

Auf einen Blick

TEIL I	Spiele, lernen, agil arbeiten	21
TEIL II	Spiele ermöglichen	47
TEIL III	Spielesammlung	91
TEIL IV	Spiele entwickeln	249

Inhalt

Materialien zum Buch	17
Vorwort	19

TEIL I Spielen, lernen, agil arbeiten

1 Spielen ist Lernen	23
1.1 Gute Gründe fürs Spielen in agilen Teams	23
1.2 Fünf Faustregeln aus der Forschung	24
1.3 Iterativer Kompetenzerwerb	28
1.4 Das Prinzip »Überprüfung und Anpassung«	29
2 Agil arbeiten	31
2.1 Das Cynefin-Modell	31
2.2 Das Agile Manifest und seine Werte	34
2.3 Agile Prinzipien	36
2.4 Methoden und Rahmenwerke	38
2.5 Rollen und Meetings	41

TEIL II Spielen ermöglichen

3 Das Spielfeld sondieren	49
3.1 Was bringt uns das?	49
3.2 Dürfen wir das überhaupt?	50
3.3 Kennen wir schon ... finden wir doof!	50

3.4	Klingt irgendwie unmoralisch!	51
3.5	Das ist ja super für Konflikte!	51

4 Einladung 53

4.1	Weshalb du zum Spielen einlädst	53
4.2	Die schriftliche Einladung	54
4.3	Der Weg zum Spiel	56
4.4	Der Raum	57
4.5	Deine Gäste	58
4.6	Du selbst	59
4.7	Und was ist, wenn jemand die Einladung nicht annehmen möchte?	59

5 Spielleitung 61

5.1	Das fliegende Ei – Lehrgeld einer Junior-Trainerin	61
5.2	Aufgaben und Haltung	62
5.3	Vorbild für die Gruppe sein	63
5.4	Für spielerisches Handeln stehen	63
5.5	Agile Werte vermitteln	64

6 Einen Materialfundus aufbauen 67

6.1	Papier, Schere und ein guter Drucker	68
6.2	Die Spielesammlung plündern	68
6.3	Die Wühlschublade	69
6.4	Ordnung ist die halbe Miete	69

7	Erwärmung	71
7.1	Psychologische und emotionale Sicherheit	72
7.2	Für psychologische Sicherheit sorgen	73
7.3	Das Spiel kennenlernen	76
8	Auswertung	79
8.1	Verschiedene Varianten für den Spielabschluss	79
8.2	Deine Haltung ist entscheidend	81
9	Remote spielen	83
9.1	Den virtuellen Raum vorbereiten	83
9.2	Die Materialien vorbereiten	84
9.3	Das Team vorbereiten	84
9.4	Tools	88

TEIL III Spielesammlung

10	Aufbau der Spielesammlung	93
11	Funktion der Spiele	95
11.1	Agiles Konzept begreifen	95
11.2	Arbeitsprozess verbessern	95
11.3	Aufwärmen	96

11.4	Backlog verfeinern	96
11.5	Ideen entwickeln	96
11.6	Kommunikation verbessern	97
11.7	Perspektiven wechseln	97
11.8	Rollen klären	97
11.9	Selbstreflexion anregen	98
11.10	Stakeholder einbeziehen	98
11.11	Themen bearbeiten	98
11.12	Wissen vermitteln	98
11.13	Zusammenarbeit stärken	99

12 Agile Stunde 101

12.1	Vorbereitung	102
12.2	Spielablauf	104
12.3	Auswertung	111
12.4	Hinweise für die Spielleitung	114

13 Ansichtssache 117

13.1	Vorbereitung	118
13.2	Spielablauf	119
13.3	Hinweise für die Spielleitung	120
13.4	Auswertung	121

14 Architekturtrumpf 123

14.1	Vorbereitung	123
14.2	Spielablauf	125

14.3	Auswertung	127
14.4	Hinweise für die Spielleitung	127
15	Bootfabrik	129
15.1	Vorbereitung	130
15.2	Spielablauf	131
15.3	Auswertung	135
15.4	Hinweise für die Spielleitung	135
16	Change Visionen	137
16.1	Vorbereitung	138
16.2	Spielablauf Phase 1	139
16.3	Spielablauf Phase 2	142
16.4	Auswertung	144
16.5	Hinweise für die Spielleitung	145
17	Cynefin-Tangram	147
17.1	Vorbereitung	147
17.2	Spielablauf	149
17.3	Auswertung	152
17.4	Hinweise für die Spielleitung	153
18	Das Ding mit der Zeit	155
18.1	Vorbereitung	156
18.2	Spielablauf	157

18.3	Auswertung	158
18.4	Hinweise für die Spielleitung	158
19	Fang den PeOh!	159
19.1	Vorbereitung	160
19.2	Spielablauf	160
19.3	Auswertung	163
19.4	Hinweise für die Spielleitung	164
20	Ideenkaraoke	167
20.1	Vorbereitung	168
20.2	Spielablauf	168
20.3	Hinweise für die Spielleitung	169
20.4	Auswertung	170
21	Komino	171
21.1	Vorbereitung	171
21.2	Spielablauf	172
21.3	Auswertung	173
21.4	Hinweise für die Spielleitung	174
22	Konzept-Quartett	177
22.1	Vorbereitung	177
22.2	Spielablauf	179

22.3	Auswertung	180
22.4	Hinweise für die Spielleitung	180

23 Magischer Marktstand 183

23.1	Vorbereitung	184
23.2	Spielablauf	184
23.3	Auswertung	185
23.4	Hinweise für die Spielleitung	185

24 Merk's dir fix 187

24.1	Vorbereitung	187
24.2	Spielablauf	188
24.3	Hinweise für die Spielleitung	189
24.4	Auswertung	190

25 Mutter, Mutter, was darf die PeOh? 191

25.1	Vorbereitung	192
25.2	Spielablauf	193
25.3	Hinweise für die Spielleitung	193
25.4	Auswertung	194

26 Prinzipien-Mau-Mau 195

26.1	Vorbereitung	195
26.2	Spielablauf	196

26.3	Auswertung	198
26.4	Hinweise für die Spielleitung	199
 27 PrioRunde		201
27.1	Vorbereitung	201
27.2	Spielablauf	202
27.3	Auswertung	203
27.4	Hinweise für die Spielleitung	203
 28 Projekt und Linie		205
28.1	Vorbereitung	205
28.2	Spielablauf	206
28.3	Hinweise für die Spielleitung	207
28.4	Auswertung	207
 29 Rollenpuzzle		209
29.1	Vorbereitung	209
29.2	Spielablauf	210
29.3	Hinweise für die Spielleitung	212
29.4	Auswertung	212
 30 Sag's und nimm's		215
30.1	Vorbereitung	215
30.2	Spielablauf	216

30.3	Auswertung	218
30.4	Hinweise für die Spielleitung	218
31	Schuh-Tausch	219
31.1	Vorbereitung	220
31.2	Spielablauf	220
31.3	Auswertung	222
31.4	Hinweise für die Spielleitung	222
32	Spielentwicklungsmaschine	225
32.1	Vorbereitung	225
32.2	Spielablauf	226
32.3	Hinweise für die Spielleitung	229
32.4	Auswertung	229
33	Sprint-Safari	231
33.1	Vorbereitung	232
33.2	Spielablauf	232
33.3	Hinweise für die Spielleitung	233
33.4	Auswertung	233
34	Team Responsibility Game	235
34.1	Vorbereitung	235
34.2	Spielablauf	236

34.3	Hinweise für die Spielleitung	238
34.4	Auswertung	238

35 Würfel die Persona 241

35.1	Spielablauf	242
35.2	Hinweise für die Spielleitung	243
35.3	Auswertung	243

36 Zahlenkreis 245

36.1	Vorbereitung	245
36.2	Spielablauf	246
36.3	Auswertung	246
36.4	Hinweise für die Spielleitung	247

TEIL IV Spiele entwickeln

37 In neun Schritten zum eigenen Spiel 251

38 Wieso, weshalb, warum: der Spielgedanke 253

38.1	Spielgedanken finden und formulieren	253
38.2	Tätigkeiten, die Spaß bringen	255
38.3	... und die sich gut beobachten lassen	256
38.4	Klassifikation von Spielen	257
38.5	Offener und verdeckter Spielgedanke	258

39	Abgucken erlaubt – Inspiration für eigene Spiele	261
39.1	Klassiker nutzen	261
39.2	Mit der Wortschablone zum eigenen Spiel	265
40	Lerne deine Zielgruppe kennen	267
40.1	Die vier Spieltypen nach Bartle	267
40.2	Kompetenzmodell nach Dreyfus	269
40.3	Empathy Map	271
41	Spaß und Spannung erzeugen	273
41.1	Den Spielgedanken auswerten	274
41.2	Hindernisse einbauen	275
42	Das passende Feedback-System	279
42.1	Das Ziel des Spiels formulieren	280
42.2	Komplexität schrittweise enthüllen	280
42.3	Typische Feedback-Instrumente	281
42.4	Verbales Feedback in Rollen- und Teamspielen	282
42.5	Feedback-System entwickeln	283
43	Bring dein Spielkonzept auf den Punkt	285
43.1	Die Satzschablone für das Spielkonzept	285
43.2	Das Spielkonzept-Poster	287
43.3	Spielkonzept kalibrieren	288

44	Baue einen Spiel-Prototyp	291
44.1	Keep it simple!	291
44.2	Das Ziel im Blick behalten	293
45	Teste dein Spiel	295
45.1	Plane drei Testläufe ein	295
45.2	Feedback aufnehmen	298
46	In sechs Schritten zur robusten Spielanleitung	301
46.1	Ein erster Entwurf zum Wegradieren	302
46.2	Einfache Sätze führen zum Ziel	302
46.3	Die Anleitung testen	302
46.4	Die Regeln überarbeiten	303
46.5	Testen und nochmals testen	303
46.6	Ein geeignetes Format wählen	303
47	Großartig!	305
47.1	Dein Spiel mit anderen teilen	305
47.2	Unser Moment	306
47.3	Danke	306
	Literatur	307
	Wer dieses Buch geschrieben hat	313
	Index	315