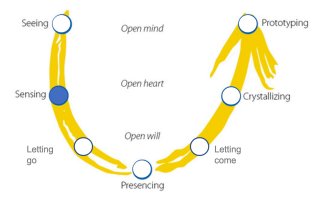


Tool: Coin Flip Game

Steckbrief		
Coaching-Anlass:	Verdeutlichung Prototyping	
Zeit:	30 Minuten	
Anzahl Teilnehmer¹:	beliebig viele Gruppen 5-11 Spieler pro Gruppe	
Infrastruktur, Materialien:	Für jede Gruppe ein Set von zehn gleichen Münzen Flipchart/Stift	
Einsatzgebiet	Einzelcoaching	nein
	Teamcoaching	nein
	Mitarbeitergespräch	nein
	Workshop	ja
	Online-Coaching	nein
Nicht zum Einsatz durch Führungskraft als Coaching-Instrument geeignet.		

▪ In aller Kürze

Mit dem Coin Flip Game werden Losgrößen in Prozessabläufen thematisiert. Es lässt sich mit dem Spiel ein agiles Prinzip verdeutlichen. Der Gesamtdurchlauf lässt sich durch das Schnüren von kleineren „Arbeitspaketen“ optimieren. Zudem ermöglicht dieses Vorgehen früheres Feedback.

Das Coin Flip Game eignet sich auch als „Metapher“ für alternative Prozess-Prototypen, die zu (möglicherweise kontraintuitiven) alternativen Ergebnissen führen.

▪ Kontext und Konzept

Mit dem Coin Flip Game werden einfache Produktionsprozesse simuliert:

- Prinzip der Losgröße (Batch Size) und der Notwendigkeit ihrer Reduzierung (Batch Size Reduction)

▪ Vorgehen

Vorbereitung:

- Einteilung in beliebig viele Gruppen von 5 bis 11 Spieler
- Festlegung der Rollen:
 - Arbeiter
 - Manager
 - Moderator
- Erklärung der Aufgaben:

¹ Wenn in dieser Toolbeschreibung von Teilnehmer, Coachee, Coach, Klient etc. gesprochen wird, dann sind damit männliche, weibliche und diverse Personen gleichermaßen gemeint.

- Jeder Arbeiter hat die Aufgabe, die eingehenden Münzen zu wenden und diese an den nächsten Arbeiter weiterzugeben.
- Der Manager ist für die Produktivität verantwortlich, sowie die korrekte Zeiterfassung.
- Der Moderator protokolliert die Zeiten auf einem Flipchart in einer Tabelle.

Ablauf und Moderation:

- Der Moderator gibt ein Startsignal.
- Die Arbeiter starten »die Produktion«.
- Ziel ist es, alle Münzen umzudrehen und weiterzugeben.
- Die Runde endet für eine Gruppe, wenn alle Arbeiter jede Münze einmal umgedreht haben.
- Durchgeführt werden vier Runden.
 - Erste Runde:
Jeder Arbeiter dreht erst alle zehn Münzen um, bevor er diese an den nächsten Arbeiter weitergibt.
 - Zweite Runde:
Jeder Arbeiter dreht fünf Münzen um, gibt diese weiter, dreht dann weitere fünf um und gibt auch diese weiter.
 - Dritte Runde:
Jeder Arbeiter dreht nur zwei Münzen um und gibt diese dann weiter.
 - Vierte Runde:
In der abschließenden Runde wird jede Münze direkt nach dem Umdrehen weitergereicht.
- Der Timekeeper misst die Gesamtdurchlaufzeit pro Runde und teilt diese dem Moderator nach jeder Runde mit.
- Der Moderator trägt die Zeiten in der Tabelle entsprechend ein.

Das Ergebnis wird voraussichtlich (einzelne Abweichungen sind normal) so aussehen, dass die späteren Runden teilweise erheblich schneller durchlaufen. Meist ist die dritte Runde die schnellste, da die sogenannten Transaktionskosten durch das Weiterreichen der Münzen auf einem Niveau mit der eigentlichen Arbeit des Umdrehens liegen bzw. je nach Anordnung der Arbeiter am Tisch sogar »teurer« (im Sinne von Zeit) sind.

In der abschließenden Diskussion lassen sich Änderungsbedarfe für die Arbeitsorganisation thematisieren.

- **Varianten**
Keine.
- **Erfolgsfaktoren**
Keine.
- **Fazit**
Einfaches "Spiel", um die Optimierung von Arbeitsprozessen zu simulieren – und die Gruppe zu aktivieren.

- **Weiterführende Informationen und Links**

Man sieht hier die Auswirkungen von »Little's Law« ([Littles Gesetz – Wikipedia](#)) – einem Prinzip, das in der Warteschlangentheorie ausführlich besprochen wird. Ein sehr gutes Buch zu diesem Thema ist Don Reinertsens »The Principles Of Product Development Flow« [REINERTSEN].

Quelle: Bleß, Marc/ Wagner, Dennis (2019): Agile Spiele – kurz & gut: Für Agile Coaches und Scrum Master. O'Reilly.

Verwendungshinweis

Die Verwendung dieser Toolbeschreibung im Rahmen eigener Coachings ist gestattet und erwünscht. Bei Beratungstätigkeit und Trainings ist dies mit Nennung der Quelle unter Berücksichtigung des Urheberrechts gestattet. Eine Durchführung von Trainings und Ausbildungen oder Nutzung dieser Toolbeschreibung in vollständiger oder überwiegend gleicher oder ähnlicher Form ist nicht gestattet und benötigt die vorherige schriftliche Zustimmung der INA CCW Internationale Akademie für Sozialwissenschaften, Organisation und Management – Coaching Campus World GmbH.