
Inhalt

Geleitwort von Jutta Eckstein	9
Vorwort von Björn Jensen	13
Vorwort von Chris Philipps	15
Danksagung	17

Teil I: Über Spiele, Zwecke und Moderation

1 Wofür agile Spiele	21
Die Entstehung dieses Buchs	21
Was ist neu?	22
Zielgruppe	23
Material und Anleitungen	24
Spiele im Businesskontext	24
Spiele als Moderationselement	25
Gamification	27
2 Kategorien und Zwecke	29
Verschiedene Arten von Spielen	29
Inhalte und Zweck der Spiele	30
Die Agile-Spiele-Matrix	39
Online- und Offlinespiele	40
Format der Darstellung eines Spiels	40
3 Erläuterungen zur Moderation	43
Workshop-Design from the Back of the Room	44
Spielauswahl je nach äußerem Rahmen	47
Wann passen Energizer in den Workshop-Ablauf?	50
Der Game-Facilitation-Koffer	52
Das Toolkit für die Onlinemoderation	55
Vorbereitung vs. Spontanität	59
Peinlich oder plump – »Ich passe!«	60
Und, wie war ich? – Feedback für dich	61
Aufgemerkt! – Jetzt geht's online!	62
Störungen und Sabotage	68

Teil II: Spiele für Rahmen und Struktur

4	Gruppenbildung	79
	Sortieren und Durchzählen	79
	Gleiche Objekte	80
	Erfahrungsecken	84
	Virtueller Kreis	85
5	Opener	87
	Kennenlern-Bingo	87
	Wahres und Positives	92
	Brillante Momente	96
	Soziales Netzwerk	100
	Black Stories	104
	Zwei Wahrheiten und eine Lüge	106
	Steckbrief fürs Team	108
	Wie sehr bin ich gerade hier?	114
	Dobble	116
	Hometowns	118
	Anagramm	120
6	Energizer	123
	Happy Salmon	123
	Inverse Reise nach Jerusalem	125
	Schnick-Schnack-Schnuck	127
	Die Planke	129
	Regenmacher	131
	Schneeballschlacht	133
	Pomodoro Break	134
	Schnitzeljagd	137
	Walk & Talk	138
	Jonglieren lernen	139
7	Closing	143
	Brief an mich selbst	143
	Study Buddy	145
	Hausaufgaben	146
	Journaling	148

Teil III: Spiele und Simulationen

8	Vermittlung von Prinzipien	153
	Coin Flip Game	153
	Boss-Worker-Game	158
	Push versus Pull in einer Minute	164
	Counting Numbers and Letters	165
	Multitasking Name Game – wie lange dauert es, einen Namen zu schreiben?	169
	Marshmallow Challenge	175
	Business Value Poker	180
	Magisches Dreieck	186
	Resource Utilization Trap	189
9	Simulationen	195
	Scrum LEGO® City Game	195
	Kanban Pizza Game	209
	Ball Point Game	223
	Das Haus vom Nikolaus	226
	Summer Meadows	230
	Papierfliegerfabrik	235
	Frühstückstoast	241
	Snowflakes	244
	City Builders – Epic-Priorisierung	249
	Online Point Game	256
	ScrumTale	260
10	Social Dynamics und Kommunikation	263
	Ja, genau!	263
	Australisches Schwebholz	265
	Blind Zählen	267
	Menschlicher Knoten	269
	Exercise Without A Name – E.W.A.N. McGregor	272
	Fearless Journey	276
	Story Telling in Circles	280
	Rhetoric – The Public Speaking Game	282
	Chinese Whispers – Stille Post	284
	Spaceteam (App)	286
	Shower of Appreciation	289
	SIN Obelisk	292
	Team 3 und ToiletTrolls	297
	Side-Switcher	302
	Coop-Maze	304


Magic Maze	309
Fang-Schuh	315
11 Technical Skills – t3ch skillz 4 n3rds	319
Coding Dojo	319
Ensemble Programming (Mob Programming)	324
Testing Jenga	328
Dice of Debt	330
Technical Debt Game (für Nicht-Techniker)	337
Continuous Integration mit LEGO®	342

Teil IV: Spaß, Quatsch und Soße

12 Teambuilding – oder wie ich lernte, auch bei der Arbeit einfach mal Spaß zu haben	351
Among Us	351
Werwölfe	354
PowerPoint Karaoke	362
Keep Talking and Nobody Explodes	367
Cards against Agility	371
Spyfall	373

Anhang: Quellen und Literatur	379
--	------------

Index der Spiele	387
-------------------------------	------------

Diese Leseprobe haben Sie beim
 **edv-buchversand.de** heruntergeladen.
Das Buch können Sie online in unserem
Shop bestellen.

[Hier zum Shop](#)