

### Gesundheitstropfen-Retrospektive

Bei dieser Retrospektive versucht man, die Kreativität aller zu nutzen, indem man sie dazu auffordert, eine Arzneipackung zu gestalten. Diese gilt als Metapher für den gerade beendeten Sprint und dient dazu, in einer kreativen Form die Erlebnisse des Sprints zu rekapitulieren. Der Einsatz der Methode ist bei funktionierenden Teams eine willkommene Abwechslung, da sie viel Spaß macht und interessante Ergebnisse erzielt werden. Es ist sinnvoll, am Ende etwas mehr Puffer einzuplanen, damit es beim kreativen Teil etwas Spielraum gibt.

Eigenschaften	Details
<b>Dauer</b>	60–90 Minuten
<b>Teamgröße</b>	5–10 Personen
<b>Einsatzgebiet</b>	Funktionierende Teams
<b>Themenschwerpunkt</b>	Design einer Arzneipackung als Gruppenarbeit
<b>Verwendete Techniken</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Auflockerungsrunde</li> <li>■ Freies Gestalten</li> <li>■ Effekt-und-Energietabelle</li> <li>■ Feedbackmessung</li> </ul>

## Startphase

*Minute 0–10:* Um die Teilnehmer auf den bevorstehenden kreativen Teil der Retrospektive einzustimmen, soll am Anfang eine kurze Auflockerung stattfinden. Dazu stehen alle Teilnehmer im Kreis. Ein Freiwilliger beginnt beispielsweise ein Geräusch, eine Grimasse oder eine Bewegung vorzumachen. Alle müssen die Aktion des jeweiligen Vorgängers nacheinander im Uhrzeigersinn wiederholen. Danach ist der Nächste dran und es geht weiter, bis alle an der Reihe waren. Diese Übung verursacht viel Heiterkeit und ist ein guter Startpunkt, um die Gedanken freizumachen. Danach fährt der Scrum Master mit der Vorstellung des Ablaufs fort.

## Informationen zusammentragen und Einsichten generieren

*Minute 10–30:* Im Anschluss werden die Teilnehmer gebeten, sich in Gruppen von 2–4 Personen aufzuteilen. In Gruppenarbeit sollen sie nun ihr Arzneimittel in *kreativer Zusammenarbeit* auf Basis des vergangenen Sprints entwerfen. Alle können sich dabei frei entfalten, werden jedoch gebeten, folgende Eckpunkte zu berücksichtigen:

- »Entwickle einen Namen für die Arznei auf Grundlage des vergangenen Sprints.«
- »Definiere die Anwendungsgebiete und -art für die Arznei.«
- »Bestimme die Wirkungen und Nebenwirkungen der Arznei.«

Den Teilnehmern werden großformatige Blätter Papier, Whiteboards oder präparierte Umzugskartons bzw. Schuhkartons inklusive weiterer Materialien wie Klebstoff, Marker oder Schere zur Verfügung gestellt.

### Praxistipp

Fragen Sie in einer oder mehreren Apotheken nach nicht mehr benötigten Arzneimittelverpackungen. Diese »drehen Sie auf links«, sodass die Innenseiten der Verpackungen außen sind und stellen sie den Teilnehmern zu Verfügung.



Unter Verwendung der Rahmenbedingungen werden die Teammitglieder dazu gebracht, den Sprint insgesamt zu rekapitulieren. Der Fokus auf einen Namen für die fiktive Arznei spiegelt die Zusammenfassung des Sprints in wenigen Worten wider. Die Überlegung, für welche Gebiete die Arznei hilft, zielt auf die verbesserungswürdigen Dinge ab, die sich das Team vornehmen würde. Die Art der

Anwendung kann schon einen Lösungsansatz aufzeigen, wie die Probleme behoben werden können. Der dritte Eckpunkt zielt darauf ab, die Wirkungen und Nebenwirkungen zu formulieren. Hierbei zwingt man die einzelnen Gruppen, darüber nachzudenken, welche Verbesserungen entstehen könnten und was dies für die Zusammenarbeit bedeutet. Die Gruppen sollten sich im Raum verteilen oder einen ruhigen Arbeitsplatz wählen können.



### Praxistipp

In der Rolle als Moderator sollten Sie zwischen den einzelnen Teams rotieren und in gewissen Abständen eine Zeitanzeige machen sowie auftretende Fragen klären, um die Chance zu erhöhen, dass am Ende ein Ergebnis vorliegt.

*Minute 30–40:* Nachdem die Timebox von 20 Minuten beendet ist, werden alle gebeten zusammenzukommen, um nun nacheinander ihr Medikament vorzustellen. Dieser Teil ist meist noch amüsanter als die Zusammenarbeit in der Gruppe, da das Thema und die Diversifikation der Ideen häufig sehr komisch sind – auch wenn kritische Aspekte behandelt wurden. Ein weiterer schöner Nebeneffekt ist das Präsentieren der Gruppe oder Einzelner vor allen anderen aus dem Team.

Währenddessen schreibt der Scrum Master die Verbesserungsideen stichpunktartig mit. Nachdem er alle Themen notiert hat, nutzt er eine vorher vorbereitete Tabelle mit den Spalten »Idee«, »Größe«, »Effekt«, »Energie« und »Wer?«, wie in Abbildung 5–12 dargestellt [URL:Larsen b], und hängt die verschiedenen Ideen untereinander in die Spalte »Idee«. Anschließend überprüft er diese gemeinsam mit den Teilnehmern, nimmt Anpassungen vor und fügt weitere hinzu.

**Abb. 5–12**  
Grundaufbau Effekt-  
und Energietabelle

	GRÖÖÖE	EFFEKT	ENERGIE	WER?
IDEE 1				
IDEE 2				
IDEE 3				
...				

**Praxistipp**

Das Aufschreiben kann der Moderator übernehmen, aber ebenso jeder Teilnehmer. Involvieren Sie die Teammitglieder so weit es geht in diese Arbeiten. Letztendlich profitieren sie von den Erkenntnissen und Ergebnissen und sind auch später selbstorganisiert für die Umsetzung zuständig.

**Entscheidung herbeiführen**

*Minute 40–55:* Haben alle ihre Arzneiprodukte vorgestellt und sind alle mit dem Ergebnis der Themensammlung einverstanden, geht es im nächsten Schritt um die Einschätzung der Größe. Dies bedeutet, jeder beantwortet für sich die Frage, wie viel Aufwand die Umsetzung der Idee verursacht. Hierzu kann man durch gleichzeitiges Anzeigen von Fingern (1 Finger für nicht aufwendig bis 5 Finger für aufwendig) schnell zu einem Ergebnis gelangen. Das Endresultat wird dann jeweils in die Tabelle unter »Größe« eingetragen und zeigt allen, wie das Bauchgefühl bezüglich des Aufwandes zur Durchführung insgesamt ist.

Im zweiten Schritt geht es darum, durch eine Punktebewertung des Teams zu ermitteln, welche Idee den maximalen Effekt auf die zukünftige Zusammenarbeit hätte. Jedes Teammitglied gibt durch *Punktebewertung* in der Spalte »Effekt« an, was aus seiner persönlichen Sicht den größten Einfluss auf die Verbesserung des Teams hat. Pro Teammitglied sind 2–4 Punkte sinnvoll. Es spielt keine Rolle, ob jemand alle Punkte auf einen Verbesserungsvorschlag abgibt. Sobald jeder seine Punkte verteilt hat, werden diese zusammengerechnet und das Ergebnis wird notiert.

Zum Schluss ist eine abschließende Bewertung durch das Team notwendig. Dafür erhält jeder einen Punkt für die Bewertung und beantwortet damit für sich die Frage: »In welche Verbesserung würde ich persönlich die meiste Energie stecken?« Auch dieses Ergebnis wird summiert und in die entsprechenden Felder eingetragen (vgl. Abb. 5–13).

Für die anschließende Entscheidung heißt dies, dass man immer die Idee mit dem maximalen Effekt wählen sollte. Sobald keine klare Aussage getroffen werden kann, sollte man jedoch der Energie des Teams folgen.

**Abb. 5-13**  
Beispielergbnis einer  
Retrospektive

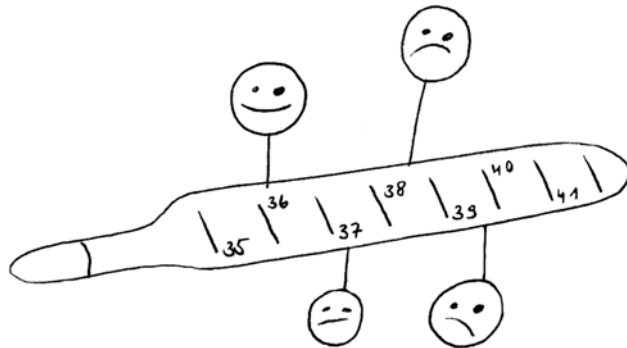
	GRÖÖE	EFFEKT	ENERGIE	WER?
IDEE 1	13	3	7	
IDEE 2	20	6	2	LARA
IDEE 3	8	1		
...				

Am Ende werden erste Aktionen mit dem Team definiert und das Team verpflichtet sich zu dem Versuch, das Problem zu beseitigen. Ein Freiwilliger wird gesucht, der das Thema federführend vorantreibt. Es können auch mehrere Personen dafür infrage kommen, die dann in die »Wer?«-Spalte eingetragen werden.

### Endphase der Retrospektive

*Minute 55–60:* Der Scrum Master schließt die Retrospektive mit einer kurzen Zusammenfassung und der Bitte um ein kurzes Feedback. Dazu hat er ein Bild vorbereitet, auf dem ein Fieberthermometer (Abb. 5-14) zu sehen ist. Hierzu bittet er nun das Team, je ein Post-it mit Feedback zu verfassen und es dann auf das Chart zu kleben. Dabei reicht die Skala von 36 °C (normale Körpertemperatur) bis hin zu 40 °C (sehr hohes Fieber). Ein gutes Feedback erkennt man daran, dass die Karten im Bereich der Normaltemperatur liegen. Abweichungen davon beinhalten Verbesserungspotenzial.

**Abb. 5-14**  
Fieberthermometer



Die kreativen Medikamentendesigns werden zum Ende digitalisiert und mit einer Zusammenfassung der erzielten Ergebnisse an das Team versendet. Die Resultate sind alternativ auch im Teamraum aufzuhängen bzw. aufzustellen.