

lego4scrum

Post-COVID-Revision ab 2023

Eine der interaktivsten Möglichkeiten agiles Denken und das Scrum Framework einzuführen.



Beinhaltet User Story Mapping und Magic Estimation, Backlog Refinement und gemeinsame Scrum Meetings über mehrere Teams, Continuous Integration und viele weitere agile Praktiken, die alle mit der Verwendung von LEGO® als Lehr- und Lern-API simuliert wurden.

Alexey Krivitsky

Vorworte von Henrik Kniberg und Björn Jensen

Februar, 2023

lego4scrum - deutsche Ausgabe

Eine vollständige Anleitung zu #lego4scrum - eine großartige Möglichkeit, das Scrum Framework und ein agiles Mindset zu vermitteln.

Alexey Krivitsky

Dieses Buch wird verkauft unter <http://leanpub.com/lego4scrum-de>

Diese Version wurde veröffentlicht am 2023-02-26



Leanpub

Dies ist ein [Leanpub](#)-Buch. Leanpub bietet Autoren und Verlagen, mit Hilfe von Lean-Publishing, neue Möglichkeiten des Publizierens. [Lean Publishing](#) bedeutet die wiederholte Veröffentlichung neuer Beta-Versionen eines eBooks unter der Zuhilfenahme schlanker Werkzeuge. Das Feedback der Erstleser hilft dem Autor bei der Finalisierung und der anschließenden Vermarktung des Buches. Lean Publishing unterstützt den Autor darin ein Buch zu schreiben, das auch gelesen wird.

© 2009 - 2023 Alexey Krivitsky

Inhaltsverzeichnis

Vorwort des Autors aus dem Jahr 2023	1
Willkommen in der Welt nach der Pandemie!	1
Echte Kollaboration	3
Das Grundgerüst der Simulation	7
Vor dem Spiel: Die Definition des Produkts	8
Im Spiel: Das Produkt erstellen	9
Nach dem Spiel: Debriefing	9
Die nächsten Kapitel	10
Game Design und Prinzipien von lego4scrum	11
Darf ich lego4scrum anpassen?	11
Prinzipien hinter lego4scrum	12
Nenne es nicht lego4scrum... - (Eine Zusammenfassung)	16
Der große Erfolg von lego4scrum - Dank Dir!	17
Das Übersetzungsprojekt	17
Die wunderbare Gemeinschaft	18
Persönliches Feedback	21
Bleib auf dem Laufenden!	21
Über den Autor	23
Wer bin ich?	23
Pulverskifahren, Freunde, Säfte und Lego4Scrum	24
Meine Blogs und Projekte	25

INHALTSVERZEICHNIS

Hat dir die Preview gefallen?	26
Leanpub	26
Kindle und Amazon	26
Email an den Author	26

Vorwort des Autors aus dem Jahr 2023

Willkommen in der Welt nach der Pandemie!

Es ist die Welt, in der die physische Präsenz zurück ist:



Physische Präsenz ist zurück

Wo die Menschen wieder da sind:



Menschen sind zurück

Und wo LEGO wieder da ist:



LEGO ist zurück

Diese Fotos wurden im November 2022 in Göteborg, Schweden, an der Chalmers University of Technology aufgenommen. Dort haben wir 120 Studenten des Studiengangs Projektmanagement mit

lego4scrum die Ideen der Produktentwicklung vermittelt. Es war ein Riesenspaß. Alle Studenten an allen Tischen haben nur ein gemeinsames Produkt gebaut. Dies ist auch die *Hauptregel* von lego4scrum - ein Produkt für alle. Das soll zeigen, wie skalierbar die Ideen von Agile und Scrum wirklich sind. Und dieses Buch beschreibt diesen Ansatz im Detail.

Wir sind gerne wieder da und wir unterrichten gerne wieder! Besonders an den Universitäten. Also laden Sie uns bitte über info@lego4scrum.com ein.

Echte Kollaboration

Ein paar Worte zu der Welt, in der wir jetzt leben. Die Ära nach der Pandemie. Die Zeiten der umstrittenen Fernarbeit.

In den letzten Jahren habe ich an mehreren Versuchen mit virtuellen Simulationen teilgenommen, die lego4scrum ersetzen sollten. Einige von ihnen waren ganz gut. Aber ich habe herausgefunden, dass physische Anwesenheit unerlässlich ist, um eine echte Teamdynamik in Gang zu bringen.

Ich habe auch an mehreren groß angelegten Scrum-Einführungen aus der Ferne teilgenommen. Die Leute können in Zoom reden und sogar elektrische Post-its auf E-Walls verschieben. Aber ich finde, dass in solchen Umgebungen etwas wirklich fehlt. Die Entwicklung hat uns nicht auf die Online-Zusammenarbeit vorbereitet. Ganz gleich, wie gut die Moderation ist, unser Gehirn ist nur zur Hälfte ausgelastet, wenn wir online zusammenarbeiten.

Einzelarbeit, tiefgehende kreative Arbeiten, stille Momente - das brauchen wir alle, verstehen Sie mich nicht falsch. Nicht alle Arbeiten, die Teams erledigen, erfordern tatsächlich Zusammenarbeit. Ich zum Beispiel erhalte die besten Erkenntnisse, wenn ich allein bin - beim Spaziergehen oder Baden.

Aber für die Zusammenarbeit brauchen wir alle etwas Besseres als einen Haufen flacher Quadrate mit den Avataren der Leute (*Zoombies*, so nenne ich sie). Ich hoffe, dass die Fortschritte in VR/AR in den nächsten 10+ Jahren so weit gehen werden, dass die simulierte digitale Welt und die physische (vom Gehirn simulierte) Welt fast identisch aussehen werden - wir werden in der Lage sein, unser Gehirn zu täuschen.

Aber bis dahin - machen wir uns nichts vor. Und jetzt, einige Jahre nach der Fauxpas-Bewegung des "Going Remote", tauchen einige Forschungsergebnisse auf:



Steve Blank • Following
Adjunct Professor Stanford University
5d •



Data shows that pre-seed and seed startups with employees showing up in a physical office have 3½ times higher revenue growth than those that are solely remote.

Let the discussion begin.

[#startups](#) [#entrepreneurship](#) [#entrepreneurs](#) [#remotework](#)



Startups That Have Employees in Offices Grow 3 1/2 Times Faster

Steve Blank on LinkedIn • 4 min read

This article previously appeared in EIX – Entrepreneurs and Innovators Exchange. Data sh...



You and 1,553 others

179 comments • 209 reposts

Steve Blank über Büroarbeit

“Daten zeigen, dass Pre-Seed- und Seed-Startups mit Mitarbeitern, die in einem physischen Büro erscheinen, ein 3½-mal höheres Umsatzwachstum haben als solche,

die ausschließlich remote arbeiten.”¹

Ich bin froh, dass wir wieder da sind und LEGO spielen können, um etwas über die wunderbare Welt der Teamarbeit, der Produkte und Scrum zu lernen.

Mit freundlichen Grüßen, Alexey Krivitsky.

Februar 2023, München.

¹Der Artikel: <https://www.linkedin.com/pulse/startups-have-employees-offices-grow-3-12-times-faster-steve-blank>

Das Grundgerüst der Simulation

Die GROSSEN Ideen hinter lego4scrum (erklärt in den nächsten Kapiteln):

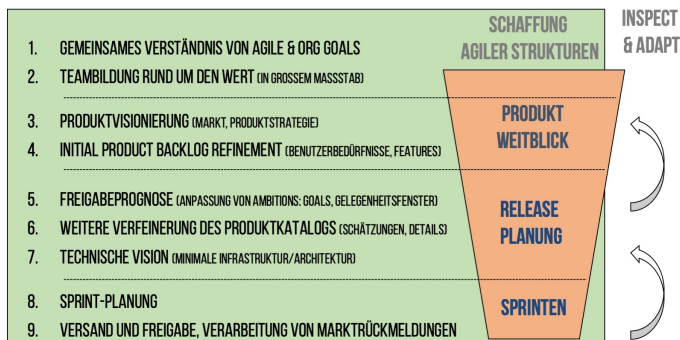
- wir fokussieren uns auf das Agile Mindset
- Ein Product Owner braucht eine große Vision um sie zu teilen
- Mehrere (oder viele) Teams werden zusammenarbeiten, um ein einziges integriertes Produkt zu entwickeln, das der großen Vision entspricht

Wenn wir uns darin einig sind, ist jetzt der richtige Zeitpunkt um die übergeordnete Struktur der Simulation darzulegen.

Wenn ich lego4scrum betreibe (und auch echte Projekte durchführe), folge ich einem ähnlichen Prozess wie diesem:

SCRUM-EINFÜHRUNG

DAS ABSOLUTE MINIMUM FÜR DEN START VON SCRUM



Scrum inception

Auf den nächsten Seiten wird jeder Schritt detaillierter beschrieben, inklusive der Vorbereitung des Workshops.

Vor dem Spiel: Die Definition des Produkts

Setting the Stage: um den Workshop Teilnehmern die Hauptlernziele der Simulation zu vermitteln, genauer gesagt: “Warum sollten wir die nächsten Stunden mit Lego spielen, anstatt über Agile und Scrum zu reden?”

- **Pitching the Vision:** um ein Beispiel zu geben, wie ein großartiger Product Owner das Gesamtbild kommuniziert und Teams mit einem sinnvollen Zweck zusammenarbeiten lässt.
- **Bildung der Teams:** um zu zeigen wie neue, auf Lernen und Lieferung optimierte Teams gebildet werden. Für Large-Scale Scrum ist das eine großartige Lernmöglichkeit.
- **User Story Mapping:** um einen strukturierten Weg zu zeigen, mit dem man die wichtigsten Produkteinblicke darstellen kann: Nutzer, Nutzeranforderungen, mögliche Lösungen und Release Ziele. Anstelle von User Story Mapping kannst du gern eine andere Methode verwenden, ein strukturiertes Backlog gemeinsam zu erstellen, welches deine Teilnehmer am Ende beherrschen sollen.
- **Product Backlog Refinement:** um die emergente Natur eines Product Backlogs zu erläutern und wie viel “gerade genug” Details sind, um mit einer Aufgabe anzufangen.
- **Aufwandsschätzung:** um die schnellste Schätzungstechnik zu erlernen und eine Vorstellung von relativer Komplexität zu vermitteln. Hier kann ebenfalls Planning Poker oder #NoEstimates genutzt werden.

- **Umpriorisierung von Arbeit:** um zu zeigen wie ein hervorragender Product Owner die erste Sprintplanung mit klaren Prioritäten erleichtert, welche sich aus einem gemeinsamen Verständnis der bevorstehenden Arbeit ergeben, und wie sich diese Prioritäten in sinnvollen Gesprächen mit den Teams ändern.

Im Spiel: Das Produkt erstellen

- **Sprintplanung:** um das Konzept der Sprint Gesamtplanung über mehrere Teams als eine Methode zur umfassenden Koordination zwischen Teams zu vermitteln.
- **Erstellung eines Inkrement:** um die Teilnehmer endlich ein paar Minuten mit Lego spielen zu lassen :).
- **Review des Inkrement:** wird von allen gemeinsam gemacht, egal wie viele Teilnehmer da sind - um die Dysfunktionen (beispielsweise späte Feature Abnahme, verzögerte Integration und so weiter) und die Wichtigkeit enger Kooperation zwischen Product Owner und Team zu zeigen.
- **Retrospektive des Process:** um die positive Angewohnheit konstanter, von Teams vorangetriebener, Prozessverbesserungen zu schaffen. Im Large-Scale Scrum Kontext ist dies eine großartige Gelegenheit das Konzept der Gesamtretrospektive einzuführen und die Ideen der ganzheitlichen Optimierung und der Vermeidung lokaler Optimierungen zu vermitteln.

Nach dem Spiel: Debriefing

- **Spiel Zusammenfassung:** eine Chance für den Workshopleiter, den Teilnehmern des Spiels zu helfen, die Teile des Spiels zusammenzufügen und den Gesamtprozess zu erkennen, der zu einem ganzheitlichen Produkt geführt hat.

- **Lessons Learned:** um das Gelernte zu festigen und den Teilnehmern zu helfen, zu sehen was ihnen geholfen hat, Ergebnisse zu erzielen trotz der hohen Komplexität des Problems (viele Menschen, unklare und sich ändernde Anforderungen, chaotischer Prozess).

Die nächsten Kapitel

Immer noch Lust auf mehr Details? Gern. Das war gerade so das Rückgrat der Simulation, kaum ein funktionierendes Skelett.

In den nächsten Kapiteln bringen wir etwas Fleisch auf die Knochen, so dass unser Skelett nicht nur laufen, sondern auch rennen, tanzen und Sachen bauen kann mit LEGO.

Aber vorher machen wir einen kurzen Abstecher und schauen uns an, woran du denken musst und was du im Voraus vorbereiten musst, damit deine Teilnehmer im Workshop wirklich Spass haben und ungehindert lernen können.

Game Design und Prinzipien von lego4scrum

Nicht alle Software Entwicklungsteams sind Scrum Teams - **Genauso wenig sind nicht alle Spiele, welche Scrum mit LEGO vermitteln, lego4scrum!** Das ist wichtig zu wissen.

Es gibt einige zugrundeliegende Prinzipien, welche befolgt werden müssen, sowie ein gewisses nach aussen getragenes Mindset, damit du deine Session 'lego4scrum' nennen kannst. Dabei geht es nicht um das Copyright, nein. Sondern weil im Spiel bestimmte systemische Ideen befolgt werden sollten, um sicherzustellen, dass die Teilnehmer das *echte* Agile und *wahres* Scrum praktisch verstehen.

Ich sehe mich selber als Wächter dieser zugrundeliegenden Prinzipien. Und das solltest Du ebenfalls.

Darf ich lego4scrum anpassen?

Selbstverständlich! Eine gute Frage. Lego4scrum ist kein in Stein gemeisseltes Spiel, sondern eine "thinking API", die dir helfen soll, deine eigene lego4scrum Simulation zu schaffen. Genauso wie alle Projekte einzigartig sind, ist auch jede lego4scrum Simulation einzigartig (Hmm, hab ich das schon mal gesagt? Wiederhole ich mich? Wiederhole ich mich?..)

Meine Simulationen im nächsten Jahr werden, verglichen mit heute, mindestens zu 30% anders sein - soviel ist sicher. Entsprechend ist dieser Leitfaden, den du gerade liest, ein Schnappschuss meines aktuellen Verständnisses des lego4scrum Simulation Designs.

Aber ... (Es gibt immer ein "aber", oder nicht?) - um sicherzustellen, dass die Teilnehmer den größtmöglichen Wert aus dem stundenlangen LEGO-Spielen bekommen und dass wir, die Gemeinschaft der Scrum Trainer, den grösstmöglichen Wert liefern, gehe ich im folgenden auf einige Leitprinzipien ein, welche Dir helfen, Dein eigenes lego4scrum zu schaffen.

Sobald Du diese Leitprinzipien befolgst, kann du dir sicher sein - deine Simulation ist ein lego4scrum!

Prinzipien hinter lego4scrum

Produkt Fokus: "Wo ist meine Stadt?"

"Wo ist meine Stadt?" - diese Aussage sollte der Product Owner in lego4scrum mindestens einmal pro Sprint mache. Am besten zu Beginn des Sprint Reviews als einem zentralen Bindeglied des Spiels.

"Wo ist meine Stadt?" impliziert, dass wir das funktionierende Produkt mehr wertschätzen als Dokumentationen oder Rechtfertigungen, warum das Produkt nicht */?&) funzt.

"Wo ist meine Stadt?" verdeutlicht, dass am Ende des Sprints ein Produkt Inkrement geliefert werden muss. Und selbstverständlich wird es "uups" Momente geben, wo genau das nicht der Fall ist. Insbesondere der erste Sprint macht das deutlich. Solche "Fehlritte" sind wichtige Lerneffekte für die Teilnehmer. Siehe dazu auch das Prinzip "Design for Failure" für weitere Informationen.

"Wo ist meine Stadt?" schafft im Spiel eine starke Motivation für die Teams, ihre Arbeit zu koordinieren und zu integrieren. Siehe dazu auch das Prinzip "Design for Interdependance" für weitere Informationen.

Multi-team Focus: Design der Wechselbeziehungen

Ich kann mich nicht erinnern, diese Simulation jemals nur mit einem Entwicklungsteam durchgeführt zu haben.

Wenn Du nur wenige Personen in Deinem Workshop hast, such Dir bitte ein anderes Spiel oder eine andere Simulation².

Mit einem einzigen spielenden Team macht lego4scrum auf die Teilnehmer einen eher simplen und naiven Eindruck. Die Teilnehmer könnten entsprechend die Schlussfolgerung ziehen, dass Scrum einfach und straight-forward ist - sobald mit der realen Welt konfrontiert, wird die Enttäuschung gross sein, Unser Ziel ist es, die Simulation so nah wie möglich an eine reale Umgebung zu bringen. Einfach nur LEGO spielen mit ein paar Freunden wird diesen Zweck nicht erfüllen.

Wenn immer möglich solltest du ein multi-team Setup bevorzugen.

Wenn du nun deinen grossen Sack LEGO mitgebracht hast und es nur 6 bis 8 Personen in der Klasse hat - denk darüber nach, mehrere kleine Teams zu bilden. Das wird das Spiel viel interessanter machen. Diese Art von Restriktionen erzeugen bei den Teams eine positive Art von Druck, der den Lerneffekt unterstützt.

Das Product Backlog enthält einige abhängige Elemente, so dass die Teams lernen müssen, wie sie sich während und nach der Sprint-Planung koordinieren, damit die Dinge funktionieren.

Gesamtproduktfokus: Skaliertes Scrum ist wie Scrum

Wenn mehrere (oder sogar sehr viele) Teams zusammen an einem Produkt mit einem Product Backlog arbeiten, zusammen ein inte-

²Siehe dazu auch <http://www.tastycupcakes.org> für weitere spannende Ideen im Rahmen anderer Simulationen.

griertes Product Increment liefern - mindestens einmal pro Sprint - dann sendet dies eine starke Nachricht an die Teilnehmer: Scrum ist skalierbar und praktisch brauchbar in einem echten Unternehmen.

Also bitte mach nicht für jedes Team einen separates Backlog Set. (oder ich werde dich umbringen).

Solche Spiel-Anpassungen aus Faulheit werden nur die Unwissenheit weiter verbreiten. Schlecht für dein Karma!

Anders ausgedrückt: Bevorzuge **Scrum für mehrere Teams**. Das reflektiert auch die Realität, wo meistens viele Personen (mehrere Teams) ein einziges komplexes Produkt entwickeln müssen.

Bevorzuge LeSS Ideen

Es ist unübersehbar, dass lego4scrum inspiriert wurde vom Large Scale Scrum (LeSS)³.

Entsprechend befolgen wir folgende, von LeSS inspirierte, Ideen:

- ein Produkt (unabhängig von der Anzahl Teams)
- ein Product Backlog (weil ein Produkt)
- ein Product Owner (weil ein Produkt)
- ein Sprint zur gleichen Zeit (weil die Teams lernen müssen zusammenzuarbeiten)
- ein Product Increment (Weil ein Produkt)
- eine Integrationsumgebung (weil es sonst schwierig wird, ein Produkt zu liefern)
- alle gemeinsamen Scrum Meetings zur gleichen Zeit im gleichen Raum (weil es Spass macht und den Teilnehmern hilft, voneinander zu lernen und zusammen ein Produkt zu bauen)

Einige in letzter Zeit durchgeführte lego4scrum Session haben gezeigt, dass diese Simulation auf bis zu 15 Teams skaliert werden

³Siehe <http://www.less.works/> für weitere Details zu diesem Framework.

kann. Dies wurde möglich durch die Anwendung der LeSS Huge-Konzepte “Product requirement areas” und “Area product owners”.

Lernfokus: Design for Failure

Wenn deine Teams im ersten lego4scrum Sprint nicht auf die Schnauze fallen, machst du etwas falsch.

Es ist nicht nur ok zu scheitern - *es ist eine Notwendigkeit.*

Von meinen 20 durchgeführten Simulation resultieren 19 in einem totalen Desaster während des ersten Sprints. Das bedeutet Erfolg!

Obwohl ich Dir vermutlich nichts über “Fail fast” in Scrum erzählen muss, im Folgenden einige Tipps und Ideen, welche ich regelmässig anwende:

- Verwendung von mehrdeutigen Anforderungen (zum Beispiel: “Alle Gebäude müssen eine Farbe haben”, was sich auf jeweils ein Gebäude oder die Farben aller Gebäude beziehen kann)
- Den Teilnehmern mitteilen, dass alle Gebäude die gleiche Grösse und Proportionen haben müssen (impliziert, dass sich die Teams auf die Grösse einigen, was sich im ersten Sprint Review meist als grosses Fiasko erweist)
- Es zu unterlassen den Teilnehmern zu sagen, dass sie das Produkt am Ende des ersten Sprints integrieren müssen - fies! Meist führt das dazu, dass die Teams an ihren Tischen munter bauen, aber nicht übergreifend zusammenarbeiten.
- “Der PO ist auf Geschäftsreise” - In meiner Rolle als PO verlasse ich den Raum mitten im Sprint und komme dann später wieder für die Abnahme im Sprint Review (es ist ok auch mal gemein zu sein). Als Teil der Retrospektive möchte ich, dass die Teilnehmer dann entsprechend Abmachungen mit dem PO treffen.

Nenne es nicht lego4scrum... - (Eine Zusammenfassung)

... wenn einer der folgenden Punkte zutrifft:

- Es gibt viele Product Backlogs - **yaks!**
- Jedes Team arbeitet isoliert an seinem Tisch mit keinerlei Integration in die anderen Teams - **gosh!**⁴
- Die Product und Sprint Backlogs sind nicht als physische Informationsquellen visualisiert (z.B. Board mit Post-It's - **wirklich?!**)
- Du hast vergessen die LEGO mitzubringen... - **OMFG!!**

⁴Ich werde dies noch detaillierter erklären. Für den Moment musst Du einfach sicherstellen, dass die Teams Abhängigkeiten zueinander haben, damit diese lernen, ihre Pläne und Arbeitsresultate zu koordinieren und zu integrieren. Im einfachsten Fall verlange ich von den Teams, eine einzige "massive City" zu bauen. Das erzeugt genügend Abhängigkeiten mit dem entsprechenden Effekt. Wenn Du separate Teams bevorzugst (oder Cluster von Teams), baue separate Städte mit einigen "Inter-City"-Abhängigkeiten wie beispielsweise Buslinien zwischen den Städten.

Der große Erfolg von lego4scrum - Dank Dir!

So sehr ich mich auch bemühe, diese Anleitung aktuell zu halten, ich schaffe es einfach nicht. Dies liegt nicht zuletzt daran, dass Hunderte von Leuten dieses Spiel an Hunderten von Orten spielen. Monatlich. Wöchentlich. Täglich.

Das sind atemberaubende Zahlen. Ich schätze, das passiert, wenn man die Popularität von LEGO mit der Popularität von Scrum multipliziert:

$\text{Popularität}(\text{lego4scrum}) = \text{Popularität}(\text{LEGO}) \times \text{Popularität}(\text{Scrum}).$

Und es ist alles Open Source!

Das Übersetzungsprojekt

Ein weiterer wichtiger Erfolgsfaktor, warum lego4scrum (zu meiner Überraschung) so beliebt wurde, ist die wahnsinnig hohe Anzahl von Übersetzungen des älteren 20-seitigen Leitfadens. Seit Januar 2017 ist der [ältere PDF-Leitfaden](https://www.lego4scrum.com/translations/)⁵ in Chinesisch, Dänisch, Deutsch, Französisch, Italienisch, Japanisch, Koreanisch, Niederländisch, Polnisch, Portugiesisch, Rumänisch, Russisch, Schwedisch, Slowakisch, Thai, Tschechisch, Türkisch, Ungarisch und Vietnamesisch verfügbar.

Aktualisierung von 2019: Dieses Buch, das Du gerade liest, wird in Französisch, Portugiesisch, Russisch, Spanisch und andere

⁵<https://www.lego4scrum.com/translations/>

Sprachen übersetzt. Und du kannst mitmachen, um zu helfen: info@lego4scrum.com⁶.

Die wunderbare Gemeinschaft

Ich tue mein Bestes, um mit allen Variationen der Simulation, die ich mitbekomme, Schritt zu halten.

Ich treffe ständig Leute auf verschiedenen Konferenzen, die erklären, wie sie das Spiel angepasst haben und ein paar weitere Tricks hinzugefügt haben. Ich kann nie genug von diesen Ideen bekommen!

Vor kurzem, als ich die Large Scale-Version von lego4scrum machte, habe ich damit gespielt, das Konzept von Märkten, Nutzern, Investitionen und Materialpreisen in das Spiel zu integrieren (all diese Ideen habe ich von anderen gehört). Und es hat super geklappt! Das Kapitel "Drei wichtige Spieledimensionen" geht auf diese Idee ein.

Also teile bitte weiterhin Deine Experimente über die unten aufgeführten Kanäle.

Twitter

Der beste Weg, einen Einblick in das weltweite Geschehen zu bekommen, ist dem Twitter-Hashtag [#lego4scrum](https://twitter.com/hashtag/lego4scrum) auf Twitter⁷ zu folgen.

Bitte teilt Eure Bilder, wenn Ihr #lego4scrum-Sessions veranstaltet. Hier sind ein paar aktuelle Beispiele:

⁶<mailto:info@lego4scrum.com>

⁷<https://twitter.com/hashtag/lego4scrum>



@Matt_Salikhov und @agabrillagues



@anylibova und @flore_tr



@henrikkniberg und @maelle_gaultier



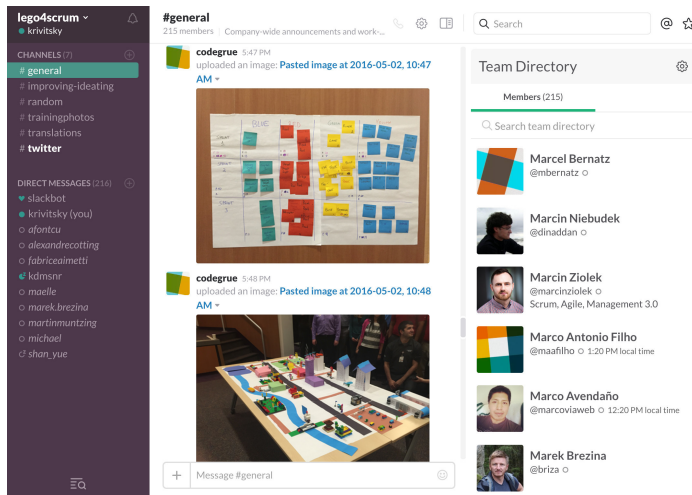
@arifbobate und @SplendidUnltd

Slack

Und wenn Dir das noch nicht genug war, kannst Du Dich mit dem aktivsten Teil der Community in Verbindung setzen, indem Du unserem [#Slack team](#)⁸ beitretest, wo wir Live-Diskussionen zu verschiedenen Themen wie Verbesserung und Moderationsideen führen.

Ich versuche persönlich, diesem Kanal zu folgen, um mit der Community in Verbindung zu bleiben.

⁸<http://www.lego4scrum.com/slack>



Unsere #slack Kanäle

Persönliches Feedback

... Und wenn Du mir Dein persönliches Feedback zukommen lassen möchtest, stupps mich bitte unter info@lego4scrum.com⁹ an.

Bleib auf dem Laufenden!

Wenn Du also [Deine Kopie der dritten Ausgabe von leanpub](#)¹⁰ erstehst - abonnierst Du auch alle kommenden Updates dieses Buches. Mit neuen möglichen Kapiteln, Korrekturen und kleinen Korrekturen.

Gleiches gilt für [Kindle LeserInnen](#)¹¹, die bei Amazon gekauft haben.

⁹<mailto:info@lego4scrum.com>

¹⁰<https://leanpub.com/lego4scrum>

¹¹<https://www.amazon.com/lego4scrum-complete-guide-framework-thinking-ebook/dp/B06XCK1K8D/>

Dies ist eine Garantie dafür, dass Du über die neuen Trends in der lego4scrum-Welt auf dem Laufenden bleibst!

Über den Autor



Alexey Krivitsky

Wer bin ich?

Ich bin ein praxisorientierter Lean und Agile Experte und Scrum-Trainer (in den Zeiten, in denen kein Schnee liegt oder meine Knie eine Pause brauchen).

Meine ersten Erfahrungen mit Scrum reichen zurück ins Jahr 2003. Seitdem coache ich Teams und helfe Organisationen agiler zu werden.

Ich schreibe auch Code (beziehungsweise kopiere diesen von Stack

Overflow) und bin immer noch stolz darauf, mich selbst einen Software-Entwickler zu nennen.

Auf der Suche nach mehr Wissen, gründete ich 2008 die Agile Ukraine Community und bin seither als Co-Veranstalter zahlreicher agiler Events in der Region aktiv, darunter auch die besten von allen: die Agile Eastern Europe und die Agile Rock Konferenz.

Ich bin ein Gelegenheits-Speaker und halte hauptsächlich Talks und Workshops über Agile Coaching und Organisationsdesign ab,

Heute bin ich in Deutschland zuhause, wo ich als selbstständiger Agile Coach arbeite und mich zahlreichen Nebenprojekten widme (manchmal zu vielen zur gleichen Zeit).

Ich biete Scrum Trainings als Certified Scrum Trainer an und. Und das ist der Moment in dem Lego4Scrum die Bühne betritt...

Pulverskifahren, Freunde, Säfte und Lego4Scrum

...Außerdem bin ich ein Freeride Skifahrer, der den ganzen Winter über auf der Suche nach tiefen Pulverschnee ist.

Es war im Februar 2009, als mein Freund Mykola Gurov und ich von einem wunderbaren Ski-Trip im indischen Kashmir zurückkamen und einen kurzen Zwischenstop in Goa einlegten. Während wir uns an der unglaublichen Vielfalt an frischen Säften erfreuten, führten wir eine offene Diskussion darüber, wie man die Trainingserfahrung verbessert werden könnte, um Teilnehmern die Chance zu bieten, *die echte Magie der Teamarbeit zu spüren, indem sie ein echtes Produkt erstellen.*

Einer von uns –ich denke es war Mykola– erwähnte LEGO... und ein paar Monate später willigte Robin Dymond freundlicherweise ein, dass ich eine erste Lego4Scrum Simulation während eines

Certified Scrum Master-Kurses als Co-Trainer durchführte. Und so hat alles angefangen.

Meine Blogs und Projekte

Ein englischer Blog <http://www.agiletrainings.eu/blog/>.

Ein russischer Blog <http://www.krivitsky.com/блог>.

Agile Coaching Canvas: Entwirf Deine Coaching Vision mit <https://www.agilecoachingcanvas.org/>

Retrospektiven Cheat-Sheet und Mini-Buch: <https://leanpub.com/agile-retrospective-kickstarter/>

Und dieses kennst Du sicher schon: <https://www.lego4scrum.com/>

Hat dir die Preview gefallen?

Wie du gesehen hast gibt es einige coole Sachen in diesem Buch. Besorg dir dein Exemplar. Die nachfolgenden Kapitel liefern genug Details um *deine* nächsten Scrum Workshops/Trainings mit Lego-bausteinen zu bereichern.

Besorg dir dein Exemplar von lego4scrum 3.0

Leanpub

Liebe Leanpub Nutzer [hier ist ein Link zum Kauf des Buches](#)¹².

Kindle und Amazon

Lieber Kindle Leser, bitte benutze [diese Seite um das Buch bei amazon zu kaufen](#)¹³.

Dieses Buch gibt es bei Amazon auch in Papierform, Ja, gutes altes Papier.

Email an den Author

Du erreichst mich für Feedback unter info@lego4scrum.com.

¹²<https://leanpub.com/lego4scrum-de>

¹³<https://www.amazon.com/lego4scrum-complete-guide-framework-thinking-ebook/dp/B06XCK1K8D/>

Auch wenn du einen lego4scrum Workshop Begleiter brauchst,
Oder Hilfe brauchst um die Simulation durchzuführen,
Oder einfach nur “Hallo!” sagen willst.
Vielen Dank! Alexey Krivitsky



Glückliche Teams

Oh und übrigens diese Simulation kann auch auf hunderte von Teilnehmern und mehr skaliert werden ¹⁴. Dieses Buch erklärt dir die grundlegenden Prinzipien.

¹⁴Ein neuer (April 2017) Bericht über skaliertes #lego4scrum: <https://www.linkedin.com/pulse/large-scale-scrum-simulation-lego-bricks-lego4scrum-less-krivitsky>