

4	Sprint 0	33
4.1	Abschied vom alten Leben	33
4.2	Spielregeln	34
4.3	Strategische Planung	42
4.4	Das Planungsspiel	50
5	Sprint 1	61
5.1	Der Sprint-Planung erster Teil	61
5.2	Der Sprint-Planung zweiter Teil	67
5.3	Tägliche Zusammenkunft	71
5.4	Frisch ans Werk!	74
5.5	Der dritte Tag	79
5.6	Das Einhorn	81
5.7	Wert-voll	85
5.8	Sprint Review	89
5.9	Die erste Retrospektive	94
6	Sprint 2	101
6.1	Taktvoll oder taktlos?	101
6.2	Die Macht der Zahlen	107
6.3	Tägliche Zusammenkunft XXL	110
6.4	Unter vier Augen	113
6.5	Die strategische Planung geht weiter	118
6.6	Drei auf einen Streich	121
7	Sprint 3	127
7.1	Architektur	127
7.2	Die Akte Aschenputtel	131
7.3	Das ist nichts für mich!	133
7.4	Ein Königreich für einen Experten!	139
7.5	Begegnungen	142
7.6	Ritter in Love	151
7.7	Hindernislauf	157

8	Sprint 4	165
8.1	Ich bau dir ein Schloss, so wie im Märchen	165
8.2	Ganzheitlich fokussiert	168
8.3	Testgetrieben	172
8.4	Glückliche Fügung	179
8.5	Warum kann man Scrum-Meister nicht klonen? . . .	184
8.6	Das verflixte letzte Prozent	187
9	Sprint 5	195
9.1	Im Rausch der Geschwindigkeit	196
9.2	Umbaumaßnahmen	202
9.3	Der Scrum-Meister mischt mit	203
10	Sprint 6	209
10.1	Fluss vs. Fehlerteufel	209
10.2	Ist »ziemlich gut« gut genug?	216
10.3	Dem König reicht es	218
11	Der letzte Sprint	225
11.1	Jedem Ende wohnt auch ein Anfang inne	226
11.2	Modell »Musketier«	229
12	Déjà vu	233
13	Epilog	237
A	Gemmen der Wieimmerländer Staatsbibliothek	241
A.1	Über Scrum	241
A.2	Über Agilität im Allgemeinen	242
A.3	Über Agilität im Großen	243
A.4	Über andere agile Vorgehensweisen	243
A.5	Über Soft Skills	245
B	Begriffe	246
	Index	247