



Das Papierfliegerspiel



60 - 90 Minuten



4 - 6 SchülerInnen pro Team: 3 - 5 Fliegerbauer, 1 Product Owner

Spielauftrag: Jedes Team faltet pro **Sprint** (= Durchgang) so viele Papierflieger wie möglich.

Alle Flieger müssen vom **Product Owner** getestet werden: Sie müssen mindestens **3 Meter** weit fliegen.

Der Product Owner faltet nicht mit.

Vorbereitung

Ihr braucht:

- DIN A4 Papier, ca. 50 Stück pro Team
- Tafel + Kreide für die Punktezahl
- Timer
- Abmessung: 3 Meter Wurflinie

Vor dem Spiel im Team: (ca. 10 Minuten)

- Gruppennamen notieren auf Tafel
- Rollenverteilung klären (1 Product Owner)
- Faltanleitung klären (s. Seite 2)
- Regeln klären

Spielablauf und Spielregeln

Spielt insgesamt **3 - 5 Sprints**. Jeder Sprint enthält diese **3 Phasen**:

- **1 Minute:** Planung (Gruppenorganisation, Faltechnik,...)
- **3 Minuten:** Falten und Testen
- **2 Minuten:** Ergebnisse sammeln und Retrospektive (Wo können wir optimieren?)

1. Baut innerhalb der vorgegeben Zeit so viele Papierflieger (aus DIN A4 Papier) wie möglich.
2. **Achtung:** Die Spitze des Fliegers muss stumpf sein, damit sich niemand verletzt!
3. Jeder Spieler darf nur **einmal** falten, danach muss er den Flieger an den nächsten Spieler zum Falten weitergeben. Diese Regel bleibt bei jedem Sprint bestehen.
4. Gefaltete Flieger werden vom Product Owner getestet.
5. Es zählen nur die Flieger als "fertig", die mindestens **3 Meter** weit fliegen. Ist das nicht der Fall, zählt der Flieger als "unfertig". Er darf nicht mehr verbessert werden.
6. Nach Ablauf der Zeit zählt der Product Owner die Flieger ("fertige", "nicht getestete" und "unfertige") und notiert die 3 Zahlen auf der Tafel.
7. In der **Retrospektive** überlegt sich das ganze Team **eine** Optimierung für den nächsten Sprint, um die Zahl der "fertigen" Papierflieger zu erhöhen und den Ausschuss (= "nicht getestete" und "unfertige" Flieger) zu reduzieren.
8. Das Team organisiert sich die ganze Zeit selbst und verteilt eigenständig seine Aufgaben.

DENKT DARAN:

- *Es ist kein Wettbewerb, sondern nur ein interner Teamvergleich.*
- *Schaut nach jeder Runde, wie ihr euch durch die **Iterationen** (wiederholte Abläufe) im Team verbessert.*



Abschluss

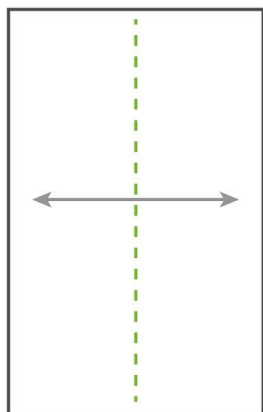
Sprecht nach allen Durchgängen in der **ganzen Klasse** über Folgendes:

- Wie habt ihr euch über die Sprints hinweg verbessert?
- Was wäre gewesen, wenn ihr keine Time Box (zeitliche Beschränkung) gehabt hättet?
- Wie konntet ihr den Ausschuss (Flieger, die nicht fertig oder nicht getestet wurden) reduzieren?

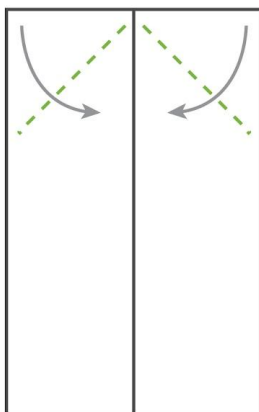


Faltanleitung

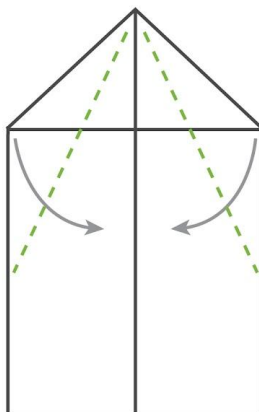
1.



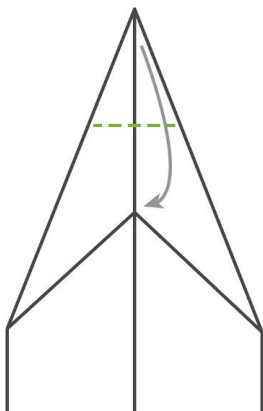
2.



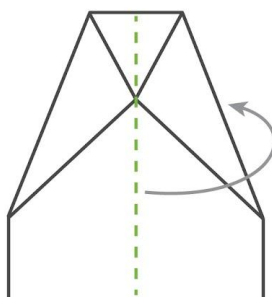
3.



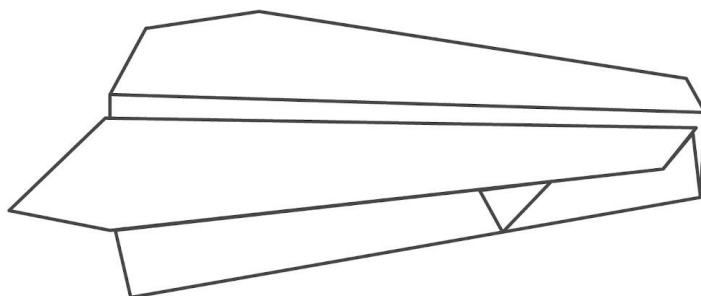
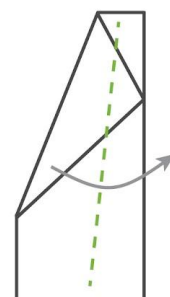
4.



5.



6.



TIPP

→ *Ihr könnt auch eure eigene Falttechnik benutzen. Einigt euch im Team aber auf eine Faltung und achtet darauf, dass die Spitze des Fliegers stumpf ist, um niemanden zu verletzen.*

