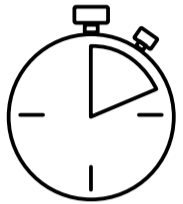
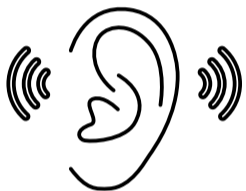


Spielregeln



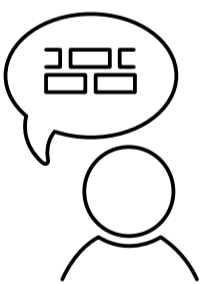
Benutze Timeboxing



Hör schweigend zu



Respektier andere Ansichten

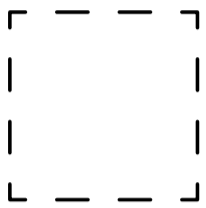


Sprich konstruktiv



Unterstelle deinem Gegenüber
eine positive Absicht

Legende



Fokus => Variabel

Auf welches Thema will das Team den Fokus legen?

- Auf einen Projektphasenabschluss?
- Auf einen erreichten Meilenstein?
- Auf eine zu erwartende Herausforderung?
- Auf die Kundenzufriedenheit? ...



Vorgehen => Fix

Bezieht sich immer auf den ausgewählten Fokus

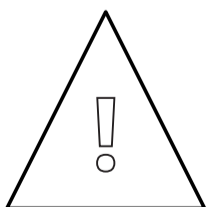
- War die angewandte Methode sinnvoll?
- Wie ist der Fortschrittsverlauf?
- Wieso stockt der Prozess?
- Haben wir die richtige Strategie gewählt? ...



Kultur => Fix

Bezieht sich immer auf den ausgewählten Fokus

- Wie ist die Kommunikation innerhalb des Teams?
- Arbeiten wir mit- oder gegeneinander?
- Ist die Rollenverteilung sinnvoll?
- Wie sieht es mit dem Commitment der einzelnen Teammitglieder aus? ...



X => optional

Muss nicht in Anspruch genommen werden

- Es ist für Themen gedacht, die nicht in das vorhandene Schema passen, aber nach Ermessen des Sprechers, zwingend angesprochen werden wollen.

Ablauf



Check-in _ 1'

Der Spielleiter wird mittels Flaschenspiel definiert

Spielleiter: Platziert die Spielkomponenten, erklärt die Spielregeln und leitet die ganze zeitgetaktete Durchführung.

Fokus _ 2'

Das Team bestimmt das Fokusthema

Reflexion _ 15'

Jeder Spieler hat 3' Redezeit und 3 Post-its zur Verfügung

Der Spielleiter startet und der nächste Sprecher folgt im Uhrzeigersinn. Der «Sprecher» gibt je 1 Kommentar zum Thema Verhalten und Kultur, bezogen auf das Fokusthema, ab. Das Feld X ist optional. Er klebt seine mit Stichworten beschrifteten Post-its auf den Canvas.

Priorisierung _ 2'

Jeder Spieler hat 1 Klebepunkt für die Priorisierung

Die Punkte werden auf die Post-its am Canvas geklebt und die «Punktemehrheit» legt das zu behandelnde Lösungsthema fest.

Lösungsfindung_ 10'

Weg A - Lösung

Im Team eine unmittelbare Lösung für den ausgewählten Faktor finden. Wenn innerhalb der zehn Minuten eine Lösung gefunden werden kann, diese auf grossen Post-its dokumentieren und unterhalb der Canvas Pfeilrichtung platzieren.

Weg B - Termin

Im Team eine mögliche Lösung diskutieren oder gleich einen neuen Termin für die Lösungsfindung XY definieren, wenn man merkt, dass das Thema in diesem engen Zeitrahmen nicht zu lösen ist.

Dokumentation

«Spielbrett» fotografieren

Der Spielleiter fotografiert und ist nach dem Check-out für die Ablage verantwortlich. Als Speicherort bietet sich zum Beispiel der Projektordner oder eine interne digitale «Wissensdatenbank» an.

Check-out

Abschlussritual

Einer der Teammitglieder hat das Wort für ein positives und motivierendes Schlusswort. Wenn sich niemand von alleine meldet, übernimmt das Schlusswort der Spielleiter.

Am besten ist es, wenn das Team ein eigenes Ritual entwickelt und dadurch ihr Zusammengehörigkeitsgefühl stärkt. Vorschläge für weitere Abschlussrituale sind im online Methodenbeschrieb aufgeführt.