

KOMMUNIKATION 3.0

Qualität von Zusammenarbeit auf eine neue Ebene bringen:
Sinnhaftigkeit – Motivation – Verantwortung

Kommunikations-Quartett

Spielregeln: Die Karten werden gleichmässig auf alle SpielerInnen verteilt. Ziel ist es, möglichst schnell alle Karten ablegen zu können. Ablegen kann man vollständige Vierer-Gruppen von Karten. Eine Gruppe ist erkennbar am selben Symbol rechts oben (vgl. Beschreibung unten).

Der Reihe nach ziehen die einzelnen Personen bei einer Mitspielerin oder einem Mitspieler eine Karte. Alternativ kann man eine andere Person auch fragen, ob sie eine bestimmte Karte auf der Hand hat. Verfügt die gefragte Person über die gewünschte Karte, gibt sie diese der fragenden Person und diese darf weiter Karten sammeln. Hat die gefragte Person die entsprechende Karte nicht, darf sie als nächstes andere Mitspielende nach Karten fragen oder blind bei jemandem eine Karte ziehen.

Sobald jemand eine Vierergruppe zusammen hat, darf er / sie diese ablegen. Gewonnen hat, wer als erstes keine Karten mehr in der Hand hält.



Kultur:

- ∞ Respekt
- ∞ gelebte Kultur
- ∞ Werte
- ∞ Ziele



Priorisierung:

- ∞ Brainstorming
- ∞ Agile Poker
- ∞ Estimation Poker
- ∞ User Stories



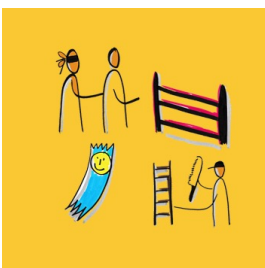
Konflikte:

- ∞ Face-to-Face-Kommunikation
- ∞ Gewaltfreie Kommunikation
- ∞ Sache und Emotionen
- ∞ Vier Seiten einer Nachricht



Review:

- ∞ Feedback
- ∞ Powerful Questions
- ∞ Punktabfrage
- ∞ interaktive Workshops



Leadership:

- ∞ Delegation
- ∞ Hindernisse
- ∞ Fragetechnik
- ∞ Vertrauen



Retrospektive:

- ∞ Aktives Zuhören
- ∞ Ich-Botschaften
- ∞ Reflexion
- ∞ Evaluation



Transformation:

- ∞ Agile Wheel
- ∞ Storytelling
- ∞ Management-by-Walking-Round
- ∞ XLR8



Transparenz:

- ∞ Boards
- ∞ Celebration Grid
- ∞ Timebox
- ∞ Visualisierung

Sobald man eine Gruppe von Karten ablegt, reflektieren die Spielenden über die einzelnen Instrumente zu dem Thema. Sie erzählen von eigenen Beispielen zur Anwendung dieser Instrumente und nennen Vor- und Nachteile dieser Instrumente in bestimmten Situationen.

Spielvariante: Fang den Scrum Master

Zusätzlich zu den Spielkarten der Vierer-Gruppen ist die Scrum Master-Karte im Spiel. Wieder legen alle Spielerinnen und Spieler Karten ab, sobald sie eine vollständige Vierer-Gruppe zusammen haben. Wer am Ende die Scrum Master-Karte hat, hat gewonnen.

Stechen

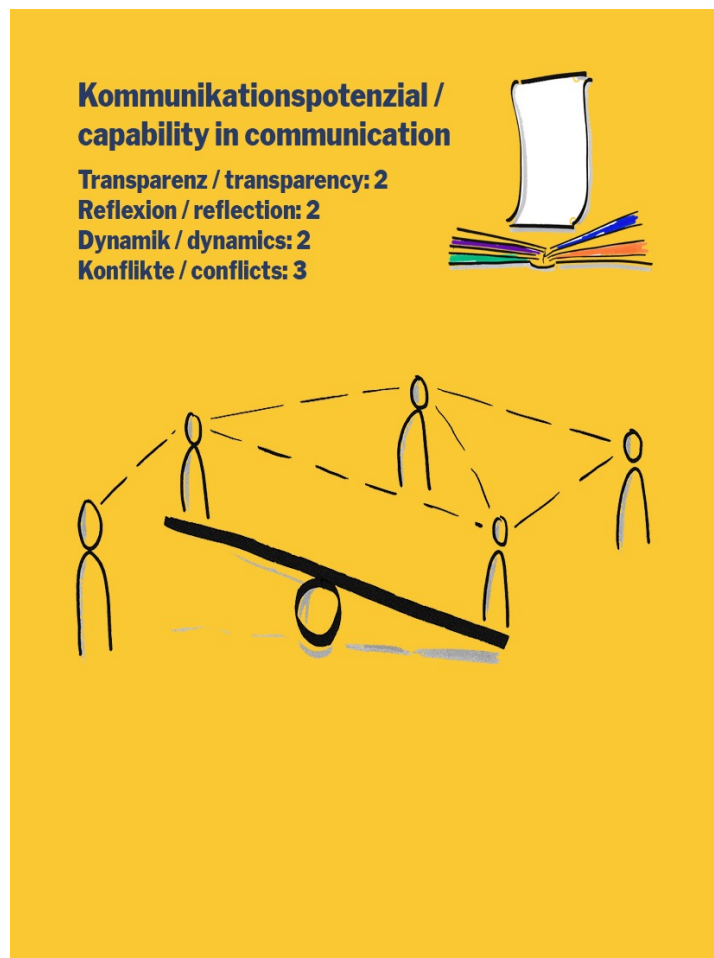
Für das Stechen kommen die Punkte oben auf der Karte zum Einsatz. Die Zahlen geben die Stärke eines Instrumentes an.

Beispiel: Die Karte „Respekt“ (oder „Augenhöhe“) zeigt auf, dass Respekt als Instrumente insbesondere in Konfliktsituationen sehr wertvoll (3 Punkte) ist. Es schneidet aber auch im Kontext von Transparenz, Reflexion und Dynamik mit je 2 Punkten gut ab.

Die Kategorien (Transparenz, Reflexion, Dynamik und Konflikte) sind auf allen Karten dieselben.

Punkte gibt es für jedes Instrument zwischen 0 und 4.

Beim Stechen erhalten alle Teilnehmenden einen gleich grossen, verdeckten Stapel mit Karten. Alle ziehen die jeweils nächste Karte, ohne sie den anderen zu zeigen. Die Person am Zug überlegt, wo ihre Karte besonders stark ist und nennt Kategorie und Wert. Die anderen SpielerInnen nennen ihre Werte. Wer den höchsten Wert hat, erhält die Karten der anderen.



Die gewonnenen Karten werden anschliessend gemischt (jeder mischt seine gewonnen Karten) und für die nächste Runde eingesetzt. Wer keine Karten mehr hat, scheidet aus.

Wer einen Zug gewinnt, bringt ein Beispiel dafür, wie sein stärkste Instrument in der Praxis konkret eingesetzt werden könnte.