

Agile Games Facilitation

Hoffmann / Kea

2023

ISBN 978-3-8006-6455-9

Vahlen

schnell und portofrei erhältlich bei
beck-shop.de

Die Online-Fachbuchhandlung beck-shop.de steht für Kompetenz aus Tradition. Sie gründet auf über 250 Jahre juristische Fachbuch-Erfahrung durch die Verlage C.H.BECK und Franz Vahlen.

beck-shop.de hält Fachinformationen in allen gängigen Medienformaten bereit: über 12 Millionen Bücher, eBooks, Loseblattwerke, Zeitschriften, DVDs, Online-Datenbanken und Seminare. Besonders geschätzt wird beck-shop.de für sein umfassendes Spezialsortiment im Bereich Recht, Steuern und Wirtschaft mit rund 700.000 lieferbaren Fachbuchtiteln.

Hoffmann/Kea
Agile Games Facilitation


beck-shop.de
DIE FACHBUCHHANDLUNG

beck-shop.de
DIE FACHBUCHHANDLUNG

Agile Games Facilitation

Mit Spielen in Meetings, Workshops und im
Teamalltag Wirkung erzielen

von

Anne Hoffmann

und

Julian Kea


beck-shop.de
DIE FACHBUCHHANDLUNG

Verlag Franz Vahlen München

Anne Hoffmann, Design Thinkerin, Trainerin und Coach, hat sich spezialisiert auf die führungs- und veränderungsrelevanten Fragen der Zusammenarbeit. Ihr Motto „Nimm dein Leben in die Hand“ steht für ihr Tun: rein in den nachhaltigen Erfolg durch Eigenverantwortung und Selbstführung. Sie forscht über die Effizienz von Improvisationstheater zur Veränderungsbegleitung.

Julian Kea, Serious Games Facilitator und Berater, schafft mit praxisnahen Workshop-Methoden aktivierende Lernumgebungen. Er liebt Training from the BACK of the Room, Agile Classrooms, Thiagi's interaktive Trainingsstrategien und LEGO® SERIOUS PLAY®, um nur einige zu nennen.


beck-shop.de
DIE FACHBUCHHANDLUNG

ISBN Print: 978 3 8006 6455 9
ISBN E-Book: 978 3 8006 6456 6

© 2023 Verlag Franz Vahlen GmbH,
Wilhelmstr. 9, 80801 München
Satz: Fotosatz Buck

Zweikirchener Str. 7, 84036 Kumhausen
Druck und Bindung: Beltz Bad Langensalza GmbH
Am Fliegerhorst 8, 99947 Bad Langensalza
Umschlaggestaltung: Ralph Zimmermann – Bureau Parapluie


vahlen.de/nachhaltig

Gedruckt auf säurefreiem, alterungsbeständigem Papier
(hergestellt aus chlorfrei gebleichtem Zellstoff)

Alle urheberrechtlichen Nutzungsrechte bleiben vorbehalten.
Der Verlag behält sich auch das Recht vor, Vervielfältigungen dieses
Werkes zum Zwecke des Text and Data Mining vorzunehmen.

Wirkung erzielen

Dieses Buch richtet sich an Fazilitierende, Moderierende und Coaches, die Spiele in ihr Methodenrepertoire aufnehmen möchten. Unabhängig davon, wie viel Vorerfahrung du mit spielerischen Ansätzen hast – dieses Buch setzt keine Kenntnisse voraus. Wenn du als Scrum Master oder Agile Coach Teams dabei hilfst, ihre Zusammenarbeit und Prozesse zu verbessern, zu wachsen oder du dich grundsätzlich für den Einsatz von Serious Games im Unternehmenskontext als Lernkatalysator interessierst, dann ist dieses Buch richtig für dich.

Du erfährst alles, um Spiele im Unternehmenskontext sinnvoll und effektiv einzusetzen. Dabei verstehen wir Spiele als didaktisches Instrument, um das Lernen und Nachdenken der Teilnehmenden im Sinne einer kontinuierlichen Verbesserung ihres (Arbeits-)Alltags zu fördern und zu fordern.

Wir befassen uns mit dem „Wie“, also der wirksamen Facilitation von agilen Spielen, und nicht mit dem „Was“. Dieses Buch ist also keine Spielesammlung, sondern versteht sich als Ergänzung zu diesen. Ziel dieses Buches ist, dich darin zu unterstützen,

- das Wesen des agilen Spielens zu erklären,
- agile Spiele selbst anzuleiten und als Instrument zur gezielten Entwicklung von Teilnehmenden und Gruppen einzusetzen,
- agile Spiele als eine Profession zu verstehen, die mehr ist, als „nur ein Spiel zu spielen“, und
- den Wert von agilen Spielen besser herauszustellen, um beispielsweise gegenüber Auftraggebern (selbst-)bewusster auftreten zu können, wenn es um das „Spielen dürfen“ geht.

Die folgenden typischen Fragen rund um das Thema „Spielen“ sollen hier beantwortet werden:

- Warum überhaupt spielen?
- Wie wird der Einsatz eines agilen Spiels Schritt für Schritt vorbereitet?
- Welche Stellschrauben (von der Bestandsaufnahme bis zur Umsetzung) gibt es, um Menschen mit Spielen zum Lernen einzuladen?

- Worauf kommt es an, um das von dir angeleitete Spiel mit den Wünschen deiner Kunden in Einklang zu bringen? Wie wird das Spiel im unternehmerischen Sinne „effektiv“ und „effizient“?
- Welche Fähigkeiten und Haltungen in der Moderation sind es wert, entwickelt zu werden?
- Was geschieht und muss geschehen, um einen Raum zu schaffen, in dem Menschen sich (freiwillig) ausprobieren?
- Was braucht es, damit die Teilnehmenden nicht nur spielerisch Erfahrungen sammeln, sondern daraus auch für sich und ihren (Arbeits-)Alltag lernen können?
- Was kann alles passieren, wenn man die Teilnehmenden zum Spielen einlädt? Was tust du, wenn die Teilnehmenden noch nicht so weit sind? Wie kannst du damit sicher umgehen?
- Welche anderen Quellen kannst du nutzen, um mehr zu lernen?

Die in diesem Buch vorgestellten Instrumente, Methoden, Tipps und Tricks sind so erklärt, dass du sie selbst anwenden und ausprobieren kannst. Alle wurden aus der Praxis für die Praxis entwickelt. Du findest in diesem Buch zum Beispiel

- eine 8-Punkte-Checkliste, mit der du agile Spiele effektiv und effizient vorbereiten kannst,
- vier Hebel, um agile Spiele effektiv(er) zu machen,
- Methoden zur Sicherung des Gelernten bzw. Absicherung der Effektivität agiler Spiele,
- ein Canvas, um deine agilen Spiele vorzubereiten und zu dokumentieren, oder
- den #TheDebriefingCube als einen Ausgangspunkt für das Debriefing.

Wir sind begeistert, agile Spiele zu spielen! Und wir hoffen, dass auch du Lust darauf hast, die Ideen, die wir in diesem Buch vorstellen, auszuprobieren.

Wir wünschen dir viele Anregungen beim Lesen und dir und deinen Lernenden viel (Lern-)Spaß bei der Anwendung!

Anne & Julian im Sommer 2023

Inhaltsverzeichnis

Wirkung erzielen	5
Kapitel 1: Spielen als wichtige Fähigkeit im 21. Jahrhundert	11
<i>Spielen im Unternehmenskontext</i>	14
Kapitel 2: Wie entwickle ich ein wirksames Workshopdesign?	19
<i>Die vier Phasen wirksamen Workshopdesigns</i>	21
Phase 1: Auftrag	21
Phase 2: Auswahl	23
Phase 3: Aktion	25
Phase 4: Abschluss	25
<i>In acht Schritten zum wirksamen Workshopdesign</i> .	26
Check 1: Bereitschaft anbahnen	27
Check 2: Ziele formulieren	29
Check 3: Fokuspunkte setzen	30
Check 4: Inhalte-Methoden-Kombinationen festlegen	31
Check 5: Einladungen formulieren	32
Check 6: Debriefing planen	35
Check 7: Transfer ausarbeiten	36
Check 8: Wirksamkeit überprüfen	37

Kapitel 3: Die vier Hebel wirksamer agiler Spiele	39
<i>Das Company Game</i>	42
Ansatz	42
Aufbau	42
Ablauf	43
Ausgang	46
<i>Das Company Game und Projektmanagement</i>	47
<i>Die vier Hebel für Wirksamkeit</i>	50
Erster Hebel: Kontext	52
Zweiter Hebel: Fokus	52
Dritter Hebel: Teilnehmende	53
Vierter Hebel: Facilitation	53
<i>Der Serious Games Canvas</i>	55
Kapitel 4: Ein agiles Spiel wirksam fazitätieren ..	59
<i>Essenzielle Kompetenzen der Fazitätierenden</i>	62
1. Das eigene Status-Management	62
2. Eine breite und interpretationsfreie Wahrnehmung .	63
3. Nicht-Wissen aushalten	64
4. Sei darauf gefasst, überrascht zu werden	65
5. Konsequentes An- und Abmoderieren des „Magic Circles“	66
6. Reflektiere deine hilfreiche und hinderliche Haltung	67
<i>Essenzielle Quellen zum Erkenntnisgewinn beim Fazitätieren</i>	68

Kapitel 5: Die Nachbesprechung – Erkenntnis verankern durch das Debriefing	71
<i>Durch wirksame Fragen die Qualität der Reflexion verbessern</i>	75
<i>Spannungen im Reflexionsprozess</i>	79
<i>Deine Haltung und Sprache im Reflexionsprozess</i> ..	81
<i>Was nicht passieren sollte</i>	84
Kapitel 6: Souverän mit Ungeplantem umgehen	89
<i>Den Gutfall planen und das „Was wäre, wenn ...“</i> .	91
Absicht setzen und Aufmerksamkeit ausrichten	93
<i>Konkrete Hilfestellungen bei „Störungen“</i>	94
Vorwegnahme	94
Utilisation	95
Wenn die Störung schon da ist	95
Falls gar nichts mehr geht	97
Das Unerwartete wird zum Thema des Interesses	98
Die Teilnehmenden kommen zu dysfunktionalen oder „falschen“ Schlussfolgerungen	99
<i>Durch Selbstreflexion wachsen</i>	100

Inhaltsverzeichnis

Anhang	103
<i>Referenzen</i>	103
<i>Der Serious Games Canvas – Vorlage</i>	106
<i>Der #TheDebriefingCube</i>	107
1. Perspektive: Ziel	108
2. Perspektive: Prozess	109
3. Perspektive: Gruppendynamik	110
4. Perspektive: Kommunikation	111
5. Perspektive: Emotionen	112
6. Perspektive: Was nun?	113
Index	115



beck-shop.de
DIE FACHBUCHHANDLUNG