

# Tangram Sprint simulatie - Instructies voor de trainer/facilitator

## Doel

In de Tangram Sprint simulatie onderzoeken de deelnemers het effect van kort cyclisch samenwerken en daarbij experimenteren, leren en verbeteren. Dit legt de basis voor het toepassen/verbeteren van de (Scrum) werkwijze in een team.

## Stappen

Als trainer/facilitator speel je de rol van Product Owner/klant voor de deelnemers. Doorloop daarbij de volgende stappen.

1. Verdeel de deelnemers in teams van 2 à 3. Geef elk team één Tangram puzzel, een pen, een instructieblaadje met scoretabel en verbeterexperimenten en een backlog met Tangram figuren. Geef eventueel een kookwekker om de tijd bij te houden (kan ook met een telefoon).
2. Zorg dat alléén jij deze instructie voor de trainer/facilitator en het blad met de oplossingen bij de hand hebt!
3. Lees de onderstaande beschrijving van Tangram – Herkomst en regel op de achterzijde van deze instructie voor aan de deelnemers.
4. Laat de deelnemers de instructie met scoretabel doorlezen, beantwoord eventuele vragen en start de simulatie.
5. Houdt tussentijds een scorebord bij met de geschatte en gerealiseerde velocities per team. Neem bij de gerealiseerde velocity alléén het aantal oplossingen mee dat de teams door jou hebben laten verifiëren.
6. Haal na afloop van de simulatie inzichten op en laat de deelnemers onderzoeken wat deze betekenen voor hun (dagelijkse) werkwijze (en toepassing van Scrum).

## Tijdens de simulatie

Let tijdens het spel op het volgende:

- Geef alleen hulp en tips als de deelnemers hierom vragen.
- Zorg dat bij elke oplossing alle puzzelstukken gebruikt zijn. Zo niet, zeg dan dat je de oplossing te klein vindt (hij moet toch zeker wel 40 cm hoog zijn).
- Hanteer bij het accepteren strakke aanvullende eisen zoals:
  - Ik wil bij alle puzzels de donkerste grote driehoek zoveel mogelijk onderin hebben, dat oogt stabiel!
  - Ik wil bij alle puzzelstukken de geribbelde/gekleurde kant boven!
  - Ik wil dat de puzzelstukken strak tegen elkaar liggen, we moeten kwaliteit leveren!
  - Ik wil dat alle hoeken zo precies mogelijk op elkaar aansluiten, dit is te rommelig!
  - De oplossing moet wel mooi recht liggen, zoals op het plaatje!
  - Je mag er als Product Owner eisen bij verzinnen.

We wensen je veel plezier en bruikbare inzichten uit deze simulatie.

## Tangram - Herkomst en regels

Het klassieke Tangramspel voor 1 of meer personen vanaf 8 jaar is geen spel in de engste zin van het woord, het is een filosofie, een levensinstelling. Met slechts 7 puzzelstukken - één vierkant, één parallellogram en 5 driehoeken – kun je simpele, aaneengesloten, vormen en figuren in duizenden combinaties uitbeelden. Het is aan jou, om je met Tangram een ingang in de wereld van het mozaïek te verschaffen. Jouw fantasie en invallen wijzen je daarbij de weg.

Tangram stamt uit China. Reeds begin 19e eeuw werden daar al boeken met figuurvoorbeelden van dit spel gedrukt. Maar het spel is zeker al veel ouder. Het „Wijsheidsbord" zoals Tangram in het land van oorsprong, China, wordt genoemd, is inmiddels ook in de rest van de wereld erg populair.

Al in 1818 verschenen de eerste handleidingen. Onder de naam „Chinese Puzzel" waren dit aanvankelijk kopieën van de originele uitgaven uit het Verre Oosten. Al gauw echter ontstonden ook bij ons nieuwe vormen.

Tangram heeft eenvoudige regels:

- Alle voorbeeldafbeeldingen worden altijd uit alle 7 stukken gemaakt. Geen een stuk mag overblijven.
- De stukken worden niet over elkaar, maar naast elkaar gelegd.
- Natuurlijk moet de voorbeeldafbeelding exact weergegeven worden, anders is het „probleem" niet opgelost.

Spoedig zult je merken dat de kleinste veranderingen in de stukkensamenstelling het uiterlijk van het gelegde figuur duidelijk veranderen. Juist daarin zit de aantrekkingskracht van dit spel. Als je moeilijkheden hebt met het oplossen van de ene of de andere voorbeeldafbeelding, geeft niet te snel op. Tangram is bedoeld om geduld te bevorderen.