
Vorwort von Björn Jensen

Schon in unseren frühesten Kindheitstagen beginnen wir, die Welt mit all unseren Sinnen zu erkunden und zu erforschen. Wir begreifen sie wortwörtlich. Diese Art und Weise, mehr Verständnis für uns und unsere Umwelt zu bekommen, wird, je älter wir werden, immer »verkopfter«.

Ich kenne Marc und Dennis bereits seit einigen Jahren. Mit beiden habe ich schon gemeinsam Workshops, Trainings und vieles mehr gestaltet und durchgeführt. In all diesen Dingen haben wir stets den Fokus auf Erleben, auf Interaktion gelegt. Wir gehen wieder zurück zu dem, woher wir eigentlich kommen.

Beim Spielen und Begreifen geht es also immer um das Tun von etwas. Agile Spiele und Simulationen – der Titel ist Programm. Denn im Agilen gehen wir davon aus, dass Wissen auf Erfahrung beruht. Natürlich gehört auch eine gewisse Theorie zu dem, was erlernt werden darf. Durch das Erleben erzeugt man Nähe. Geschickte Reflexion hilft, das Erfahrene in den eigenen Kontext zu bringen und somit herauszufinden, was für einen selbst »drin« ist. Das bezeichnet man als Empirismus.

Marc und Dennis haben einen enormen Fundus an Wissen über und Erfahrung mit dem spielerischen Erlernen von Dingen, der den Teilnehmenden im eigenen Alltag helfen kann. Denn eine der großen Herausforderungen für alle, die Workshops, Trainings etc. durchführen, ist die simultane Übersetzung des aktuellen Themas in den Alltag der Teilnehmenden. Je theoretischer das Thema vermittelt wird, desto herausfordernder ist diese Übersetzungsleistung. Durch die erwähnte Nähe, die durch Erleben entsteht, kann dieser Übersetzungsprozess deutlich einfacher werden.

Was dieses Buch für mich zu einem besonderen Schatz macht, der auf keinem Schreibtisch von Agile Coaches, Moderator:innen sowie weiblichen und männlichen Scrum Masters und Product Owners oder auch ganz im Allgemeinen fehlen sollte, ist die Tatsache, dass die beiden Autoren es gut verstehen, Spiele nicht zum Selbstzweck werden zu lassen. Stattdessen vermitteln sie das Wissen, das nötig ist, um eine geeignete Auswahl von Interaktionen zu treffen. Hinzu kommt dann noch

all jenes, das nötig ist, um die ausgewählten Interaktionen durchzuführen und zu einem wertvollen Erlebnis werden zu lassen. Sicher kann man noch viel mehr darüber schreiben, wenn man sich der Komposition von mehreren Interaktionen stellt, aber auch hier setzen Marc und Dennis auf Fokus und Einfachheit. Und wie unser guter Freund Falk Kühnel gern zu sagen pflegt: »Agile doesn't come with a brain! Please use your's ;)« Es findet sich in diesem Buch genug Stoff, und das, was nötig ist, um Interaktionen zu verbinden, bekommt man ohne große Probleme hin, wenn man über ein wenig Erfahrung verfügt. Ansonsten könnte man auch das nutzen, was man schon in eXtreme Programming sehr stark propagiert hat – Pairing. Also das gemeinsame, zielorientierte Erstellen, Komponieren und Durchführen von Formaten. Macht gemeinsam eh mehr Spaß. Wenn ich etwas finden müsste, womit man dieses Buch vergleichen könnte, dann wäre das wohl der Retromat zum Erstellen von Retrospektiven. Dieses Werkzeug bewährt sich seit Jahren, und an dieser Stelle möchte ich Corinna Baldauf und Timmon Fiddike dafür danken. Wer ein ergänzendes Werk sucht, dem sei das Buch »Scrum-Training« von Kai Simons und Jasmine Simons-Zahno [SIMONS] ans Herz gelegt. Marc und Dennis haben sich schon mit dem Vorgänger »Agile Spiele – kurz & gut« in diese Riege eingereiht, und mit dem neuen Buch manifestieren sie ihre Expertise auf diesem Gebiet. Danke dafür, dass ihr auch weiterhin so viele gute Dinge mit uns in der Community teilt, und danke dafür, dass ich viele dieser Dinge auch gemeinsam mit euch erleben darf.

Björn Jensen

Hamburg, den 14.08.2022


Vorwort von Chris Philipps

Liebe Leser:innen,

dies sollte ein eloquentes Vorwort voller Esprit werden. Spielerisch und trotzdem auf den Punkt – wie dieses Buch halt! Leider hat das nicht hingehauen, weil ich vor lauter ernsthafter Arbeit das Spielen vergessen habe und es immer Wichtigeres und Dringenderes zu erledigen gab. Nun ist die Zeit vorbei, und ich bereue es ein wenig. Zur Hölle mit der Ernsthaftigkeit! Mit etwas Sehnsucht denke ich an die vielen Spiele zurück, mit denen ich Workshops moderiert, Visionen ins Leben geholt und Teams zusammengebracht habe. Viele dieser Spiele stammen aus derselben Community, der auch Dennis und Marc angehören. Liebevoll gesammelt, mit viel Spaß auf Konferenzen ausprobiert und mit Passion im Alltag angewandt. Mit dem Ergebnis, unser aller Leben nicht nur ein wenig positiver, sondern tatsächlich auch produktiver, kollaborativer oder konfliktfreier zu machen.

Deshalb, ihr Lieben, lest dieses Buch. Damit ihr das Spielen nicht verlernt!

Chris Philipps

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

[Hier zum Shop](#)