

Vorwort

Freitagnachmittag, 15:30 Uhr an einem kalten Novembertag in Hamburg in der altherwürdigen Handwerkskammer. Dunkel getäfelte Wände, schierer Parkettboden, strahlendes Deckenlicht. Rund 30 Menschen haben sich für einen der letzten Workshops auf den XP Days, einer Konferenz für agile Softwareentwicklung, versammelt. Sie stehen in Dreiergruppen im Kleinen Saal verteilt. Es wuselt und murmelt aus allen Ecken. Hier ein Lachen, da ein Juchzer. Fröhlichkeit gepaart mit nachdenklichen Momenten, die du einzeln an den Gesichtern ablesen kannst. Dina ist als Dr.-Ing. Regina Rad auf der Fläche unterwegs und sorgt für Überraschungen. Julia zieht von Gruppe zu Gruppe und beantwortet Fragen zum Spiel. Agile Coaches, Scrum Master und Softwareentwicklerinnen aus ganz Deutschland spielen heute zusammen FANG DEN PEOH!.

Die Magie des Spiels hat sie alle längst erfasst: Sie vergessen die Zeit. Sie probieren Varianten aus. Sie improvisieren, wenn sie nicht weiterwissen. Sie entdecken ganz neue Gesichtspunkte ihrer Arbeit. Sie haben Spaß.

Nach dem Spiel stellen sich allen Teilnehmenden wie so oft die großen Fragen:

- ▶ Wieso spielen wir so selten, wenn es um die Arbeit geht?
- ▶ Weshalb wägen wir Spiel und Arbeit so oft gegeneinander ab?
- ▶ Warum nutzen wir Spiele nicht, um mehr Spaß bei der Arbeit zu haben und bessere Ergebnisse zu erzielen?

Und damit sind wir bereits mitten im Buch. Es geht um das Spielen bei der Arbeit, das Daily Play, in agilen Teams und Unternehmen, aber nicht nur.

Wir wollen dich vom Spielen überzeugen. Damit du in passenden Momenten eben diese Magie entfalten kannst und Dinge in Bewegung bringst, die lange stillgestanden haben. Wer spielt, lernt. Und wer agil arbeitet, lernt ständig dazu. Deswegen bauen wir dir im ersten Teil ein paar Brücken zu unserem Thema Agile Spiele. Du kannst dort Erkenntnisse aus der Spiel- und Lernforschung gewinnen und die Schlüsselkonzepte agilen Arbeitens nachlesen. Ein kleiner Service, falls du mal irgendwo Überzeugungsarbeit leisten musst. Wenn du dich damit schon auskennst, kannst du Teil I auch einfach überspringen oder zum Nachschlagen nutzen.

In Teil II steht alles, was du brauchst, um erfolgreich mit Spielen zu arbeiten. Wir räumen mit ein paar Vorurteilen auf und beschreiben, welche wichtige Rolle du als Spielleitung einnimmst. Du bekommst praktische Tipps, wie du dir einen Materialfundus für Spiele aufbauen kannst, welche Tools dir beim Remote-Spielen helfen und wie du ein

Spiel gut in einen Workshop einbettet – von der Einladung über den Einstieg bis hin zu Auswertung und Praxistransfer.

In Teil III haben wir unsere Lieblingsspiele für dich zusammengestellt. Darunter finden sich ein paar Klassiker der agilen Szene, andere haben wir selbst erfunden oder variiert. Bei der Auswahl war uns wichtig, dass du die Spiele gut in typischen agilen Coaching-Situationen einsetzen kannst – Rollen klären, Zusammenarbeit verbessern, Umfeld und Kundschaft einbeziehen, um nur ein paar Beispiele zu nennen. Du findest vom kurzen Einstiegsspiel bis zur längeren Simulation alles, was du in Retrospektiven, Reviews, Workshops oder Schulungen brauchst.

Das Besondere an den Spielen ist die Anleitung: Wir haben sie so detailliert formuliert, dass du sie im Prinzip sofort spielen und die Anleitung als Sprechzettel nutzen kannst. Viele der Spielmaterialien kannst du dir übrigens von der Webseite zu diesem Buch herunterladen.

In Teil IV erfährst du, wie du in neun Schritten ein eigenes agiles Spiel entwickeln kannst. Das Vorgehen haben wir mit über 100 Menschen getestet – es ist ganz einfach, macht Spaß und ist gespickt mit agilen Methoden, die du auch anderweitig nutzen kannst. Deinem eigenen Spiel steht also nichts mehr im Wege.

Agiles Arbeiten war für alle von uns im Autorinnen-Team ein wahrer Augenöffner: Dinge mit Disziplin und Leichtigkeit zu tun, Sachen auf die Straße zu bringen, früh Feedback einzuholen, durch Experimente herauszufinden, was funktioniert (und was nicht), in einem vielseitigen Team zu arbeiten. Das macht für uns den ganz besonderen Charme agilen Arbeitens aus. Deswegen haben wir auch dieses Buch agil geschrieben. Im Team eine Medieninformatikerin und Edutainerin, eine Wirtschaftsingenieurin und Bankerin, eine Pädagogin und HR-Fachfrau, eine Apothekerin und Coworking-Expertin, ein Ozeanograph und eine Ozeanographin, die seit über 20 Jahren Großprojekte beraten. Ein Kapitel-Backlog, eine große Kanban-Tafel in Meistertask, tägliche Abstimmung über Threema und viele gemeinsame Schreiftreffen in den letzten acht Monaten. Kein Kapitel ist nur von einer einzigen Person geschrieben – alle haben gleichermaßen an allen Kapiteln mitgedacht, mitgeschrieben, mitverbessert. Ein echter Schreib-Schwarm also, wenn du so willst. Herausgekommen ist ein Buch voller Ideen, Perspektiven und, ja, auch unterschiedlicher Sichtweisen zu einem Thema. Wir sind gespannt, wie du damit arbeiten wirst und freuen uns auf dein Feedback dazu!

Viel Freude beim Lesen und Spielen wünscht dir

Dein Autorinnen-Team

Julia, Jan, Dina, Nina, Kerstin und Sana