

# The Quest

## Anleitung & Erklärung zur Retromethode

### Zusammenfassung

**Teilnehmer:** 3 – 9 (wobei mindestens 5 Teilnehmer zu empfehlen wäre)

**Dauer:** 90 – 120 Minuten

**Ziel:** Auf spielerische Art und Weise ein Thema mit dem Team ergründen und kreative Lösungen finden. Diese Methode eignet sich für größere Themen, die besprochen werden wollen, da im gesamten Durchlauf der Methode nur EIN Thema behandelt wird – dafür aber umso tiefer.

### Vorbereitung / Materialien

- Fragenkarten ausdrucken (45 Karten: 9 Kategorien mit jeweils 5 Fragen)
- Inspirations-Bilder ausdrucken (70 Bilder / Icons) und zuschneiden
- Diamanten ausdrucken und ausschneiden (7 Stück. Wahlweise können auch Deko-Steine verwendet werden oder Pokerchips, etc)
- Spielfeld ausdrucken (mindestens A3 Ausdruck. Optimal ist A2 oder größer)
- Des Weiteren wird pro Retroteilnehmer eine Spielfigur (max. 9 Stück) benötigt und ein Würfel mit 6 Seiten
- Post-It's und Stifte, sowie ein Flipchart sollten auch nicht fehlen

Die Inspirations-Bilder mischen und verdeckt bereitlegen. Die Fragenkarten vorbereiten: 9 Haufen bilden mit den jeweiligen Fragen der Kategorie. Fragen in der richtigen Reihenfolge bereitlegen (Beginnend mit Frage 1 😊). Wie das Spielfeld aufgebaut wird, wird weiter unten erklärt (im Laufe der Retro, in der Phase: „Generate Insights“).

## **...los geht's!**

### **Begrüßung & „Set the Stage“**

Neben der Begrüßung, der Vorstellung Agenda und der Vorstellung der Vegas-Regel und der Obersten Direktive bietet es sich am Anfang der Retro an, die Teilnehmer aus dem Alltag abzuholen und ihnen einen angenehmen Einstieg in den Retro-Termin zu geben.

Passend zu dieser Retromethode sind zB eine Auswahl an Bildern auf einem Tisch in der Mitte der Gruppe bereitzulegen. Und die Aufgabe zu stellen, ein Bild herauszusuchen, welches den letzten Sprint aus ihrer Sicht am besten beschreibt. Nachdem alle Teilnehmer ihr Bild gewählt / genommen haben, soll nun jeder eine kurze Erklärung geben dürfen, warum gerade sein Bild den Sprint am besten beschreibt.

**Idee:** Wer sich das Suchen und Drucken von Bildern sparen möchte und in seinem Spiele-Regal zu Hause das Spiel „Dixit“ haben sollte oder es kaufen möchte, kann gerne darauf zurückgreifen (Nebenbei bemerkt, ein super lustiges Spiel mit vielen Verschiedenen und wunderschönen Bildern).

**Variante:** Wer ein wenig Lego zur Hand hat, kann den Teilnehmern auch die Aufgabe stellen, eine Figur aus 1 – n Legosteinen zu bauen, die den letzten Sprint oder sich selber darstellt... Diese Figuren könnten dann wiederum im weiteren Retro-Verlauf als Spielfiguren genutzt zu werden.

Nun da alle angekommen sind, kann die Reise weiter gehen...

## **„Gather Data“**

Nun ist es an der Zeit ein Thema zu finden, welches das Team näher ergründen möchte oder vielleicht auch sollte... (Falls dir als findiger Scrum Master etwas aufgefallen ist, dass nicht länger warten kann).

Sollte hier schon ein Thema feststeht oder allen klar sein, welches Thema besprochen werden sollte, notiert einfach das Thema auf einem Post-It und geht direkt über in die nächste Phase.

Ist aber nicht klar, was das gesamte Team am meisten Beschäftigt hat, können nun die „Inspirations-Bilder“ helfen. An dieser Stelle könnt ihr frei entscheiden wie ihr vorgehen wollt. Ihr könnt jedem Teilnehmer ein Bild/Icon in die Hand geben, alle Icons wild auf dem Tisch verteilen oder (und das würde ich aus Gründen der Übersicht und aus zeitlichen Gründen empfehlen) drei bis fünf Bilder / Icons (zufällig oder bewusst) aus der Bildersammlung heraussuchen und dem Team präsentieren.

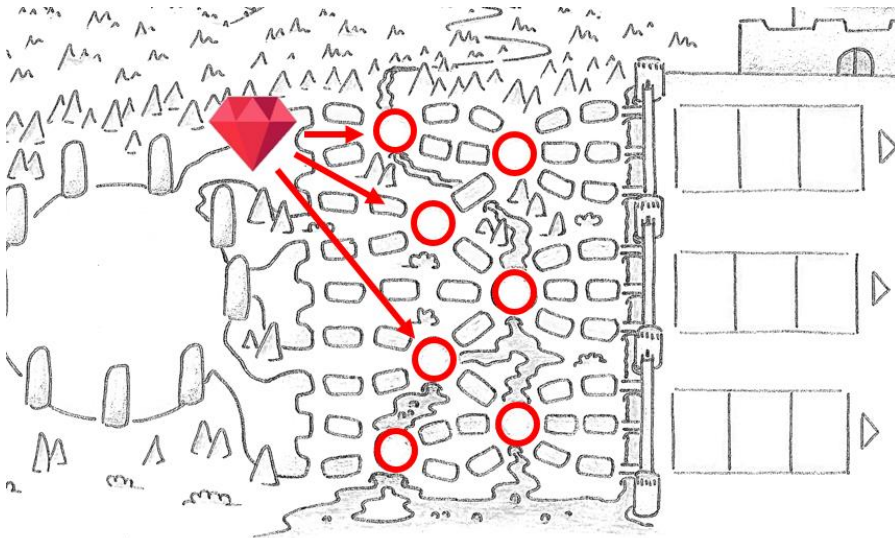
Nun sollen alle Teilnehmer in 5 Minuten auf Post-It's aufschreiben, was die ausgelegten Bilder / Icons in ihnen auslösen, bzw. was sie damit (im Hinblick auf den letzten Sprint) assoziieren. (Am besten immer nur einen Punkt pro Post-It)

Im Anschluss an die 5 Minuten soll jeder Teilnehmer der Gruppe kurz und knapp erklären / nennen, was er:sie aufgeschrieben hat. Danach einigt sich die Gruppe auf ein Thema (zB per Dot-Voting oder Daumen hoch/runter, etc). Das Thema mit den meisten Votes wird nun mit in die nächste Phase genommen.

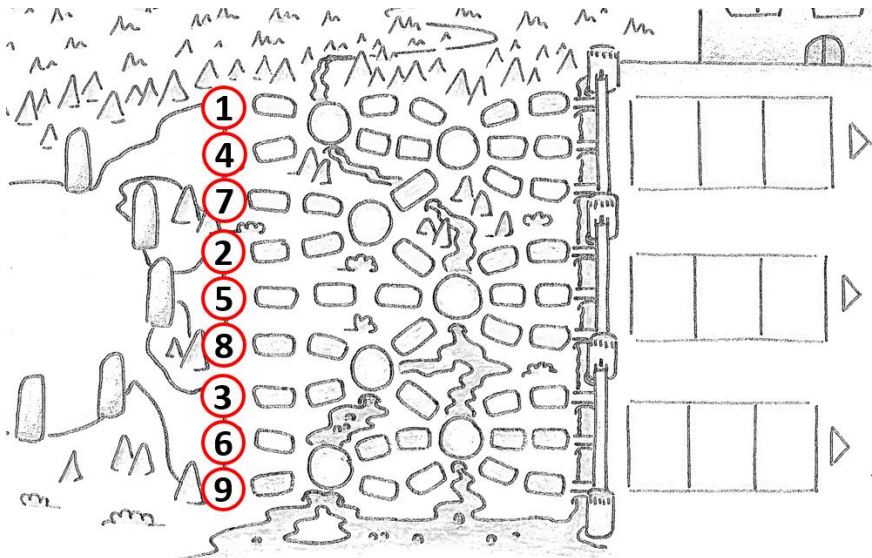
## „Generate Insights“

Bevor es hier weiter gehen kann, muss nun kurz das Spielfeld vorbereitet werden:

#1) Das Spielfeld für alle Teilnehmer gut sichtbar auf einem Tisch auslegen und jeweils einen der 7 Diamanten auf eine Weggabelung legen (Siehe Abb. unten)



#2) Nun wählt jeder Teilnehmer eine Farbe / Spielfigur für sich aus. Ist das geschafft werden alle Figuren (je nach Anzahl der Teilnehmer) in der abgebildeten Reihenfolge auf ihre Startposition gestellt:



Bsp: Spieler 1 startet ganz oben auf Startposition 1, Spieler 2 startet von Startposition 2 (eher in der Mitte des Spielfeldes zu finden), usw...

#3) Anschließend wird jedem Spieler ein Set an Fragenkarten zugeordnet, die jedoch erst einmal verdeckt bleiben (Entweder sucht sich jeder Teilnehmer einen Fragenkarten Stapel nach dem „Coverbild“ selber aus oder sie werden zugewiesen).

#4) Bevor gespielt wird, kann zB das gewählte Thema (welches auf dem Post-It vermerkt wurde) in die Mitte des Steinkreises gelegt werden (siehe Abb unten). So kann jeder Teilnehmer immer noch mal wieder gucken, auf welches Thema sich die kommenden Fragen beziehen.



#5) Bevor es nun endlich losgehen kann, noch ein paar Regeln für die kommende Phase:

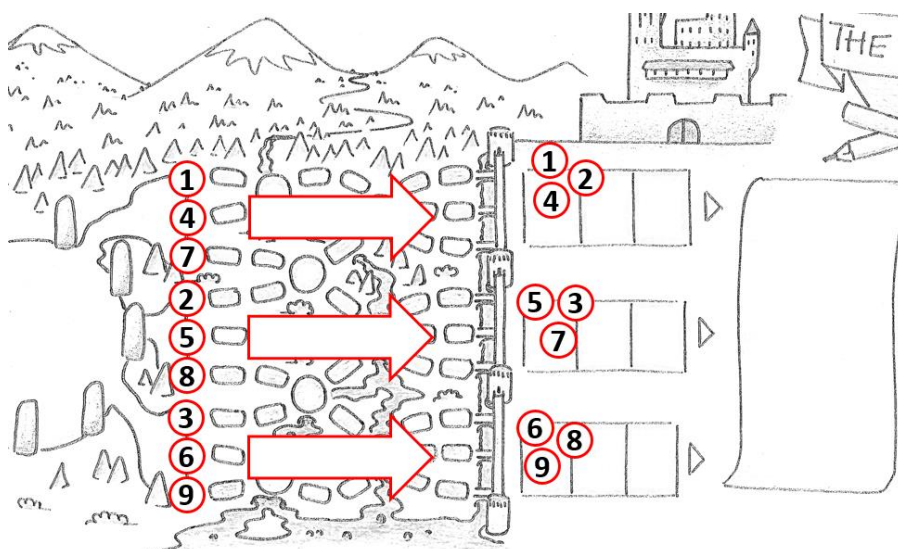
- Jeder Spieler ist der Reihe nach dran, begonnen wird mit dem Spieler auf der Startposition 1. Nun geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- Ist ein Spieler dran, wird als erstes gewürfelt. Wird eine 1, 2 oder 3 gewürfelt, darf der Teilnehmer seine Spielfigur ein Feld weiter setzen. Wird eine 4, 5 oder 6 gewürfelt, darf die Spielfigur 2 Felder vorangesetzt werden.
- Ist die Spielfigur auf die neue Position gesetzt worden, gibt der Teilnehmer die Würfel weiter und zieht eine Karte von seinem Fragenstapel und macht sich daran, diese alleine zu beantworten / Notizen aufzuschreiben, während der nächste Teilnehmer nun schon würfeln und weiterspielen kann.
- Diamanten sammeln: Kommt ein Teilnehmer mit seiner Spielfigur als erstes auf eine Weggabelung, darf er: sie den Diamanten aufsammeln und behalten (die Diamanten werden in der kommenden Phase noch einmal wichtig).

**Hinweis:** Die Pfade haben zT verschiedene Farben. Diese dienen der Orientierung, um vor allem nach einer Weggabelung weiter auf dem richtigen Pfad zu bleiben (siehe folgende Abbildung).



**Ende der Phase:** Diese Phase ist vorbei, wenn alle Teilnehmer in der Burg angekommen sind oder ein Spieler alle seine fünf Fragenkarten beantwortet hat. (Bei vielen Mitspielern hat sich gezeigt, dass es auch schon ausreichend sein kann, diese Phase zu beenden, wenn die erste Person die Burg erreicht hat. → Es hilft hier also die Gruppe im Blick zu behalten und die Stimmung aufzunehmen, ob noch Lust / Bedarf an einer weiteren Runde besteht.)

Es sollten nun alle Teilnehmer innerhalb der Burg stehen. Falls noch Figuren auf dem Spielfeld stehen, müssen die verbliebenden Figuren ihrem Pfad entsprechend in die Burg gezogen werden. Bei 9 Teilnehmern sollten in jedem Drittel nun jeweils Gruppen aus 3 Figuren und somit Teilnehmer angekommen sein. (Die folgende Abbildung zeigt jeweils 3 „Figuren“ in jedem Drittel mit ihren Startplatz Nummern)



Bei 9 Teilnehmern ergeben sich also 3 Gruppen aus jeweils 3 Spielern.

## **“Decide what to do – Teil 1“**

In den Burgmauern angekommen, sollen sich die Teilnehmer nun in kleinen Gruppen zusammenfinden, entsprechend der Platzierung ihrer Spielfiguren. (Bleiben wir bei unserem Beispiel aus der letzten Abbildung: Mit 9 Teilnehmern besteht die erste Gruppe aus Teilnehmer 1, 2 und 4, die zweite Gruppe aus Teilnehmer 3, 5 und 7 und die dritte Gruppe aus Teilnehmer 6, 8 und 9)

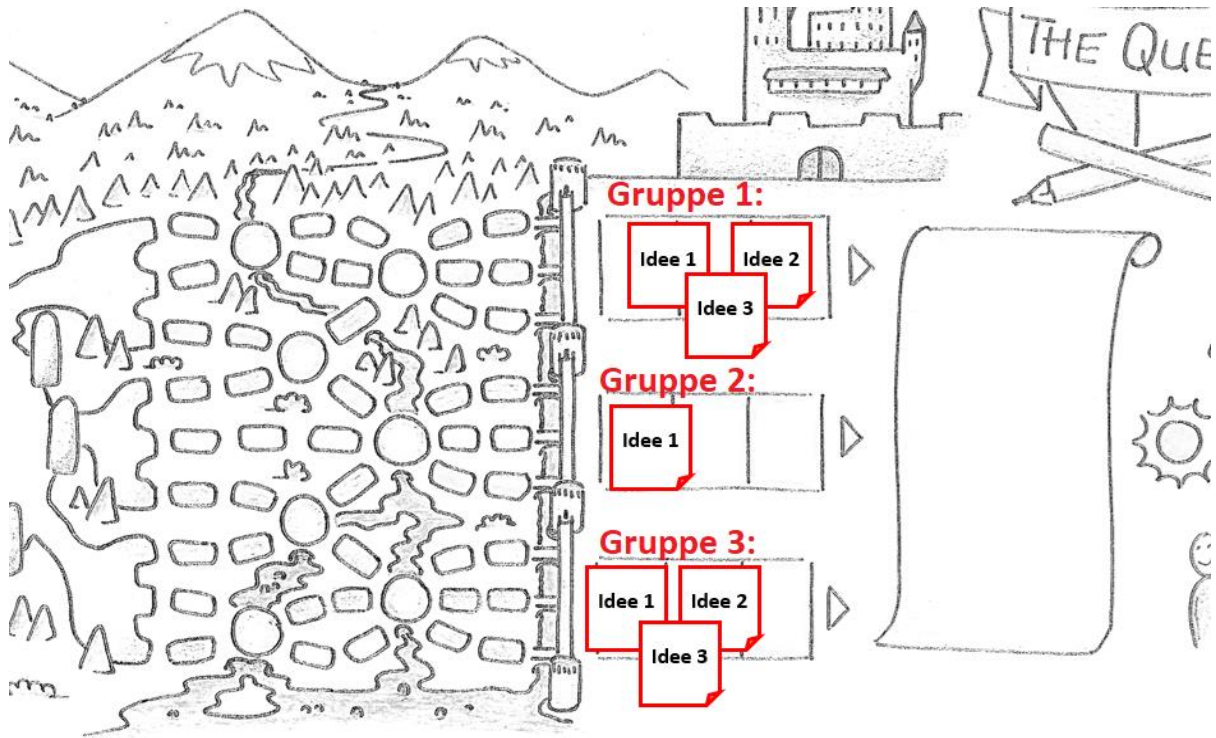
Bevor es aber nun in die Diskussion in die jeweiligen Gruppen geht, kommen endlich die zuvor gesammelten Diamanten / Steine / Chips, etc. ins Spiel! Jeder Teilnehmer, der einen oder mehrere Diamanten gesammelt hat, stellt diesen nun seiner Gruppe zur Verfügung. Sprich alle Mitglieder einer Gruppe werfen ihre gesammelten Diamanten zusammen; im besten Fall kommen so in einer Gruppe bis zu 3 Diamanten zusammen – im schlimmsten Fall kann eine Gruppe lediglich auf einen Diamant zurückgreifen.

Diese Diamanten sind nun „Zielvorgabe“ für die kommende Gruppenarbeit: Jeder Teilnehmer hat durch die vorherige Phase Fragen beantwortet und / oder Notizen angefertigt, die er bis jetzt nur für sich geschrieben hat. In der jetzt bevorstehenden Gruppendiskussion, sollen diese Notizen und Antworten in der jeweiligen Gruppe gegenseitig vorgestellt werden und dienen als Diskussionsgrundlage für erste Lösungsideen.

Was heißt nun „Zielvorgabe“? Nach Beendigung der Gruppenarbeit darf jede einzelne Gruppe nämlich nur so viele Lösungsideen hervorbringen, wie sie Diamanten zur Verfügung hat (Hat eine Gruppe beispielsweise nur einen Diamanten, müssen sich die Teilnehmer dieser Gruppe stark darauf einigen, welche ihrer Ideen sie nun mit in die nächste Phase nehmen wollen).

Je nach Teilnehmerzusammensetzung oder Gruppendynamik solltet ihr entscheiden, wieviel Zeit die Gruppen für die Diskussion bekommen sollen (Ich hatte den Eindruck, dass 15 Minuten hier ein guter Richtwert ist).

Nachdem die Zeit nun für die einzelnen Gruppen rum ist, sollten am Ende alle Gruppen mindestens 1 und maximal 3 erste Lösungsideen haben. Nachstehende Abbildung zeigt eine mögliche Konstellation in der Gruppe 1 und Gruppe 3 jeweils 3 Diamanten / Steine, etc gesammelt hat und somit 3 Ideen hervorbringen darf und Gruppe 2 mit nur einem Diamanten dann nur eine Idee zeigen darf:



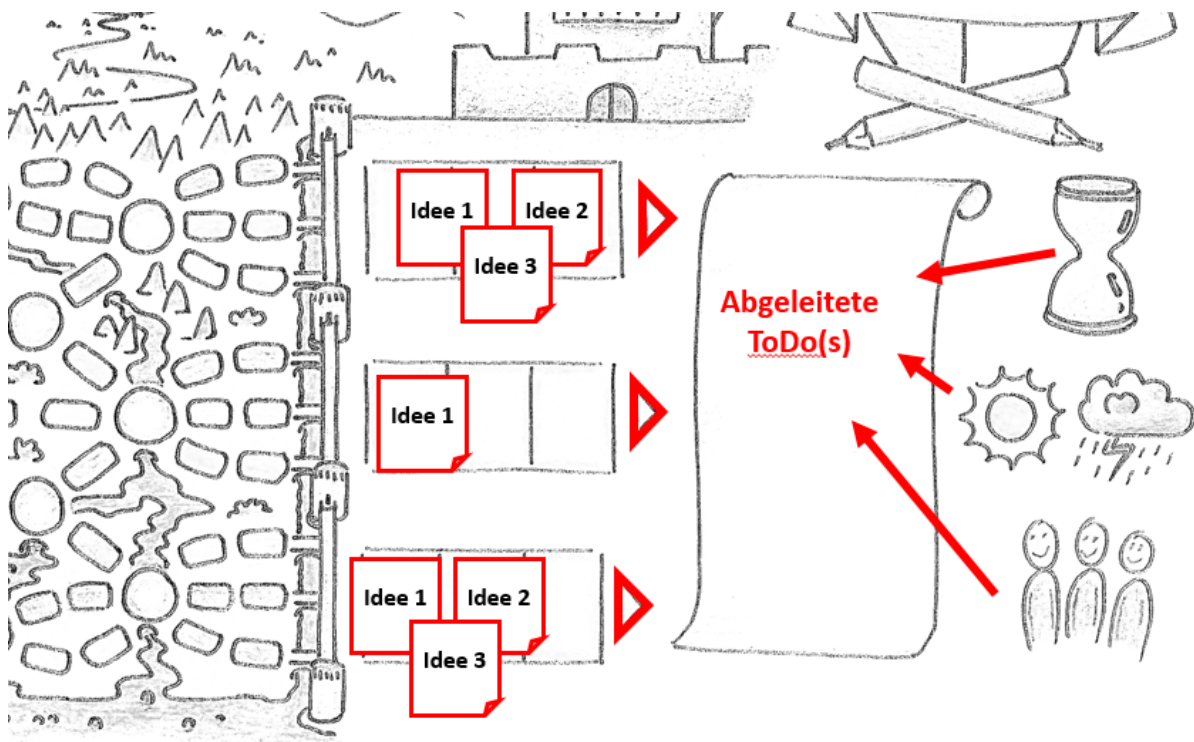
... und damit starten wir auch schon in den zweiten Teil dieser Phase...



## “Decide what to do – Teil 2“

Im zweiten Teil dieser Phase sind nun alle Teilnehmer gleichzeitig gefragt. Jede Gruppe stellt nun dem gesamten Teilnehmerkreis ihre Ideen vor. Anschließend hat die gesamte Gruppe nun die Möglichkeit die ToDo's noch zu verfeinern oder weiter zu schärfen (Wichtig ist hier nicht zu viel auf einmal zu wollen. Es empfiehlt sich lieber weniger Maßnahmen abzuleiten, die auch wirklich angegangen werden können, als gleich die ganze Welt retten zu wollen! ☺).

Hat sich die gesamte Gruppe auf die ToDo's für den nächsten Sprint geeinigt sind diese noch um 3 weitere Punkte / Fragen zu ergänzen (dafür sind die 3 Bilder ganz rechts auf dem Spielfeld gedacht):



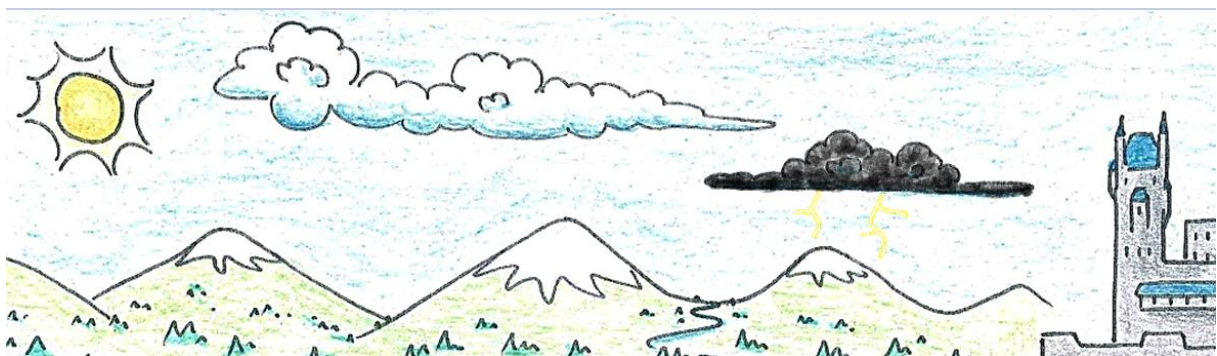
Fragen zu den ToDo's:

- **Sanduhr:** Wann soll die Maßnahme erledigt sein?
- **Sonne / Gewitter:** Woran merken wir, dass wir erfolgreich / nicht erfolgreich waren?
- **Personen:** Wer ist der Treiber der Maßnahme? (Diese Person muss sich nicht alleine um die Lösung kümmern, treibt diese aber voran und verfolgt den Fortschritt)

## „Close the Retro“

Geschafft... fast zumindest! ☺ Wir haben nun ein Thema in der Gruppe gefunden, dass alle Teilnehmer besprechen wollten (auch wenn sie vor dem Termin noch nichts davon wussten), Hintergründe und Einblicke erhalten, gemeinsam erste Ideen dazu entwickelt und alle zusammen haben sich auf die wichtigsten ToDo's geeinigt.

Dann können wir die Retro ja jetzt entspannt ausklingen lassen. Auf dem Spielfeld sind am Himmel Sonne und Wolken zu sehen. Gebt den Teilnehmer am Ende der Retro die Chance Feedback zu der Retro zu geben, indem sie ihre Spielfiguren oder ein blanko Post-It am Himmel positionieren (siehe Abb. unten).



Wenn den Teilnehmern der Termin gefallen hat, dann landen bestimmt alle Figuren / Post-It's auf der Sonne, wenn das Format so gar nichts für jemanden gewesen sein sollte, dann können die Figuren / Post-It's auf die Gewitterwolke gestellt werden!

Ich wünsche euch viel Erfolg und ganz viel Spaß mit dieser Retro-Idee! ☺