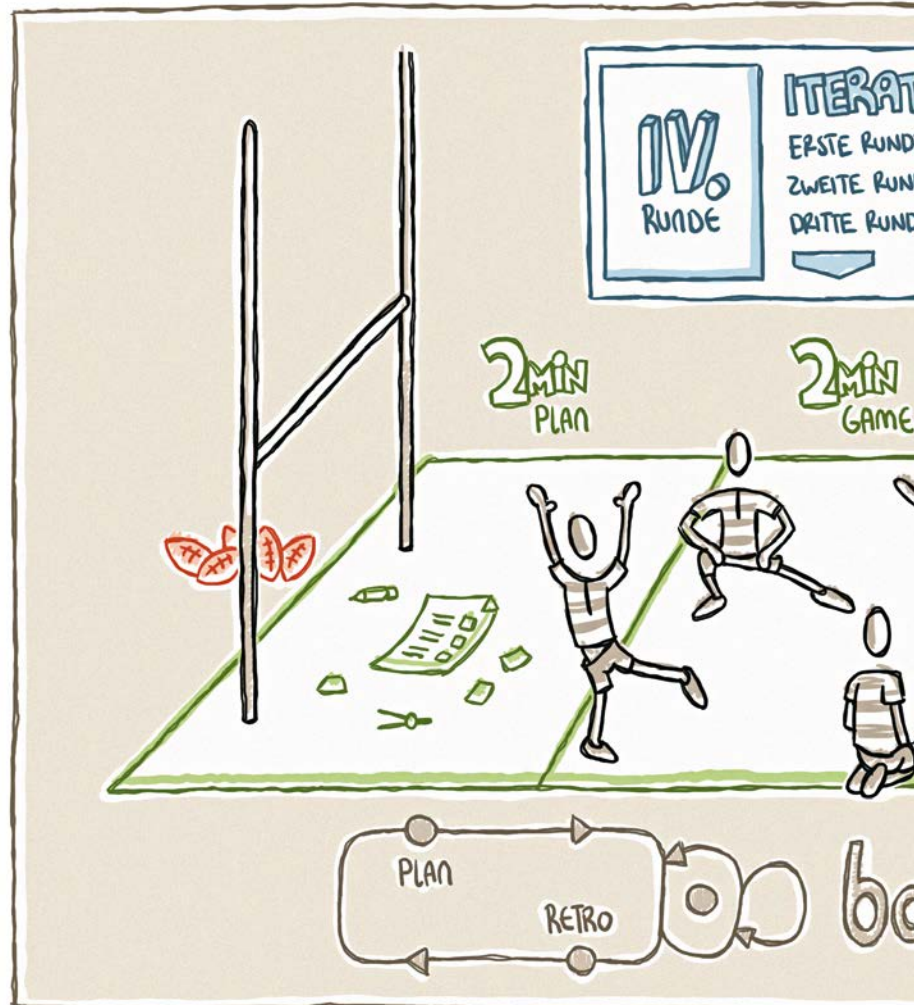
## Anzahl der Spieler

Das „Ball Point Game“ lässt sich am besten mit Gruppen ab sechs Personen spielen. Grundsätzlich gilt: je mehr Mitspieler, desto besser. Bei sehr kleinen Gruppen bieten sich weniger Möglichkeiten zur Prozessoptimierung, da weniger „Prozessstationen“ vorhanden sind. Dadurch sind die Lerneffekte und Erkenntnisgewinne in größeren Gruppen meist auch entsprechend größer.



## Erfinder des Spiels

Das „Ball Point Game“, erfunden von Boris Gloger, fand rasche Verbreitung in der agilen Community und wird oft eingesetzt, um Teams einen ersten Kontakt mit agilen Prozessen und ihren Wirkungsweisen zu ermöglichen.



## HR-Pioneers-Erfahrungsbericht

Wir setzen das „Ball Point Game“, genauso wie den „Taschenrechner“ (siehe Personalmagazin Ausgabe 06/2016), regelmäßig in Workshops ein, um Teams agile Prozesse näherzubringen. Auf spielerische Art und Weise lernt das Team die Arbeit in kurzen Iterationen kennen und macht sich mit dem Prinzip des „Inspect & Adapt“ vertraut. Das „Ballpoint Game“ hilft, die Vorteile agiler Prozesse greifbar und verständlich zu machen.

## Spielvorbereitung

Man benötigt einen ausreichend großen Raum, in dem sich die gesamte Gruppe bequem bewegen kann. Zusätzlich erfordert das Spiel mindestens 100 Bälle gleicher Art (die Bälle aus Kinder-Bällebädern sind gut geeignet). Weitere notwendige Materialien sind eine Stoppuhr und ein Flipchart, um die Ergebnisse zu messen und zu dokumentieren. Auf dem Flipchart sollte bereits eine Tabelle vorgezeichnet sein, auf der die Spalten „Iteration“, „Schätzung“ und „Done“ aufgeführt sind.



© ILLUSTRATIONEN: CHRISPY SIMON, BERLIN

## Spieldurchführung

Neben dem Spielleiter, der auch „Timekeeper“ und „Product Owner“ ist, gibt es nur ein großes Team. Alle anderen Teilnehmer sind Teil des großen Teams und fungieren als „Ballmaschine“. Das Team hat die Aufgabe, so viele Bälle wie möglich in einer bestimmten Zeit durch die „Ballmaschine“ zu schleusen. Dabei erhält es nur einige wenige Regeln, die es einzuhalten gilt. Ansonsten kann sich das Team selbstständig organisieren und den idealen Weg für das beste Ergebnis finden. Die Regeln sind folgende: Der Ball muss durch das ganze Team hindurch transportiert werden, das heißt jedes Teammitglied muss jeden Ball mindestens einmal berühren. Bei der Übergabe muss der Ball eine „Airtime“ haben, darf somit also nicht von einer Hand in die nächste gelegt werden, sondern muss kurz durch die Luft bewegt werden. Darüber hinaus darf der Ball nicht an den direkten Nachbarn zur Linken oder Rechten weitergegeben werden. Insgesamt gibt es mehrere Iterationen, in denen das Spiel gespielt wird, in der Regel fünf. Eine Iteration dauert jeweils zwei Minuten. Vorher erhält das Team jeweils zwei Minuten für ein „Planning“, um sich über das bestmögliche Vorgehen zu beraten und zu schätzen, wie viele Bälle es schafft. Im Anschluss an den Durchgang gibt es noch einmal eine Minute für eine „Retrospektive“, um über mögliche Verbesserungen im Prozess zu sprechen. Die letzte Iteration sollte für das Team eine besondere Herausforderung beinhalten, etwa: „Der Rekord liegt bei 150 Bällen, schafft Ihr das?“

## Nutzen des Spiels

Das „Ball Point Game“ unterstützt dabei, agile Prozesse und Prinzipien zu verinnerlichen. Die Spieler lernen das Arbeiten in „Sprints“ und „Scrum Meetings“ sowie deren Nutzen. Die gängige Erfahrung ist, dass die Teams zu Beginn Schwierigkeiten haben, mehr als einige wenige Bälle durchzuschleusen. Nach den ersten Retrospektiven werden aber bereits deutlich bessere Ergebnisse erzielt. Dieser Lerneffekt kommt durch den „Inspect-&Adapt“-Ansatz zustande, also durch das konsequente Überprüfen des Prozesses und das Adaptieren von Maßnahmen, die sich als gewinnbringend erwiesen haben. Dies verdeutlicht die Logik agiler Prozesse.