

# Agile Meetings und Workshops

Thonet

2022

ISBN 978-3-8006-6510-5

Vahlen

schnell und portofrei erhältlich bei  
[beck-shop.de](https://beck-shop.de)

Die Online-Fachbuchhandlung [beck-shop.de](https://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](https://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](https://beck-shop.de) für sein umfassendes Spezialsortiment im Bereich Recht, Steuern und Wirtschaft mit rund 700.000 lieferbaren Fachbuchtiteln.

## Stichwortverzeichnis

### A

Agenda-Varianten 106  
 Agile Boss Game 134  
 Agile Chair Game 136  
 Agile Frameworks 24  
 Agile Kommunikation 26  
 Agile Moderation 41  
 – bewährte Rollen 257  
 Agile Praktiken 25  
 Agile Prinzipien 24  
 Agiler Coach 40  
 Agiler Trainer 38, 43  
 Agiles Mindset 22, 23  
 Agile Touch Game 135  
 Agile Transformationsbegleitung 41  
 Agile Werte 24, 170  
 Agiles Projektmanagement 41  
 Agiles Taschenrechner-Spiel 129  
 Agilität 21  
 Agility Work & Travel 158  
 Aktivierer 125, 139  
 – Tools 126  
 All-Hands-Meeting 216  
 Analysetools 71  
 Appreciative Inquiry 34, 233  
 Arbeitsplatzbeschreibungen 179  
 Aufstellungsarbeit 99  
 Auftragsklärung 89  
 Aufwand-Wirkung-Diagramm 80

### B

Barcamp 163  
 Baum der Erkenntnis 85, 144  
 Bedarfsanalyse 180  
 Besonderheiten bei agilen Onlinemeetings 55  
 Bestandsaufnahme 48  
 Blind zeichnen 140  
 Breakout Session 117  
 Burn-down-Chart 71

### C

Check-in 57  
 – Tools 59  
 Check-out 84, 140  
 – Ablauf 140  
 – Tools 84  
 Chronologische Line-ups 63  
 Cohn, Ruth 259  
 Commitment 43, 105  
 Customer Journey Mapping 195  
 Cynefin Game 131  
 – online 133

### D

Daily/Weekly 215  
 – Beispielabfragen 216  
 Daumencheck 84  
 Delegation Board 205  
 Delegation-Meeting 205  
 Design Sprint 183  
 Design Thinking 146

- Brainstorming 77
- Prozess 183
- Dysfunktionswiderstand 259

## E

- Einloggen-Fragen 96
- Einsatzbereiche agiler Coachs 41
- Einsatzbereiche agiler Trainer 42
- Einwandvorwegnahme 105
- Einwandwiderstand 261
- Empathy Map 190
- Engagement
  - fehlendes 247
- Entscheiden und Planen 79
- Entscheidungen
  - einfache 207
  - komplexe 207
- Entscheidungsmatrix 82, 207
- Entscheidungsmeeting 207
- Entscheidungsprämissen 26
- Ergebnisorientierung
  - fehlende 247
- Everett Rogers Gesetz 156
- Experteninterviews 115

## F

- Facilitator 89
- Farbrausch 139
- Feedback 30, 142
  - Skalen 84
- Flow-Zustand 126
- Forscherteams 113
- Frameworks 44
- Führungs-Mindset 177

- Fünf Dysfunktionen 247
- Fünf-Finger-Retro 240
- Fünf-Minuten-Regel 113
- Fünf-Why-Methode 245

## G

- Gallery Walk 117
- Gaming 44
- Gamings für Onlineworkshops 138
- Gefühls-Check 60
- Gesetz der Füße 46
- Gradmessung oder Barometer 85
- Grundsätze zum Umgang mit Widerstand 262

## H

- Hafenvereinbarungen
  - sichere 226
- Happy Flow 199
- Heißluftballon 230
- High Performing-Team 253
- Hypothesen bilden 127

## I

- Ideen-Meeting 192
- I liked, I wished, I learned 85
- Innovation 44
- Interessenswiderstand 260
- Interviews 65
  - aus der Zukunft 35
- Iteratives Lernen 44

## K

- Kanban-Lead-Time 71
- KDT-Walk 75, 118, 143

Keep-Drop-Try 74, 118, 142  
Kick-offs 149  
Kleingruppenübungen 120  
Koffer 85, 144  
Kompetenzen agiler Trainer 43  
Kompetenzentwicklungen 179  
Konfliktbereitschaft  
– fehlende 247  
Konflikte in Meetings oder Workshops 263  
Konfliktmanagement 259  
Konsens 82  
Konsent 82, 208  
Konsultativer Einzelentscheid 82, 209  
Konzeption mit dem Storyboard 91  
Kopfstandmethode 123  
KPIs 71

## L

Lean Coffee 250  
Learning Journey 87  
Lego 35, 184  
Lencioni, Patrick 247  
Lernen 33, 120  
Lernphasen 87  
Leuchtturm-Modell 150  
Line-ups  
– zu Eigenschaften 36  
– zu Standpunkten 36

## M

Meetinganalyse 45  
Meetingboard 50  
Meetingcheckliste 52  
Meetingdesign 50

Meetingfrequenz 11  
Meeting-Pains 16  
Meetingrevolution 45  
Meetings  
– online 55  
– Rollen 48  
– Strukturen revolutionieren 46  
– Vereinbarungen für 46  
– vier Phasen 50  
– vier W-Fragen zum Inhalt 57  
Meeting- und Workshopzyklus 146  
Mehrheitsentscheid 82  
Mindset-Workshops 176  
Murmelgruppen 65

## N

Neuausrichtung 150  
Nonsense-Übungen 128

## O

OKRs 71  
Onlinemeetings  
– Plattformen 53  
– sechs Regeln für effektives Moderieren 55  
Onlineworkshops 93  
– Games 138  
Open Space Agility (OSA) 153

## P

Personas 32, 187  
Perspektiven-Walk 121  
Perspektivwechsel 122  
Planning-Board 213  
Planning-Meeting 211

Plattformen für Onlinemeetings 53  
Präsentation 112  
Priming 126  
Prototyping 34  
Punkteabfragen 79

## Q

Quick-Feedbacks 142

## R

Rahmen-Spielfeld-Analyse 246  
Reflexion 118  
Retrospektiven 222  
– fünf Phasen 223  
– Tools 225  
Retrospektiven-Board 224  
Review-Board 221  
Review-Meeting 219  
Rollen-Canvas 174  
Rollen des Trainers 39  
Rollen in Meetings 48  
Rollen-Set-up 173

## S

SAP „Scenes“ 186  
Schmerzpunkte in Meetings 16  
Schutzräume 156  
Segelboot 232  
Selbstorganisation 43  
Skalierungen der Teilnehmer 61  
Speeddating 66  
Spiele 125  
Staging 35  
Starfish 76, 220

Stärken stärken 237  
Stationen lernen 116  
Sternbewertung 84  
Störungen in Meetings und Workshops 264  
Stretchingzone 33  
SWOT-Retro 241  
Systemisches Konsensieren 83

## T

Team-Canvas 167  
Teamentwicklungen 252  
Teamkonto 228  
Teamometer 238  
Teamphasen 243  
Teams  
– fünf Dysfunktionen nach Patrick Lencioni 247  
Team-Set-up-Workshop 167  
Themen bearbeiten 68  
Themen bewerten 68  
Themen erheben 68  
Themen-Kanban 27  
Themen-Kanban-Board 68  
Think New 146  
Think-Pair-Share 72  
Timeboxing 18, 31  
Touchpoints 13, 195, 197  
Trainerleitfaden 91  
Trainerstory 93  
Tuckman, Bruce 243  
Turmbau-Aktivierer 138  
Typisch wir/Typisch ich 226

## U

Überforderungswiderstand 260

## V

- VEGAS-Regel 47, 103
- Verantwortungsübernahme
  - fehlende 247
- Vereinbarungen 64
  - für Meetings 46
- Vertrauen
  - fehlendes 247
- Visualisierung 18
- Vorbereitung von Meetings 50
- Vorstellung der Teilnehmer 94

## W

- Walt Disney Walk 200
- Warm-ups 97
- Was ist unser Selbstverständnis? 151
- Welche Wirkung erzeugen wir in unserem Umfeld? 152
- Werte, Prinzipien und Handlungen 37
- Wertespinne 235
- Wertschätzende Erkundung 233
- Wetterlage 84
- Widerstand
  - Arten 259
  - Grundsätze zum Umgang 262

- Widerstandsabfrage 37, 83, 209
  - Vorgehensweise 208
- Wie bauen wir um? 152
- Wie handeln wir? 151
- Wissens-/Forscherteams 113
- Workshop-Interviews 101
- Workshop-Kanban-Board 108
- Workshoprollen 109
- Workshopskalierungen 99
- Workshopthemen Sprint-Ablauf 111
- Workshopvereinbarungen 103
- Workshop-Warm-ups 97
- Work & Travel 116
- Wozu gibt es uns? 151

## Z

- Zauberstab bei Eskalationen 263
- Zwei Lügen, eine Wahrheit 126
- Zweirichtungsfazit 85

## Ausgewählte Quellenangaben

- Csikszentmihályi, Mihály: Flow im Beruf – Das Geheimnis des Glücks am Arbeitsplatz, 2014.
- Hofert, Svenja; Thonet, Claudia: Der agile Kulturwandel, 2018.
- Lencioni, Patrick: Die 5 Dysfunktionen eines Teams, 2014.
- Oestereich, Bernd; Schröder, Claudia: Das kollegial geführte Unternehmen, 2016.
- Mezick, Daniel; Pfeffer, Joachim; Sasse, Miriam: Das OpenSpace Agility Handbuch, 2019.