

O'REILLY®

2. Auflage
Jetzt mit Toolkit für die
Onlinemoderation

Agile Spiele

kurz & gut

Für Agile Coaches und
Scrum Master



Marc Bleß
Dennis Wagner

Coypright und Urheberrechte:

Die durch die dpunkt.verlag GmbH vertriebenen digitalen Inhalte sind urheberrechtlich geschützt. Der Nutzer verpflichtet sich, die Urheberrechte anzuerkennen und einzuhalten. Es werden keine Urheber-, Nutzungs- und sonstigen Schutzrechte an den Inhalten auf den Nutzer übertragen. Der Nutzer ist nur berechtigt, den abgerufenen Inhalt zu eigenen Zwecken zu nutzen. Er ist nicht berechtigt, den Inhalt im Internet, in Intranets, in Extranets oder sonst wie Dritten zur Verwertung zur Verfügung zu stellen. Eine öffentliche Wiedergabe oder sonstige Weiterveröffentlichung und eine gewerbliche Vervielfältigung der Inhalte wird ausdrücklich ausgeschlossen. Der Nutzer darf Urheberrechtsvermerke, Markenzeichen und andere Rechtsvorbehalte im abgerufenen Inhalt nicht entfernen.

2. Auflage

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: Karen Montgomery, Michael Oréal, www.oreal.de

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 978-3-96009-249-0

PDF 978-3-96010-859-7

ePub 978-3-96010-860-3

2., aktualisierte und erweiterte Auflage 2024

Copyright © 2024 dpunkt.verlag GmbH

Wieblinger 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.

Schreiben Sie uns:

Falls Sie Anregungen, Wünsche und Kommentare haben, lassen Sie es uns wissen: kommentar@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 Autoren noch Verlag können jedoch für Schäden haftbar gemacht werden, die in Zusammenhang mit der Verwendung dieses Buches stehen.

Inhalt

1	Wofür agile Spiele	9
	Zielgruppe	9
	Material und Anleitungen	10
	Verschiedene Arten von Spielen	10
	Inhalte und Zweck der Spiele	11
	Online- und Offlinespiele	17
	Spiele als Moderationselement	17
	Gendern	18
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	Das Toolkit für die Onlinemoderation	27
	Notwendige Ausstattung	27
	Nice-to-have	30
	Material für bestimmte Spiele	31
	Aufgemerkt! – Jetzt geht's online!	32
	Störungen und Sabotage	41

4	Gruppenbildung	45
	Sortieren und Durchzählen	45
	Gleiche Objekte	46
	Erfahrungsecken	47
5	Opener	49
	Kennenlern-Bingo	49
	Wahres und Positives	52
	Brillante Momente	54
	Soziales Netzwerk	57
	Black Stories	59
	Wie sehr bin ich gerade hier?	61
	Dobble	63
	Hometowns	65
6	Vermittlung von Prinzipien	69
	Coin Flip Game	69
	Boss-Worker-Game	72
	Push versus Pull in einer Minute	74
	Counting Numbers and Letters	76
	Multitasking Name Game – wie lange dauert es, einen Namen zu schreiben	78
	Marshmallow Challenge	85
	Business Value Poker	88
	Magisches Dreieck	91
	The T-Shaped House	94
7	Simulationen	99
	Scrum LEGO® City Game	99
	Kanban Pizza Game	111
	Ball Point Game	123

Das Haus vom Nikolaus.....	127
Summer Meadows	131
Papierfliegerfabrik	134
Frühstückstoast	139
Snowflakes.....	142
City Builders – Epic-Priorisierung	146
8 Energizer.....	155
Happy Salmon	155
Inverse Reise nach Jerusalem.....	157
Schnick-Schnack-Schnuck	159
The Plank	161
Regenmacher.....	162
Schneeballschlacht	164
9 Social Dynamics und Kommunikation	167
Ja, genau!.....	167
Australisches Schwebholz	169
Blind Zählen.....	170
Menschlicher Knoten	171
Exercise without a name – E.W.A.N. McGregor.....	174
Fearless Journey	179
Story Telling in Circles.....	183
Rhetoric – The Public Speaking Game	184
Chinese Whispers – Stille Post.....	186
Spaceteam (App).....	188
Shower of Appreciation	190
SIN Obelisk	193
Side-Switcher	197
Fang-Schuh	199

10 Closing	203
Brief an mich selbst	203
Study Buddy	204
11 Fun – oder auch: Late-night Closers	207
Werwölfe	207
PowerPoint Karaoke	213
Keep Talking and Nobody Explodes	217
Cards against Agility	220
Danksagung	223
Quellen und Literatur	225
Index der Spiele	231

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 Reduction	Coin Flip Game (Seite 69) Kanban Pizza Game (Seite 111) Papierfliegerfabrik (Seite 134)
Business Value	Business Value Poker (Seite 88) Snowflakes (Seite 142) City Builders – Epic-Priorisierung (Seite 146)
Closing	Brief an mich selbst (Seite 203) Study Buddy (Seite 204)
Crossfunktionale Teams	Marshmallow Challenge (Seite 85) The T-Shaped House (Seite 94) Scrum LEGO® City Game (Seite 99) Kanban Pizza Game (Seite 111) Ball Point Game (Seite 123) Das Haus vom Nikolaus (Seite 127) Papierfliegerfabrik (Seite 134) Snowflakes (Seite 142)

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

Zweck, Inhalt, Kern	Passende Spiele
Elephant in the Room	Exercise without a name – E.W.A.N. McGregor (Seite 174) Fearless Journey (Seite 179)
Empirische Prozesssteuerung	Marshmallow Challenge (Seite 85) Scrum LEGO® City Game (Seite 99) Kanban Pizza Game (Seite 111) Ball Point Game (Seite 123) Das Haus vom Nikolaus (Seite 127) Papierfliegerfabrik (Seite 134) Snowflakes (Seite 142)
Energizer	Dobble (Seite 63) Push versus Pull in einer Minute (Seite 74) Happy Salmon (Seite 155) Inverse Reise nach Jerusalem (Seite 157) Schnick-Schnack-Schnuck (Seite 159) The Plank (Seite 161) Regenmacher (Seite 162) Schneeballschlacht (Seite 164) Ja genau! (Seite 167) Australisches Schwebholz (Seite 169) Fang-Schuh (Seite 199)
Gruppenbildung	Sortieren und Durchzählen (Seite 45) Gleiche Objekte (Seite 46) Erfahrungsecken (Seite 47)
Handlung initiieren	Brief an mich selbst (Seite 203) Study Buddy (Seite 204)
Hindernisse überwinden	Exercise without a name – E.W.A.N. McGregor (Seite 174) Fearless Journey (Seite 179)
Ideenfindung	Ja genau! (Seite 167) Fearless Journey (Seite 179)
Impediments	Exercise without a name – E.W.A.N. McGregor (Seite 174) Fearless Journey (Seite 179)
Iterativ und Inkrementell	Marshmallow Challenge (Seite 85) Scrum LEGO® City Game (Seite 99) Ball Point Game (Seite 123)

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

Zweck, Inhalt, Kern	Passende Spiele
	Das Haus vom Nikolaus (Seite 127) Papierfliegerfabrik (Seite 134) Snowflakes (Seite 142)
Kanban	Kanban Pizza Game (Seite 111)
Kennenlernen der Teilnehmer	Sortieren und Durchzählen (Seite 45) Erfahrungsecken (Seite 47) Kennenlern-Bingo (Seite 49) Wahres und Positives (Seite 52) Wahres und Positives (Seite 52) Brillante Momente (Seite 54) Soziales Netzwerk (Seite 57) Hometowns (Seite 65) Rhetoric – The Public Speaking Game (Seite 184)
Kommunikation	Chinese Whispers – Stille Post (Seite 186) Spaceteam (App) (Seite 188) Shower of Appreciation (Seite 190) SIN Obelisk (Seite 193) Side-Switcher (Seite 197) Fang-Schuh (Seite 199) Keep Talking and Nobody Explodes (Seite 217)
Komplexe Systeme	Magisches Dreieck (Seite 91) Australisches Schwebholz (Seite 169)
Lean-Prinzipien	Coin Flip Game (Seite 69) Kanban Pizza Game (Seite 111) Papierfliegerfabrik (Seite 134)
Losgröße, Reduzierung der Losgröße	Coin Flip Game (Seite 69) Kanban Pizza Game (Seite 111) Papierfliegerfabrik (Seite 134)
Multitasking	Push versus Pull in einer Minute (Seite 74) Counting Numbers and Letters (Seite 76) Multitasking Name Game (Seite 78) Papierfliegerfabrik (Seite 134) Spaceteam (App) (Seite 188)
Opener	Erfahrungsecken (Seite 47) Kennenlern-Bingo (Seite 49) Wahres und Positives (Seite 52) Brillante Momente (Seite 54)

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

Zweck, Inhalt, Kern	Passende Spiele
	Soziales Netzwerk (Seite 57) Black Stories (37) Wie sehr bin ich gerade hier? (Seite 61) Dobble (Seite 63) Hometowns (Seite 65) Ja genau! (Seite 167) Australisches Schwebholz (Seite 169)
Positive Stimmung	Wahres und Positives (Seite 52) Happy Salmon (Seite 155) Inverse Reise nach Jerusalem (Seite 157) Schnick-Schnack-Schnuck (Seite 159) Regenmacher (Seite 162) Schneeballschlacht (Seite 164) Ja genau! (Seite 167) Blind Zählen (Seite 170)
Präsentieren	Rhetoric – The Public Speaking Game (Seite 184) PowerPoint Karaoke (Seite 213)
Priorisierung	Business Value Poker (Seite 88) City Builders – Epic-Priorisierung (Seite 146)
Product Discovery	Snowflakes (Seite 142)
Product Vision	Scrum LEGO® City Game (Seite 99) Summer Meadows (Seite 131) Snowflakes (Seite 142)
Push-versus-Pull-Prinzip	Boss-Worker-Game (Seite 72) Push versus Pull in einer Minute (Seite 74) Papierfliegerfabrik (Seite 134)
Reflexion	Das Haus vom Nikolaus (Seite 127) Schneeballschlacht (Seite 164) Exercise without a name – E.W.A.N. McGregor (Seite 174) Fearless Journey (Seite 179)
Requirements	Summer Meadows (Seite 131) Snowflakes (Seite 142)
Scrum	Scrum LEGO® City Game (Seite 99) Ball Point Game (Seite 123) Das Haus vom Nikolaus (Seite 127)

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

Zweck, Inhalt, Kern	Passende Spiele
Selbstorganisation	Boss-Worker-Game (Seite 72) Marshmallow Challenge (Seite 85) The T-Shaped House (Seite 94) Scrum LEGO® City Game (Seite 99) Kanban Pizza Game (Seite 111) Ball Point Game (Seite 123) Das Haus vom Nikolaus (Seite 127) Snowflakes (Seite 142) Australisches Schwebholz (Seite 169) Blind Zählen (Seite 170) Menschlicher Knoten (Seite 171) Spaceteam (App) (Seite 188) SIN Obelisk (Seite 193) Keep Talking and Nobody Explodes (Seite 217)
Servant Leadership	Boss-Worker-Game (Seite 72)
Spaß	Black Stories (Seite 59) Happy Salmon (Seite 155) Inverse Reise nach Jerusalem (Seite 157) Schnick-Schnack-Schnuck (Seite 159) Schneeballschlacht (Seite 164)
Spaß	Spaceteam (App) (Seite 188) Werwölfe (Seite 207) PowerPoint Karaoke (Seite 213) Keep Talking and Nobody Explodes (Seite 217) Cards against Agility (Seite 220)
System Thinking and Modeling	Frühstückstoast (Seite 139)
Teambuilding	Kennenlern-Bingo (Seite 49) Soziales Netzwerk (Seite 57) Black Stories (37) Marshmallow Challenge (Seite 85) Business Value Poker (Seite 88) Scrum LEGO® City Game (Seite 99) Kanban Pizza Game (Seite 111) Ball Point Game (Seite 123) Australisches Schwebholz (Seite 169) Blind Zählen (Seite 170) Rhetoric – The Public Speaking Game (Seite 184)

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

Zweck, Inhalt, Kern	Passende Spiele
Teamwork	Spaceteam (App) (Seite 188)
	Werwolf (Seite 207)
	SIN Obelisk (Seite 193)
	Keep Talking and Nobody Explodes (Seite 217)
	The T-Shaped House (Seite 94)
	Australisches Schwebholz (Seite 169)
	Blind Zählen (Seite 170)
	Menschlicher Knoten (Seite 171)
Vertrauensbildend	Story Telling in Circles (Seite 183)
	Spaceteam (App) (Seite 188)
	SIN Obelisk (Seite 193)
	Keep Talking and Nobody Explodes (Seite 217)
	Brillante Momente (Seite 54)
	Business Value Poker (Seite 88)
	Ja genau! (Seite 167)
	Australisches Schwebholz (Seite 169)
Work-in-Progress-Limit	Blind Zählen (Seite 170)
	Rhetoric – The Public Speaking Game (Seite 184)
	Shower of Appreciation (Seite 190)
	Side-Switcher (Seite 197)
	Werwölfe (Seite 207)
Workflow Visualization	Counting Numbers and Letters (Seite 76)
	Multitasking Name Game (Seite 78)
	Kanban Pizza Game (Seite 111)
	Papierfliegerfabrik (Seite 134)
Zusammenarbeit	Kanban Pizza Game (Seite 111)
	Frühstückstoast (Seite 139)
	Australisches Schwebholz (Seite 169)
	Blind Zählen (Seite 170)
	Menschlicher Knoten (Seite 171)
	Story Telling in Circles (Seite 183)
	Spaceteam (App) (Seite 188)
	SIN Obelisk (Seite 193)
	Keep Talking and Nobody Explodes (Seite 217)

Online- und Offlinespiele

Die meisten Spiele in diesem Buch funktionieren sowohl offline in der echten Welt als auch online in der virtuellen Umgebung. Bei den Spielen, die nur vor Ort mit echtem sozialem Kontakt funktionieren, erwähnen wir mögliche Alternativen, die du online nutzen kannst.

Ansonsten hilft dir die Agile-Spiele-Matrix weiter. Wenn du ein Offlinespiel für einen bestimmten Zweck ausgewählt hast, findest du in der Matrix bestimmt auch eine Onlinealternative für diesen Zweck.

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 Kapitel *Fun* (siehe Seite 207).

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.

Gendern

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 erspürt 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 Seite 72) eignen sich hier. Bewegung gegen das Suppen-Koma und die Vermittlung eines Prinzips in einem. Klingt toll, oder?

Spielauswahl je nach äußerem Rahmen

Nicht alle Spiele und Simulationen sind für alle Gegebenheiten sinnvoll. Für die folgenden Arten von Besprechungen, Zeremonien, Workshops und Trainings solltest du unterschiedliche Kategorien von Spielen in Betracht ziehen.

Kurzes Meeting, Reporting, Daily

Hier hast du in der Regel keine Zeit und praktisch keinen Nutzen von einem Spiel. Manchmal ist ein kurzes Opening sinnvoll. Lass dich von deiner Intuition leiten ;-)

In der täglichen Teamarbeit

Kein Team wird auf Dauer Spaß daran haben, jede Woche eine vertrauensbildende Maßnahme über sich ergehen zu lassen. In der täglichen Arbeit mit »deinem« Team kannst du aber natürlich immer mal wieder einen kurzen Opener einbauen. Anlassloses Spielen ist vielen Teams schnell unangenehm und verfehlt daher deine Intention. Erspürst du gerade eine negative Grundstimmung, kann natürlich eine kurze Ablenkung oder das Hinführen zum Positiven genau der Funke sein, der die anschließende Diskussion für alle wertvoll macht.

Vielleicht stellst du fest, dass dem Team bzw. den Teilnehmern einer Runde grundlegendes Wissen oder das Verständnis dafür fehlt, eine Entscheidung treffen zu können. In diesem Fall vergewissere dich, dass ein Einschub, der spontan die Agenda umwirft, für alle in Ordnung ist. Hier kannst du dann Prinzipien vermitteln oder eine konkrete Praktik simulieren, um der Gruppe in einer festgefahrenen Situation direkt weiterzuhelfen.

Workshops und Trainings

Mit den Spielen in diesem Buch kannst du von halbtägigen Workshops zu einer bestimmten Praktik bis hin zu mehrtägigen Trainings alles abdecken. Die grundlegenden Strukturen von *Opener*, *Gruppenbildung*, *Energizer* und *Closing* lassen sich inhaltlich nach Bedarf mit den Themenbereichen *Prinzipien*, *Praktiken* und *Kommunikation* auffüllen. Wenn du die Teilnehmer auch abends noch greifbar hast, biete ihnen doch einfach mal ein Spiel aus der *Fun*-Kategorie an. Das schweißt zusammen und lockert die Atmosphäre für den nächsten Tag ungemein auf.

Der Game-Facilitation-Koffer

Was solltest du immer dabeihaben? Und was nicht, weil es besser gut geplant gespielt werden sollte? Diese Fragen sind gar nicht so leicht zu beantworten. Es kommt sehr auf deine Rolle an und wie dein typischer Arbeitstag aussieht.

Arbeitest du z.B. als Scrum Master oder Führungspersönlichkeit sehr eng mit einem Team zusammen, steht dir normalerweise (oder auch hoffentlich) ein Teambereich zur Verfügung, in dem alle benötigten Materialien und Spiele für die entsprechende Moderation gelagert sind. Du kannst dir also ad hoc schnell alles greifen, wenn der Bedarf entsteht.

Bist du z.B. als Agile Coach oder Trainer viel unterwegs und triffst täglich auf neue Teams und Organisationen, ist es praktisch unmöglich, auf alle Eventualitäten vorbereitet zu sein. Überleg dir daher vorher, welche Spiele auf dich zukommen, und packe deinen Koffer entsprechend.

Das Gleiche gilt für Besuche agiler Konferenzen und Unkonferenzen. Schau in deinen Fundus und entscheide, was du mitnehmen möchtest, um vielleicht die eine oder andere Session zu einem Spiel durchzuführen, das du selbst noch nicht gut kennst. Auf Agile Coach-Camps und Veranstaltungen wie der Play4Agile hast du dafür sowohl die passende Gelegenheit als auch das richtige Publikum. Nimm mit, was dich interessiert und was du anderen gern weitergeben möchtest.

Was wir grundsätzlich in einem kleinen agilen Spielekoffer für sinnvoll erachten:

Allgemeines Material

- Haftnotizen (kleine, mittlere, große)
- diverse Marker in verschiedenen Farben
- Malkreide in verschiedenen Farben
- ein Päckchen Taschentücher
- ein Packen DIN-A4-Papier (Druckerpapier)
- Stoppuhr, Timer (wir benutzen gern das Produkt *TimeTimer*, das du unter diesem Namen im Fachhandel findest)
- Lautsprecher für die Musikwiedergabe
- Laptop für Präsentationen über Beamer
- Klebeband
- Paketschnur
- 5 bis 10 Scheren
- Maßband oder Zollstock

Material für bestimmte Spiele

- 30 Kennenlern-Bingobogen
- 2 bis 3 Spiele Happy Salmon
- 50 gleiche Münzen
- eine Packung Marshmallows
- eine Packung Spaghetti
- Spielgeld für *Business Value Poker*
- ein großer Sack LEGO®-Steine
- 10 Kanban-Pizza-Ofen-Ausdrucke
- 10 Kanban-Pizza-Bestellkarten-Ausdrucke
- 20 bis 30 Softbälle
- 5 Summer-Meadows-Ausdrucke, jeweils für Vision und Detailanforderungen

- Spielgeld für Snowflakes
- 5 *Fearless Journey*-Ausdrucke
- *SIN-Obelisk*-Ausdrucke
- *City-Builders-Epics*-Ausdrucke
- ein oder mehrere Sets von *Black Stories*
- *Rhetoric*, das Spiel oder die App
- *Die Werwölfe von Düsterwald* als Spiel, ggf. plus Erweiterungssets
- Schachtel
- 5 Bombenanleitungen-Ausdrucke für *Keep Talking and Nobody Explodes*
- *Cards Against Agility*-Ausdrucke
- alle erwähnten Bücher für den Büchertisch

Du siehst, der Inhalt benötigt bald einen Schiffscontainer, falls du tatsächlich alles mitnehmen wolltest. Lange Rede, kurzer Sinn: Überleg dir, was du häufig im Einsatz hast, und stell dir deinen persönlichen Spielekoffer zusammen.

Eine dringende Empfehlung möchten wir dir noch mitgeben: Spare nie beim Material!

Billige Haftnotizzettel kosten dich Nerven, wenn sie nicht richtig kleben und ständig runterfallen. Das wirkt von peinlich bis unprofessionell – und es stört auf jeden Fall den Fluss deiner Moderation und die des Spiels. Dies ist keine bezahlte Schleichwerbung, sondern unsere Überzeugung: Klebezettel der bekanntesten und verbreitetsten Marke, die den Zusatz »Super Sticky« haben, funktionieren immer.

Genau so ist es mit den Stiften. Leg dir einen Vorrat an guten Markern zu. Wir bevorzugen Neuland und Sharpie, damit schreibt und malt es sich wunderbar. Und das Beste daran: Sie quietschen nicht beim Schreiben.