

# **Rollenspiel Scrum**

# **SCRUM-Rollenspiel: Hänsel und Gretel**

Du willst ein Heft mit dem Märchen Hänsel und Gretel veröffentlichen. Leider ist die Geschichte aktuell noch unvollständig. Zudem fehlen Informationen zu der Entstehung und den ursprünglichen Autoren der Geschichte, sowie ein Titelbild und eine gute Zusammenfassung. Alle offenen Punkte wurden ins Product Backlog eingetragen. Nutze die SCRUM-Methode, um alle Anforderungen des Product Backlogs in die Tat umzusetzen, sodass du das Heft bald veröffentlichen kannst:

## **Product Backlog zu Beginn:**

- Schreibe Akt 1 der Geschichte fertig
- · Schreibe Akt 2 der Geschichte fertig
- · Schreibe Akt 3 der Geschichte fertig
- Skizziere ein Titelbild zu der Geschichte
- Recherchiere und schreibe Hintergründe über die Autoren, die Brüder Grimm, zusammen
- Recherchiere und schreibe Hintergründe über das Märchen zusammen (Entstehungsjahr, Verfilmungen, ...)
- · Liste andere Märchen der Brüder Grimm auf
- Schreibe eine Zusammenfassung der Geschichte in 3 Sätzen

# Product Backlog Anforderungen, die nach Sprint 1 hinzugefügt werden

- Ändere die Geschichte so ab, dass die Stiefmutter die Gute ist und der Vater der Böse
- Füge an beliebiger Stelle eine Figur in die Geschichte ein. Die Figur sollte eine kleine, aber relevante Rolle haben und mit Hänsel und Gretel sprechen.

#### **Aufgabe**

Teilt euch in Gruppen von 5 Leuten auf, wobei einer die Rolle des Product Owners, einer die Rolle des Scrum-Masters, und 3 in die Rolle des Entwicklerteams schlüpfen. Es sollen 3 Sprints (a la 15 Minuten) geplant, durchgeführt, und gereviewt werden. In jedem Sprint soll ein realistischer Teil der Anforderungen umgesetzt werden. Der Product Owner legt die Priorisierung der Aktivitäten fest und kann auch Punkte aus dem Product Backlog hinzufügen oder rausstreichen. Das Entwicklerteam setzt in einem Sprint die

Rollenspiel Scrum 1

ausgewählten Anforderungen in die Tat um. Wie sie das machen ist ihnen komplett selbst überlassen.

Der Scrum-Master ist für die Einhaltung der SCRUM-Methodik verantwortlich (Einhaltung Zeit, Moderation von Sprint Planning und Sprint Review, Konfliktlösung falls notwendig,...)

## Das Märchen "Hänsel und Gretel"

#### Akt 1

Es war einmal ein armer Holzhacker. Er hatte zwei Kinder und eine Frau, die die Stiefmutter der Kinder ist. Der Holzhacker hatte so wenig Geld, dass er sich für seine Familie kein Brot leisten konnte. Eines Abends fragte er seine Frau: "Wir haben nicht genug Essen, was sollen wir machen?". Die Frau antwortete: "Wir gehen morgen mit den Kindern in den Wald: Da machen wir ihnen ein Feuer an und geben jedem noch ein Stücken Brot, dann gehen wir an unsere Arbeit und lassen sie allein. Sie finden den Weg nicht wieder nach Haus und wir sind sie los." Der Holzhacker war zuerst empört, stimmte aber am Ende aus Verzweiflung zu.

Die beiden Kinder hatten das Gespräch mitangehört. Gretel fing an zu weinen, aber ihr Bruder Hänsel tröstete sie. Als der Holzfäller und seine Frau schliefen, ging Hänsel nach draußen und sammelte ganz viele Kieselsteine.

Am nächsten Tag machten alle Vier sich auf den Weg in den Wald. Hänsel warf heimlich Steine, damit er später den Weg zurück nach Hause finden würde. Mitten im Wald zündeten die Vier ein Feuer an. "Nun legt euch ans Feuer, ihr Kinder und ruht euch aus, wir gehen in den Wald und hauen Holz. "Wenn wir fertig sind, kommen wir wieder und holen euch ab", sagte die Stiefmutter von Hänsel und Gretel. Hänsel und Gretel schliefen vor dem Feuer ein, in der Nacht wachten sie wieder auf. Der Vater und die Stiefmutter waren immer noch nicht zurückgekehrt...

#### Akt 2

Der Vater freute sich, als er seine beiden Kinder sah. Doch nicht lange danach war wieder Not in der Familie. Sie hatten kein Brot mehr zu essen. Die Stiefmutter wollte die Kinder wieder weg schicken. Erneut hörten Hänsel und Gretel das Gespräch des Holzhackers und seiner Frau mit an. In der Nacht wollte Hänsel wieder Kieselsteine sammeln, aber die Stiefmutter hatte dieses Mal die Tür verschlossen.

Am nächsten Tag führte die Stiefmutter Hänsel, Gretel und den Vater wieder in den Wald. Auf dem Weg zerbröselte Hänsel ein Brot, das er von der Stiefmutter bekommen hatte. Es sollte ihm und seiner Schwester den Weg zeigen. Die Stiefmutter führte die Geschwister ganz, ganz tief in den Wald hinein. Hier passierte genau dasselbe wie das letzte Mal: Der Holzhacker und die Frau verließen Hänsel und Gretel. Mitten in der Nacht wachten sie auf und wollten den Brotkrumen folgen. Doch die Vögel hatten alle gegessen. Hänsel sagte zu Gretel: "Wir werden den Weg schon finden." Aber sie fanden ihn nicht.

Rollenspiel Scrum 2

Hänsel und Gretel waren sehr hungrig. Sie gerieten immer tiefer in den Wald. Sie kamen an ein Haus, das aus Brot gebaut war, und mit Kuchen gedeckt. Die Fenster waren aus hellem Zucker. Die Geschwister fingen an, von dem Haus zu essen. "Knuper, knuper, knäuschen, wer knuspert an meinem Häuschen?", hörten sie dann aus dem Haus. "Der Wind, der Wind, das himmlische Kind", sagten Hänsel und Gretel. Eine steinalte Frau, die sich auf Krücken stütze, kam hinaus. Sie lockte die Kinder in das Haus. Hier war der Tisch reichlich gedeckt. Es gab ganz viel zu essen. Und es gab ein Bett, in das Hänsel und Gretel sich gleich legten. Sie glaubten, sie wären im Himmel. Aber die Frau hatte sich nur verstellt. Tatsächlich war sie eine böse Hexe. Das Haus hatte sie nur gebaut, um Kinder anzulocken...

#### Akt 3

Nach einiger Zeit wollte die Hexe Hänsel, der immer noch im Käfig war, essen. Sie sagte Gretel, dass sie ihren Bruder backen wollte. Gretel sollte dafür das Feuer im Backofen anheizen. Die Hexe stieß die arme Gretel hinaus zu dem Backofen, aus dem die Feuerflammen schon heraus schlugen. "Kriech hinein"; sagte die Hexe, "und sieh zu, ob recht eingeheizt ist." Und wenn Gretel darin war, wollte sie den Ofen zumachen, und Gretel sollte darin braten. Denn die Hexe wollte Gretel auch essen.

Doch Gretel durchschaute den Plan der Hexe. "Ich weiß nicht wie ichs machen soll, wie komm ich da hinein?", fragte sie die Hexe. "Dumme Gans", sagte die Hexe, "die Öffnung ist groß genug, siehst du wohl, ich könnte selbst hinein". Die Hexe trappelte heran und steckte den Kopf in den Backofen. Gretel gab ihr einen Stoß und verschloss die Tür des Backofens. Gretel lief zu Hänsel und befreite ihn aus dem Käfig. Die beiden freuten sich sehr und sprangen herum. Sie gingen in das Haus der Hexe und fanden eine Kiste mit Perlen und Edelsteinen. Sie nahmen so viel mit, wie sie tragen konnten.

Als sie an dem Haus von dem Vater ankamen, ...

Rollenspiel Scrum 3