

Kennenlernen-Bingo

entstanden im Projekt ProXLab und eingesetzt im
Masterkurs Agiles Projektmanagement an der
Stiftung Universität Hildesheim
im WiSe 2021/2022

Förderhinweis

ProXLab im Kurzsteckbrief

<u>Titel:</u>	ProXLab – Das praxisorientierte Austausch- und Erprobungs- ökosystem für Studierende, Absolventen und Arbeitgeber aus der Region Leine-Weser
<u>Programm:</u>	Richtlinie über die Gewährung von Zuwendungen zur Unter- stützung Regionaler Fachkräftebündnisse durch Förderung von Fachkräfteprojekten für die Region – allgemeine Strukturmaßnahme, Förderperiode 2014-2020
<u>Fördertopf:</u>	Mittel des Europäischen Sozialfonds (ESF)
<u>Projektvolumen:</u>	361.631,02 € (50% Förderquote)
<u>Projektlaufzeit:</u>	01.10.2020 - 30.06.2022
<u>Förderkennzeichen:</u>	ZAM 3-85098297
<u>Webseite:</u>	www.pro-x-lab.de

Vision, Mission und Teilziele



Vision

Die universitätsnahe Zukunftsagentur ProXLab verbindet **IT-Fach- und -Führungskräfte von morgen** mit **visionären Fach- und Führungskräften von heute**.

Gemeinsam gestalten und leben wir den digitalen Wandel in der Region Hildesheim.



Mission

Durch unsere Angebote **schärfen** wir die **Fachkräfteprofile** von IT-Studierenden und -AbsolventInnen der Universität Hildesheim und **forcieren den Dialog** zwischen den IT-Studierenden, AbsolventInnen und ArbeitgeberInnen aus der Region.



Teilziele

Dafür entwickeln und erproben wir neue **praxisnahe Kurs- und Veranstaltungsformate**, gestalten und evaluieren **Instrumente für ein begleitendes Coaching**, erfassen eingesetzte **Raum- und Arbeitsressourcen**, bauen die **Marke ProXLab** und ein **Portal** auf und streben **Vernetzung** und **Verstetigung** an.

Spielanweisungen

Spielablauf

- Ihr werdet gleich in Breakout-Rooms mit 10+ Personen zugeteilt.
- Fünf Bingo-Tafeln stehen im Learnweb zur Auswahl: Der Teilnehmer, die Teilnehmerin mit dem alphabetisch ersten Vornamenserstbuchstaben in der Gruppe erhält Tafel 1, Nr. 2 Tafel 2, Nr. 3 Tafel 3, Nr. 4 Tafel 4, Nr. 5 Tafel 5, Nr. 6 Tafel 1, Nr. 7 Tafel 2... Sollten Nachzügler dazukommen und die Verteilung bereits abgeschlossen sein, nehmen die Nachzügler eine beliebige Tafel.
- Ladet bitte eure Tafel herunter, öffnet diese und wartet auf mein Zeichen zum Bingo-Beginn.
- Nach dem Startzeichen nutzt ihr eure Bingo-Tafel und befragt eure Mitgruppenmitglieder, um eure Tafel so schnell und mit so vielen verschiedenen Gruppenmitgliedern wie möglich und so vollständig wie nötig auszufüllen.
- Ihr sollt dafür die in Zoom zur Verfügung stehenden Kanäle, d.h. Text- und Sprach-Chat, nutzen.
- Nach 15 Minuten endet die Zeit und ihr werdet zurück in den Hauptraum geholt.
- Ggf. empfiehlt es sich, zu Beginn eine Gruppenstrategie auszuarbeiten, damit es nicht zu chaotisch wird...

Ziele des Spiels

- Das Gegenseitige Kennenlernen steht im Vordergrund.
- Trotzdem gibt es auch einen Wettbewerb: Sobald jemand 5 Einträge in einer Zeile oder Spalte oder auf einer der zwei Diagonalen durch Befragung anderer Teilnehmender der Gruppe ausgefüllt hat, schreibt er/sie im Chat an die Gruppe und an mich als Moderator „Bingo!“. Diese Person ist nun Bingo-KönigInnen-AnwärterIn.
- Diese Person hat nun drei Optionen:
 - Sie kann sich zurücklehnen und das Gewusel bis zum Ablauf der Zeit genüsslich betrachten.
 - Sie kann versuchen, die eigene Bingo-Tafel soweit wie möglich zu vervollständigen.
 - Sie kann anderen in der Gruppe dabei helfen, auch ein Bingo zu erreichen.
- Gekürt wird der die **Bingo-Königin bzw. der Bingo-König** (erstes Bingo), die **Bingo-MeisterInnen** (vollständig ausgefüllte Bingo-Tafeln) sowie die **Bingokratie** (Gruppe mit den meisten Bingos).

Nachbereitung und Reflexion

- Individuell:
 - Welches Ziel habt ihr für euch individuell in der Vordergrund gestellt (Bingo-KönigIn, Bingo-MeisterIn, Bingokratie)?
 - Wie seid ihr vorgegangen, um möglichst schnell individuell ein Bingo zu erreichen? Was waren dabei eure größten Hindernisse?
 - Wie seid ihr vorgegangen, um eure Karte möglichst vollständig auszufüllen? Was waren dabei eure größten Hindernisse?
- Gruppe:
 - Wie habt ihr euch als Gruppe organisiert?
 - Haben sich alle gleichermaßen an der Organisation beteiligt?
 - Gab es einen oder mehrere WortführerInnen?
 - Falls es WortführerInnen gab: Warum seid ihr ihnen gefolgt?
 - Hat sich jemand in der Gruppe nicht beteiligt oder nicht an die Regeln gehalten? Was waren Gründe dafür? Wie seid ihr dem begegnet?
 - Was würdet ihr bei einem weiteren Durchlauf an eurer Gruppenorganisation verändern?

Moderationsanweisungen

Kurzsteckbrief

- **Typ:** Opener zum Kurs- oder Workshopbeginn
- **Lernziele:** Kennenlernen der Kursteilnehmenden untereinander, Erfahrungen sammeln in der ad-hoc-Selbstorganisation und im Umgang mit Coopetition
- **Niveau:** sehr einfach, da wenig Vorbereitungszeit und geringe bis keine Eingriffe der Moderation während der Durchführung
- **Teilnehmendenzahl:** ab ca. 6 Personen pro Gruppe sinnvoll möglich, da ab dann sich organisatorische Herausforderungen einstellen; ideal: 10+ Personen pro Gruppe
- **Dauer:** ab ca. 30 Minuten gesamt, davon ca. 5 Minuten für Anmoderation, 17 Minuten in Breakout-Room (davon ca. 15 Minuten Spielzeit), ab ca. 8 Minuten Nachbereitung und Reflexion; die Spielzeit sollte bei Gruppengrößen <10 reduziert werden
- **Kontext:** für virtuellen Raum vorbereitet, jedoch leicht für physische Durchführung anpassbar

Anpassungsbedarfe

- Die Bingo-Tafeln sollten entsprechend erwarteter Gemeinsamkeiten der Teilnehmenden angepasst werden. So enthalten die Tafeln aktuell etwa Einträge zu bekannten Orten in der Region Hildesheim-Hannover. Erfolgt eine Verwendung in einem nicht-agilen Kontext, sollten die entsprechenden Einträge durch Bezüge zu Lernzielen bzw. Lerninhalten des Kurses oder Workshops ersetzt werden.
- Je kleiner die Gruppengröße, desto kürzer muss das Spielzeitlimit gewählt werden, um Druck aufzubauen.
- Das Spiel wurde für den universitären Remote-Kontext basierend auf einer Vorlage aus dem Buch „Agile Spiele kurz & gut“ angepasst. Weitere Hinweise zur Durchführung in physischen Kontexten finden sich entsprechend im Buch auf den Seiten 31 bis 34. Die dort genannten Stolperfallen wurden in dieser Version durch zusätzliche Ziele versucht zu adressieren. Außerdem ist eine Nachbereitung/Reflexion hinzugekommen.
- PowerPoint als auf nahezu allen Studierendengeräten vorinstallierte Software hat sich als Formatvorlage im Universitätskontext bewährt. Eine Übertragung in Word, Google Docs, oder entsprechend vorbereitete Miro-Boards ist jedoch auch jederzeit möglich.

Hinweise zur Reflexion

- Im Kontext eines Kurses oder Workshops zum Thema Agilität ist die Nachbereitung und gemeinsame Reflexion sehr wichtig. Hierdurch kann das Spiel nicht nur zum Kennenlernen dienen, sondern auch für typische Gruppendynamische Phänomene in kooperativen Kontexten sensibilisieren.
- Coopetition ist eine Wortneubildung aus Kooperation (engl. Cooperation) und Wettbewerb (engl. competition). Das Wort bezeichnet eine Situation, in der eine Dualität zwischen Konkurrenz (individuelle Ziele) und Kooperation (Angewiesenheit auf Gemeinschaft und Gemeinschaftsziel) besteht.
- Gerade in neugeformte agilen Teams mit agil eher unerfahrenen Teammitgliedern besteht erfahrungsgemäß zunächst eine Form von Coopetition: Jeder versucht seine individuellen Aufgaben so effizient wie möglich zu erledigen, übernimmt individuell Verantwortung für Ergebnisse und versucht sich auch innerhalb des Teams auszuzeichnen bzw. zu positionieren. Ein agiles Mindset fordert hingegen gemeinschaftliche Verantwortung, Zusammenarbeit und Vertrauen, damit auf dynamische Umfelder effizient reagiert werden kann. Dies zu erreichen erfordert ein großes Maß an Disziplin und auch einen gewissen Grad an Unterordnung der Eigeninteressen gegenüber den Gemeinschaftsinteressen.
- Eben diese Aspekte werden in diesem Spiel im Kleinen mitadressiert. Dabei dienen die individuellen Zielstellungen, der Umfang der Bingo-Tafeln, die Gruppengröße und das Zeitlimit als Stressoren.

Hinweise zur Quelle

Das Spiel orientiert sich an den Ausführungen von Marc Bleß und Dennis Wagner im Buch „Agile Spiele kurz & gut“ und wurde für die Anwendung in der Remote-Lehre modifiziert.

Quelle: Marc Bleß, Dennis Wagner - Agile Spiele kurz & gut, O'Reilly Verlag, 2019.

Bingo-Tafeln

Kennenlern-Bingo-Tafeln für den Kurs Agiles Projektmanagement an der Stiftung Universität Hildesheim im WiSe 2021/2022



wohnt in Hildesheim.	hat ein Auslandssemester verbracht in	besucht diese Vorlesung, weil er/sie	hat schon ein Zertifikat außerhalb der Hochschule erworben, nämlich für	konnte mir den Begriff verständlich erklären: Technical Debt
hat schon einmal an einer Retrospektive teilgenommen.	hat schon einmal mit Crystal, XP oder Scrum gearbeitet.	brennt für	hat schon einmal Kanban genutzt für	hat schon einmal eine User Story gelesen.
hat einen Bruder oder eine Schwester.	gefällt am Studium an der Universität Hildesheim, dass	setzt MVP nicht nur mit Sport in Verbindung sondern mit	hat eine Ausbildung gemacht, nämlich zur/zum	hat schon einmal in einem skalierten agilen Ansatz (SAFe, LeSS, Nexus etc.) gearbeitet.
studiert Wirtschaftsinformatik.	war schon einmal im Erlebniszoo Hannover.	hat seinen/ihren Bachelorabschluss nicht in Hildesheim gemacht, sondern in/an der	ist Fan vom VFL Wolfsburg.	hat mir eine gute Bar empfohlen, nämlich
hat mir einen Foto-Spot in der Region empfohlen, nämlich	hat schon einmal als Product Owner gearbeitet bei	arbeitet als WerksstudentIn bei	studiert Informationsmanagement und Informationstechnologie.	kenne ich schon aus

Kennenlern-Bingo-Tafeln für den Kurs Agiles Projektmanagement an der Stiftung Universität Hildesheim im WiSe 2021/2022



kenne ich schon aus	arbeitet als WerksstudentIn bei	hat schon einmal in einem skalierten agilen Ansatz (SAFe, LeSS, Nexus etc.) gearbeitet.	war schon einmal auf dem Brocken.	hat ein Auslandssemester verbracht in
hat schon einmal eine User Story geschrieben.	hat mir einen Foto-Spot in der Region empfohlen, nämlich	konnte mir den Begriff verständlich erklären: Definition of Done	studiert Internationales Informationsmanagement.	besucht diese Vorlesung, weil er/sie
setzt MVP nicht nur mit Sport in Verbindung sondern mit	hat eine Ausbildung gemacht, nämlich zur/zum	hat mir eine gute Bar empfohlen, nämlich	wohnt in Braunschweig	hat einen Bruder oder eine Schwester.
hat schon ein Zertifikat außerhalb der Hochschule erworben, nämlich für	ist Fan von Borussia Dortmund	hat schon einmal an einer Retrospektive teilgenommen.	hat schon einmal mit Crystal, XP oder Scrum gearbeitet.	studiert Informationsmanagement und Informationstechnologie.
hat schon einmal Kanban genutzt für	hat seinen/ihren Bachelorabschluss nicht in Hildesheim gemacht, sondern in/an der	hat schon einmal als Scrum Master gearbeitet bei	gefällt am Studium an der Universität Hildesheim, dass	brennt für

Kennenlern-Bingo-Tafeln für den Kurs Agiles Projektmanagement an der Stiftung Universität Hildesheim im WiSe 2021/2022



besucht diese Vorlesung, weil er/sie	studiert Internationales Informationsmanagement.	hat schon einmal Kanban genutzt für	ist Fan von Bayern München.	hat mir einen Foto-Spot in der Region empfohlen, nämlich
gefällt am Studium an der Universität Hildesheim, dass	hat schon einmal als Developer gearbeitet bei	kenne ich schon aus	hat seinen/ihren Bachelorabschluss nicht in Hildesheim gemacht, sondern in/an der	wohnt in Hannover.
hat ein Auslandssemester verbracht in	hat schon ein Zertifikat außerhalb der Hochschule erworben, nämlich für	hat schon einmal eine User Story geschrieben.	war schon einmal am Steinhuder Meer.	hat schon einmal an eine Retrospektive (mit-) organisiert.
hat mir eine gute Bar empfohlen, nämlich	hat schon einmal in einem skalierten agilen Ansatz (SAFe, LeSS, Nexus etc.) gearbeitet.	setzt MVP nicht nur mit Sport in Verbindung sondern mit	konnte mir den Begriff verständlich erklären: DevOps	arbeitet als WerksstudentIn bei
hat schon einmal mit Crystal, XP oder Scrum gearbeitet.	brennt für	hat einen Bruder oder eine Schwester.	studiert Wirtschaftsinformatik.	hat eine Ausbildung gemacht, nämlich zur/zum

Kennenlern-Bingo-Tafeln für den Kurs Agiles Projektmanagement an der Stiftung Universität Hildesheim im WiSe 2021/2022



gefällt am Studium an der Universität Hildesheim, dass	war schon einmal auf dem Weihnachtsmarkt in Hildesheim, Goslar oder Quedlinburg.	hat mir eine gute Bar empfohlen, nämlich	hat schon einmal mit Crystal, XP oder Scrum gearbeitet.	studiert Wirtschaftsinformatik.
hat eine Ausbildung gemacht, nämlich zur/zum	hat schon einmal Kanban genutzt für	hat schon einmal eine User Story gelesen.	hat schon einmal an einer Retrospektive teilgenommen.	brennt für
konnte mir den Begriff verständlich erklären: Flow	besucht diese Vorlesung, weil er/sie	hat mir einen Foto-Spot in der Region empfohlen, nämlich	studiert Internationales Informationsmanagement.	hat schon einmal als Product Owner gearbeitet bei
kenne ich schon aus	hat einen Bruder oder eine Schwester.	hat ein Auslandssemester verbracht in	hat schon ein Zertifikat außerhalb der Hochschule erworben, nämlich für	setzt MAP nicht nur mit Geographie in Verbindung sondern mit
wohnt in Wolfsburg	hat schon einmal in einem skalierten agilen Ansatz (SAFe, LeSS, Nexus etc.) gearbeitet.	arbeitet als WerkstudentIn bei	ist Fan von Eintracht Braunschweig	hat seinen/ihren Bachelorabschluss nicht in Hildesheim gemacht, sondern in/an der

Kennenlern-Bingo-Tafeln für den Kurs Agiles Projektmanagement an der Stiftung Universität Hildesheim im WiSe 2021/2022



hat schon einmal Kanban genutzt für	studiert Internationales Informationsmanagement.	besucht diese Vorlesung, weil er/sie	hat schon einmal als Scrum Master gearbeitet bei	hat schon einmal mit Crystal, XP oder Scrum gearbeitet.
hat seinen/ihren Bachelorabschluss nicht in Hildesheim gemacht, sondern in/an der	arbeitet als WerksstudentIn bei	wohnt „auf dem Dorf“, nämlich in	hat schon einmal an eine Retrospektive (mit-) organisiert.	hat einen Bruder oder eine Schwester.
ist Fan von Hannover 96	hat schon ein Zertifikat außerhalb der Hochschule erworben, nämlich für	brennt für	hat schon einmal eine User Story gelesen.	gefällt am Studium an der Universität Hildesheim, dass
hat mir einen Foto-Spot in der Region empfohlen, nämlich	hat ein Auslandssemester verbracht in	studiert Informationsmanagement und Informationstechnologie.	hat mir eine gute Bar empfohlen, nämlich	kenne ich schon aus
war schon einmal auf dem Weihnachtsmarkt in Hannover, Braunschweig oder Goslar.	setzt MAP nicht nur mit Geographie in Verbindung sondern mit	hat eine Ausbildung gemacht, nämlich zur/zum	konnte mir den Begriff verständlich erklären: Burndown Chart	hat schon einmal in einem skalierten agilen Ansatz (SAFe, LeSS, Nexus etc.) gearbeitet.