

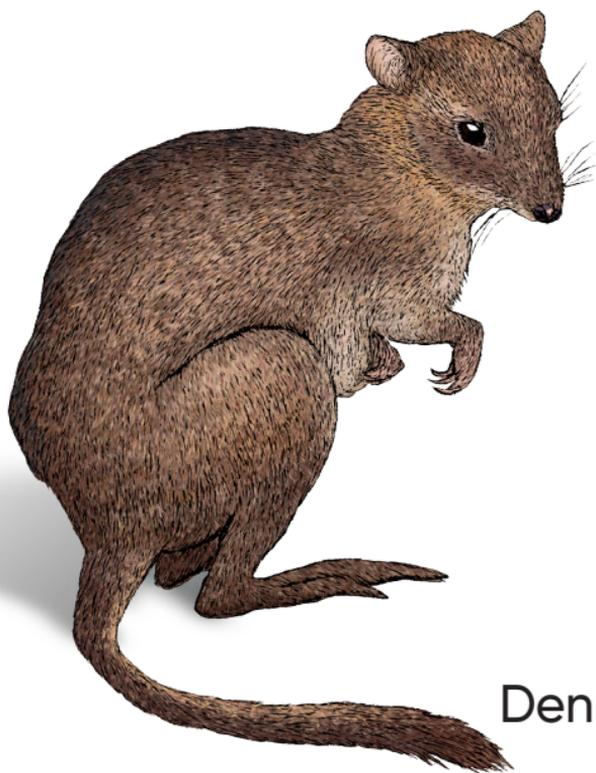
O'REILLY®

Für
Agile Coaches
und Scrum Master

Agile Spiele

kurz & gut

O'Reillys Taschenbibliothek



Marc Bleß
Dennis Wagner

Papier
plus⁺
PDF.

Zu diesem Buch – sowie zu vielen weiteren O'Reilly-Büchern – können Sie auch das entsprechende E-Book im PDF-Format herunterladen. Werden Sie dazu einfach Mitglied bei oreilly.plus⁺:

www.oreilly.plus

Agile Spiele

kurz & gut

Marc Bleß und Dennis Wagner

O'REILLY®

Marc Bleß und Dennis Wagner

Lektorat: Alexandra Follenius

Korrekturat: Sibylle Feldmann, www.richtiger-text.de

Satz: III-satz, www.drei-satz.de

Herstellung: Stefanie Weidner

Umschlaggestaltung: Michael Oréal, www.oreal.de

Druck und Bindung: Grafisches Centrum Cuno GmbH & Co. KG, 39240 Calbe (Saale)

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen

Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über

<http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

ISBN:

Print 978-3-96009-115-8

PDF 978-3-96010-318-9

ePub 978-3-96010-319-6

mobi 978-3-96010-320-2

1. Auflage

Copyright © 2020 dpunkt.verlag GmbH

Wiebinger Weg 17

69123 Heidelberg

Dieses Buch erscheint in Kooperation mit O'Reilly Media, Inc. unter dem Imprint
»O'REILLY«.

O'REILLY ist ein Markenzeichen und eine eingetragene Marke von O'Reilly Media, Inc.
und wird mit Einwilligung des Eigentümers verwendet.

Hinweis:

Der Umwelt zuliebe verzichten wir auf die Einschweißfolie.

Schreiben Sie uns:

Falls Sie Anregungen, Wünsche und Kommentare haben, lassen Sie es uns wissen:
komentar@oreilly.de.

Die vorliegende Publikation ist urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte vorbehalten. Die
Verwendung der Texte und Abbildungen, auch auszugsweise, ist ohne die schriftliche
Zustimmung des Verlags urheberrechtswidrig und daher strafbar. Dies gilt insbesondere
für die Vervielfältigung, Übersetzung oder die Verwendung in elektronischen Systemen.
Es wird darauf hingewiesen, dass die im Buch verwendeten Soft- und Hardware-
Bezeichnungen sowie Markennamen und Produktbezeichnungen der jeweiligen Firmen
im Allgemeinen warenzeichen-, marken- oder patentrechtlichem Schutz unterliegen.
Alle Angaben und Programme in diesem Buch wurden mit größter Sorgfalt kontrolliert.
Weder Autor noch Verlag können jedoch für Schäden haftbar gemacht werden, die in
Zusammenhang mit der Verwendung dieses Buches stehen.

5 4 3 2 1 0

Inhalt

1	Wofür agile Spiele	9
	Zielgruppe	9
	Material und Anleitungen	10
	Verschiedene Arten von Spielen	10
	Inhalte und Zweck der Spiele	11
	Spiele als Moderationselement	16
	Genderisierung	17
2	Erläuterungen zur Moderation	19
	Wann passen Spiele in den Workshop-Ablauf?	19
	Spielauswahl je nach äußerem Rahmen	20
	Der Game-Facilitation-Koffer	21
	Vorbereitung	24
	Peinlich oder plump – »Ich passe!«	24
	Format der Darstellung eines Spiels	25
3	Gruppenbildung	27
	Sortieren und Durchzählen	27
	Gleiche Objekte	28
	Erfahrungsecken	29
4	Opener	31
	Kennenlern-Bingo	31
	Wahres und Positives	34

Brillante Momente	36
Soziales Netzwerk	39
Black Stories	41
5 Vermittlung von Prinzipien	43
Coin Flip Game	43
Boss-Worker-Game	46
Push versus Pull in einer Minute	48
Counting Numbers and Letters	50
Multitasking Name Game – wie lange dauert es, einen Namen zu schreiben	52
Marshmallow Challenge	59
Business Value Poker	62
Magisches Dreieck	65
6 Simulationen	69
Scrum LEGO® City Game	69
Kanban Pizza Game	81
Ball Point Game	93
Summer Meadows	97
Papierfliegerfabrik	99
Frühstückstoast	105
Snowflakes	107
City Builders – Epic-Priorisierung	111
7 Energizer	119
Happy Salmon	119
Inverse Reise nach Jerusalem	121
Schnick-Schnack-Schnuck	123
Die Planke	125
Regenmacher	126
Schneeballschlacht	128

8	Social Dynamics und Kommunikation	131
	Ja, genau!	131
	Australisches Schwebholz	133
	Blind Zählen	134
	Menschlicher Knoten	135
	Exercise without a name – E.W.A.N. McGregor	138
	Fearless Journey	143
	Story Telling in Circles	147
	Rhetoric – The Public Speaking Game	148
	Chinese Whispers – Stille Post	150
	Spaceteam (App)	152
	Shower of Appreciation	154
	SIN Obelisk	157
9	Closing	161
	Brief an mich selbst	161
	Study Buddy	162
10	Fun – oder auch: Late-night Closers	165
	Werwölfe	165
	PowerPoint Karaoke	171
	Keep Talking and Nobody Explodes	175
	Cards against Agility	177
	Danksagung	181
	Quellen und Literatur	183
	Index der Spiele	187

Wofür agile Spiele

»Spiele, damit du ernst sein kannst! Das Spiel ist ein Ausruhen, und die Menschen bedürfen, da sie nicht immer tätig sein können, des Ausruhens.«

*– Anacharsis, der Skythe (lebte um 550 v. Chr.),
zum engsten Kreis um die Sieben Weisen zählend*

*»Sie wollen kreative Mitarbeiter?
Geben Sie ihnen genug Zeit zum Spielen.«*

– John Cleese

Als Agile Coaches werden wir immer wieder von vielen neuen Kollegen gefragt, welche Spiele wir für Workshops empfehlen können. Unsere Antwort darauf ist naturgemäß stets individuell. Aber natürlich gibt es eine ganze Reihe »Klassiker«, Spiele und Simulationen, die wir immer wieder aus dem Hut zaubern. In einem Gespräch am Mittagstisch bei einer Konferenz wurde die Idee geboren, bewährte und von uns erprobte Spiele einfach in ein kleines Büchlein zu gießen (vielen Dank an Rolf Dräther!). Das Resultat hältst du gerade in Händen. Wir hoffen, dir und anderen damit einen guten Start für den Einsatz von agilen Spielen in deinen Workshops oder Trainings zu ermöglichen. Das Buch eignet sich aber auch für eine regelmäßige Rückkehr zu der Frage: »Was könnte ich mit dieser Gruppe denn spielen?«

Zielgruppe

Du bist Trainer, Scrum Master, Agile Coach? Du bist Führungskraft und neugierig auf eine neue Art, die Arbeitswelt zu erleben, zu erschaffen und zu gestalten? Du hast eine andere Rolle und darfst –

regelmäßig oder nicht – Workshops, Trainings oder andere Veranstaltungen moderieren? Dann ist dieses Büchlein genau richtig für dich. Wir haben verschiedene Aktivitäten zur Eröffnung und Auflockerung zusammengetragen, aber auch tolle Übungen und Simulationen, um bestimmte Prinzipien oder Praktiken zu vermitteln, die in Agile und Lean eine wichtige Rolle spielen.

Material und Anleitungen

In diesem Buch findest du viele Hinweise auf herunterladbares Material, Anleitungen, Literatur und sonstige Links. Da wir dir ersparen möchten, umständliche und lange URLs abzutippen, bekommst du alles übersichtlich und anklickbar auf unserer Webseite zum Buch:

<http://agilecoach.de/agile-spiele-buch/>

Verschiedene Arten von Spielen

Die agilen Spiele in diesem Buch unterteilen wir in folgende Kategorien:

Gruppenbildung

Kleine Aktivitäten bzw. Minispiele, die zur Gruppenbildung in anderen Spielen und auch ganz allgemein in Workshops und Meetings (z. B. in Retrospektiven) genutzt werden können.

Opener

Spiele, die sich zur Eröffnung eines Workshops oder Trainings anbieten.

Energizer

Spiele, die das Energieniveau der Teilnehmer wieder nach oben bringen. Gut geeignet nach längeren, ermüdenden Phasen oder nach der Mittagspause.

Vermittlung von Prinzipien

Spiele, die bestimmte agile Grundlagen veranschaulichen und erlebbar machen.

Simulationen

Spiele, die agile Praktiken erlebbar machen.

Social Dynamics und Kommunikation

Spiele, die im sozialen Teamkontext Aspekte wie Vertrauen und Kommunikation abbilden.

Fun

Spiele, die zum Abschluss eines Trainingstags genutzt werden können oder einfach dem Spaß im Team dienen.

Closing

Abschlussaktivitäten für das Ende eines Workshops.

Inhalte und Zweck der Spiele

Der eigentliche Kern eines Spiels ergibt sich oft nicht direkt aus seinem Namen. Tabelle 1-1 soll dir der Orientierung dienen, falls du ein Spiel für einen spezifischen Zweck benötigst.

Tabelle 1-1: Spiele für bestimmte Zwecke

Zweck, Inhalt, Kern	Passende Spiele
Batch Size, Batch Size Reduktion	Coin Flip Game (Seite 43), Kanban Pizza Game (Seite 81), Papierfliegerfabrik (Seite 99)
Business Value	Business Value Poker (Seite 62), Snowflakes (Seite 107) City Builders – Epic-Priorisierung (Seite 111)
Closing	Brief an mich selbst (Seite 161), Study Buddy (Seite 162)
Crossfunktionale Teams	Marshmallow Challenge (Seite 59), Scrum LEGO® City Game (Seite 69), Kanban Pizza Game (Seite 81), Ball Point Game (Seite 93), Papierfliegerfabrik (Seite 99), Snowflakes (Seite 107)
Elephant in the Room	Exercise without a name – E.W.A.N. McGregor (Seite 138), Fearless Journey (Seite 143)

Tabelle 1-1: Spiele für bestimmte Zwecke (Fortsetzung)

Zweck, Inhalt, Kern	Passende Spiele
Empirische Prozesssteuerung	Marshmallow Challenge (Seite 59), Scrum LEGO® City Game (Seite 69), Kanban Pizza Game (Seite 81), Ball Point Game (Seite 93), Papierfliegerfabrik (Seite 99), Snowflakes (Seite 107)
Energizer	Push versus Pull in einer Minute (Seite 48), Happy Salmon (Seite 119), Inverse Reise nach Jerusalem (Seite 121), Schnick-Schnack-Schnuck (Seite 123), Die Planke (Seite 125), Regenmacher (Seite 126), Schneeballschlacht (Seite 128), Ja, genau! (Seite 131), Australisches Schwebholz (Seite 133)
Gruppenbildung	Sortieren und Durchzählen (Seite 27), Gleiche Objekte (Seite 28), Erfahrungsecken (Seite 29)
Handlung initiieren	Brief an mich selbst (Seite 161), Study Buddy (Seite 162)
Hindernisse überwinden	Exercise without a name – E.W.A.N. McGregor (Seite 138), Fearless Journey (Seite 143)
Ideenfindung	Ja, genau! (Seite 131), Fearless Journey (Seite 143)
Impediments	Exercise without a name – E.W.A.N. McGregor (Seite 138), Fearless Journey (Seite 143)
Iterativ und Inkrementell	Marshmallow Challenge (Seite 59), Scrum LEGO® City Game (Seite 69), Ball Point Game (Seite 93), Papierfliegerfabrik (Seite 99), Snowflakes (Seite 107)
Kanban	Kanban Pizza Game (Seite 81),
Kennenlernen der Teilnehmer	Sortieren und Durchzählen (Seite 27), Erfahrungsecken (Seite 29), Kennenlern-Bingo (Seite 31), Wahres und Positives (Seite 34),

Table 1-1: Spiele für bestimmte Zwecke (Fortsetzung)

Zweck, Inhalt, Kern	Passende Spiele
Kommunikation	Wahres und Positives (Seite 34), Brillante Momente (Seite 36), Soziales Netzwerk (Seite 39), Rhetoric – The Public Speaking Game (Seite 148)
Komplexe Systeme	Chinese Whispers – Stille Post (Seite 150), Spaceteam (App) (Seite 152), Shower of Appreciation (Seite 154), SIN Obelisk (Seite 157), Keep Talking and Nobody Explodes (Seite 175)
Lean-Prinzipien	Magisches Dreieck (Seite 65), Australisches Schwebholz (Seite 133)
Losgröße, Reduzierung der Losgröße	Coin Flip Game (Seite 43), Kanban Pizza Game (Seite 81), Papierfliegerfabrik (Seite 99)
Multitasking	Push versus Pull in einer Minute (Seite 48), Counting Numbers and Letters (Seite 50), Multitasking Name Game (Seite 52), Papierfliegerfabrik (Seite 99), Spaceteam (App) (Seite 152)
Opener	Erfahrungsecken (Seite 29), Kennenlern-Bingo (Seite 31), Wahres und Positives (Seite 34), Brillante Momente (Seite 36), Soziales Netzwerk (Seite 39), Black Stories (37), Ja, genau! (Seite 131), Australisches Schwebholz (Seite 133)
Positive Stimmung	Wahres und Positives (Seite 34), Happy Salmon (Seite 119), Inverse Reise nach Jerusalem (Seite 121), Schnick-Schnack-Schnuck (Seite 123), Regenmacher (Seite 126), Schneeballschlacht (Seite 128), Ja, genau! (Seite 131), Blind Zählen (Seite 134)

Tabelle 1-1: Spiele für bestimmte Zwecke (Fortsetzung)

Zweck, Inhalt, Kern	Passende Spiele
Präsentieren	Rhetoric – The Public Speaking Game (Seite 148), PowerPoint Karaoke (Seite 171)
Priorisierung	Business Value Poker (Seite 62) City Builders – Epic-Priorisierung (Seite 111)
Product Discovery	Snowflakes (Seite 107)
Product Vision	Scrum LEGO® City Game (Seite 69), Summer Meadows (Seite 97), Snowflakes (Seite 107)
Push-versus-Pull-Prinzip	Boss-Worker-Game (Seite 46), Push versus Pull in einer Minute (Seite 48), Papierfliegerfabrik (Seite 99)
Reflexion	Schneeballschlacht (Seite 128), Exercise without a name – E.W.A.N. McGregor (Seite 138), Fearless Journey (Seite 143)
Requirements	Summer Meadows (Seite 97), Snowflakes (Seite 107)
Scrum	Scrum LEGO® City Game (Seite 69), Ball Point Game (Seite 93)
Selbstorganisation	Boss-Worker-Game (Seite 46), Marshmallow Challenge (Seite 59), Scrum LEGO® City Game (Seite 69), Kanban Pizza Game (Seite 81), Ball Point Game (Seite 93), Snowflakes (Seite 107), Australisches Schwebholz (Seite 133), Blind Zählen (Seite 134), Menschlicher Knoten (Seite 135), Spaceteam (App) (Seite 152), SIN Obelisk (Seite 157), Keep Talking and Nobody Explodes (Seite 175)
Servant Leadership	Boss-Worker-Game (Seite 46)
Spaß	Black Stories (Seite 41), Happy Salmon (Seite 119), Inverse Reise nach Jerusalem (Seite 121), Schnick-Schnack-Schnuck (Seite 123), Schneeballschlacht (Seite 128),

Tabelle 1-1: Spiele für bestimmte Zwecke (Fortsetzung)

Zweck, Inhalt, Kern	Passende Spiele
Spaß	Spaceteam (App) (Seite 152), Werwölfe (Seite 165), PowerPoint Karaoke (Seite 171), Keep Talking and Nobody Explodes (Seite 175), Cards against Agility (Seite 177)
System Thinking and Modeling	Frühstückstoast (Seite 105)
Teambuilding	Kennenlern-Bingo (Seite 31), Soziales Netzwerk (Seite 39), Black Stories (37), Marshmallow Challenge (Seite 59), Business Value Poker (Seite 62), Scrum LEGO® City Game (Seite 69), Kanban Pizza Game (Seite 81), Ball Point Game (Seite 93), Australisches Schwebholz (Seite 133), Blind Zählen (Seite 134), Rhetoric – The Public Speaking Game (Seite 148), Spaceteam (App) (Seite 152), Werwolf (Seite 165), SIN Obelisk (Seite 157), Keep Talking and Nobody Explodes (Seite 175)
Teamwork	Australisches Schwebholz (Seite 133), Blind Zählen (Seite 134), Menschlicher Knoten (Seite 135), Story Telling in Circles (Seite 147), Spaceteam (App) (Seite 152), SIN Obelisk (Seite 157), Keep Talking and Nobody Explodes (Seite 175)
Vertrauensbildend	Brillante Momente (Seite 36), Business Value Poker (Seite 62), Ja, genau! (Seite 131), Australisches Schwebholz (Seite 133), Blind Zählen (Seite 134), Rhetoric – The Public Speaking Game (Seite 148), Shower of Appreciation (Seite 154), Werwölfe (Seite 165)

Tabelle 1-1: Spiele für bestimmte Zwecke (Fortsetzung)

Zweck, Inhalt, Kern	Passende Spiele
Work-in-Progress-Limit	Counting Numbers and Letters (Seite 50), Multitasking Name Game (Seite 52), Kanban Pizza Game (Seite 81), Papierfliegerfabrik (Seite 99)
Workflow Visualization	Kanban Pizza Game (Seite 81), Frühstückstoast (Seite 105)
Zusammenarbeit	Australisches Schwebholz (Seite 133), Blind Zählen (Seite 134), Menschlicher Knoten (Seite 135), Story Telling in Circles (Seite 147), Spaceteam (App) (Seite 152), SIN Obelisk (Seite 157), Keep Talking and Nobody Explodes (Seite 175)

Spiele als Moderationselement

Wir haben den Anspruch, dass die in diesem Buch aufgeführten Spiele zweckgebunden einsetzbar sind und im Kern wesentliche agile Prinzipien oder Praktiken vermitteln. Dann haben sie auch ihre Berechtigung in Workshops und Trainings.

Wenn du als Coach, Trainer oder Ähnliches den Bedarf siehst, rein zum spaßigen Zeitvertreib ausgelegte Spiele zu spielen, empfehlen wir erst einmal den Gang in den lokalen Spielwarenhandel. Dennoch gibt es auch dafür ein paar Schätze in diesem Buch, du findest sie im Bereich *Fun* (siehe Seite 165).

Ralf Kruse nennt einige wesentliche Kriterien, die für ein gutes agiles Spiel notwendig sind [KRUSE]:

- Klare Lernziele (Learning Objectives)
- Einfachheit (Simplicity)
- Verspieltheit (Playfulness)
- Sicher scheiterbar (Safe to Fail)
- Metaphern statt Realität (Metaphors versus Reality)

- Jede Durchführung ist einzigartig (Each session is unique)
- Nachbesprechung ist unerlässlich (Debriefing is essential)

Die meisten der in diesem Buch abgedruckten Spiele entsprechen wohl diesen Kriterien, und Ausnahmen bestätigen bekanntermaßen die Regel. Es ist deine Aufgabe als Moderator, während der Durchführung eines Spiels diese Kriterien im Blick zu behalten. Wird das Spiel gerade durch eine Sondersituation oder eigene Regeln der Teilnehmer irgendwie kompliziert? Dann kehre zurück zu den Basisregeln und stell die Einfachheit wieder her. Fühlt sich ein Mitspieler sichtlich unwohl? Dann finde mit ihm heraus, an was es liegt und wie du für ihn einen »Safe to Fail«-Zustand herstellen kannst. Diskutieren die Teilnehmer permanent während eines Spiels über ihre tatsächliche Situation in ihrem Team oder ihrer Organisation? Dann verdeutliche ihnen die Metaphern des Spiels und versuche, sie aus ihrer Realität herauszuholen.

Nutze gern alle »Abweichungen« von diesen Kriterien sowie alle Eigenartigkeiten während der Durchführung für die Nachbesprechung des Spiels. Du kannst immer fragen: »Aus welchem Grund gab es diese Situation? Was hat es für euch bewirkt? Was habt ihr in dieser Rolle erlebt? Wie geht es euch damit? Was würde das in eurem echten Arbeitsumfeld bedeuten?« Fragen dieser Art helfen den Teilnehmern, einen Transfer in die echte Welt herzustellen und das Maximum an Lernerfahrung aus einem Spiel mitzunehmen.

Genderisierung

Sämtliche in diesem Buch verwendeten geschlechterspezifischen Begriffe möchten wir sinngemäß für alle möglichen Geschlechtsformen verstanden wissen. Vor jedem solchen Begriff befindet sich für uns ein unsichtbares »weibliche, männliche und nicht-binäre«.

Dies gilt insbesondere für Scrum Master, Product Owner, Coach, Führungspersönlichkeit, Manager, Teammitglied, Moderator, Trainer, Leser, Metalmaus, Drache und Pirat.

Erläuterungen zur Moderation

»Ein Spiel ist erst dann ein Spiel, wenn man merkt,
dass hier nicht gespielt wird!«

– Arthur Feldmann (1926–2012),
österreichisch-jüdischer Schriftsteller

Wann passen Spiele in den Workshop-Ablauf?

Viele der hier beschriebenen Spiele können im Rahmen eines *Training from the Back of the Room*-Ablaufs eingebunden werden. Konzeptionelle Vermittlung kann gut als C2-Aktivität (*Concepts*) gespielt, eine Simulation als C3-Aktivität (*Concrete Practice*) eingesetzt werden. Mehr zum »Training from the Back of the Room« findest du in dem gleichnamigen Buch von Sharon Bowman [BOW-MAN].

Die Notwendigkeit von Energizern sollte von dir als Moderator immer gespürt werden. Ist die Gruppe müde? Ist die Energie nach einer längeren, zähen Phase durch Detaildiskussionen oder zu viel Theorie gesunken? Befinden wir uns alle im Suppen-Koma nach dem Mittagessen? Dann ist das der richtige Zeitpunkt für einen kurzen, aktivierenden Energizer. Aber Achtung: Hier solltest du bitte immer auf die Zielgruppe achten. Wilde Spiele mit Anfassen bedürfen des Einverständnisses der Teilnehmenden. Hast du eine Gruppe vor dir, die Spielen generell skeptisch gegenübersteht, ist eine Runde »Happy Salmon« eventuell kontraproduktiv. Überlege hier, ob du z.B. eine Aktivität mit Bewegung ohne konkreten Spielablauf einbauen kannst. Im einfachsten Fall ist das das Umstellen der Tische und Stühle. Aber auch Spiele wie z.B. das *Boss-Worker-Game* (siehe