Ausgabe 03/2024
www.agilereview.de

agile review

Einblicke • Erfahrungen • Erkenntnisse

Die agile review – bequem im Abo erhältlich!
LESEPROBE

Lerne spielend!

Erfahrung mit agilen Spielen

Lego Simulation

Get Kanban

Agile Fluency Game

eine Publikation von it-agile

Ideen für agile Coaches

M. Bleß · D. Wagner

Agile Spiele – kurz & gut

Für Agile Coaches und Scrum Master

2., akt. und erw. Auflage 2024
234 Seiten · 16,90 € (D)
ISBN 978-3-96009-249-0

M. Bleß · D. Wagner

Agile Spiele und Simulationen

Praxiserprobte Games für Agile Coaches und Scrum Master. Inklusive vieler Spiele für Online-Workshops

2023
390 Seiten · in Farbe · € 29,90 (D)
ISBN 978-3-96009-179-0

C. Bendermacher · C. Kampschuur · R. v. Solingen

Toolkit für Agile Coaches und Scrum Master

99 kreative Übungen und Workshop-Formate

Aus dem Niederl. von R. Dräther

2024
348 Seiten · 36,90 € (D)
ISBN 978-3-86490-967-2

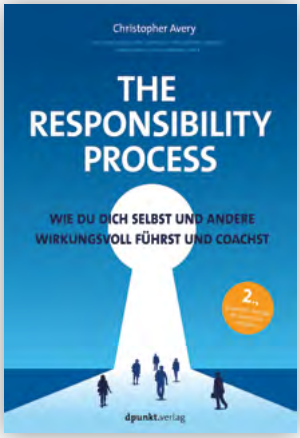
Know-how für agile Leader

H. Koschek · M. Trbojevic

Jedes Team ist anders

Ein Praxisbuch für nachhaltige Teamentwicklung

2., akt. und erw. Auflage 2024
314 Seiten · in Farbe · € 36,90 (D)
ISBN 978-3-98889-018-4



C. Avery

The Responsibility Process

Wie du dich selbst und andere wirkungsvoll führst und coachst

Aus dem Englischen von S. Sieroux, N. Wolf und H. Wolf

2. Auflage 2024
318 Seiten · 29,90 € (D)
ISBN 978-3-98889-003-0

U. Reupke · S. Baginsky

OKR wirkungsvoll einführen und nutzen

Wie Sie Ihre Strategie nachhaltig und agil umsetzen

2024
ca. 200 Seiten · ca. 29,90 € (D)
ISBN 978-3-98889-014-6

O'REILLY® dpunkt.verlag

Jetzt weitere Bücher und Events zu agiler Softwareentwicklung, Unternehmensführung, Projektmanagement & mehr entdecken:

dpunkt.de

Liebe Leser:innen!

Spiele haben doch eigentlich nichts im beruflichen Alltag zu suchen? Wer das denkt, hat dieses Heft vermutlich gar nicht erst aufgeschlagen. In dieser Ausgabe beschäftigen wir uns mit Spielen und Simulationen, welche Lerneffekte sich mit diesen einstellen und warum spielerisches Lernen nachhaltiger ist.

Als Einstieg liefern uns Wolf-Gideon Bleek und Markus Gärtner den psychologischen und biologischen Unterbau für Spiele (ab S. 6). Mit dem Agile Fluency Game (ab S. 14), der getKanban-Simulation (ab S. 44) und der Lego-City-Simulation (ab S. 52) stellen wir drei konkrete Spiele vor, die wir bereits seit Jahren als festen Bestandteil unserer Schulungen und Coaching-Einsätze erfolgreich nutzen. Marco Bonk beschreibt ab S. 24, wie er mit einer Kombination der vorgestellten Spiele in einem Kundenauftrag Veränderungen auf zwei Ebenen des Unternehmens auslösen konnte.

Darüber hinaus hat Peter Rößler ab S. 38 mit Marc Bleß und Dennis Wagner über ihre Bücher „Agile Spiele: kurz & gut“ und „Agile Spiele und Simulationen: Praxiserprobte Games für Agile Coaches und Scrum Master“ gesprochen.

Natürlich haben wir in dieser Ausgabe auch wieder Buchtipps gesammelt. Diese finden Sie ab Seite 32. In der agilen Führungsetage dreht sich ab Seite 36 in dieser Ausgabe ebenfalls alles um Spiele – im weiteren Sinne.

Wir wünschen Ihnen spielenden Erfolg und vor allem Spaß mit unseren Inspirationen.

Wolf-Gideon Bleek und Markus Gärtner
(Redaktion der agile review)

Treten Sie gern mit der Redaktion in Verbindung:
wolf-gideon.bleek@it-agile.de
markus.gaertner@it-agile.de

INHALT

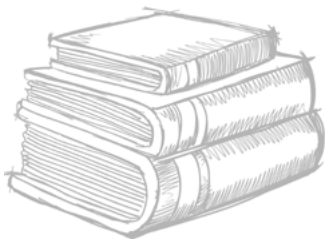
6 **Warum wir besser spielend lernen**
Damit Erkenntnisse länger hängen bleiben!
Von Markus Gärtner und Wolf-Gideon Bleek

14 **Das Agile Fluency Game**
Verstehen, welche Wirkung agile Praktiken haben
Von Wolf-Gideon Bleek

Welche agilen Praktiken sollte ich lernen und welche Lerninvestitionen sind wann wie sinnvoll? Ist die Reihenfolge wichtig? Das Agile Fluency Game bietet in einem halb-, ein- oder zweitägigen Workshop die Möglichkeit, genau diese Fragen spielerisch in einer Simulation zu beantworten.

24 **Praktische Erfahrung mit agilen Spielen und Simulationen**
Warum sind Spiele nützlich
Von Marco Bonk

32 **Buchtipps**
„Agile Games Facilitation“, Fifty Quick Ideas to Improve Your User Stories"
Von Peter Rößler und Markus Gärtner



Agile Führungsetage
Gewinner und Verlierer - Verhalten spielend verändern
Von Nadine und Henning Wolf
36

Interview mit Marc Bleß und Dennis Wagner
Von Peter Rößler
38

Die getKanban-Simulation bietet nicht nur einen tiefen Einblick in die Funktionsweise von Kanban, sondern vermittelt auch praktische Fähigkeiten, die im Berufsalltag direkt anwendbar sind.

Do you getKanban?
Spielerisch die entscheidenden Prinzipien und die Praktiken von Kanban verstehen.
Von Sebastian Keller
44

Lego-City-Simulation
Lektionen aus mehreren Jahren „Scrum erleben"
Von Markus Gärtner
52

Impressum
34

Praktische Erfahrung mit agilen Spielen und Simulationen

Warum sind Spiele nützlich?

Agile Methoden bieten eine Vielzahl von Werkzeugen und Prinzipien, die Teams und Organisationen dabei unterstützen, sich kontinuierlich zu verbessern und ihre Leistung zu steigern. Eine besonders wirkungsvolle Möglichkeit, diese Prinzipien erfahrbar zu machen, sind agile Spiele und Simulationen. Sie vermitteln durch die spielerische Auseinandersetzung mit typischen Dynamiken in Teams und Organisationen auf anschauliche Weise, welche Prinzipien helfen, mit einer Herausforderung besser umzugehen. In diesem Artikel beschreibe ich anhand praktischer Erfahrungen, wie das Agile Fluency Game und die Flow Simulation dazu beigetragen haben, Team und Management einen Startpunkt für einen kontinuierlichen Verbesserungsprozess zu geben.

Von Marco Bonk

TEIL 1: Anwendung des Agile Fluency Games zum Kennenlernen eines Teams und seines Kontextes

Beschreibung des Kontextes

Die Auftragsklärung mit dem Kunden gestaltete sich schwierig. Der Kunde konnte sein Problem zwar auf einer hohen Ebene beschreiben: zugesagte Liefertermine waren erheblich im Rückstau.

Auch die Folgen innerhalb des Unternehmens konnte er schildern: Der steigende Druck auf die Entwicklungsabteilung, die Kündigung erfahrener Entwickler und die verschlechterten Beziehungen zu anderen Abteilungen. Einen konkreten Ansatzpunkt für ein Training oder Coaching, das diese Probleme lösen könnte, konnte der Kunde jedoch verständlicherweise nicht benennen. Er befand sich in einer hochkomplexen Situation, in der es schwierig war, einen idealen Startpunkt für Verbesserungen zu definieren. Der Wunsch des Kunden war klar: Er wollte eine zuverlässige Lieferfähigkeit erreichen. Zwar ist einem erfahrenen Coach sofort klar, was dafür in der Theorie nötig ist, doch der Weg dahin gestaltet sich in jedem Unternehmen unterschiedlich.

Da der Kunde die Probleme im Kontext eines spezifischen Teams erläutert hat, schlugen wir vor, das Team und seine Führungskräfte in einem eintägigen Workshop kennenzulernen und das Agile Fluency Game zu spielen. ▶

Warum das Spiel in dieser Situation?

Das Agile Fluency Game simuliert die Produktentwicklung eines Start-Ups. Ein Team beginnt bei null und hat die Aufgabe, innerhalb von zehn Spielrunden so viel Wert wie möglich zu schaffen. In jeder Runde muss das Team entscheiden, ob es seine Arbeitszeit in große oder kleine Storys oder in das Erlernen neuer Fähigkeiten investiert. Diese Fähigkeiten sind direkt mit dem Agile Fluency Model verknüpft, das in vier Zonen unterteilt ist. Ein Team, das in einer Zone „fluent" ist, kann die entsprechenden Vorteile nutzen. Einfach ausgedrückt: Performante Teams entstehen durch eine Kombination aus Fähigkeiten und psychologischer Sicherheit – beides erfordert Investitionen.

Die Teams im Spiel merken schnell, dass ein reiner Fokus auf das Ausliefern von Storys dazu führt, dass die Aufwände für Wartung steigen. Ohne Investitionen in die entsprechenden Fähigkeiten zur Reduktion dieser Aufwände wird das Team bald nicht mehr lieferfähig sein. Zu Beginn mag es leicht erscheinen, schnell Features auszuliefern. Doch sobald das System wächst, dauern selbst einfache Aufgaben immer länger.

Für ein Team, das aktuell Schwierigkeiten hat, neue Features durch den Prozess zu bringen, kann diese Erfahrung im Zeitraffer kathartisch sein, da sie die Konsequenzen der Überlastung spielerisch und in beschleunigter Form erleben.

Während des Spiels

Im Spiel stehen die Teams vor der Entscheidung, ob sie in das Erlernen von Fähigkeiten oder in die Teamstrukturen investieren sollen, was zusätzlich zum Druck, dass sie liefern müssen, weitere Herausforderungen mit sich bringt. Viele der zur Verfügung stehenden Fähigkeiten sind neu und müssen erst von den Teams verstanden werden, weshalb sie zu Beginn – insbesondere in den ersten zwei bis drei Runden – mehr Zeit benötigen, um Entscheidungen zu treffen.

Sobald jedoch die ersten positiven Effekte spürbar werden, ändert sich die Dynamik. Der Sinn des Lernens wird klar, da das Team durch Investitionen leistungsfähiger wird – eine schöne Parallele zur Realität.

Erfolg des Teams im Spiel

Das Spiel ist aus lernpädagogischen Gründen so konzipiert, dass die Teams in der ersten Runde mit hoher Wahrscheinlichkeit verlieren. Also keine zehn Runden durchhalten. Obwohl keiner der Teilnehmer:innen in unserem Fall das Spiel vorher gespielt hatte, waren sie erstaunlich erfolgreich. Sie erkannten die im Spiel eingebauten Herausforderungen und erreichten im Hinblick auf die Punkte das obere Drittel der Rangliste – ein äußerst seltenes Ergebnis. Das lag vor allem daran, dass es sich um eine Gruppe sehr erfahrener Brettspieler:innen handelte, die sich regelmäßig nach der Arbeit trafen. Das Konzept kooperativer Spiele war ihnen vertraut, ebenso wie die Mechaniken, die zum Erfolg führen.

Auch wenn solche Experten oft nicht immer mit ihrer Erfahrung im Team durchkommen, führte die Kombination aus mehreren „Spiele-Nerds" zu einem positiven Effekt und letztlich zum Erfolg des Teams.

Der Debriefing-Workshop

Der spannendste Teil der Zusammenarbeit mit dem Team und die eigentliche Auftragsklärung fand nach dem Spiel im Debriefing statt. Dieser Teil des Workshops bestand aus verschiedenen Elementen, die sich mit den erlernten Fähigkeiten und deren Anwendung in der Realität beschäftigten.
Die zentrale Frage des Debriefings lautete: „Warum ist euch im Spiel gelungen, was in der realen Welt nicht funktioniert?“ Es stellte sich heraus, dass die Entwickler:innen im Team sehr offen gegenüber den neuen Fähigkeiten waren, die sie im Spiel kennengelernt hatten. Sie wünschten sich regelrecht, Zeit zu haben, um sich diesen Fähigkeiten widmen zu können. Ihr größtes Problem war jedoch, dass sie in der Auslieferung von zugesagten Features Monate, teilweise sogar Jahre zurücklagen. Gleichzeitig mussten sie immer wieder neue Wünsche analysieren, schätzen und in eine bereits überfrachtete Roadmap integrieren. Der wiederkehrende Satz während des Debriefings war: „Wir haben keine Zeit für nichts.“

Fazit des Workshop-Tages

Ein zentrales Ergebnis des Workshops war die Erkenntnis, dass der stetig wachsende Druck im schlimmsten Fall zu einem kompletten Stillstand führen kann – sei es durch weitere Kündigungen, Burnout oder das vollständige Erliegen der Produktivität. Aus dem Workshop ging ich mit der Hypothese heraus, dass der erste Ansatzpunkt für Verbesserungen nicht darin lag, das Team leistungsfähiger zu machen, sondern gemeinsam mit dem Management daran zu arbeiten, die gegenwärtige Situation anzuerkennen und einen Rahmen zu schaffen, in dem schrittweise Verbesserungen möglich sind, um die negative Dynamik zu durchbrechen.

TEIL 2: Durchführung der Flow Simulation mit dem Management

Beschreibung des Kontextes

Ein Vorteil von mittelgroßen Unternehmen im Gegensatz zu Konzernen ist, dass man als Agile Coach schnell in Kontakt mit der Geschäftsführung kommt. Über den Sponsor für den Team-Workshop konnte ich meinen Wunsch für einen Workshop-Tag auf der Geschäftsführungsebene erfolgreich platzieren.

Vorbereitung der Simulation

Die Simulation war Teil eines ganztägigen Workshops mit dem Management des Unternehmens. Hierfür hatte ich im Vorfeld eine Analyse der Lieferfähigkeit des Teams der letzten sechs Monate vorbereitet. Zusätzlich hatte ich eine grafische Aufbereitung der Arbeit gemacht, die darauf wartet, dass sie umgesetzt wird. In dem Kontext bedeutet das, dass diese Arbeit dem Kunden schon zugesagt war.
Mein Plan war, erst die Simulation durchzuführen und dann die Datenaufbereitung zu zeigen.

Warum das Spiel in der Situation

Die Flow Simulation zeigt wichtige Prinzipien rund um Prozessoptimierung und Effizienz auf. Sie wird ▶

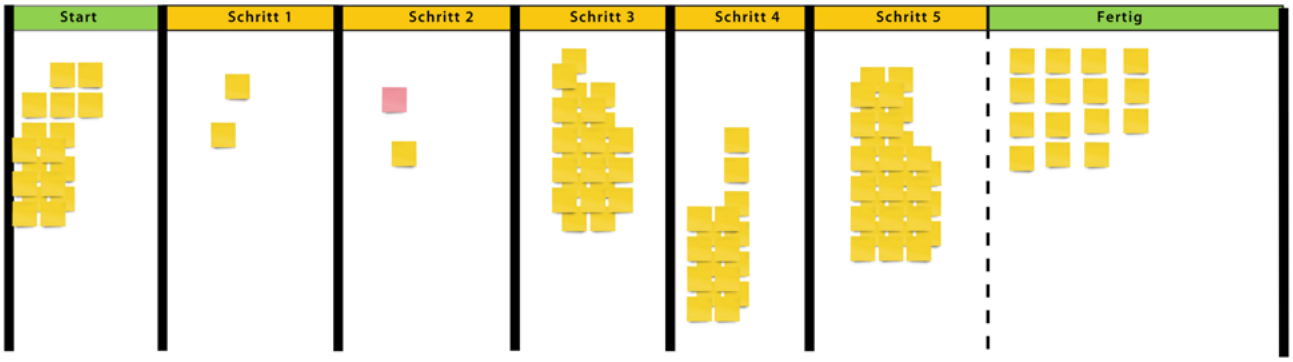


Abb. 1: Die Durchlaufzeit des roten Tickets gilt nur in diesem Moment. Das System ist instabil. Das nächste rote Ticket würde schon länger brauchen, weil mehr Arbeit ins System kommt.

häufig verwendet, um das Verständnis für Themen wie Work-in-Progress (WIP) Limits, Bottlenecks, Durchlaufzeiten und die Bedeutung von kontinuierlichem Fluss zu vertiefen.

Die bekannteste analoge Variante dieser Simulation ist das Schiffe-aus-Papier-Falten. Es gibt mittlerweile nachhaltigere Varianten mit Lego. In der digitalen Variante werden grafische Objekte hergestellt. Die Grundfunktion ist immer die, dass etwas über mehrere Prozessschritte produziert wird und jede:r Teilnehmer:in ein Teil der Prozesskette ist.

In der ersten Runde gibt es keine Limitierung, sondern der Fokus liegt darauf, dass alle verfügbaren Kapazitäten ausgelastet sind.

In der zweiten Runde wird ein Work-in-Progress-Limit eingeführt.

Durchführung der Simulation

Obwohl der Workshop in Präsenz stattfand, entschied ich mich, die Flow Simulation digital mithilfe eines Miro-Boards durchzuführen. Diese Wahl hatte einen klaren Grund: Ich wollte die theoretischen Ergebnisse der Simulation unmittelbar mit den realen Unternehmensdaten vergleichen, um die negativen Effekte von zu hoher Auslastung als das zentrale Thema zu setzen.

In der **ersten Runde** sollten die Teilnehmer den Produktionsprozess simulieren, indem sie mit maximaler Auslastung arbeiteten. Die Aufgabe bestand darin, grafische Objekte über mehrere Prozessschritte hinweg zu erstellen und zu verpacken. Jede:r Teilnehmer:in übernahm einen anderen Prozessschritt. Ähnlich wie in realen Projekten legten die Teilnehmenden den Fokus auf Geschwindigkeit und Auslastung, ohne Rücksicht auf die Effizienz des gesamten Systems. Das führte rasch zu einer Überlastung: Viele Aufgaben wurden gestartet, aber nur wenige fertiggestellt.

Nach etwa zwei Minuten stoppten sie die Produktion, um eine **kurze Analyse** durchzuführen. Hier überprüften wir, wie viel Arbeit sich im System befand und wie viel tatsächlich abgeschlossen war. Hier deutete sich schon klar an, dass es sehr viel mehr angefangene als beendete Arbeit gab.

Um den Effekt noch klarer zu verdeutlichen, habe ich

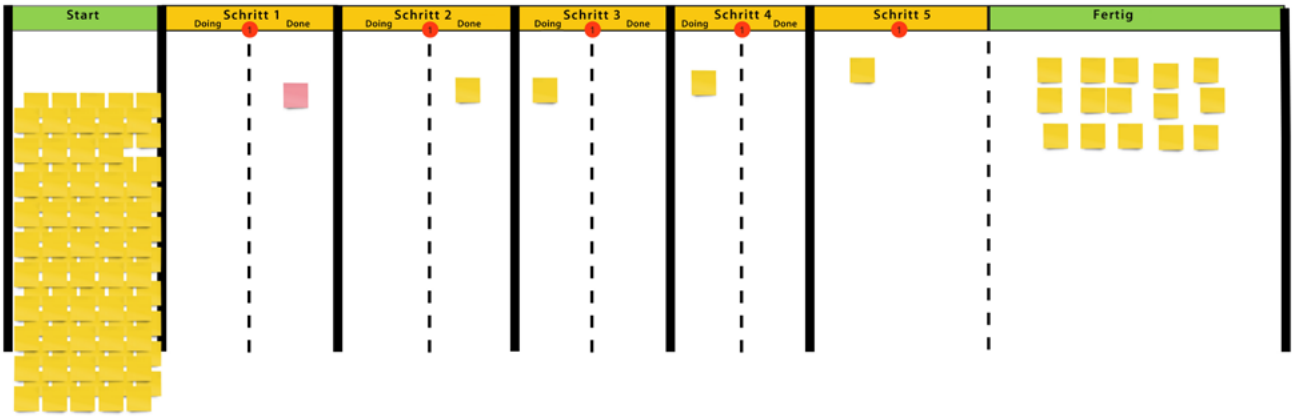


Abb. 2: Das System ist stabil, wir können eine Lieferzeit erwarten, die sich aus der Messung vergangener Tickets ableiten lässt.

als „Manager“ einen **Sonderauftrag** eingeführt. Dieser spezielle Auftrag musste als nächstes gestartet werden, durfte aber laufende Arbeit nicht überholen. Das bedeutete, dass sie die zuvor begonnene Arbeit erst abschließen mussten, bevor sie den Sonderauftrag weiterbearbeiten konnten. Um dies zu visualisieren, erhielt der Sonderauftrag eine auffällige Farbe, sodass er sich klar von den übrigen Aufgaben abhob.

Nun haben wir die Zeit gemessen, die nötig war, um diesen Sonderauftrag zu erledigen. Diese Zeit stellte die aktuelle **Durchlaufzeit** des Systems dar und zeigte, wie lange es dauert, eine Aufgabe unter den Bedingungen eines überlasteten Systems zu vollenden.

Der wichtigste Lernpunkt in dieser Phase war die Erkenntnis, dass in einem überlasteten System Vorhersagbarkeit praktisch unmöglich ist. Diese Situation spiegelte den realen Zustand des Unternehmens wider, in dem Projekte häufig parallel begonnen, aber nur langsam abgeschlossen wurden. Die Parallelen waren für das Management sofort erkennbar.

Die Unvorhersehbarkeit der Durchlaufzeiten in der Simulation machte deutlich, warum es dem Unternehmen schwer fiel, Termine zuverlässig einzuhalten.

In der **zweiten Runde** der Simulation führten wir ein WIP-Limit ein. Diesmal durften in jedem Prozessschritt nur eine begrenzte Anzahl an Aufgaben gleichzeitig bearbeitet werden. Der Unterschied war unmittelbar spürbar: Der Fluss der Arbeit wurde gleichmäßiger, weniger Aufgaben blieben unvollendet, und die Durchlaufzeit des Sonderauftrags sank merklich. Die Teilnehmer:innen erkannten, dass die Begrenzung der Arbeit im System dazu führte, dass Aufgaben schneller abgeschlossen wurden und die Gesamtproduktivität stieg.

Nachbesprechung der Simulation

Mit dem gleichzeitigen Blick auf die Ergebnisse der Simulation und die echten Daten des Unternehmens erkannten die Teilnehmenden, dass die Überlastung des eigenen Unternehmens real ist und dass dies zu mehreren gekoppelten negativen Effekten führt. Das war ein starker Treiber für den restlichen Teil des Workshops. ▶

Ergebnisse

Agile Spiele und Simulationen wie das Agile Fluency Game und die Flow Simulation bieten wertvolle Einsichten in die Dynamiken von Teams und Prozessen, die in der realen Arbeitswelt oft schwer greifbar sind. Sie ermöglichen es den Teilnehmenden, in einem sicheren Umfeld zu scheitern, zu reflektieren und Lösungen zu entwickeln, die in den Alltag übertragbar sind. Die Erkenntnisse aus diesen spielerischen Erfahrungen können der Ausgangspunkt für tiefgreifende Veränderungen sein.

In dem vorgestellten Unternehmen führten diese Einsichten zu mehreren wichtigen Ergebnissen: Den Beteiligten wurde deutlich, dass sie eine Aufwandschätzung, also die Schätzung des Umfangs einer Aufgabe, losgelöst von der benötigten Lieferzeit betrachten müssen. Die Lieferzeit hängt vielmehr vom aktuellen Durchsatz und der Menge paralleler Arbeit ab, wie es Little's Law beschreibt. Zudem hat sich im Unternehmen ein neues Verständnis für die Notwendigkeit technischer Exzellenz entwickelt. Dieses führte zur Initiierung von Weiterentwicklungsprogrammen und zur Schaffung von mehr Freiräumen, damit Lernen und Verbesserungen möglich werden. Schließlich erkannten die Teilnehmer:innen, dass die zunehmende Komplexität der Software auch eine Anpassung der personellen Kapazitäten erforderlich macht, was sie ebenfalls umgesetzt haben.

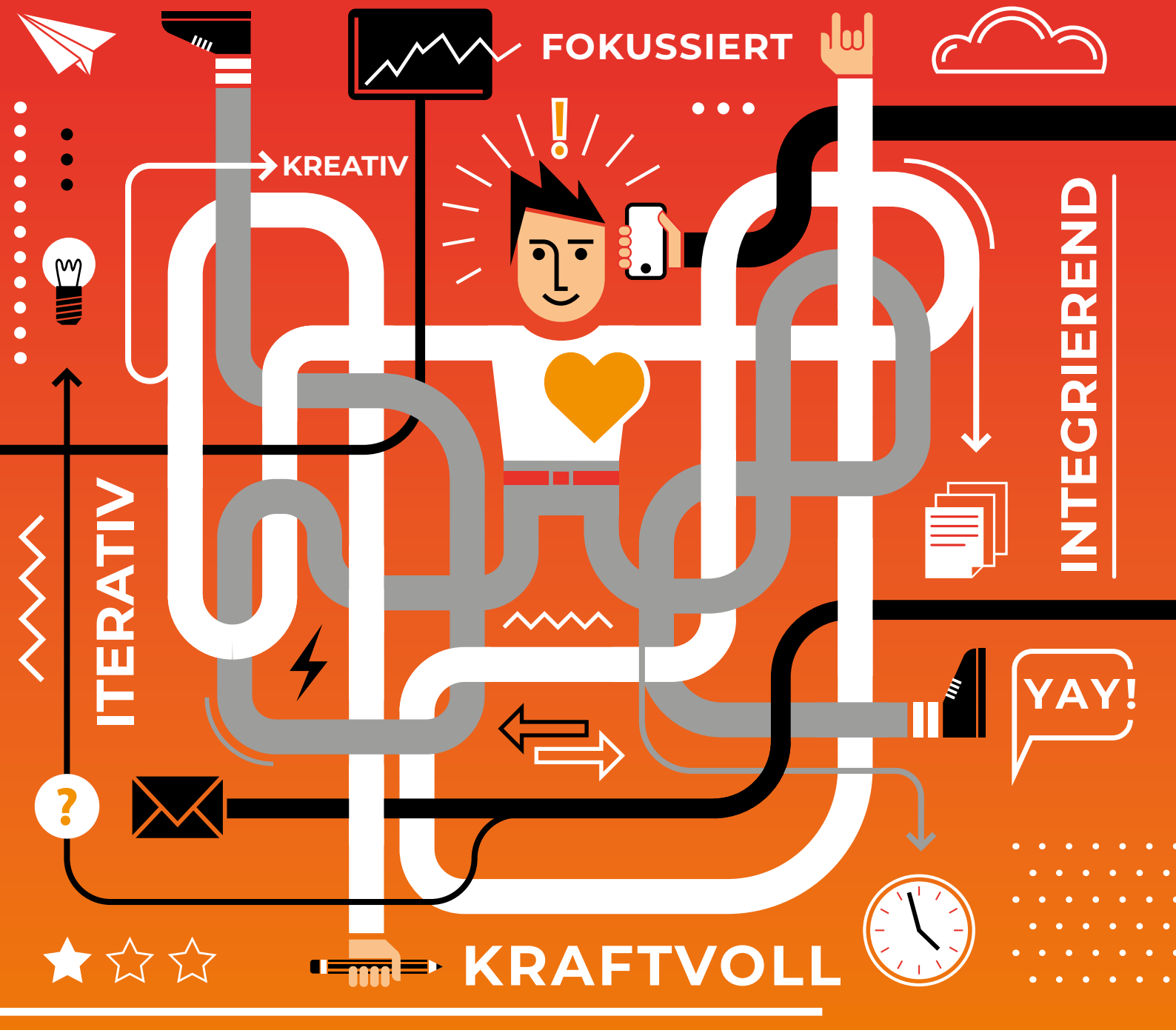
Für das Unternehmen bedeuteten diese Erkenntnisse den ersten Schritt hin zu nachhaltigen Verbesserungen. Dem Management wurde klar, dass es den Rahmen schaffen muss, in dem Teams effektiv arbeiten können, um langfristig erfolgreich zu sein und die Herausforderungen von Überlastung und Unvorhersehbarkeit zu meistern.

Treten Sie gern mit dem Autor in Verbindung:
marco.bonk@it-agile.de

MARCO BONK

Marco Bonk, geboren 1976, hat seine Erfahrung in Produktentwicklung und Projektmanagement bei einem Verlag gesammelt, wo er im Zuge der Digitalisierung damit konfrontiert war, neue Lösungen für neue Probleme zu finden. Dabei ist seine Leidenschaft für Teamarbeit entstanden. Komplexe Herausforderungen mit einem motivierten selbstorganisiertem Team zu meistern ist seine Berufung.
Seit 2015 beschäftigt er sich intensiv mit agilem Arbeiten, zunächst als Scrum Master in der Logistikbranche, seit 2018 als Berater bei it-agile.

KOMPLEXITÄT
LIEBEN & MEISTERN



it-agile

JETZT ANMELDEN!
AUSBILDUNG ZUM AGILE COACH
www.it-agile.de/acc

Warum wir besser spielend lernen

Damit Erkenntnisse länger hängen bleiben!

Seitdem it-agile Trainings anbietet, machen wir uns Gedanken, wie diese Trainings möglichst nützlich für die Teilnehmenden sein können. Dahinter steckt eine tiefe Überzeugung, dass Lernen in unterschiedlichen Dimensionen stattfindet und je mehr Dimensionen wir gleichzeitig ansprechen, desto besser können die Inhalte später verwendet werden. In diesem Artikel schauen wir uns an, was die Grundlagen dafür sind.

Von Markus Gärtner und Wolf-Gideon Bleek mit Unterstützung von Stefan Zumbrägel und Peter Rößler

it-agile

Entwicklung, Beratung, Schulung

Mit deinem Latein am Ende?

Damit dein Team abliefert – it-agile zeigt wie.

direkt zum Angebot

www.it-agile.de/coaching

info@it-agile.de

Das Agile Fluency Game

Verstehen, welche Wirkung agile Praktiken haben

Wie erreichen wir ein performantes agiles Team, das in einen Zustand kommt, bei dem es routiniert und reibungslos ein Feature nach dem nächsten umsetzt? Wie erreichen wir ein agiles Team, das mit seinem Produkt die Marktführerschaft behauptet? Welche agilen Praktiken sollte ich lernen und welche Lerninvestitionen sind wann wie sinnvoll? Ist die Reihenfolge wichtig? Das Agile Fluency Game bietet in einem halb-, ein- oder zweitägigen Workshop die Möglichkeit, genau diese Fragen spielerisch in einer Simulation zu beantworten.

Von Wolf-Gideon Bleek

it-agile

Anpacken. Begeistern.

Unsere Angebote zu Agile Fluency

direkt zum Angebot

1. Simulation

Teams und Führungskräfte erfahren mit Hilfe des „Agile Fluency Games", wie die Einführung von agilen Methoden erfolgreich läuft.

2. Game Facilitator

Nutzen Sie das Agile Fluency Game regelmäßig in Ihrer Arbeit.

3. Diagnostic

Wir finden für Sie heraus, wo Ihr agiles Team steht.

4. Diagnostic Facilitator

Lernen Sie, wie Sie Teams diagnostizieren und dem Management helfen, genau an den Dingen zu arbeiten, die es weiter bringt.

Weitere Informationen und aktuelle Workshoptermine finden Sie unter:

www.it-agile.de/agile-fluency info@it-agile.de

Gewinner und Verlierer

Wenn mir ein Freund erzählt hat, dass er etwas bezahlen musste, was er sehr teuer fand, dann habe ich in der Vergangenheit häufiger mit dem Spruch geantwortet: „Das Geld ist ja nicht weg, es hat jetzt nur jemand anderes!“ Das war bestimmt wenig Trost, und es folgt dem weit verbreiteten Mangel-Denken. Wir gehen davon aus, dass Geld, Zeit, Aufmerksamkeit, Ressourcen generell nur in endlicher Menge vorhanden sind.

Abb. 3: Mangel-Denken

Ausbildung zum Agile Leader

Bei it-agile können Sie »Certified Agile Leader« werden, wenn man einen CAL-1-Kurs besucht und die begleitete Vertiefung »CAL-2« mitmacht.

Mehr dazu unter www.it-agile.de/cal

Verhalten spielend verändern

Die Selbstführung zu verändern bedeutet, Haltung und Verhalten zu verändern. Da wir Menschen Gewohnheitstiere sind, fällt es uns schwer, aus vertrauten und teilweise jahrzehntelang eingeübten Mustern auszubrechen. Oft glauben wir, dass uns „nur ein bisschen Selbstdisziplin“ fehlt, damit eine Verhaltensänderung gelingt. Meine Erfahrung ist, dass es nur bedingt erfolgreich ist, wenn ich mich selbst zu etwas disziplinieren muss. Jetzt muss ich mich nicht nur verändern, sondern muss noch ganz hart an der Umsetzung der Veränderung arbeiten – bei so viel Schwere und Verpflichtung braucht’s nicht viel, um den Wunsch nach Veränderung direkt wieder aufzugeben.

Mehr erfahren über The Responsibility Process®

- Podcast „Zwischen Reiz und Reaktion“
- E-Learning zu Selbstführung mit The Responsibility Process®
- Workshop „Wirkungsvoll führen und coachen mit The Responsibility Process®“
- 20-wöchiges Online-Programm „Intensivkurs Responsibility“

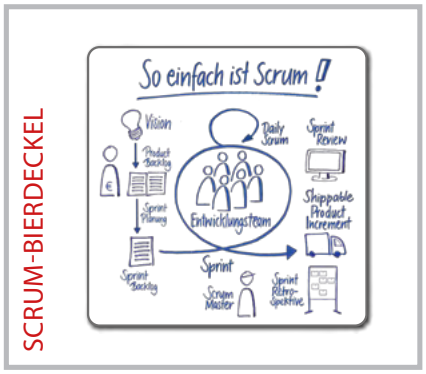
Mehr Info unter www.selbstfuehren.de

it-agile shop

Der Online-Shop für agiles Lernen und Lehren.

STANDUP-BÄLLE

RETROSPEKTIVENBECHER



SCRUM-BIERDECKEL

PLANNING-POKER-KARTEN

AGILE REVIEW-AUSGABEN

POSTKARTENSERIE

Weitere Angebote finden Sie unter www.itagileshop.de

Interview mit Marc Bleß und Dennis Wagner

Die Autoren von „Agile Spiele: kurz & gut“ und „Agile Spiele und Simulationen: Praxiserprobte Games für Agile Coaches und Scrum Master“ im Gespräch mit Peter Rößler.

Von Peter Rößler

it-agile Anpacken. Begeistern.

ABONNEMENT

Die agile review gibt es auch bequem im Abo!

Hier Abo bestellen: www.agilereview.de

weiterführende Infos

it-agile

www.it-agile.de info@it-agile.de +49 40 41 358 48-0

Do you getKanban?

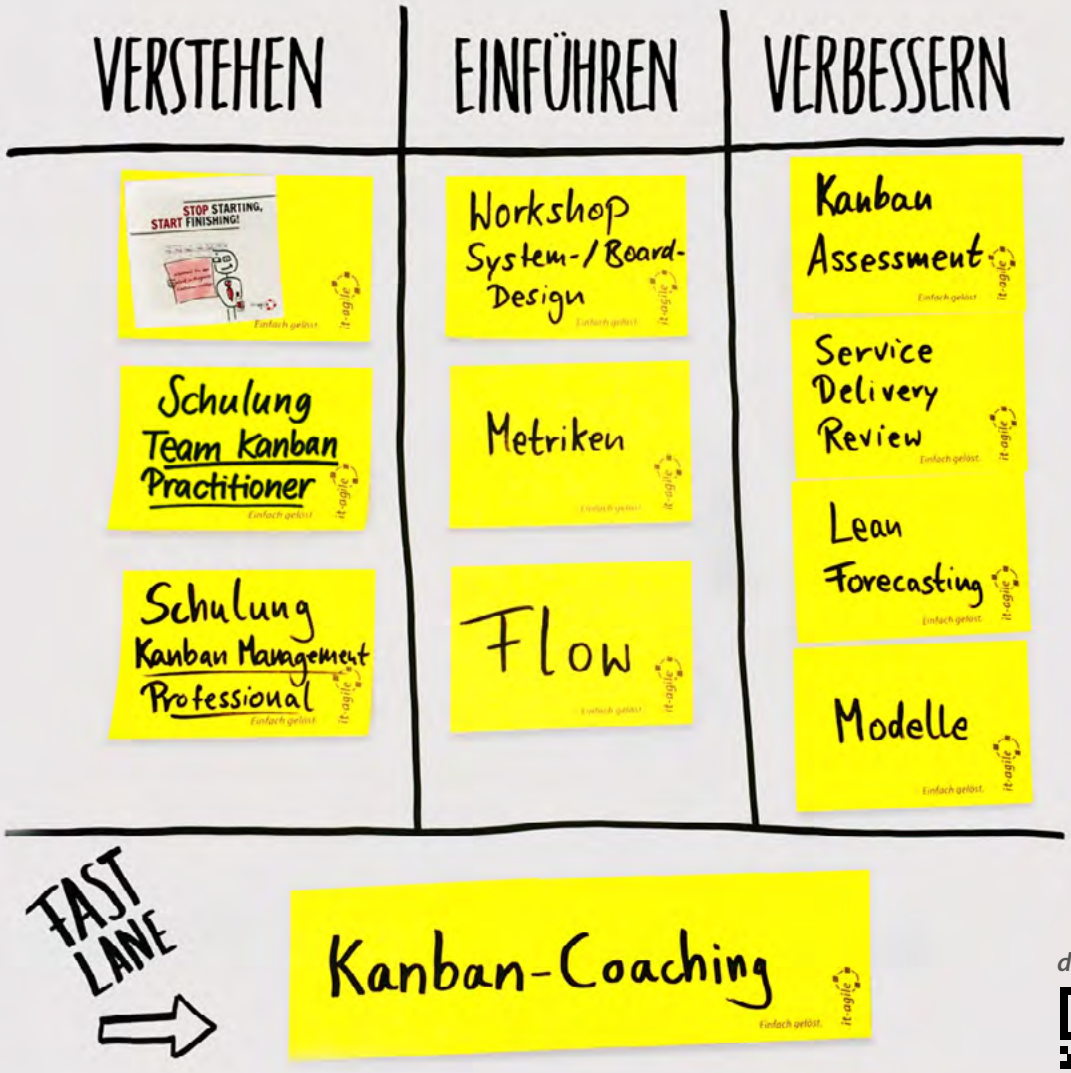
Spielerisch die entscheidenden Prinzipien und die Praktiken von Kanban verstehen.

Von Sebastian Keller

it-agile

Coaching, Beratung, Schulung

Unser Portfolio für Ihren Kanban-Flow



direkt zum Angebot

Kontaktieren Sie uns, um mit Kanban in den Flow zu kommen:

0800 / 482 4453 kanban@it-agile.de

Lego-City-Simulation

Lektionen aus mehreren Jahren „Scrum erleben"

Als ich anfing, Scrum-Kurse zu geben, traf ich immer wieder auf Aussagen von Teilnehmenden wie „Wie läuft denn so ein Sprint ab?", „Ein durchgehendes Beispiel für den Ablauf wäre gut." und „Das kann doch alles nicht funktionieren." Irgendwas wollte ich anders machen, aber wie? Über viele Co-Trainings mit erfahreneren Trainer:innen erinnerte ich mich an eine Simulation mit Hilfe von Lego, die ich für mich und meine Trainings adaptiert habe: Lego-City. Was habe ich als Trainer aus den unzähligen Simulationen lernen können?

Von Markus Gärtner

it-agile Anpacken. Begeistern.

Immer noch nicht genug?
*Dann abonnieren Sie doch den **Newsletter** von it-agile!*

NEWSLETTER

it-agile Newsletter September 2024

Teamübergreifende Flowoptimierung, technisches Coaching bei der Atruvia AG, Agiler Tipp

Guten Tag,
sicherlich bist du schon oft Teil eines agilen Teams gewesen oder hast eines angeleitet. Das Team hat sich möglicherweise sogar weiterentwickelt und seine Arbeitsweisen optimiert. Habt ihr dann aber auch mal überprüft, ob sich die Wirkung für den Kunden verbessert hat?

Viele Teams fokussieren sich bei ihren Verbesserungen vor allem auf ihr direktes Umfeld. Dabei sind teamübergreifende Optimierungen ein viel größerer Hebel. Meine Erfahrungen und Ansätze zu dem Thema teile ich in diesem Newsletter mit dir.

Ich freue mich auch, dir einige Informationen zu unserem technischen Coaching bei der Atruvia AG zukommen zu lassen. Mein Kollege Tim Müller hat einen Podcast aufgenommen, in dem er gemeinsam mit den beteiligten Personen spannende Einblicke in das Thema bietet.

Wenn du noch Fragen oder weitere interessante Impulse für mich hast, antworte gerne direkt auf diese Mail.

Viel Spaß beim Lesen,
Sven

PS:
In den kommenden Wochen erwarten dich wieder viele spannende Webinare und Frühstücksveranstaltungen.
Unser Ziel ist es, dir wertvolle Impulse für deine Arbeit mitzugeben. Melde dich am besten gleich an, da die Plätze, besonders bei den Frühstücken, begrenzt und sehr begehrt sind. Gerne kannst du mir auch Themenwünsche einfach als Antwort zusenden.

informativ

aktuell

auf den Punkt

Leadership des Monats

it-agile Anpacken. Begeistern.

COACHING

HEY MATT,
WIR WOLLTEN DIR
EIGENTLICH VOLL SCHNELL
EINE RETTUNGSKAPSEL SCHICKEN,
ABER IRGENDWIE HAT UNS MAL
WIEDER DER ALLTAG EINGEHOLT ...

ALLES GUTE
HOUSTON

Fokus setzen. Ziele erreichen. it-agile hilft. #OKR

Objectives & Key Results

weiterführende Infos

www.it-agile.de info@it-agile.de +49 40 41 358 48-0