

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	9
Teil I: Mythos Agilität – eine Einleitung	11
Das Trafo-Modell der agilen Organisationsentwicklung	12
Die fünf Level der agilen Organisationsentwicklung	16
Prinzipien und Beurteilung des agilen Reifegrads einer Organisation ..	21
Agile Werte und Prinzipien der Zusammenarbeit vermitteln	22
Spielerische Elemente zur Steigerung des agilen Reifegrads	22
Das Spiel mit seinen Spielregeln	24
Aufgaben eines Spielleiters	27
Agile Tools und ihre Systematik	28
Teil II: Toolbox	29
1 Strategie: Kundenzentrierte Denkweise lernen	31
1.1 Affinity Map	31
1.2 Bilderstorming	33
1.3 Personas	35
1.4 Customer Empathy Map	37
1.5 Kano-Modell	40
1.6 Storyboarding	43
1.7 Sweet-Spot-Methode	46
1.8 Kill your Company	49
1.9 Tripple Nickles	52
1.10 Weitere Tools in der Dimension Strategie	54
2 Strukturen: Kundenzentrierte Organisationsstrukturen schaffen	55
2.1 Chair Game	55
2.2 Magisches Dreieck	57
2.3 Ruck Zuck	60
2.4 Meddlers Spielsteine	62
2.5 Weitere Tools in der Dimension Struktur	65
3 Prozesse: Agile Prozesse erleben	67
3.1 Ball Point Game	67
3.2 Coffee Game	70
3.3 Cynefin Lego Game	73
3.4 Domino Effect	77
3.5 Planning Poker	79

3.6	Magic Estimation	82
3.7	Marshmallow Challenge	84
3.8	Name Game	86
3.9	Taschenrechner	89
3.10	Scaled Agile Zoo	92
3.11	Schiffchenspiel	95
3.12	Storypointopoly	98
3.13	Warped Juggle	100
3.14	Weitere Tools in der Dimension Prozess	103
4	Führung: Führung neu denken	105
4.1	Boss-Worker-Game	105
4.2	Agile Challenge	107
4.3	Start Doing – Keep Doing – Stop Doing	110
4.4	Silent Priorisation	113
4.5	Taskboard	115
4.6	Die Palme	118
4.7	Blinde Führung	121
4.8	Blue Ocean Leadership	123
4.9	Punktabstimmung	125
4.10	Weitere Tools in der Dimension Führung	127
5	HR: Agile Personalinstrumente einsetzen	129
5.1	Johari-Fenster	129
5.2	Retrospektive	132
5.3	Jeopardy-Retrospektive	135
5.4	Lobdusche	137
5.5	Kollegiale Fallberatung	140
5.6	Plus/Delta	143
5.7	Pioneer Cards	145
5.8	Return on Time Invested (ROTI)	148
5.9	Team-Skill-Matrix	150
5.10	The Blame Game	153
5.11	Treasure Hunt	156
5.12	Weitere Tools in der Dimension HR-Instrumente	159
6	Kultur: Vertrauenskulturen schaffen	161
6.1	Ahaa! Democracy Wall	161
6.2	Goldfischglas	163
6.3	Market of Skills	166
6.4	Play Change	168
6.5	Kill a stupid rule	171

6.6	Taxizentrale	174
6.7	Retro Timeline	177
6.8	Systematisches Konsensieren	179
6.9	Universe of Culture	182
6.10	Tower of Preference	185
6.11	World Café	188
6.12	Your Contribution to the Purpose	190
6.13	Moving Motivators	192
6.14	Weitere Tools in der Dimension Kultur	195
Schlusswort		197
Übersicht der Tags		199
Literaturverzeichnis		209
Die Autorinnen und Autoren		211
Feedback		215