

# 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=1762893854](https://wiki.bzz.ch/de/modul/m426_v2025/aufgaben/22minutenscrum?rev=1762893854)

Last update: **2025/11/11 21:44**