

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

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

