

# Fearless Journey

## Auf einen Blick

- Was ist das? Wie lange dauert das?**
  - Das Spiel beleuchtet ein schwer zu erreichendes Ziel des Teams und inspiriert zu neuen Strategien, um es zu erreichen
  - 45-90 Minuten
- Wozu das Ganze?**
  - Ideen für neue Verhaltensweisen und Maßnahmen
  - Erreichbarkeit von Zielen aufzeigen
  - Ausprobieren und nutzen von konsensbasierten Entscheidungen
  - Planungshilfe Projekte
- Tipps und Stolperfallen**
  - Der Abstand zwischen Start- und Zielkarte hat Einfluss auf die Dauer des Spiels
  - Leere Bonusstrategiekarten hinzufügen
- Wie noch?**
  - <http://holger.koschek.eu/2013/04/23/eine-grosse-furchtlose-reise-auf-der-jax-2013/>
  - <https://www.agile-tools.de/die-agilen-formate-mit-how-to-s/fearless-journey/>
  - Gemeinsam Hindernisse definieren
- wer hats erfunden?**
  - Deborah Hartmann Preuss und Ilja Preuß
  - Autor: Manns and Rising
  - Strategiekarten sind Auszüge der Bücher "Fearless Change" & "Mor Fearless Change"
- Spielkarte**

## Ablauf und Dauer

- Vorbereitung**
  - optional: Eingrenzung des Themas
- Spielart**
  - Strategiespiel
- Raum und Materialien**
  - Spieltisch
  - Spiel
  - Leere Hinderniskarten, Start- und Zielkarte (leer)
- Gruppenzusammensetzung**
  - je Gruppe 3-7 Spielern
- Ablauf und Dauer**
  - Team einigt sich auf ein großes zu erreichendes Ziel und schreibt es auf die Zielkarte
  - Ist-Zustand auf eine weitere Karte schreiben. Start- und Zielkarten im Abstand von ca. 30 cm hinlegen
  - Jede Spieler schreibt 3 Hindernisse auf. Diese werden in einem Stapel gesammelt plus 2 Leerkarten pro Spieler. (GUT durchmischen)
  - Eine Pfadkarte (T-Stück) an den Start legen
  - Jede Person bekommt 5 Strategiekarten, restliche Karten auf einen weiteren Stapel legen
  - Nacheinander eine Pfadkarte ziehen und am Weg anlegen. Dann eine Hinderniskarte ziehen und auf Pfadkarte ablegen
  - Das Hindernis gemeinsam auflösen durch (mehrere) Strategien (Karten auf der Hand). Strategie- und Hinderniskarte zur Seite legen. Auffüllen der 5 Strategiekarten durch ziehen von neuen Karten
- In Retro mit Fragen diskutieren, wie z.B.**
  - Was hat Spaß gemacht?
  - Was ist schwer gefallen?
  - Was hat sie überrascht?
  - Wie fühlen sie sich jetzt in Bezug auf Ihr Ziel?
  - Welche Rollen haben die Spieler bei der Entscheidungsfindung gespielt?
  - Sind die üblichen Entscheidungsprozesse anders? Und wenn, wie?
- Ende**
  - Zielerreichung
  - vorgegebener Zeitrahmen erreicht
- 45-60 Minuten Spielzeit und Dauer Retro 15-30 Minuten