Heute geht es nicht nur um ein Spiel, sondern um 25 Spiele. Sie finden sich im neuen Buch "Daily Play. Agile Spiele für Coaches und Scrum Master". Das Buch stellt aber nicht nur Spiele vor, es zeigt auch, wie man selber ganz einfach neue Spiele kreieren kann.

Das Buch von Julia, Jan, Dina, Nina, Kerstin und Sana ist in sich selber ein Produkt agiler Arbeitsweise und ein wunderbares Zeugnis für agile Kollaboration. Es liest sich sowohl als Rezeptbuch wie auch als Erlebnisroman und lebt von den Erfahrungen der Autorinnen und des Autors, die sehr offen und ehrlich viele schöne und teilweise auch schwierige Momente aus ihrer eigenen Agile-Coach-Spiele-Karriere preisgeben. Man spürt ihre Leidenschaft für agile Praktiken und für das Spielen – und lässt sich gerne davon anstecken.

Spielend Lernen macht Spaß

Spielen bereitet vielen Menschen Spaß. Und durch Spielen lässt sich auch lernen. "Daily Play" erklärt anhand von Grundlagen aus der Forschung einfach und nachvollziehbar, warum und wie Spiele funktionieren. Das Autorenteam beschreibt eingängig die praktische Übersetzung in den Berufsalltag. Die Autoren gehen auch auf die Herausforderung ein, dass sich das berufsbezogene Spielen bei uns noch nicht überall durchgesetzt hat.

Altbekanntes mit neuen Inhalten

Viele Spiele (aber nicht alle) knüpfen an altbekannte an, werden aber mit neuen Inhalten (in diesem Fall mit agilen Themen) gefüllt. Damit sind die Regeln und der Ablauf schnell erklärt und die Teilnehmenden werden sofort in den Bann gezogen. Die Spiele können in typisch agilen Coaching-Situationen (z. B. Workshops, Retrospektiven usw.) eingesetzt werden.

Foto: © Demarmels

Eine Vielfalt an Ideen für Agile Spiele finden Sie in dem neu erschienenen Buch: Daily Play. Agile Spiele für Coaches und Scrum Master (Bonn: Rheinwerk Computing, 2021) von J. Dellnitz, J. Gentsch, D. Sierralta Espinoza, N. Niemeyer, K. Wehner, S. Tornow.

Spiele verstehen und anleiten

Das Buch beginnt mit einem Überblick über die Grundlagen zum Thema Agilität und führt daraufhin sorgsam die angehenden Spielleitenden in ihre Rolle ein: von der Einladung über den eigenen Materialfundus und das Abholen der Teilnehmenden bis hin zur Auswertung.

Kern ist die Spielesammlung, bestehend aus 25 Spielen zu Agilität (z. B. "Cynefin-Tangram", "Fang den PeOh!", "Konzept-Quartett", "Prinzipien-Mau-Mau" oder "Würfel die Persona"). Jedes Spiel wird mit einem Steckbrief und Anhaltspunkten für die Umsetzung (z. B. Zeitbedarf, Gruppengröße, Material usw.) eingeleitet und anschließend ausführlich beschrieben (z. B. Vorbereitung, Spielregeln, Ablauf, Varianten usw.). Die Ausführungen sind anschaulich und durchdacht, so dass auch ungeübte Personen schnell folgen und die Spielleitung übernehmen können.

Selber Spiele erfinden

Wer Lust auf mehr hat, wird bald eigene Spiele entwickeln. Auch hierzu gibt das Buch leicht nachzuvollziehende Tipps in neun Schritten. Von den verschiedenen Spieltypen über die Arbeit mit einer Empathy Map bis hin zur Spielanleitung – das Autorenteam hat wirklich nichts vergessen und beweist damit, dass es selber sattelfest ist in der Kreation und Anleitung von fremden und eigenen Spielen.

Fazit

Daily Play ist ein gut verständliches, locker geschriebenes Buch. Es ermöglicht Einblicke in theoretische Hintergründe und beschreibt viele praktische Erfahrungen. Es inspiriert und motiviert dazu, gleich selber loszulegen.

Blick ins Buch:
https://www.rheinwerk-verlag.de/daily-play-agile-spiele/

Die Autorin

Dr. Sascha Demarmels
Agile Communication Coach
saschademarmels@kommunikation30.ch