

CHARLOTTE BENDERMACHER · CLEO KAMPSCHUUR · RINI VAN SOLINGEN

TOOLKIT

FÜR AGILE

COACHES

UND SCRUM

MASTER

99 KREATIVE ÜBUNGEN UND WORKSHOP-FORMATE

→ AUS DEM NIEDERLÄNDISCHEN VON ROLF DRÄTHER

dpunkt.verlag

Inhalt

Cover

Titel

ERSTE HILFE BEI UNVORHERGESEHENEN MEETINGS

ÜBERSICHT DER ÜBUNGEN UND WORKSHOP-FORMATE

Impressum

Inhalt

Einleitung

Wie man dieses Buch liest

Danksagung

KIT 1 Einander kennenlernen

#1 M&M's-Kennenlernen/-Retrospektive

#2 (Wo)Man with a Plan (W/MWAP)

#3 Me-Map

#4 Ikigai

#5 Journey lines

#6 Drei Gemeinsamkeiten

KIT 2 Mit einem Team starten

#7 Team-Kick-off

#8 Team-Manifest

#9 Teamzweck

#10 Team-Canvas

#11 Teamziele – positive Presse

#12 Teamvereinbarungen

#13 Persönliche (Team-)Werte

#14 Initiales Product Backlog

#15 Teams selbstorganisiert bilden

#16 (Physisches) Board einrichten

#17 Definition of Done

KIT 3 Teams voranbringen

#18 Agile Uhr

#19 Skill-Matrix

#20 Scrum-Werte

#21 User Story Mapping Game

#22 User Story Mapping – die Praxis

#23 User-Story-Details

#24 Moodboard-Teamgespräch

#25 Das Agile Manifest – die Werte

#26 Das Agile Manifest – die Prinzipien

#27 Unternehmenssafari

#28 Team-Dashboard

#29 OKRs – Objectives & Key Results

KIT 4 Managementteams unterstützen

#30 Transformations-Canvas

#31 Pitch Building

#32 Gemba Walk

#33 Wertstromanalyse

#34 Blaupause oder Kohlezeichnung

#35 Agiles Führungselfie

#36 Transformations-Roadmap

#37 Den eigenen Rhythmus festlegen

KIT 5 Transparenz schaffen

#38 Feedback geben

#39 Papierkorb-Feedbackmeeting

- #40 Cutting Edge
- #41 Liebevoll-Tratschen-Feedback
- #42 Die fünf Dysfunktionen von Teamarbeit
- #43 Smell-O-Meter
- #44 Delegation Poker

KIT 6 Product Owner unterstützen

- #45 Stakeholder-Mapping
- #46 User Stories schreiben
- #47 Obeya einrichten
- #48 GQM – Ziele konkretisieren
- #49 KVI – messbarer Wert
- #50 T-Shirt-Größen: Sortierung nach Wert
- #51 Fortsetzung T-Shirt-Größen: Return on Investment
- #52 Produktdefinition
- #53 Produktvision
- #54 Impact Mapping
- #55 Business Model Canvas
- #56 Wertmetriken
- #57 PI Planning (Big Room Planning)

KIT 7 Agile Meetings begleiten

- #58 Planning Poker Game
- #59 Planning-Poker-Praxis
- #60 Product Backlog Refinement
- #61 Sprint Planning
- #62 Sprint-Review für mehrere Teams
- #63 Retrospektive
- #64 Feedbackorientiertes Sprint-Review
- #65 Continuous Retrospective

#66 Stilles Priorisieren

KIT 8 Moderationstechniken

#67 1-2-4-All

#68 Sternbilder

#69 Troika Consulting

#70 Brainstorming-Karussell

#71 Superpower-Konstellationen

#72 Lean Coffee

#73 Open Fishbowl

#74 Closed Fishbowl

#75 Open Space

#76 Füreinander sprechen

#77 7 Techniken

KIT 9 Kreative Formate

#78 Perfection Game für Scrum-Verantwortlichkeiten

#79 Coin Game

#80 7 digitale Energizer

#81 Papierflugzeugspiel

#82 Schriftliche Spezifikationen

#83 Veto-Stein

#84 Multitasking-Namensspiel

#85 Das Traumzimmer

#86 Ballonübung

#87 Ebenen des Zuhörens

#88 Das gleichseitige Dreieck

#89 Denkhüte

#90 Ship It Day

#91 Marshmallow Challenge

KIT 10 Nice2Haves

#92 Digitales Arbeiten mit Aktivitäten

#93 Für den Abschluss

#94 Check-in (physisch und online)

#95 Energizer

#96 Kurze Kennenlernübungen/Einführungen

#97 Finde den Gegenstand

#98 (Remote) Bingo

#99 Fun! Foto Challenge

Über das Autorenteam

Über den Übersetzer

Index

#100 Platz für deine Kreativität

#03



ME-MAP

Die Me-Map ist eine Aktivität, um einander besser kennenzulernen. Sie ist eine Beschreibung der eigenen Person in Form einer Mindmap. Sie hilft dabei, sich schnell und visuell vorzustellen, wobei nicht nur die berufliche Entwicklung bzw. die Karriere betrachtet wird, sondern auch Privates, Interessen und Hobbys zur Sprache kommen.



WAS DU DAZU BRAUCHST

- Einen Raum
- Ausreichend
- Flipchart-Blätter, Moderationsstifte und Klebeband
- Einen Online-Timer mit Projektor und/oder Laptop



DAUER

ca. 1 Stunde (abhängig von der Teilnehmerzahl)

PRAKTISCHER NUTZEN

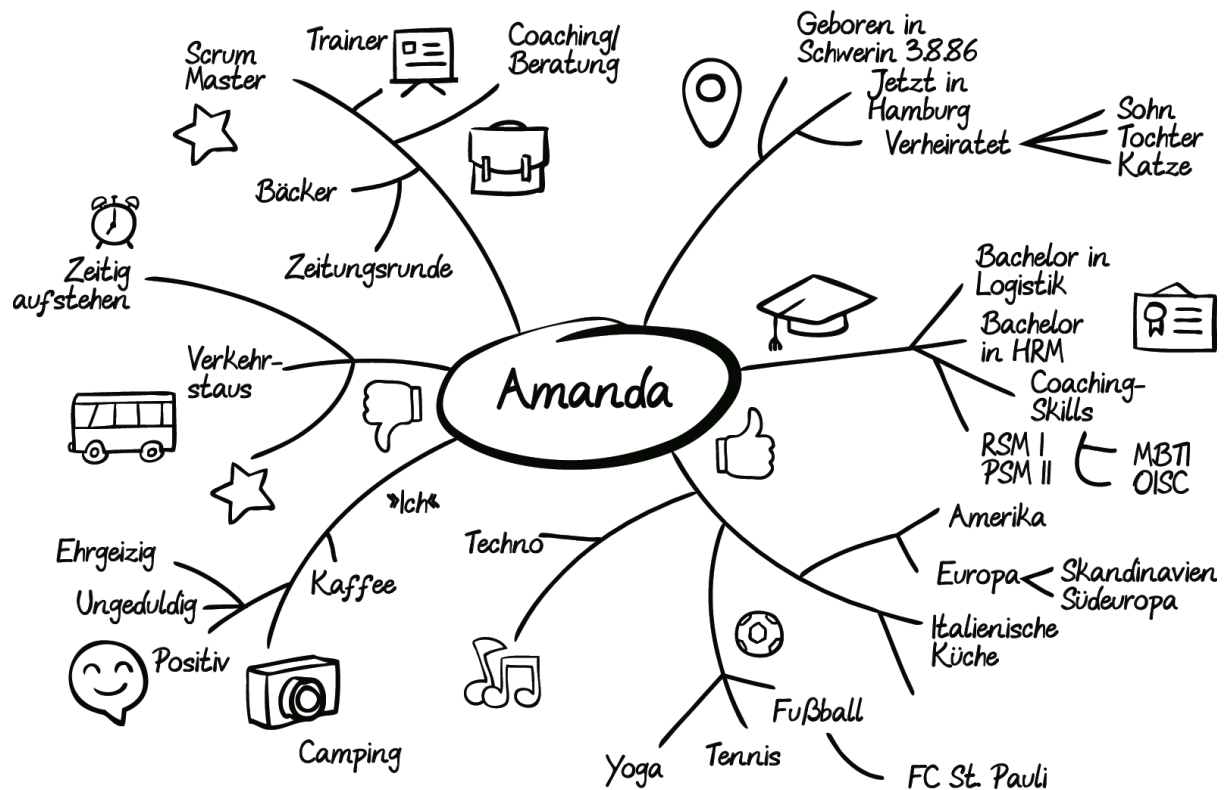
Mittels dieser Aktivität entsteht schnell eine Verbindung zwischen Menschen, die sich kaum oder gar nicht kennen. Sie erfahren mehr übereinander als in einer üblichen Vorstellungsrunde. Zudem knüpft die Übung Interessenverbindungen zwischen den Teilnehmenden auf vielen verschiedenen Ebenen.

SCHRITTE

Schritt 1: Die Aktivität erläutern

Erkläre den Teilnehmenden, dass sie eine Me-Map (Mindmap) von sich zeichnen und diese später in 2–3 Minuten präsentieren werden. Erläutere noch einmal,

dass es bei der Me-Map um die gesamte Persönlichkeit geht, wozu Ausbildung und beruflicher Werdegang, aber auch Hobbys, Familie, Herkunft und andere Interessen gehören.



Schritt 2: Die Me-Maps zeichnen

Starte eine Timebox von 7 Minuten, in der nun alle ihre Me-Maps zeichnen. Achte darauf, dass alle Zeichenmaterialien bereitliegen, vergrößere andernfalls die Timebox, damit du das noch in der vorgegebenen Zeitspanne regeln kannst.

Schritt 3: Die Me-Maps präsentieren

Alle präsentieren innerhalb einer Timebox von 3 Minuten der Gruppe ihre Me-Maps. Fordere die Präsentierenden zusätzlich heraus, indem du erklärst, dass es wahrscheinlich nicht möglich ist, die Me-Map in der vorgegebenen Zeit vorzustellen. Ermutige die Gruppe, Fragen zu stellen, und frage selbst auch ab und zu nach, um mehr über die Anwesenden zu erfahren. Achte als Moderator oder Moderatorin auf die Gesamtzeit der Veranstaltung, denn alle haben es verdient, sich gut vorstellen zu können. Es sollte nicht passieren, dass die letzten bei ihrer Präsentation in Hektik verfallen müssen oder, schlimmer noch, gar nicht mehr zu Wort kommen. Bitte die erste Person, die präsentiert, die nächste aufzurufen, oder lege die Reihenfolge alphabetisch nach den Vornamen (sodass man sich diese schneller merken kann) oder nach dem Alter fest (wird vor allem interessant, wenn zwei Teilnehmende gleich alt sind – wer ist dann wohl bis auf den Tag genau älter?).



TIPP 1

Die Me-Maps können statt in Schritt 2 auch direkt während der Präsentation gezeichnet werden. Schritt 2 nutzen die Teilnehmenden dann dazu, sich kurz vorzubereiten. Diese Vorgehensweise macht das Ganze lebendiger. Der Nachteil ist jedoch, dass einige Anwesende nervös werden und den anderen Präsentationen nicht richtig zuhören, bis sie selbst präsentiert haben.

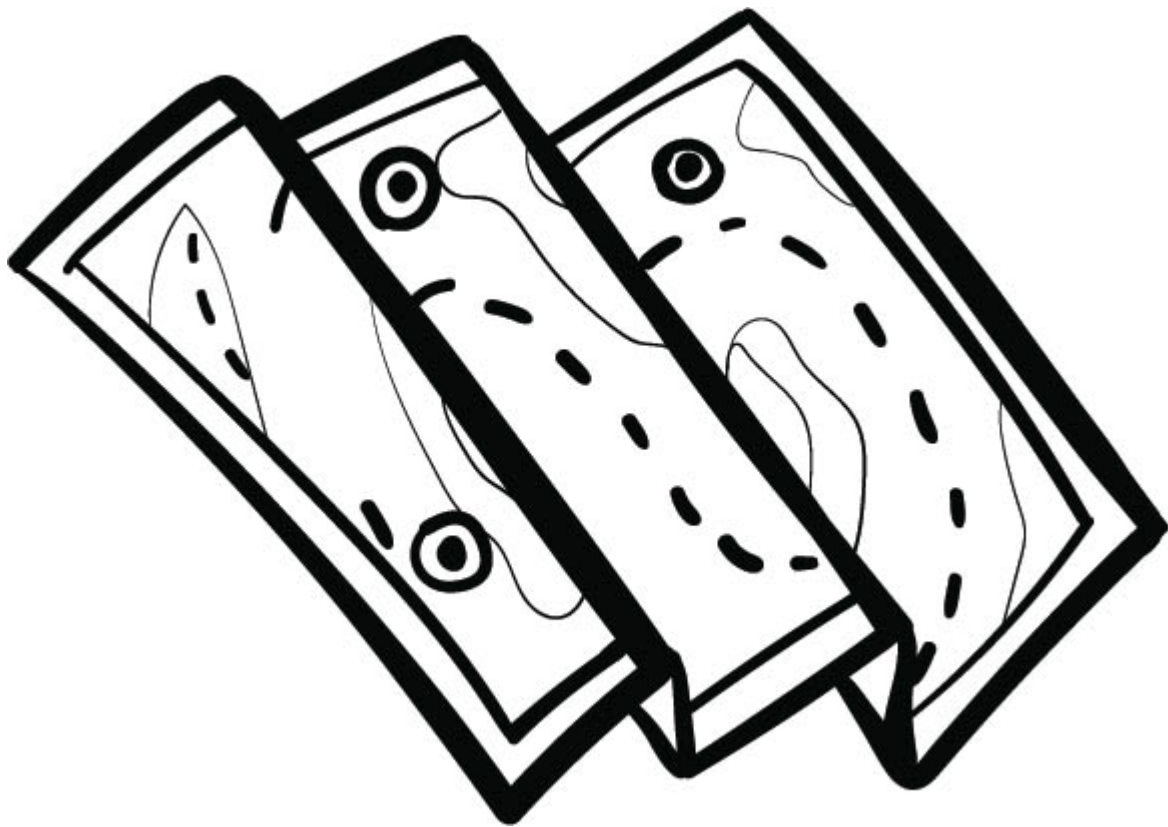


TIPP 2

Anstatt in Schritt 1 die Aktivität zu erläutern, kann die Person, die moderiert, auch anhand der eigenen Me-Map veranschaulichen, worauf es ankommt.

Schritt 4: Abschluss

Nachdem alle präsentiert haben, beendest du die Veranstaltung. Die Poster mit den Me-Maps können ruhig im Raum hängenbleiben, wenn die Gruppe ihn an diesem Tag weiter nutzt. Das hilft dabei, sich die Namen der anderen zu merken und miteinander in den Pausen über Dinge zu reden, die einprägsam waren, und sich so noch besser kennenzulernen. Apropos Pause: Nach dieser Aktivität ist eine extra lange Kaffeepause geradezu perfekt!



TIPP 3

Der Timer sollte während der Präsentationen gut sichtbar herunterzählen. Manche Menschen erzählen gerne über sich selbst und ehe man sich versieht, halten sie einen zehnminütigen Vortrag über ihr Leben, der beim Kindergarten beginnt.

VARIANTE: WER ERKENNT DIE LÜGE?

Alternativ können alle Teilnehmenden in ihren Präsentationen zusätzlich eine Lüge verstecken – zum Beispiel ein exotisches Hobby, eine extreme Ausbildung oder eine andere Tatsache, die nicht wahr sein kann. Dieser Fakt sollte für die übrigen Anwesenden zu erraten, aber nicht zu offensichtlich sein. Nach jeder Präsentation notieren alle, was sie für die Lüge halten. Am Ende wird ermittelt, wer der beste Lügendetektor ist.

INDEX

1-2-4-All	236, 266
3W-Feedback	144
4W-Feedback	144
360°-Feedback	131
A	
Abschluss einer Aktivität	318
Agile Coach	14, 105, 149, 150, 299
Agile Meetings begleiten	209
Agile Uhr	72
Agiles Führungselfie	128
Agiles Manifest	72, 74
Prinzipien	74, 95, 97
Werte	92
B	
Ballonübung	297
Blaupause oder Kohlezeichnung	125
Brainstorming-Karussell	242
Breakout-Raum	153, 229, 260, 316
Business Model Canvas	196
Business Non Value Adding (BNVA)	122, 188

C

Check-in	276
Check-in (physisch und remote)	323
Closed Fishbowl	254
Coachee	300
Cockpit-Metriken	201
Coin Game	271
Continuous Retrospective	231
Cooper-Test-Prinzip	316
Cultural Leader	129
Cutting Edge	149

D

Das gleichseitige Dreieck	303
Das Traumzimmer	294
Definition of Done	67
Delegation Poker	162
Den eigenen Rhythmus festlegen	136
Denkhüte	306
Die drei Mu	123
Die fünf Dysfunktionen von Teamarbeit	155
Digitale Energizer	275
Digitales Arbeiten mit Aktivitäten	314
Dot Voting	262
Drei Gemeinsamkeiten	36

E

Ebenen des Zuhörens	299
Ein Drink!	278
Einander kennenlernen	21
Eine große Gruppe zur Ruhe bringen	265
ELMO (Enough Let's Move On)	264
Energizer	326
digitale	275
Experimentator	129
F	
Facebook erstellen	276
Facilitator	128
Feedback	
Liebevoll-Tratschen-	152
Feedback geben	142
Feedbackorientiertes Sprint-Review	228
Feedbackregeln	144
Fibonacci-Reihe	210
Finde den Gegenstand	335
Fist of Five-Technik	277, 325
Flow	271
Fokussiertes Zuhören	301
Foto Challenge	340
Füreinander sprechen	259
G	
Gemba Walk	117

Gestaltungsprinzipien	126
Gewaltfreie Kommunikation (GFK)	144
Globales Zuhören	301
GQM (Goal-Question-Metric)	176
Ziele konkretisieren	176
H	
Hausrundgang	275
High Five	328
I	
Ikigai	31
Impact Map	193
Impact Mapping	193
In Erinnerung behalten	320
Initiales Product Backlog	5, 39, 60
Inneres Zuhören	301
Inspirator	128
INVEST-Kriterien	170
J	
Journey Lines	33
K	
Key-Performance-Indikator (KPI)	179
Key Value Indicator (KVI)	179
Kreative Formate	267
Kurze Kennenlernübungen	330
Das kann ich gut/Das bin ich	332

Der Schlüsselbund	334
Gemeinsamkeiten suchen	330
Profilkarte	331
Sich den Input merken	333
Teamkarte	332
Zwei Wahrheiten und eine Lüge	332
L	
Lean Coffee	248
Liebevoll-Tratschen-Feedback	152
M	
Managementteam	109
unterstützen	109
Marshmallow Challenge	311
Me-Map	28
Memory	277
Mission Statement, persönliches	27
Mit einem Team starten	39
M&M's-Aktivität	22
Moderationstechniken	235
Moodboard-Teamgespräch	90
Multitasking-Namensspiel	288
O	
Obeya einrichten	172
OKRs (Objectives & Key Results)	104
Open Fishbowl	251

Open Space 257

P

Panoramaselfie 328

Papierflugzeugspiel 279

Papierkorb-Feedbacksitzung 146

Perfection Game für Scrum-
Verantwortlichkeiten 268

Persönliche Werte 4, 5, 39, 57

PI Planning (Big Room Planning) 204

Pitch Building 114

Planning Poker 210

 Spielregeln 212

Product Backlog, initiales 5, 39, 60

Product Backlog Item 67

Product Backlog Refinement 217

Product Owner 46, 60–64, 176, 180, 190–192, 218, 220, 223–
225

 unterstützen 165

Product Vision Board 191

Produktdefinition 188

Produktvision 190

Pub-Quiz 278

Q

Quizfragen 328

R

(Remote) Bingo 337

Remote-Meeting	275–277, 314–317, 335, 337, 340
Renn wie verrückt	276
Retrospektive	226
ROI (Return on Investment)	186
S	
Scaled Agile Framework® (SAFe®)	204
Schriftliche Spezifikation	284
Scrum-Board	65
Scrum Master	65, 117, 120, 149, 150, 202, 221, 227, 299, 302
Scrum-Team	65, 72, 220, 268
Scrum-Werte	78
Selbsteinschätzung	130
Selbstorganisierte Teams	5, 39, 62
Ship It Day	308
Silent Writing	43
Skill-Matrix	75, 76
SMARTe Ziele	124
Spezifikation, schriftliche	284
Sprint Planning	220
Sprint-Review	
feedbackorientiertes	228
für mehrere Teams	223
Sprint-Ziel	222
Stakeholder-Mapping	166
Sternbilder	238

Stilles Priorisieren	233
Superpower-Konstellationen	245
T	
Talking Stick	263
Team	
selbstorganisiert bilden	62
selbstorganisiertes	5, 39, 62
starten	39
voranbringen	71
Werte	4, 5, 39, 57
Teamarbeit Fünf Dysfunktionen	155
Teamboard	66
Team-Canvas	48
Team-Dashboard	101
Team-Kick-off	40
Team-Manifest	43
Teammetriken	101
Teamvereinbarungen	54
Teamziel	
positive Presse	52
Teamzweck	46
Thumb Voting	263, 319
Timebox	265
Toyota Production System	123
Transformations-Canvas	110

Transformations-Roadmap	132, 135
Transparenz schaffen	141
Troika Consulting	240
T-Shaping	75
T-Shirt-Größen	
Return on Investment	186
Sortierung nach Wert	182
U	
Unternehmenssafari	98
User Story	169
Details	87
schreiben	169
User Story Mapping	
Praxis	84
User Story Mapping Game	81
V	
Value Stream Map	122, 123
Vertrauen	142, 152, 155, 156, 297, 298
Veto-Stein	286
W	
Werte	
persönliche	57
Team-	57
Werteliste	59
Wertmetriken	200

Wertstromanalyse	121
(Wo)Man with a Plan (W/MWAP)	24
Z	
Zeichenrätsel	326
Zuhören	
Ebenen des	299
fokussiertes	301
globales	301
inneres	301