06.2016 | 12.40 EUR

personalmagazin

MANAGEMENT, RECHT UND ORGANISATION

www.personalmagazin.de

MATERIAL-NR 04062-5188
160006
9 783648 000069

Öffentlicher Dienst
Trends und neue Konzepte
S. 62

Leadership 4.0

Vernetzt, partizipativ, agil: Wie sich Führungskräfte künftig aufstellen müssen S. 14

KENNZAHLEN Warum HR-Controlling nach wie vor ein Schattendasein fristet S. 38

KRANKENSTAND Was eine betriebliche Zusatzversicherung fürs Unternehmen bringt S. 52

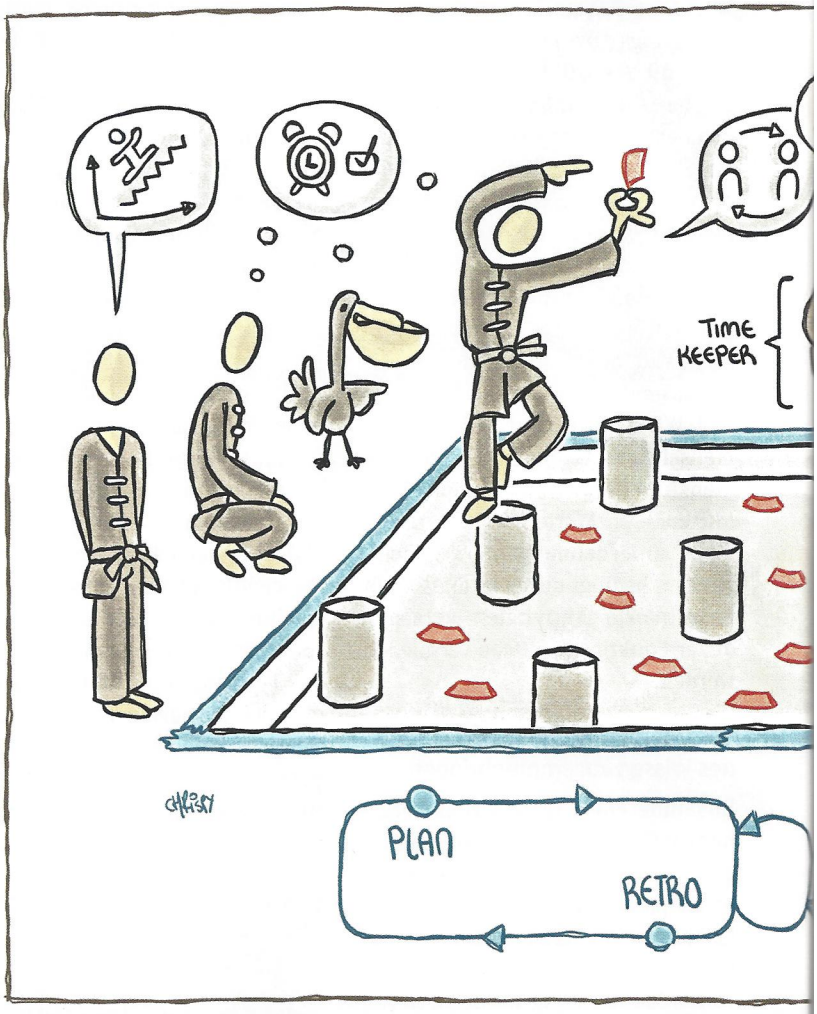
KONTROLLE Wie Arbeitgeber das private Surfen und Mailen am Arbeitsplatz regeln S. 74

AGILE TOOLS

André Häusling und seine Kollegen von der Managementberatung HR Pioneers stellen in einer Serie Methoden, Spiele und Ideen für agiles Arbeiten vor. Diesmal: **Der Taschenrechner.**

Ziel des Spiels

Mit dem „Taschenrechner" erlernen die Spieler auf interaktive und spielerische Art und Weise sowohl den Ablauf als auch die Vorteile agiler Prozessstrukturen kennen. Angelehnt an den Scrum-Prozess arbeiten sie in einem spielerischen Setting als Team gemeinsam an der erfolgreichen Bewältigung der Aufgabe und der stetigen Verbesserung der eigenen Leistung.



Erfinder des Spiels

Agile Prozessstrukturen können für Neulinge mitunter noch recht abstrakt wirken. Um die Thematik erlebbar zu machen, haben wir die „Taschenrechner"-Teamübung für agile Zwecke adaptiert. Anhand dieser von uns weiterentwickelten Spielform wird die Scrum-Logik und deren Prinzipien in der Praxis erlebbar gemacht.

Anzahl Spieler

Der „Taschenrechner" ist ein Spiel, das sich am besten im Team spielen lässt. Zwar lässt es sich theoretisch bereits mit zwei oder drei Spielern durchführen, bessere Ergebnisse erreicht man allerdings in Gruppen von circa fünf bis acht Personen. Bei mehr Teilnehmern bietet sich an, zwei Gruppen zu bilden und diese gegeneinander antreten zu lassen.

Nutzen des Spiels

Der „Taschenrechner" macht agile Prozesse und deren Prinzipien leichter verständlich und zeigt anschaulich die größten Vorteile des Verfahrens. Beobachtbar sind hauptsächlich zwei Phänomene: Die Teams werden einerseits von Durchgang zu Durchgang schneller und ihre Schätzungen von mal zu mal realistischer, was gleichzeitig den praktischen Nutzen agiler Prozesse illustriert.

Spielvorbereitung

Um den „Taschenrechner" zu spielen, benötigen Sie eine ausreichend große freie Spielfläche. Ihr Konferenzraum, befreit von Tischen, reicht in aller Regel aus. Mit einem (Krepp-)Klebeband markieren Sie vor Beginn des Spiels auf dem Boden ein rechteckiges Spielfeld. Die Größe des Feldes kann in Abhängigkeit von der Gruppengröße variieren, sollte aber generell schon in der Größenordnung von 3 x 4 Metern liegen. Wichtig ist, dass alle Spieler auch außerhalb des Felds am Rand noch genügend Bewegungsfreiheit haben. Innerhalb des Felds werden nun auf den Boden in beliebiger Anordnung 40 Metaplankärtchen, durchnummeriert von 1-40 gelegt. Am besten stellen Sie ein Flipchart zum Festhalten der Ergebnisse bereit, notfalls reicht aber auch ein Notizblock.

© ILLUSTRATIONEN: CHRISPY SIMON, BERLIN

Spieldurchführung

Eine Person fungiert als Spielleiter, der Rest bildet als Team den „Taschenrechner". Die Aufgabe des Teams ist es, so schnell wie möglich die Zahlen von 1-40 nacheinander im Spielfeld zu berühren. Die Bedingung ist dabei, dass sich stets nur eine Person im Spielfeld befindet, und eine zweite das Feld erst betreten darf, wenn die erste Person wieder aus dem Feld herausgetreten ist. Außerdem MUSS jedes Teammitglied pro Durchgang mindestens einmal das Feld betreten. Das Spiel hat mehrere Durchgänge bzw. „Sprints".

Zu Beginn jedes Sprints gibt das Team eine Schätzung ab, wie lange es für die Erledigung der Aufgabe brauchen wird (Planning). Im Anschluss an den Durchgang erhält das Team die Chance, den vorangegangenen Sprint kritisch zu besprechen und Lehren daraus zu ziehen (Retro). Planning und Retro unterliegen dem Prinzip der Timebox, sind also auf eine Dauer von ein oder zwei Minuten begrenzt, um die Diskussionen nicht ausufern zu lassen. Im Anschluss an die Retro erfolgt jeweils ein erneutes Planning für den nächsten Durchgang. Der Spielleiter fungiert als „Timekeeper", der die Zeiten stoppt und dokumentiert und auf die Einhaltung der Regeln achtet.

HR-Pioneers-Erfahrungsbericht

Wir wenden den „Taschenrechner" häufig in unseren Trainings an, um den Teilnehmern die Prinzipien und den Ablauf agiler Prozesse näher zu bringen. Sie durchlaufen dabei alle Phasen des Scrum-Prozesses, lernen die teameigene Leistungsfähigkeit besser einzuschätzen, Kapazitäten zu planen und dadurch realistische Ergebnisse zuzusichern.