

Christian Böhmer



Nutzungshinweise für Ihr BusinessVillage-E-Book

Lesen Sie bitte den E-Book-Lizenzvertrag auf der folgenden Seite sorgfältig durch. Sie sind nur dann berechtigt, dieses E-Book zu nutzen, wenn Sie den Bestimmungen dieses Lizenzvertrages zustimmen.

Bitte beachten Sie hierbei insbesondere folgende Punkte:

- Die E-Book-Lizenz räumt Ihnen lediglich das Recht ein, dieses Dokument **für den persönlichen und nicht übertragbaren Gebrauch** zu nutzen.
- Sie sind nicht berechtigt, dieses Dokument – auch nicht auszugsweise – anderen Personen zugänglich zu machen, insbesondere es zu verleihen, zu vermieten oder zu verkaufen. Unternehmensversionen erhalten Sie auf Anfrage.
- Das Anfertigen von Vervielfältigungen und das Ausdrucken oder Speichern auf anderen Computern ist jederzeit gestattet, jedoch nur dann, wenn dies für Ihren persönlichen Gebrauch geschieht und Dritten dadurch nicht der Zugang dazu ermöglicht wird.
- Sie dürfen dieses Dokument nicht verändern. Schon bei dem Versuch einer Veränderung erlischt das Recht zur Nutzung.
- Das Recht zur Nutzung wird zeitlich unbegrenzt erteilt, solange die Lizenzbestimmungen vom Lizenznehmer erfüllt werden.
- Ihr BusinessVillage-E-Book ist speziell für Sie erstellt worden. Sichtbare und nicht sichtbare Kennzeichnungen zur Individualisierung innerhalb des E-Books erlauben die Identifizierung des Lizenznehmers im Falle eines Verstoßes gegen die Lizenzbedingungen.
- BusinessVillage übernimmt für Inhalte des E-Books keine Haftung.

BusinessVillage E-Book-Lizenzvertrag

Indem Sie dieses E-Book speichern, kopieren oder in einer anderen Art und Weise nutzen, erklären Sie, dass Sie die Bestimmungen der nachfolgenden Lizenzbedingungen akzeptieren. Durch das Speichern, Kopieren oder durch eine anderweitige Benutzung dieses E-Books wird ein rechtsgültiger Vertrag zwischen Ihnen (entweder als natürliche oder juristische Person) und BusinessVillage GmbH und deren Rechtsnachfolgern geschlossen. Falls Sie den nachfolgenden Bestimmungen nicht zustimmen, sind Sie nicht berechtigt, dieses E-Book zu speichern, zu kopieren, zu lesen oder in einer anderen Art zu nutzen. In diesem Fall sind Sie verpflichtet, dieses E-Book sofort zu löschen!

E-Book-Nutzungslizenz: Das vorliegende E-Book ist rechtlich als SOFTWARE zu qualifizieren und wird sowohl durch Urheberrechtsgesetze und andere internationale Urheberrechtsverträge geschützt als auch durch andere Gesetze und Abkommen über geistiges Eigentum. Wenn Sie den Lizenzvertrag akzeptieren, wird Ihnen dieses E-Book lizenziert, nicht verkauft.

I. LIZENZGEWÄHRUNG

Durch diesen Lizenzvertrag werden Ihnen folgende Rechte gewährt:

a) Verwendung des E-Books

Diese Lizenz räumt Ihnen lediglich das Recht ein, das E-Book für den persönlichen und nicht übertragbaren Gebrauch zu nutzen. Sie sind nicht berechtigt – auch nicht auszugsweise – das E-Book zu vervielfältigen, zu kopieren oder zu verbreiten, zu verleihen, weiterzugeben oder Ähnliches, es sei denn, es wird Ihnen mit diesem Lizenzvertrag ausdrücklich gestattet. In jedem Fall ist eine Veränderung des E-Books (zum Beispiel Änderungen im Text, Kürzungen oder Ergänzungen etc.) oder ein Eingriff in oder eine Änderung an dem Quellcode des E-Books (insbesondere eine Veränderung oder Entfernung der personalisierenden Elemente des E-Books) strengstens untersagt.

b) Speicherung/Netzwerkverwendung

Sie sind lediglich berechtigt, das E-Book für Ihren persönlichen Gebrauch zu speichern. Dieses Recht schließt eine Speicherung auf mehreren Computern ein, solange diese ausschließlich von Ihnen genutzt werden. Eine Speicherung dieses E-Books auf einer zentralen Speichervorrichtung, wie etwa einem Netzwerkspeicher, ist Ihnen nur dann erlaubt, wenn Sie diese Speichervorrichtung ausschließlich dazu verwenden, das E-Book über ein internes Netzwerk auf Ihren anderen Computern zu nutzen. Anderen Nutzern darf dieses E-Book nicht überlassen werden oder der Zugriff über ein Netzwerk ermöglicht werden. Sie sind ebenfalls nicht berechtigt, das E-Book über ein externes Netzwerk oder das Internet direkt oder indirekt (beispielsweise durch Einstellen in eine Homepage, Speicherung auf einem File-, FTP- oder anderen Servern, Verweis darauf durch einen Link etc.) Dritten zur Verfügung zu stellen oder anderen den Zugang zu ermöglichen.

c) Sicherungskopie

Zusätzlich zu den unter Punkt b) genannten Speicherungsmöglichkeiten sind Sie lediglich berechtigt, von dem E-Book eine Sicherungs- oder Archivierungskopie zu fertigen. Auch diese Kopie ist ausschließlich für Ihren persönlichen Gebrauch und darf nicht an Dritte weitergegeben werden oder Dritten Zugang dazu verschafft werden.

d) keine Weitergabe/Übertragung der Nutzungsrechte

Da dieses E-Book ausschließlich für Ihren persönlichen Gebrauch ist, ist eine – auch unentgeltliche – Weitergabe nicht gestattet. Sie sind auch nicht berechtigt, die Nutzungsrechte an diesem E-Book entgeltlich oder unentgeltlich zu übertragen.

II. Laufzeit und Kündigung

BusinessVillage erteilt Ihnen die Nutzungslizenz zeitlich unbegrenzt, solange Sie die Lizenzbestimmungen erfüllen. Unbeschadet sonstiger Rechte ist BusinessVillage berechtigt, Ihre Rechte aus diesem Lizenzvertrag zu kündigen, sofern Sie gegen die Bestimmungen dieses Lizenzvertrages verstoßen. In einem solchen Fall sind Sie verpflichtet, dieses E-Book und sämtliche Kopien unwiderruflich zu löschen.

III. Kennzeichenrechte

Diese Lizenzvereinbarung gewährt Ihnen keinerlei Rechte in Verbindung mit Kennzeichenrechten von BusinessVillage.

IV. Prüfrechte

Der Kunde wird über die Anzahl der Anwender beziehungsweise der von der Software erstellten Kopien sowie über deren Installationsort genaue Angaben nachhalten. BusinessVillage ist berechtigt, fünf Werktage nach vorheriger schriftlicher Ankündigung die Geschäftsräume des Kunden während der allgemeinen Geschäftszeiten zu betreten, um zu überprüfen, ob der Kunde seine Vertragspflichten einhält. Unter Berücksichtigung berechtigter Belange des Kunden wird BusinessVillage gegebenenfalls einen zur Berufswiegenheit verpflichteten Sachverständigen mit dieser Überprüfung beauftragen. Der Kunde unterrichtet den Sachverständigen oder BusinessVillage umfassend, hält seine Mitarbeiter zur Auskunftserteilung an und gewährt Einblick in die für die Überprüfung erforderlichen Unterlagen. BusinessVillage trägt die Kosten dieser Überprüfung, es sei denn, es würde eine Vertragsverletzung durch den Kunden festgestellt.

V. Urheberrecht

Alle Rechte und geistigen Eigentumsrechte an dem E-Book (einschließlich, aber nicht beschränkt auf Text, Bilder, Fotografien, Grafiken, Animationen, Video, Audio, Musik und Applets, die in dem E-Book enthalten sind), den gedruckten Begleitmaterialien und jeder Kopie des E-Books liegen bei BusinessVillage oder seinen Autoren. Jeder Fall einer Verletzung der Urheberrechte von BusinessVillage und jeder Verstoß dieser Lizenzvereinbarung wird ausnahmslos verfolgt. Jede Verletzung der Urheberrechte oder eine Missachtung der Lizenzbestimmungen verpflichtet zum Schadenersatz. Jede unerlaubte Vervielfältigung, Verbreitung oder öffentliche Wiedergabe kann mit einer Freiheitsstrafe bis zu drei Jahren oder mit Geldstrafe bestraft werden. Bei einer gewerbsmäßigen unerlaubten Verwertung droht eine Freiheitsstrafe bis zu fünf Jahren oder Geldstrafe.

VI. Haftungsausschluss

BusinessVillage übernimmt für den Inhalt des E-Books keine Haftung. Die Verantwortlichkeit für den Inhalt liegt ausschließlich bei dem jeweiligen Autor. Dies gilt insbesondere für fachspezifische Inhalte wie rechtliche, steuerrechtliche, medizinische, pharmazeutische oder ähnliche Inhalte. Im Übrigen ist die Haftung von BusinessVillage und seinen Erfüllungsgehilfen beschränkt auf Vorsatz und grobe Fahrlässigkeit.

Für Clara

***»Der Mensch spielt nur, wo er in voller
Bedeutung des Wortes Mensch ist,
und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.«***

Johann Christoph Friedrich Schiller, Arzt, Dichter, Philosoph und Historiker, 1759–1805

Christian Böhmer

AGILE GAMES

**Das Spielbuch für agile Trainer,
Coaches und Scrum Master**

Christian Böhmer

Agile Games

Das Spielebuch für agile Trainer, Coaches und Scrum Master

1. Auflage 2021

© BusinessVillage GmbH, Göttingen

Bestellnummern

ISBN 978-3-86980-543-6 (Druckausgabe)

ISBN 978-3-86980-544-3 (E-Book)

Direktbezug www.BusinessVillage.de/bl/1102

Bezugs- und Verlagsanschrift

BusinessVillage GmbH

Reinhäuser Landstraße 22

37083 Göttingen

Telefon: +49 (0)5 51 20 99-1 00

Fax: +49 (0)5 51 20 99-1 05

E-Mail: info@businessvillage.de

Web: www.businessvillage.de

Layout und Satz | Sabine Kempke

Grafiken im Buch | Philip Kadesch. www.philipkadesch.de

Autorenfoto | Fabrice Pöhlmann

Druck und Bindung | www.booksfactory.de

Copyrightvermerk

Das Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigung, Übersetzung, Mikroverfilmung und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen. Alle in diesem Buch enthaltenen Angaben, Ergebnisse usw. wurden von dem Autor nach bestem Wissen erstellt. Sie erfolgen ohne jegliche Verpflichtung oder Garantie des Verlages. Er übernimmt deshalb keinerlei Verantwortung und Haftung für etwa vorhandene Unrichtigkeiten. Die Wiedergabe von Gebrauchsnamen, Handelsnamen, Warenbezeichnungen usw. in diesem Werk berechtigt auch ohne besondere Kennzeichnung nicht zu der Annahme, dass solche Namen im Sinne der Warenzeichen- und Markenschutz-Gesetzgebung als frei zu betrachten wären und daher von jedermann benutzt werden dürfen.

Inhalt

Hier geht's zum Download	9
Über den Autor	10
Vorwort: Homo ludens versus Homo faber	11
1. Manifest des agilen Spielens	15
2. Die fünf Phasen agiler Spiele	19
2.1 Der Wert eines agilen Games	22
2.2 Phase eins: Vorbereitung	24
2.3 Phase zwei: Raumsetting	26
2.4 Phase drei: Anmoderation	30
2.5 Phase vier: Durchführung	38
2.6 Phase fünf: Debriefing	45
3. Einsatzfelder agiler Games – ein Überblick	59
3.1 Agile Games versus klassische Spielkonzepte.....	60
3.2 Kategorien oder Einsatzfelder für agile Games	63
4. Games zum Erleben agiler Mindsets und Prinzipien	65
4.1 Ball Point Game.....	66
4.2 104 Lean Workflow Design.....	79
4.3 Scrum Taboo! (remotefähig).....	81
4.4 Taschenrechner (remotefähig)	83

4.5 Agiles Memory (remotefähig)	87
4.6 The Name Game (remotefähig)	89
4.7 The Name Game Deluxe (remotefähig)	92
4.8 Schiffe versenken (remotefähig)	94
4.9 Das Fokusspiel (remotefähig)	96
5. Games zum Thema Führung	101
5.1 Magisches Dreieck (spezielle Variante des Spiels Equi Distance)	102
5.2 Find the Leader	105
5.3 Boss Worker Game	107
5.4 LEGO Leadership Game	111
6. Agile Games and Business	117
6.1 Flugzeug-Challenge	118
6.2 Grüne Wiese (remotefähig)	123
6.3 LEGO-Bauernhof	128
6.4 Technical Debt (remotefähig)	133
6.5 Snowflake Game – das Schneeflocken-Business	138
7. Team und Kommunikation	145
7.1 Marshmallow Challenge Deluxe	146
7.2 Draw to write	150
7.3 Nachts im Museum	153
7.4 Stille Post reverse (remotefähig)	158
7.5 Chair Game (remotefähig)	162

7.6 Die drei Affen.....	163
7.7 The Maze.....	165
7.8 Pendlerspiel	171
7.9 Barna	177
7.10 E. T.	185
8. Kreativität	187
8.1 Zehn mal zehn	188
8.2 LEGO Ideation Game.....	190
8.3 Eierkopf (remotefähig).....	194
9. Energizer	197
9.1 Kuhstall.....	198
9.2 Stierkampf.....	200
9.3 1-2-3-Game	201
9.4 Gegensätze	202
9.5 Make it rain	203
9.6 Zombie Invasion	205
9.7 Tierorchester.....	205
9.8 Engelchen und Teufelchen.....	207
9.9 Kotzendes Känguru.....	208
9.10 Gordischer Knoten	210
9.11 Elephant Challenge (remotefähig).....	210

10. Simulationen	213
10.1 OKR Chess Game	214
10.2 Fairy Tale Story (remotefähig)	218
10.3 LEGO-Zoo	226
10.4 Online-Zoo-Simulation (remotefähig)	232
10.5 Kanban-Schiffe-Spiel (remotefähig)	233
11. Willkommen in der Profiliga: Spiele gezielt verändern	245

Das Downloadangebot zum Buch

Agile Games funktionieren nur vor Ort? Von wegen! Dass Spiele im beruflichen Umfeld genauso gut online wie auch remote funktionieren, zeigt dir dieses Buch. Um dich dabei zu unterstützen, einfach und ohne viel Aufwand Agile Games vorzubereiten, findest du im Downloadbereich eine Vielzahl an Checklisten, Aufstellungen für Spiele, Vorlagen für Spielmaterialien, einige hilfreiche Grafiken, Fragen für Debriefings sowie Auswertungs hilfen für Gruppendiskussionen.

Scanne dafür einfach den QR-Code ein oder geh auf <https://www.businessvillage.de/agile-games-zusatz-material/1102-dl.html>.

Keine Lust auf digital? Kein Problem! Fas alle Materialien findest du in Form von Bildern, Tabellen und Anleitungen im Buch. So kannst du sie als Vorlage benutzen und dich von ihnen inspirieren lassen.

Hier geht's zum Download



Dein Zugangscode: 6TL6-X2021

Über den Autor



Christian ist Trainer und Berater für agiles Arbeiten und New Work und seit 2019 Mitgründer der HelloNew GmbH & Co KG. Gemeinsam mit seinem Team hilft er Menschen und Unternehmen, neue Arbeitsweisen zu erleben, verstehen und anzuwenden.

Spiele kommen in jedem seiner Trainings und Workshops zum Einsatz – sei es remote oder vor Ort.

Um seine Begeisterung für Trainings und Spiele zu verbinden, hat er 2018 die Agile Game Night in Frankfurt mit ins Leben gerufen.

Kontakt

E-Mail: christian@helloagile.de

Web: www.helloagile.de

Vorwort: Homo ludens versus Homo faber

Der Homo ludens ist ein Erklärungsmodell für den »spielenden Menschen«, wonach der Mensch seine Fähigkeiten und kulturellen Umgebungen vor allem über das Spiel entwickelt. Aus den ersten spielerischen Verhaltensweisen entwickeln sich durch häufige Anwendung und Ritualisierung Regeln, welche wiederum die Grundlage der menschlichen Kultur sind. Das Besondere am Homo ludens ist, dass er nicht zweckgerichtet spielt. Er kann also stundenlang spielen, ohne etwas zu (er-)schaffen. Trotzdem spielt ein Mensch dann so, als ob es um alles ginge.

Spiele wirkt also wie das Gegenteil von Effizienz. Trotzdem spielt die gesamte Tierwelt, Menschen inbegriffen. Mehr als das: Je intelligenter Lebewesen sind, desto häufiger spielen sie. So beobachten Biologen spielende Orkas, spielende Raubkatzen, spielende Affen.

Auf diesen Grundgedanken eines uns natürlich innewohnenden Homo ludens bauen die agilen Spiele auf. Agile Spiele zeichnen sich durch wenige Regeln und eine

große Freiheit für die Spielenden aus, ihre Welt selbst zu erkunden und ohne festes Ziel voranzuschreiten. Der Effekt, dass dabei gänzlich neue, teils bessere Wege gefunden werden, ist Teil des Spiels. Sei es ein Bauklötzespiel oder Puppenspiel aus der Kindheit oder ein Spiel aus diesem Buch.

Der Homo faber dagegen ist ein Erklärungsmodell für den »schaffenden Menschen«. Es ist ein modernes, der Aufklärung entsprungenes Menschenbild. Dies beschreibt einen Menschen, der bewusst, vernunftorientiert und zielgerichtet Neues erschafft.

Ordnung, Struktur und Werkzeuge helfen ihm dabei, seine Welt zu erschaffen. Spielerisch findet sich der Homo faber in den Plan- und Szenarienspielen wieder, die im großen Umfang in den Fünfzigerjahren entstanden sind und bis heute fortbestehen. Lernspiele verfolgen ein vordefiniertes, klares Lernziel und schaffen implizite und explizite Regeln, um genau dieses Lernziel zu erreichen. Einige Spiele aus diesem Buch, gerade die Spiele

aus dem Bereich der »agilen Frameworks«, folgen diesen Prinzipien. Bei Lernspielen geht es also mehr darum, gezielt bestimmte Fertigkeiten zu entwickeln oder die Wirkungsweisen bestimmter Prozesse und Abläufe zu verstehen.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass Spielen ein grundlegendes menschliches Verhalten ist, dass Kreativität, Antrieb und Neugierde freisetzt, indem es die eigenen Schranken im Kopf und in unserer Kultur temporär außer Kraft setzt. Damit haben Spiele das Potenzial, alte Regeln dauerhaft zu verändern, indem neue, bessere Regeln durch Wiederholung etabliert werden. Gleichzeitig sind Spiele ein Innovationstreiber und viele Innovationsansätze wie LEGO Serious Play, Hackatons oder Design Thinking beruhen auf diesem Ansatz.

Spielen ist also eine Aktivität, die in der Lage ist, Menschen so zu aktivieren, Bestehendes zu verändern, dass sie unbewusst und ziellos Neues schaffen.

Mit diesem Buch möchte ich dir deinen ganz persönlichen Begleiter für agile Spiele mit auf den Weg geben. Deswegen findest du im ersten Drittel des Buches viel darüber, wie du agile Spiele erfolgreich designen, moderieren und auswerten kannst.

Und nun wünsche ich dir viel Spaß beim Lesen!

Manifest des agilen Spielens

1

Das Manifest des agilen Spielens ist meine Einstellung zum Thema »Spielen im Businesskontext«. Es sind meine Leitlinien, an denen ich meine Spiele ausrichte, wie ich Teilnehmer führen möchte und wie ich die Rolle des Agile Games Facilitator auslebe.

Ich begreife Spielen als etwas Wunderbares und Natürliches. Für mich sollte es nicht zwanghaft oder aufgesetzt sein. Vielmehr vertraue ich dem Fluss und höre auf die Menschen, die mir spielend vertrauen. Mir ist die Verantwortung – sowohl für das Wohlergehen der Menschen als auch für deren investierte Zeit – bewusst und ich strebe stets nach dem nachhaltigsten Mehrwert in der gegebenen Situation.

Meine Einstellung in Form dieses Manifestes liegt dem Buch zugrunde und jedes Spiel baut für mich darauf auf. Wenn dir dieses Manifest zusagt, lade ich dich ein, ihm zu folgen, es für dich anzunehmen und zu verbreiten.

Erleben vor Erzählen

Ich glaube daran, dass eigene Erkenntnisse, abgeleitet aus eigenen Erfahrungen, die nachhaltigste Art des Lernens sind. Ich versuche stets, Wissen erlebbar zu machen, statt dieses nur zu erzählen.

Achtsamkeit vor Zielerreichung

Ich achte stets auf die mir anvertrauten Menschen und schätze deren Wesen als höchstes Gut. Deren Wohlbefinden und Sicherheit sind mir immer wichtiger als die Einhaltung des Zeitplans oder das Erreichen eines Spielziels.

Freiraum vor Struktur

Ich glaube daran, dass Menschen in ihrem Innersten wissen, was sie wirklich brauchen, und gebe ihnen in jedem Spiel den Raum, um dies zu herauszufinden. Meine Leitung und die Struktur meines Spiels bilden den Rahmen und geben den Schutz, in dem jeder seine eigene Erkenntnis finden kann.

Qualität vor Quantität

Ich glaube daran, dass jeder Mensch zu jedem Zeitpunkt nur eine bestimmte Menge an Erkenntnissen verarbeiten kann. Ich passe mein Spiel daran an und verankere lieber weniger Erkenntnisse tiefer als viele oberflächlich.

Spaß vor Erkenntnis

Ich glaube daran, dass Spaß und Begeisterung die nachhaltigste Form jeder Erkenntnis ist. Und wenngleich die Erkenntnis und die Lernerfahrung die primären Ziele eines Spiels sind, so ist es der Spaß, der uns das Spiel in Erinnerung behalten lässt und uns animiert, den agilen Geist weiterzutragen.

Die fünf Phasen agiler Spiele

2

★ 5 PHASEN AGILE GAMES ★

BY CHRISTIAN BÖHMER & SABINA LAMMERT



Um die Arbeit mit agilen Spielen zu vereinfachen, habe ich gemeinsam mit Sabina Lammert im Jahr 2020 die fünf Phasen agiler Spiele entwickelt. Diese unterstützen dich dabei, deine Spiele von Beginn an zu strukturieren und Schritt für Schritt erfolgreich durchzuführen.

Vorbereitung

Ein Spiel startet mit der Vorbereitung. Du wählst auf Basis deines Workshopzieles, deines Teilnehmerkreises und deiner Rahmenbedingungen das passende Spiel aus und bereitest dieses vor. Bildhafte Flipcharts, beeindruckende Miro-Boards und natürlich die richtige Story gehören dazu! Das kannst du entweder mit deinen Kollegen im Büro oder entspannt zu Hause am Schreibtisch angehen.

Raumsetting

Bald ist es so weit. Du stehst im Workshopraum und gestaltest ihn nach deinen Vorstellungen: Möbelrückerei, die richtigen Farbakzente, Spotify-Playlist et cetera. Du bestimmst, was die Teilnehmer wahrnehmen, wie sie sich durch den Raum bewegen und damit, wie sie denken

und sich verhalten. Alles, um das Lernziel deines Workshops zu unterstützen.

Anmoderation

Es ist so weit! Alle sind da. Der Workshop läuft vielleicht bereits oder du startest direkt mit einem Spiel. Wort für Wort webst du die Teilnehmer in die Magie deines Spiels ein, Schritt für Schritt vergessen sie alles um sich herum und dass sie ja eigentlich viel zu erwachsen dafür sind. Stück für Stück lassen sie sich auf das Neue ein. Du erzählst eine Geschichte rund um das Spiel und flicht geschickt Spielziel und Regeln ein.

Durchführung

Das Spiel läuft. Die Teilnehmer sind fokussiert und du bist es auch. Du nimmst deine Rolle als Spielgestalter aktiv wahr und lässt dich nicht von Zwischenfragen aus der Ruhe bringen; kleine Schwierigkeiten überwindest du geschickt.

Debriefing

Geschafft! Der aktive Teil des Spiels ist vorbei und die Teilnehmer sind energetisiert, bereits am Diskutieren und Reflektieren. Du leitest diese Gruppenenergie durch konkrete Fragen zu den gesteckten Lernzielen und produzierst neue Erkenntnisse für und mit den Teilnehmern. Mit einem klaren und sauberen Ende schließt du das Spiel.

2.1 Der Wert eines agilen Games

Die erste und wichtigste Frage bei agilen Games lautet: »Welchen Mehrwert liefert das Spiel den Teilnehmern?«

Agile Games machen Spaß und sind eine willkommene Auflockerung im Projekt oder im Training. Aber es geht um mehr. Agile Games sollen ein Wissen vermitteln, indem ein Lernziel erreicht wird.

Ein Spiel ist niemals Selbstzweck

Jedes agile Game benötigt Zeit und bringt einen gewissen Mehrwert mit sich. Das Verhältnis von Zeit zu Nutzen wird auch als ROTI (Return of Time Invested) bezeichnet. Beim ROTI geht es also nicht um den Mehrwert eines Spiels per se, sondern um die Frage »Wie viel Zeit wird benötigt, um diesen Mehrwert zu erreichen?«.

$$\text{ROTI} = \frac{\text{Mehrwert}}{\text{Zeit}}$$

Deine Aufgabe als Facilitator ist es, dir zu überlegen, ob agile Games beziehungsweise genau das Spiel, das du im Kopf hast, das wirklich, wirklich Richtige sind, um den angestrebten Mehrwert zu erreichen. Dazu gehört immer auch ein Blick auf die Situation, die benötigte Zeit sowie den bestehenden Teilnehmerkreis. Gibt es vielleicht auch andere Methoden, Wege und Möglichkeiten, dein Lernziel noch besser zu erreichen?

Du siehst: Wir spielen also nicht um des Spielens willen, sondern suchen die beste Möglichkeit, um Wissen zu vermitteln.

Ein großer Vorteil von Spielen ist es, in kurzer Zeit viel Wissen zu vermitteln, dieses nachhaltig zu verankern und zu begeistern. Das trifft vor allem dann zu, wenn es sich um implizites Wissen handelt, also Wissen, welches am besten erfahren und nicht gehört oder gelesen wird. Dadurch können wir deutlich einfacher, schneller und vor allem langfristiger auf generierte Erkenntnisse zugreifen – sogar unbewusst. Agile Spiele eignen sich somit vor allem für komplexe Themen und für Situationen, die man einfach mal selbst erfahren muss, um sie wirklich zu verstehen.

Fahrradfahren oder Schwimmen sind solche Beispiele. Ich kann fünfhundert Bücher gelesen oder Schulungen zu dem Thema besucht haben – wenn ich nicht selbst im Sattel saß oder den Sprung ins Wasser gewagt habe, werde ich die theoretischen Bewegungsabläufe nicht

begreifen und das Wissen somit nicht anwenden können. Genauso verhält es sich mit Themen wie dem iterativen Arbeiten, Entscheidungsfindung, Selbstorganisation oder dem Pull-Prinzip. Wirklich begreifen und vor allem anwenden kann es nur, wer es erlebt hat.

Damit ich als Teilnehmer die gemachten Erfahrungen eines Spiels so für mich nutzen kann, dass sie mein zukünftiges Denken und Handeln beeinflussen, hilft es, das Geschehene zu debriefen. Debriefen bedeutet, dass ich mir der Spielabläufe, meines Verhaltens und des Verhaltens der anderen Teilnehmer bewusst werde und dieses reflektiere. Es kommt nicht nur darauf an, bestimmte eigene Verhaltensweisen oder bestimmte Gruppendynamiken zu erleben, sondern genauso, vielleicht sogar noch mehr, die gemachten Erfahrungen zu verarbeiten. Durch eine anschließende Reflexion, Interpretation und die richtigen Impulse durch den Facilitator entstehen im besten Fall Aha-Momente, die sich im Gedächtnis weit über das agile Game hinaus fest verankern.