

Anleitung

- Jede Gruppe erhält ein Couvert mit Spielregeln & User Stories.
- Die Duplosteine sind auf einem neutralen Tisch, wobei jede Gruppe ihren eigenen Vorrat hat. Nicht verbaute oder zurückgebaute Teile müssen zwischen den Sprints zurück auf den Tisch.
- Die Gruppen dürfen also nicht einfach einen Vorrat bei Ihrem Bauplatz anlegen. Sie müssen für jeden Sprint möglichst die benötigten Bauteile holen.
- Jede Gruppe bestimmt einen Scrum Master, der die Zeit stoppt und einen Product Owner. Dieser prüft die User Stories im Sprint Review und entscheidet, welche Done sind.
- Dev Team entscheidet, welche Tiere sie in dem Sprint bauen möchten.
- Nur ganze Elemente bleiben stehen, alle anderen Teile werden abgebaut und wieder zurück auf den Tisch mit den Spielsteinen gelegt.
- Ziel in jedem Sprint ist es, die gewählten Stories vollständig umzusetzen..

==== Spielregeln (Erinnerung) ====

- Nur im Doing darf gebaut werden.
- Nur einzelne Steine dürfen verbaut werden.
- Die Kiste darf nicht bewegt werden.
- Nur fertige Stories zählen.
- Unfertige Elemente müssen im Review zerlegt werden

==== 1. Sprint Planning (1 Minute) ====

- Das Scrum-Team wählt, welche User Stories es in diesem Sprint umsetzen will.
- Das Team plant gemeinsam, wie die Tiere gebaut werden sollen.
- Es darf noch nicht gebaut werden.
- Am Ende steht ein gemeinsames Sprintziel, z. B.: „Wir wollen in diesem Sprint einen Elefanten und eine Ente bauen.“

==== 2. Sprint Doing (3 Minuten) ====

- Das Team baut - nur einzelne Steine dürfen verbaut werden, die Kiste bleibt stehen.
- Der Scrum Master achtet auf die Zeit.
- Es darf ausschließlich während dieser Phase gebaut werden!

==== 3. Sprint Review (1 Minute) ====

- Das Team präsentiert die fertigen Tiere.
- Der Scrum Master überprüft, ob die Akzeptanzkriterien erfüllt sind.
- Nur fertige Stories zählen.
- Unfertige Tiere müssen zerlegt werden - das Team darf sie nicht in den nächsten Sprint übernehmen.

==== 4. Sprint Retrospektive (1 Minute) ====

Das Team überlegt:

- Was hat gut funktioniert?
- Was können wir im nächsten Sprint verbessern?
- Der Scrum Master moderiert kurz, z. B. mit zwei Fragen:
- „Was lief gut?“ und „Was machen wir anders?“

Dann startet der nächste Sprint (zurück zu Schritt 2).

From:
<https://wiki.bzz.ch/> - **BZZ - Modulwiki**

Permanent link:
https://wiki.bzz.ch/de/modul/m426_v2025/aufgaben/22minutenscrum?rev=1762893763

Last update: **2025/11/11 21:42**

