

# Devil's Facilitation Playground

Moderationsanleitung

Teilnehmerzahl: 7-20

Zeit: 30' (inclusive Debrief)

## Ziel des Spiels:

Die Moderationskompetenzen ausbauen und üben und weitere Techniken dafür kennenlernen.

## Der Gewinner ist...

... der Teufel, wenn mehr rote als grüne Karten auf dem Jury-Tisch liegen

... die Facilitangels, wenn mehr grüne als rote Karten auf dem Jury-Tisch liegen

## Rollen

Wer?	Was?	# Teilnehmer
Diskussionsgruppe	Muss ein bestimmtes Thema diskutieren und den Anweisungen des Teufels folgen, bis der Moderator eine hilfreiche Intervention findet (den Moderator nicht einfach auflaufen lassen)	3-10
Moderator	Versucht die Diskussion zu einem guten Ende zu bringen	1
Teufel	Versucht das Meeting zu zerstören, indem er der Gruppe kontraproduktive Verhalten vorschlägt. Er kann bestimmte Verhalten auch per	1

DEVELOPED BY: MARINA HAASE ([MARINA@MARINAAASE.DE](mailto:MARINA@MARINAAASE.DE))  
AND FABIAN SCHILLER ([FABIAN.SCHILLER@AGILE-ELEVATION.DE](mailto:FABIAN.SCHILLER@AGILE-ELEVATION.DE))  
PUBLISHED UNDER THE CREATIVE COMMONS LICENSE (CC BY-SA)

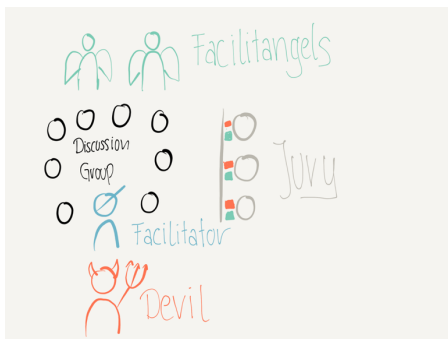


	Geste bestimmten Teilnehmern zuweisen.	
Facilitangels	Helfen dem Moderator, indem sie hilfreiche Moderationstechniken mit ihren Karten vorschlagen. Der Moderator soll diese als Hilfestellung verwenden.	1-3
Jury	Die Jury entscheidet, wie die Diskussion gerade läuft. Wenn die Diskussion gut läuft, liegt die grüne Karte oben, ansonsten die rote. Welche Seite oben liegt entscheidet sie frei im Zeitverlauf.	1-3

### Benötigte Materialien

- Karten für den Teufel
- Karten für die Facilitangels
- Tisch für die Moderationskarten
- Papier und Stifte für die Facilitangels um neue Karten zu schreiben
- Grüne und rote Jury-Karten
- Ideen für Diskussionsthemen

### Set Up



DEVELOPED BY: MARINA HAASE ([MARINA@MARINHAASE.DE](mailto:MARINA@MARINHAASE.DE))  
 AND FABIAN SCHILLER ([FABIAN.SCHILLER@AGILE-ELEVATION.DE](mailto:FABIAN.SCHILLER@AGILE-ELEVATION.DE))  
 PUBLISHED UNDER THE CREATIVE COMMONS LICENSE (CC BY-SA)

## Moderationsanleitung

1. Erkläre die Regeln, Rollen und das Setting (wer sitzt/steht wo?)
2. Biete dem Teufel die Problem-Karten an und bitte ihn, 5 Stück auszuwählen.
3. Gib den Facilitangels die Hilfe-Karten und sag ihnen, dass sie gerne weitere Karten schreiben dürfen um dem Moderator zu helfen, wenn ihnen während der Diskussion neue einfallen.
4. Gib der Diskussionsgruppe ein paar Vorschläge für Themen, die sie diskutieren können.
5. Weise die Gruppe an, auf die Anweisungen des Teufels zu achten und darauf, ob er auf einzelne Personen zeigt, für die diese Anweisung gelten soll.
6. Das Spiel ist genau 45 Sekunden nachdem der Teufel seine letzte Karte gezogen hat beendet.
7. Lass die Diskussion starten.
8. 45 Sekunden nach der letzten Teufel-Karte stoppst Du das Spiel und wertest die Jury-Karten aus.
9. Debrief

## Fragen für den Debrief

1. @Moderator: Wie hat sich das für Dich angefühlt?
2. @Jury: Was habt ihr beobachtet?
3. Welche konstruktiven Techniken haben am besten funktioniert – und warum?

## Mögliche Themen für die Diskussion

Hintergrundgeschichte: Die Diskussionsgruppe ist ein Scrum-Team, dass in einer mittelständischen Firma einen Online Shop entwickelt. Sie arbeiten seit etwa einem Jahr zusammen.

(Die Hintergrundgeschichte kann nach Belieben ausgebaut oder weggelassen werden. Je weniger Hintergrund der Moderator gibt, desto schwieriger wird die Übung)

- Haben wir zu viele Meetings?
- Wie möchten wir schätzen?
- Sollten wir in Reviews auch über Dinge sprechen, die keine Features sind?
- Sollten wir Scrum "by the book" machen?
- Brauchen wir Kommunikationsregeln im Büro?
- Sollte Pair Programming Pflicht sein?
- Ist unsere Definition of Done gut genug?
- Ein Teammitglied fühlt sich vom Humor eines anderen Teammitglieds verletzt.

- Brauchen wir alle zwei Wochen eine Retrospektive?

### **Kontraproduktive Verhaltensweisen**

(siehe Moderationskarten)

### **Hilfreiche Moderationstechniken und Fragen**

(siehe Moderationskarten)