

Øvelse 1:

- Product Owner udpeges i hvert team.
- Én person fra hvert team udpeges som en del af ledelsen.
 - Ledelsen består af en person fra hvert team, som samles i midten af lokalet, disse agerer som ledelsen i øvelsen.
- Hvert team får 30 minutter til øvelsen. Og øvelsen påbegyndes.
- Når der skal tages beslutninger om hvilke materialer der bliver brugt og hvad de bliver brugt til, skal Product Owneren i gruppen nedskrive buddet og tage det til ledelsen for at få underskrift på dette.
 - F.eks. "Vi vil bygge broens ben af papir søjler"
 - Eller "Vi vil bruge tape til at samle broens elementer"
- Der skal dog ikke tages beslutninger ved f.eks.
 - F.eks. "hvor mange stykker tape skal vi bruge"
 - Eller "skal tapen sidde i bunden eller toppen af brugen"
- Hver person i ledelsen skal nu læse buddet, hvis buddet giver mening, underskriver de, og Product Owneren kan vende tilbage til gruppen som kan videreudvikle.
- Hvis alle materialer brugt samt hvad de er blevet brugt til ikke er godkendte af ledelsen, så er broen diskvalificeret.

Øvelse 2:

- Der udpeges en Product Owner, men ikke en ledelse i denne øvelse.
- Gruppen får nu 30 minutter til at udarbejde den længste bro, der kan holde 5kg.
- I denne øvelse vil Product Owneren være tilstede i følgende tidsrum 00:00-02:00, 10:00-12:00, 20:00-22:00 og 28:00-30:00
- Kun under disse tidsrum må gruppen tage beslutninger såsom
 - "Vi vil bygge broens ben af papir søjler"
 - Eller "Vi vil bruge tape til at samle broens elementer"
- Da det er Product Owner der skal tage den endelige beslutninger.

Øvelse 3:

I følgende øvelse skal jeres gruppe samle en Lego model af et hus, der er stadig ligesom foregående øvelser at der udnævnes en Product Owner, denne gang skal i dog udvælge en i gruppen der skal agere kunde i stedet for at agere ledelse.

1. Jeres gruppe vælger en person til at være kunde (Ikke Product Owner)
2. Kunden og den udnævnte Product Owner forlader nu lokalet og kunden har 5 minutter til at beskrive deres drømme hus.
3. Kunden forbliver udenfor lokalet mens Product Owner går tilbage til gruppen
4. Det er nu Product Ownerens job at hjælpe resten af gruppen med at bygge dette drømme hus uden hjælp fra den udvalgte kunde.
5. Når i får besked har i 30 minutter til at udvikle kundens drømme hus.
6. HUSK: At Product Owneren stadig tager de endelige beslutninger.
7. Når huset er bygget kommer kunden tilbage i lokalet og beskriver hvad de fortalte Product Owneren, uden at de har set det færdigbyggede Produkt.
8. Huset vises frem til dommerne samt resten af holdet.
9. Det hus der lever mest op til kundens beskrivelse vinder.

Øvelse 4:

Denne øvelse ligner forgående øvelse (øvelse 3), samme regelsæt skal følges dog med den forskel at Product Ownerens tid nu er under restriktioner.

1. Når i får besked har i 30 minutter til at udvikle kundens drømme hus.
2. Product Owner får fra minut 00:00-02:00 til at kommunikere med udviklerne.
3. Product Owner får fra minut 10:00-12:00 til at kommunikere med udviklerne.
4. Product Owner får fra minut 20:00-22:00 til at kommunikere med udviklerne.
5. HUSK: At Product Owneren stadig tager de endelige beslutninger.
6. Når huset er bygget kommer kunden tilbage i lokalet og beskriver hvad de fortalte Product Owneren, uden at de har set det færdigbyggede Produkt.
7. Huset vises frem til dommerne samt resten af holdet.
8. Det hus der lever mest op til kundens beskrivelse vinder.