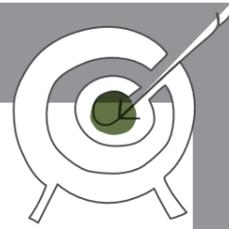




Ziele



Rollen

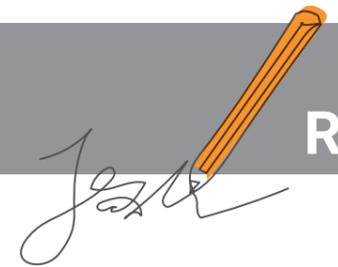


Warum?

Werte



Regeln





Agile
Werkzeuge

1

Verkünden

Ich entscheide – danach informiere ich dich/euch darüber.



creaholic IQESonline

2

Verkaufen

Ich entscheide – und überzeuge das Team danach, dass diese Entscheidung richtig war.



creaholic IQESonline

3

Befragen

Ich entscheide, aber vorher bitte ich um Rat und Meinung und beziehe diesen Input in meine Entscheidung mit ein.

creaholic IQESonline

4

Einigen

Wir entscheiden gemeinsam, nachdem wir über alles diskutiert und einen Konsens gefunden haben.



creaholic IQESonline

5

Beraten

Du entscheidest, aber ich biete meine Meinung und Rat an.



creaholic IQESonline

6

Erkundigen

Du entscheidest – ich erkundige mich im Nachgang danach.



creaholic IQESonline

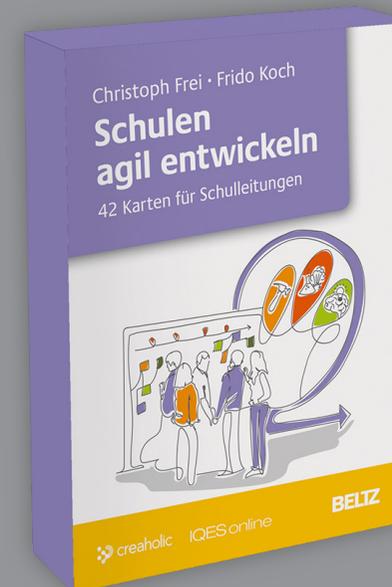
7

Delegieren

Du entscheidest, ich muss das gar nicht wissen.



creaholic IQESonline



Delegationsspoker Karten

Beilage zum Kartenset Schulen agil entwickeln, Beltz Verlag 2021



creaholic
IQESonline



Agile
Werkzeuge

1

creaholic IQESonline

2

creaholic IQESonline

3

creaholic IQESonline

5

creaholic IQESonline

8

creaholic IQESonline

13

creaholic IQESonline

21

creaholic IQESonline



Planungspoker Karten

Beilage zum Kartenset *Schulen agil entwickeln*, Beltz Verlag 2021



creaholic
IQESonline



Agile
Werkzeuge

1

2

3

5

 creaholic IQESonline

 creaholic IQESonline

 creaholic IQESonline

 creaholic IQESonline

8

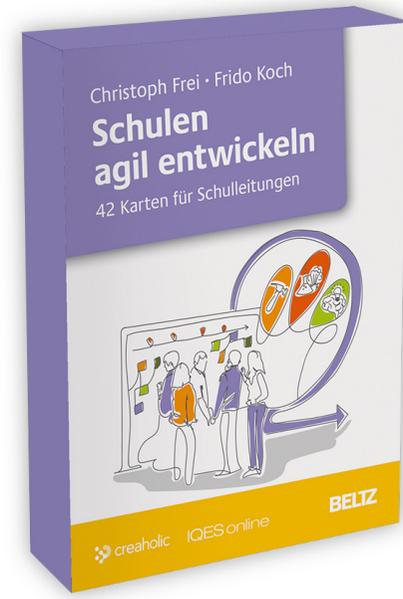
13

21

 creaholic IQESonline

 creaholic IQESonline

 creaholic IQESonline



Planungspoker Karten

Beilage zum Kartenset *Schulen agil entwickeln*, Beltz Verlag 2021



 creaholic
IQESonline



Agile
Werkzeuge

Planungspoker Karten

Beilage zum Kartenset *Schulen agil entwickeln*, Beltz Verlag 2021



creaholic
IQES online

1

creaholic IQES online

2

creaholic IQES online

3

creaholic IQES online

5

creaholic IQES online

8

creaholic IQES online

13

creaholic IQES online

21

creaholic IQES online





Agile
Werkzeuge

1

2

3

5

creaholic IQESonline

creaholic IQESonline

creaholic IQESonline

creaholic IQESonline

8

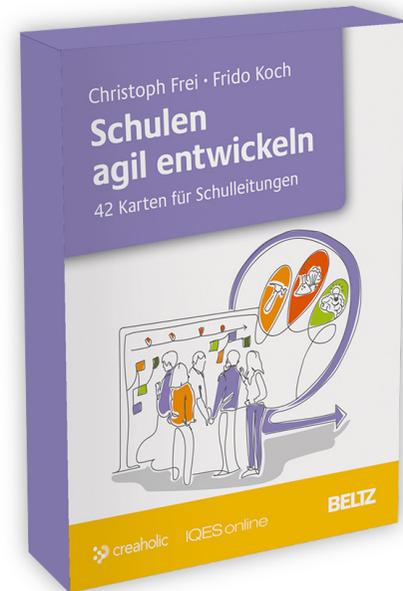
13

21

creaholic IQESonline

creaholic IQESonline

creaholic IQESonline

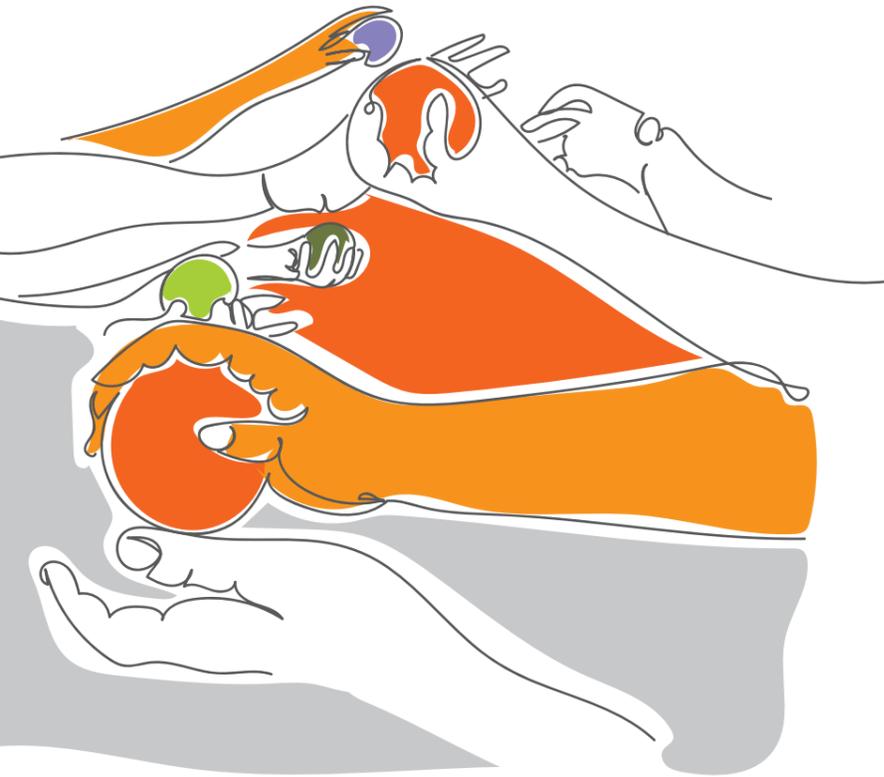


Planungspoker Karten

Beilage zum Kartenset *Schulen agil entwickeln*, Beltz Verlag 2021



creaholic
IQESonline



Spielablauf

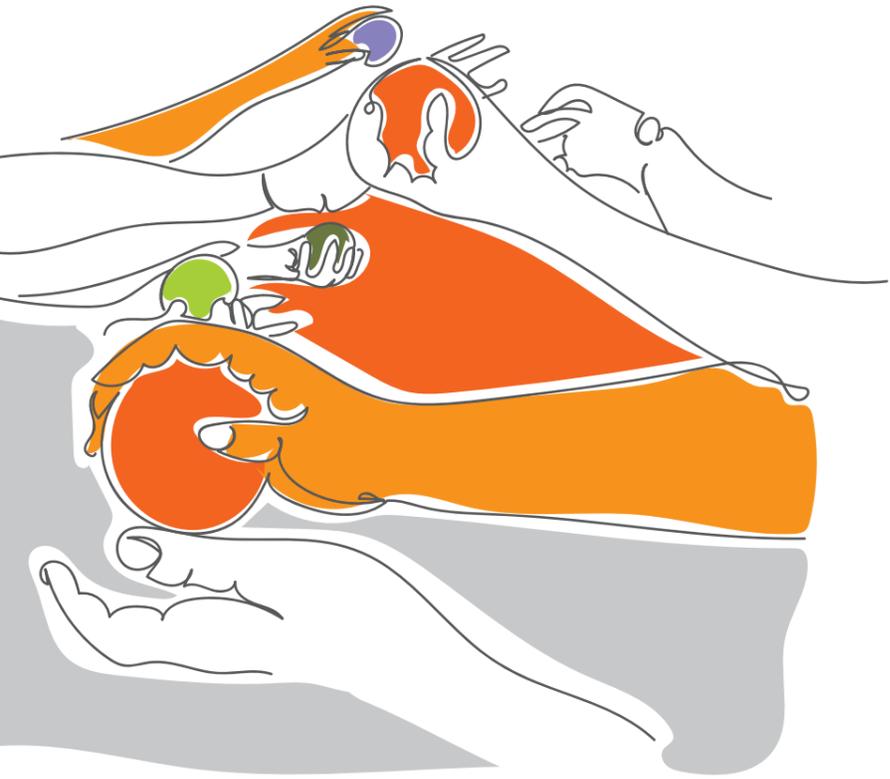
Schätzt vor jedem Durchgang, wie viele Bälle ihr durchschleusen werdet.

Gebt so viele Bälle wie möglich durch sämtliche Hände weiter. Achtet darauf, möglichst keinen Ball fallen zu lassen.

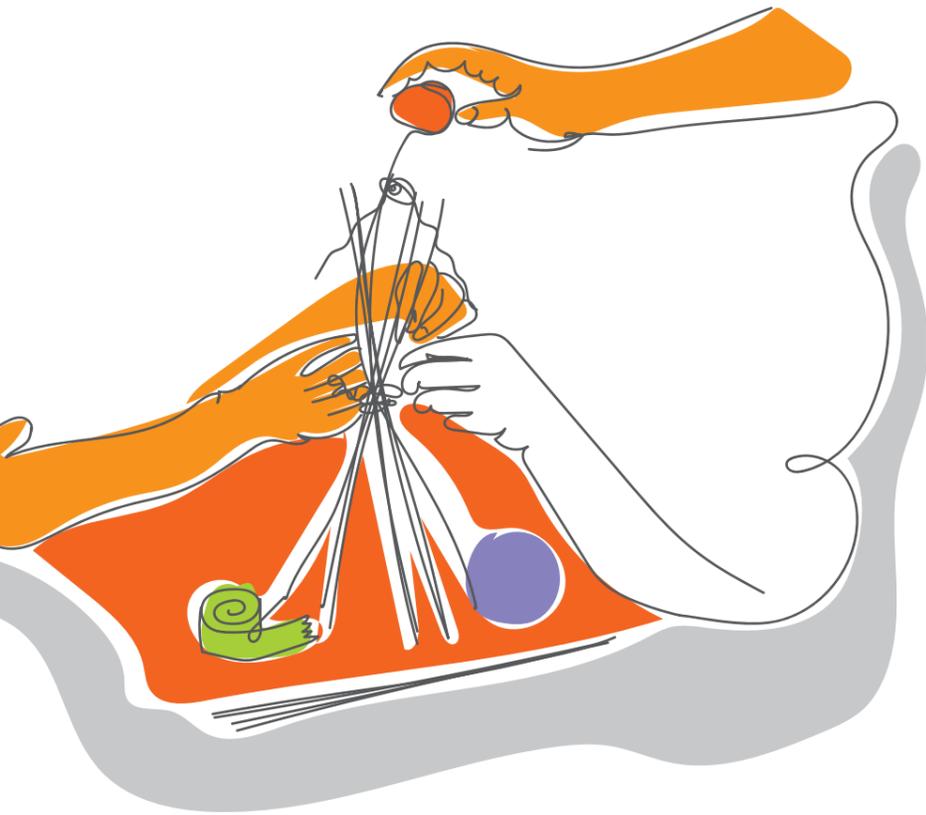
	Schätzung	Fehler	Ergebnis
1			
2			
3			

Nach jedem Durchgang wird gezählt, wie viele Bälle sämtliche Hände passiert haben.

Zwischen den Durchgängen könnt ihr mögliche Anpassungen und Verbesserungen der Zusammenarbeit besprechen.



	Schätzung	Fehler	Ergebnis
1			
2			
3			



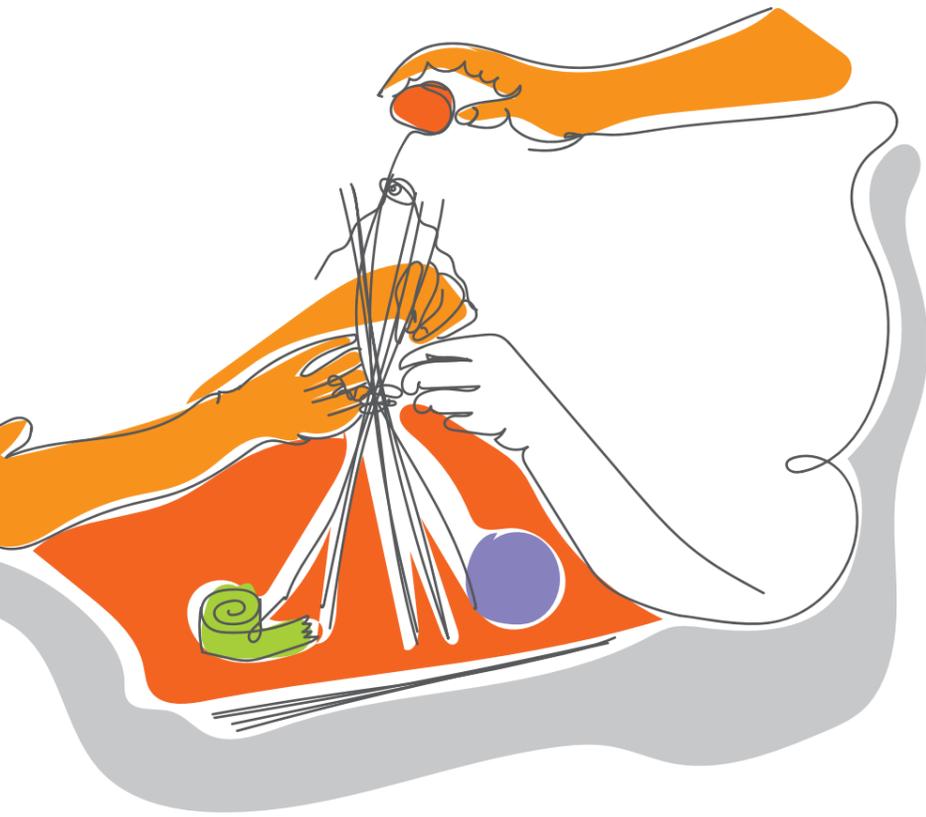
20 Spaghetti 
1m Schnur
1m Klebeband
1 Marshmallow 

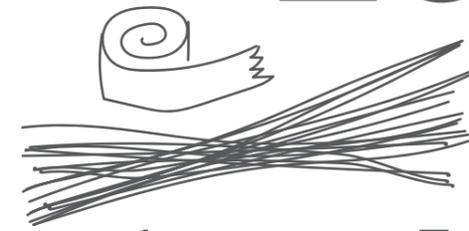
Spielablauf

Baut mit dem zur Verfügung gestellten Material einen möglichst hohen Turm, das Marshmallow muss zuoberst sein.

18 Minuten Zeit.

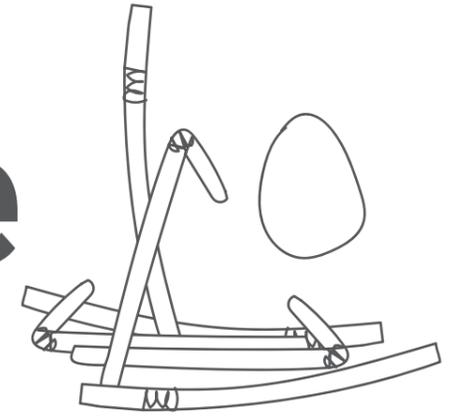
Danach wird die Höhe des Turms vom Boden der Struktur bis zur Höhe des Marshmallows gemessen, unabhängig davon, ob tatsächlich ein Turm steht oder dieser bereits wieder zusammengefallen ist.



 **20 Spaghetti** 
1m Schnur
1m Klebeband
1 Marshmallow 
18 Minuten



1 rohes Ei
6 Trinkhalme
1 Din-A4 Blatt
1 Klarsichtmappe



Spielablauf

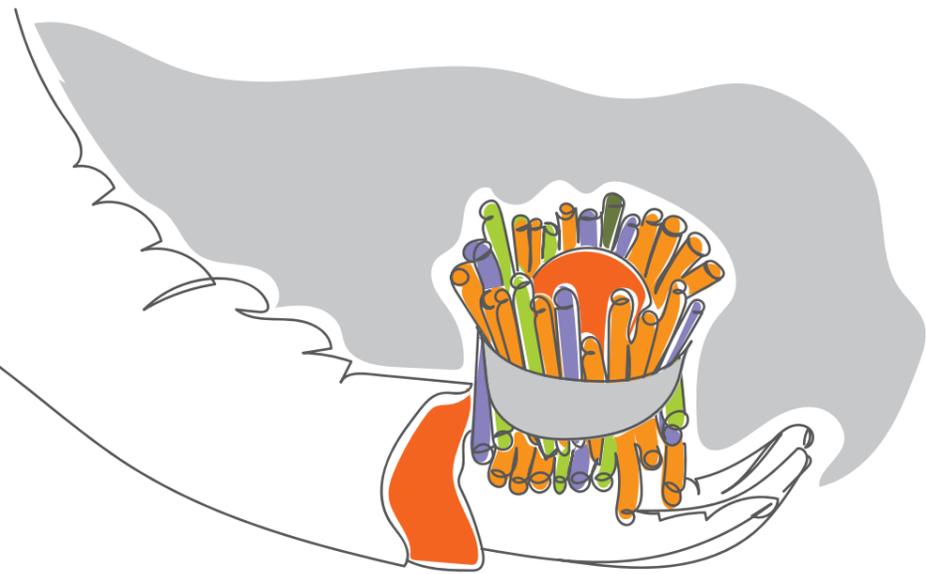
Baut mit dem zur Verfügung gestellten Materialien einen Airbag für ein rohes Ei, um dieses aus dem zweiten Stock eines Schulhauses fallen zu lassen, ohne dass es Schaden nimmt.

2 x 15 Minuten Zeit.

Testet die Konstruktionen in den Gruppen, indem ihr das Ei fallen lasst. Wertet danach in den Gruppen aus, und baut erneut.

Stellt schliesslich die Konstruktionen im Plenum vor und teilt eure Lernerfahrungen aus dem ersten Durchgang.

Anschließend führen wir das Experiment gemeinsam noch einmal durch.



- 1 rohes Ei**
 - 6 Trinkhalme**
 - 1 Din-A4 Blatt**
 - 1 Klarsichtmappe**
- 2 x 15 Minuten**

