

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	11
Teil I: Mythos Agilität – eine Einleitung	13
Das Trafo-Modell zur agilen Organisationsentwicklung	16
Die Entwicklungsphasen und Reifegrade des Trafo-Modells	25
Agile Werte und Prinzipien der Zusammenarbeit vermitteln	29
Spielerische Elemente zur Steigerung des agilen Reifegrads	30
Das Spiel mit seinen Spielregeln	32
Aufgaben eines Spielleiters	34
Agile Tools und ihre Systematik	36
Teil II: Toolbox	37
1 Aktivierungsspiele	39
1.1 Fun Facts	39
1.2 Gestenspiel	41
1.3 Happy Salmon	43
1.4 Schlüsselbund	45
1.5 Wimmelkreis	47
1.6 Daily Scrum from Hell	49
1.7 Kreise ausmalen	52
1.8 Weitere Tools in der Dimension Aktivierung	54
2 Strategie: Kundenzentrierte Denkweise lernen	55
2.1 Bilderstorming	55
2.2 Kano-Modell	57
2.3 Storyboarding	60
2.4 Sweet-Spot-Methode	63
2.5 Kill your Company	66
2.6 Triple Nickles	69
2.7 Morgenroutine	71
2.8 Weitere Tools in der Dimension Strategie	74
3 Strukturen: Kundenzentrierte Organisationsstrukturen schaffen	75
3.1 Chair Game	75
3.2 Magisches Dreieck	77
3.3 Ruck Zuck	80
3.4 Meddlers Spielsteine	82
3.5 Weitere Tools in der Dimension Struktur	85

4 Prozesse: Agile Prozesse erleben.....	87
4.1 Ball Point Game	87
4.2 Coffee Game	91
4.3 Cynefin Lego Game	94
4.4 Domino Effect.....	98
4.5 Planning Poker	100
4.6 Magic Estimation	104
4.7 Marshmallow Challenge.....	106
4.8 Name Game.....	109
4.9 Taschenrechner	112
4.10 Scaled Agile Zoo.....	116
4.11 Schiffchenspiel.....	119
4.12 Warped Juggle	122
4.13 Fokussierungsspiel	125
4.14 Weitere Tools in der Dimension Prozess.....	127
5 Führung: Führung neu denken.....	129
5.1 Boss-Worker-Game	129
5.2 Agile Challenge.....	131
5.3 Start Doing – Keep Doing – Stop Doing.....	134
5.4 Silent Priorisation	137
5.5 Taskboard	139
5.6 Die Palme.....	142
5.7 Blinde Führung.....	145
5.8 Blue Ocean Leadership.....	148
5.9 Punktabstimmung.....	150
5.10 Delegation Board & Delegation Poker.....	152
5.11 Führungsspiel.....	156
5.12 Giggen	158
5.13 Weitere Tools in der Dimension Führung.....	161
6 HR: Agile Personalinstrumente einsetzen	163
6.1 Johari-Fenster	163
6.2 Retrospektive	166
6.3 Jeopardy-Retrospektive.....	169
6.4 Lobdusche.....	171
6.5 Kollegiale Fallberatung.....	174
6.6 Plus/Delta	177
6.7 Pioneer Cards	179
6.8 Return on Time Invested (ROTI)	183
6.9 Team-Skill-Matrix.....	185
6.10 Blame Game	188

6.11	Treasure Hunt	191
6.12	Case Clinic	194
6.13	Personal Map	197
6.14	Positive Gerüchteküche	199
6.15	Tofffee Retrospektive	201
6.16	Weitere Tools in der Dimension HR-Instrumente	203
7	Kultur: Vertrauenskulturen schaffen	205
7.1	Aha! Democracy Wall	205
7.2	Goldfischglas	208
7.3	Market of Skills	211
7.4	Play Change	214
7.5	Kill a stupid Rule	217
7.6	Taxizentrale	220
7.7	Retro Timeline	223
7.8	Systemisches Konsensieren	226
7.9	Universe of Culture	229
7.10	Tower of Preference	233
7.11	World Café	236
7.12	Your Contribution to the Purpose	239
7.13	Moving Motivators	242
7.14	Collaboration Puzzle	245
7.15	Elephant in the Room	248
7.16	Pioneers Navigator	250
7.17	Weitere Tools in der Dimension Kultur	253
8	Design Thinking	255
8.1	4W-Methode	262
8.2	Problemdefinition	264
8.3	Personas	266
8.4	Customer Empathy Map	269
8.5	User Journey	272
8.6	User Interview	274
8.7	Storytelling	276
8.8	Jobs to be done	278
8.9	Himmel und Hölle	280
8.10	What great Brands do	283
8.11	Brainwriting	285
8.12	Ideenbeschreibung	287
8.13	Elevator Pitch	289
8.14	Prototyping	291

Schlusswort.....	293
Übersicht der Tags.....	295
Literaturverzeichnis.....	311
Die Autorinnen und Autoren	313
Feedback.....	317