

Ballpoint Game

Quellen und Hintergrund:

Das „Ball Point Game“, erfunden durch 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.

Zahl der Teilnehmer:

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 in der Regel weniger Möglichkeiten zur Prozessoptimierung, da weniger „Prozessstationen“ vorhanden sind. Dadurch sind Lerneffekte und Erkenntnisgewinne in der Regel in größeren Gruppen auch entsprechend größer.

Dauer:

15-30 Minuten je nach Lerngeschwindigkeit und Anzahl Runden

Lernziele:

Das „Ball Point Game“ ermöglicht dem Team, einen agilen Produktionsprozess in mehreren Iterationen zu simulieren und in Kontakt mit Scrum-Artefakten wie Plannings und Retrospektiven zu kommen und sie aktiv zu erleben.

Material:

- Mind. 100 Bälle
- Stoppuhr
- Freie Fläche

Vorbereitung:

Um das „Ball Point Game“ zu spielen, benötigt man 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-Bällebadern sind z.B. gut geeignet). Um die Ergebnisse zu messen und zu dokumentieren benötigt man außerdem eine Stoppuhr und ein Flipchart. Auf dem Flipchart sollte bereits eine Tabelle vorgezeichnet sein, auf der die Spalten „Iteration“, „Schätzung“ und „Done“ aufgeführt sind.

Durchführung:

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 das Team 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, d.h. jedes Teammitglied muss jeden Ball mindestens einmal berühren. Bei der Übergabe muss der Ball eine „Airtime“ haben, darf somit 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

Spieloland Agile HR Conference 2017

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 noch einmal eine Minute für eine „Retrospektive“, um über mögliche Verbesserungen im Prozess zu sprechen. Die letzte Iteration sollte für das Team noch eine besondere Herausforderung für das Team beinhalten, bspw.: „Der Rekord liegt bei 150 Bällen, schafft Ihr das?“

Nutzen:

Das Ballpoint Game hilft dabei, die agilen Prozesse und Prinzipien zu verinnerlichen. Die Spieler lernen das Arbeiten in Sprints und die Scrum-Meetings kennen sowie deren Nutzen. Der gängige Effekt ist jener, dass die Teams zu Beginn Schwierigkeiten haben werden, mehr als einige wenige Bälle durchzuschleusen, nach den ersten Retrospektiven aber bereits deutlich bessere Ergebnisse erzielen werden, weil „Inspect & Adapt“, also das konsequente Überprüfen und Adaptieren im Prozess beherzigt wird. Die im agilen Prozess vorhandenen Lerneffekte werden dadurch sichtbar.