

# GAME-CHANGERS: REMOTE

REMOTE-MASTERCLASS FÜR X:FLOW, BEATLES LYRICS GAME UND ESCAPE THE BOOM!

## ■ WAS ERWARTET DICH?

- Drei Formate an einem Workshop-Tag, die Du anschließend nach Belieben einsetzen kannst
- Wir spielen jedes Format gemeinsam interaktiv durch
- Viele Moderations- und Praxistipps und wertvollen Austausch zu Deinen individuellen Fällen
- Sämtliches Material vorab per Post, damit Du direkt mit den Formaten loslegen kannst
- Ein persönlicher Follow-Up-Termin (60min) zum Besprechen Deiner Anwendungsfälle

## ■ X:FLOW

- Einführung und gemeinsamer Durchlauf der Remote-Variante
- Ausführliches Briefing für die Anwendung und Anpassung vor Ort
- Moderationsleitfaden und Tipps für die Vorbereitung, Anmoderation, Durchführung, Debriefing und nächste Schritte
- Mögliche Varianten je nach Teilnehmerzahl und Workshop-Thema

### Deine Vorteile:

- ❖ Du wirst als X:Flow Facilitator gelistet
- ❖ Du kannst die Remote-Vorlagen für unterschiedliche Workshop-Größen unbegrenzt verwenden
- ❖ Du bekommst sämtliches Material für die Vor-Ort-Durchführung per Post (nur in Verbindung mit dieser Masterclass erhältlich!)



## NÄCHSTER TERMIN

20. Juni 2024 | 9:00 – 17:00

1.200€ zzgl. MwSt inkl. Material & Versand (DE)

EARLY BIRD bis 20. Mai: 990€ zzgl. MwSt

Anmeldung oder Fragen einfach per Mail an:

[GameChangers@dimjon.com](mailto:GameChangers@dimjon.com)

## ■ THE BEATLES LYRICS GAME

- Einführung und gemeinsamer Durchlauf der Remote-Variante
- Moderationsleitfaden und Tipps für die Anmoderation, Durchführung und Debriefing

### Deine Vorteile:

- ❖ Du kannst die Remote-Vorlage unbegrenzt verwenden

## ■ ESCAPE THE BOOM!

- Einführung und Spiel in mehreren Runden
- Ausführliches Briefing für vor Ort Sessions
- Moderationsleitfaden und Tipps für die Anmoderation, Durchführung und Debriefing
- Mögliche Varianten je nach Workshop-Ziel und Team-Setup

### Deine Vorteile:

- ❖ Die Vollversion von Escape the BOOM!  
+ 5 Team-Lizenzen & gedruckte Handbücher
- ❖ Du kannst die Remote-Vorlage unbegrenzt verwenden



WWW.CRAMER.INFO ■

# GAME-CHANGERS: VOR ORT

MASTERCLASS FÜR X:FLOW, FLUME UND ESCAPE THE BOOM! – REMOTE ADD-ON BEATLES LYRICS GAME

## ■ WAS ERWARTET DICH?

- Drei Formate an einem Workshop-Tag, die Du anschließend nach Belieben einsetzen kannst
- Wir spielen jedes Format gemeinsam vor Ort durch – Hands On!
- Viele Moderations- und Praxistipps und wertvollen Austausch zu Deinen individuellen Fällen
- Sämtliches Material, damit Du direkt mit den Formaten loslegen kannst
- Ein gemeinsamer Remote Follow-Up-Termin zu „The Beatles Lyrics Game“
- Und ein persönlicher Follow-Up-Termin (60min) zum Besprechen Deiner Anwendungsfälle

## ■ X:FLOW

- Einführung und gemeinsamer Durchlauf
- Moderationsleitfaden und Tipps für die Vorbereitung, Anmoderation, Durchführung, Debriefing und nächste Schritte
- Mögliche Varianten je nach Teilnehmerzahl und Workshop-Thema
- Ausführliches Briefing für Remote-Sessions

### Deine Vorteile:

- ❖ Du wirst als X:Flow Facilitator gelistet
- ❖ Du kannst die Remote-Vorlagen für unterschiedliche Workshop-Größen unbegrenzt verwenden
- ❖ Du bekommst sämtliches X:Flow-Material \*

## ■ THE BEATLES LYRICS GAME

- Gemeinsamer Remote Follow-Up Termin
- Einführung und gemeinsamer Durchlauf
- Moderationsleitfaden und Tipps für die Anmoderation, Durchführung und Debriefing

### Deine Vorteile:

- ❖ Du kannst die Remote-Vorlage unbegrenzt verwenden



## ■ FLUME

- Einführung und gemeinsamer Durchlauf
- Moderationsleitfaden und Tipps für die Anmoderation, Durchführung und Debriefing

### Deine Vorteile:

- ❖ Du bekommst sämtliches Flume-Material \*

## ■ ESCAPE THE BOOM!

- Einführung und Spiel in mehreren Runden
- Moderationsleitfaden und Tipps für die Anmoderation, Durchführung und Debriefing
- Mögliche Varianten je nach Workshop-Ziel und Team-Setup
- Ausführliches Briefing für Remote-Sessions

### Deine Vorteile:

- ❖ Die Vollversion von Escape the BOOM!  
+ 5 Team-Lizenzen & gedruckte Handbücher
- ❖ Du kannst die Remote-Vorlage unbegrenzt verwenden

### NÄCHSTER TERMIN

MÜNCHEN | 18. Oktober 2024 | 9:00 – 17:00  
Follow-Up: 21. Oktober 2024 | 14:00 – 16:00

1.600€ zzgl. MwSt inkl. Material & Catering  
EARLY BIRD bis 18. September: 1.340€ zzgl. MwSt

Anmeldung oder Fragen einfach per Mail an:

[GameChangers@dimjon.com](mailto:GameChangers@dimjon.com)

\* nur in Verbindung mit dieser Masterclass erhältlich!

WWW.CRAMER.INFO ■

# X:FLOW

DIE VORTEILE VON CROSS-FUNKTIONALEN TEAMS UND WORK-IN-PROGRESS LIMITS HAUTNAH ERLEBEN

## ■ WORUM GEHT'S?

Die Firma X:Flow versinkt in Arbeit: Sales verkauft erfolgreich Produkte, die vor ihrer Auslieferung mehrere Abteilungen durchlaufen müssen. Die Wege durch diese Abteilungen sind schwer nachvollziehbar und komplex, was zu zähen Engpässen und langen Lieferzeiten führt.

Können wir durch Cross-Funktionale Teams, Pull-Systeme und Work-in-Progress Limits die Produktivität verbessern? Und wie hoch wird diese Verbesserung ausfallen? \*

## ■ UM WEN GEHT'S?

Mitarbeiter:innen von Organisationen (und ihr Management)...  
...die unzufrieden mit der Lieferfähigkeit und -geschwindigkeit sind  
...die performante Teams und Organisationen verstehen möchten  
...die ihre Arbeitsweise ändern wollen, oder gerade dabei sind  
...die sich fragen, warum Agilität und Scrum bei ihnen nicht funktioniert

*„Spielen erreicht  
Stellen, da kommst  
Du mit Erklären  
gar nicht hin“*

## ■ WAS IST DAS BESONDERE AN X:FLOW?

Im Gegensatz zu linearen Simulationen wie Ubongo Flow oder dem Paper Aeroplane Game, bildet X:Flow den Arbeitsfluss in einem vernetzten System ab, das typisch für Wissens-Organisationen ist. Die Teilnehmer:innen erleben, wie Arbeit zwischen Abteilungen hin und her geschoben wird, und oft auch an Verantwortungsgrenzen liegen bleibt. Und sie lernen, welche Maßnahmen Teams und Organisationen produktiver und lieferfähig machen.

## ■ WEN & WAS BRAUCHEN WIR DAFÜR?

- Zeit: 45-90 Minuten
- Remote:  
7-16 Teilnehmer:innen  
Zugang zu [www.mural.co](http://www.mural.co)  
für die Remote-Vorlage
- Vor Ort:  
8-30+ Teilnehmer:innen  
Platz für 4-6 Tischinseln und ein Flipchart  
X:Flow Spielmaterial  
(in allen Game-Changers  
Masterclasses enthalten!)

8	9
10	9
13	14
14	11
11	13
12	17
11	10
73	65
$\Sigma 202$	



\* Spoiler: Ja / Überwältigend Hoch 😊

# ESCAPE THE BOOM!

## TEAMBUILDING DURCH BOMBENENTSCHÄRFEN

### ■ WORUM GEHT'S?

Du hast nur 5 Minuten, um eine tickende Bombe zu entschärfen. Und Du hast keine Ahnung, wie. Zum Glück hast Du Experten in Deinem Team, aber die können die Bombe nicht sehen. Es hängt also alles davon ab, wie gut Ihr im Team kommuniziert.

Escape the BOOM! Ist ein explosives Kommunikationsspiel, das hervorragend in Team-Events und Retrospektiven eingesetzt werden kann, um über Kommunikationsmuster und Team-Rollen zu reflektieren – und Spaß dabei zu haben.



### ■ UM WEN GEHT'S?

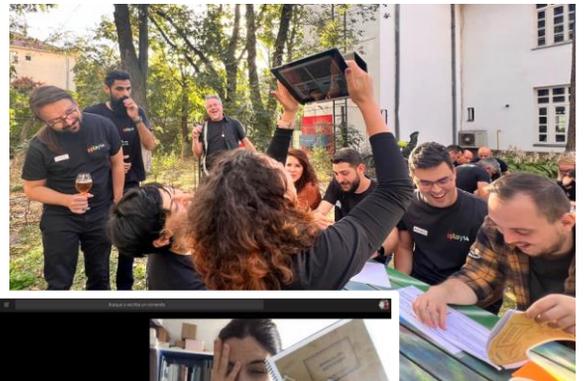
Teams und Abteilungen

Team-Coaches und Scrum Master

Verschiedene Rollen, die in Projekten zusammenarbeiten

### ■ WAS IST DAS BESONDERE AN ESCAPE THE BOOM!?

Escape the BOOM! startete als Hobby-Projekt und entwickelte sich während der Corona-Pandemie wegen seiner Zoom-Tauglichkeit zu einem beliebten Werkzeug für Team-Coaches und Scrum Master. Mit Escape the BOOM! lassen sich Rollen- und Kommunikationsmuster, Retrospektiven, Single Sources, Onboarding & Teambuilding, mentale Modelle und Regeln für Remote-Meetings reflektieren. Da das Spiel von freiwilligen Übersetzer:innen in mehr als ein Dutzend Sprachen übertragen wurde, eignet es sich auch besonders gut für interkulturelle Teams und Problemstellungen.



### ■ WEN & WAS BRAUCHEN WIR DAFÜR?

- Zeit: 45-90 Minuten
- Vor Ort oder Remote spielbar
- 3 bis ∞ Teilnehmer:innen  
in Gruppen von 3-6 Personen
- Ein Smartphone oder Tablet pro Gruppe mit der Escape the BOOM! App
- Ein Handbuch pro Teilnehmer:in



# FLUME

SCALED AGILE FLUME EXERCISE (SAFE 😊)

## ■ WORUM GEHT'S?

Eine dynamische Übung für Vor-Ort-Seminare. Mehrere Teams konstruieren gemeinsam eine Wasserrutsche (engl.: Flume) für einen Freizeitpark. Dabei durchlaufen sie mehrfach den Scrum-Zyklus mit Planung, Review und Retrospektive und arbeiten mit Elementen wie dem Product- und Sprint Backlog und der Definition of „Done“. Am Ende jedes Sprints müssen die Teams ihre Inkremente in ein gemeinsames System integrieren und testen.

## ■ UM WEN GEHT'S?

Teilnehmer:innen von Seminaren oder Workshops zu den Themen Scrum / Agile / Scaled Agile

## ■ WAS IST DAS BESONDERE AN FLUME?

Die Rutsche wird mit Lego / Hubelino Elementen konstruiert, und kann am Ende jeder Iteration live erprobt und gegen eine Definition of „Done“ getestet werden. Bei der Integration werden mehrere Rutschen gekoppelt, was die üblichen Integrations-Probleme und die Notwendigkeit von Cross-Team-Retrospektiven eindrücklich demonstriert. Und das Spielen mit Lego weckt zuverlässig das Kind und den Ehrgeiz bei allen Teammitgliedern.

## ■ WEN & WAS BRAUCHEN WIR DAFÜR?

- Zeit: 60-90 Minuten
- 6 bis 20 Teilnehmer:innen
- Workshop-Raum mit 4-5 Tisch-Inseln
- Flume-Backlog, Definition of „Done“ Karten, Hubelino Material in verschiedenen Farben (in der Vor-Ort Game-Changers Masterclass enthalten!)



