

---

# Inhaltsverzeichnis

<b>1</b>	<b>Einleitung</b>	<b>1</b>
1.1	Wie du das meiste aus diesem Buch herausholst . . . . .	7
1.2	Der Goldstandard der Scrum-Trainings. . . . .	9
1.3	Über dieses Buch und seine Zielgruppe . . . . .	11
1.4	Plädoyer zweier Coaches für die Nutzung von Trainingsinterventionen . . . . .	11
<b>2</b>	<b>Die Haltung eines erfahrenen Trainers</b>	<b>15</b>
2.1	Was bedeutet es, ein guter Trainer oder eine gute Trainerin zu sein? . . . . .	16
2.2	Wie lebe ich die Scrum-Werte in einem Training vor? . . . . .	20
2.2.1	Wie mache ich mich selbst durch Offenheit verletzlich? . . . . .	21
2.2.2	Wie verbinde ich die Bedürfnisse von Fokus mit der Flexibilität von Agilität? . . . . .	23
2.2.3	Wie lebe ich tiefen Respekt im Trainingsraum? . . . . .	25
2.2.4	Welche mutige Haltung bringe ich anderen Menschen entgegen? . . . . .	26
2.2.5	Welches Commitment brauche ich gegenüber meinen Teilnehmern? . . . . .	31
2.3	Über Gestaltung und Begleitung von Lernreisen . . . . .	33
	Ein Gastbeitrag von Björn Jensen	
2.3.1	Outcome über Output . . . . .	33
2.3.2	Agilität leben . . . . .	34
2.3.3	Die Lernreise . . . . .	38

<b>3</b>	<b>Die Geheimnisse eines erstklassigen Trainingskonzepts entschlüsseln</b>	<b>41</b>
3.1	Das gute Gefühl eines klaren Plans	42
3.2	Hinter den Kulissen	43
3.2.1	Die ideale Startposition beziehen	43
3.2.2	Wann dein Training wirklich beginnt	45
3.2.3	Raum, Unterlagen, Logistik	46
3.3	Der erste Trainingstag	49
3.3.1	Eröffnen mit einem Paukenschlag	52
3.3.2	Fremde zu Teams zusammenschweißen	55
3.3.3	Den Lernsprint mit idealem Sprint-Ziel planen	58
3.3.4	Von Product und Sprint Backlogs lernen	64
3.3.5	Die Basis im Verständnis schaffen	68
3.3.6	Das Scrum-Wissen der Teilnehmer anzapfen	68
3.3.7	Simulation: Gemeinsam über die Grenze gehen	74
3.3.8	Die Eignung des Rahmenwerks entdecken	86
3.3.9	Sauber abschließen mit Sprint-Review und Sprint-Retrospektive	91
3.4	Der zweite Trainingstag	95
3.4.1	Ein Check-in am Morgen	96
3.4.2	Backlog Refinement und Sprint-Planung als Ritual	97
3.4.3	Die Scrum-Verantwortlichkeiten interaktiv begreifen	99
3.4.4	Die Perspektive von Managern und Projektleitern	104
3.4.5	Doppelte Verantwortung: Zebras unter der Lupe	105
3.4.6	Die Kraft der Gruppe für die Scrum-Ereignisse nutzen	108
3.4.7	Simulationen und ihre Bedeutung für das Lernen	111
3.4.8	Ausgleiten mit Lean Coffee	112
3.4.9	Den Puls fühlen im Abschlusskreis	115
3.5	Vom klaren Plan zum flexiblen Flow	116
3.5.1	Aus Erfahrung anders	117
3.5.2	Variationen und ihre Konsequenzen	118
3.5.3	Sein Scheitern verdauen	119
3.6	Vorbei ist nicht vorbei: Nachbereiten	125
3.6.1	Was deine Teilnehmer jetzt brauchen	125
3.6.2	Zusatzangebote, die Freude machen	126

---

<b>4</b>	<b>Überragende Lernerlebnisse im Seminarraum liefern</b>	129
4.1	Die Dynamik der Gruppe verändern . . . . .	129
4.2	Von Vielrednern und Egoisten . . . . .	131
4.2.1	Störungen haben Vorrang . . . . .	132
4.2.2	Eine Haltung der Neugierde und des Respekts. . . . .	133
4.2.3	Jeder hat sein Bestes versucht. . . . .	133
4.3	Die Bedeutung von Emotionen . . . . .	135
4.4	Wissen, wo die Teilnehmer stehen . . . . .	135
4.5	Das Timing im Blick halten . . . . .	137
4.6	Weshalb wir beim Problem ansetzen sollten Mit einem Gastbeitrag von Olaf Bublitz . . . . .	138
<b>5</b>	<b>Die Remote-Herausforderung: Onlinekurse im virtuellen Seminarraum halten</b>	141
5.1	Was online funktioniert und was nicht . . . . .	144
5.1.1	Von Flipchart bis Prozessdesign . . . . .	144
5.1.2	Technik, die begeistert oder auch nicht . . . . .	145
5.1.3	Gesicht zeigen . . . . .	146
5.1.4	Netz mit doppeltem Boden . . . . .	147
5.1.5	<b>Fast alles ist machbar</b> Ein Gastbeitrag von Marc Bleß . . . . .	149
5.1.6	Online braucht mehr Regeln . . . . .	151
5.2	Digital gut aussehen, klingen und wirken . . . . .	152
5.2.1	Fotografieren ist Malen mit Licht . . . . .	152
5.2.2	Das richtige Kamerabild zusammenstellen . . . . .	154
5.2.3	Hörbar guten Klang verwenden. . . . .	155
5.2.4	Gestik, Mimik und Energie wählen . . . . .	156
<b>6</b>	<b>Teamspezifische Workshopformate im Coaching nutzen</b>	159
6.1	Der »User Story Writing«-Workshop . . . . .	160
6.1.1	An Vorwissen anknüpfen . . . . .	161
6.1.2	Das Konzept von User Stories vermitteln . . . . .	161
6.1.3	User Stories schreiben mit Zwischenfeedback . . . . .	161
6.1.4	Nächste Schritte definieren. . . . .	162

6.2	Der »User Story Splitting«-Workshop . . . . .	162
6.2.1	Relevanz des Themas herstellen . . . . .	163
6.2.2	Die Story-Splitting-Muster vermitteln . . . . .	164
6.2.3	User Stories teilen üben . . . . .	165
6.2.4	Die Erfahrungen auswerten . . . . .	165
6.3	Der »Definition of Done«-Workshop . . . . .	165
6.3.1	Einstieg mit einer Erfahrung . . . . .	166
6.3.2	Fakten am Flipchart lehren . . . . .	166
6.3.3	Definition of Done erstellen . . . . .	166
6.3.4	Transfer in die Praxis klären . . . . .	168
6.4	Der initiale Schätz-Workshop . . . . .	168
6.4.1	Relative Schätzungen veranschaulichen . . . . .	168
6.4.2	Relative Schätzungen veranschaulichen . . . . .	169
6.4.3	Planungspoker durchführen . . . . .	170
6.4.4	Die Intention des Verfahrens herausarbeiten . . . . .	170
<b>7</b>	<b>Überzeugende Konzepte selbst entwerfen</b>	<b>171</b>
7.1	Vom Funken der Inspiration entfacht . . . . .	171
7.2	Sortieren, Auswählen, Verdichten . . . . .	172
7.3	Der Praxistest eines Lernmoduls . . . . .	173
7.4	Eigene Simulationen entwerfen . . . . .	174
	<b>Anhang</b>	<b>175</b>
<b>A</b>	<b>Nachwort</b>	<b>177</b>
A.1	Eine gemeinsame Reise . . . . .	177
A.2	Über Agile Growth® . . . . .	178
<b>B</b>	<b>Danksagung</b>	<b>181</b>
<b>C</b>	<b>Referenzen</b>	<b>185</b>
	<b>Index</b>	<b>189</b>