

CYNEFIN LEGO GAME

KNOWN / UNKNOWN / UNKNOWABLE

DEFINITION

- Das **Cynefin-Framework** (/ 'kʌnɪvɪn / KUN-iv-in) ist ein Wissensmanagement-Modell das verwendet wird, um Probleme, Situationen und Systeme zu beschreiben. Das Modell liefert eine Typologie von Kontexten, die einen Anhaltspunkt bietet, welche Art von Erklärungen und/oder Lösungen zutreffen könnten.
- Cynefin bietet vier Entscheidungs-Zusammenhänge: **einfach, kompliziert, komplex, chaotisch.**
- Manager sollen dadurch reflektieren können, wie Sie Situationen wahrnehmen, um langfristig das eigene Verhalten und das Verhalten anderer Personen verstehen zu können.
- Das Modell stützt sich auf die Forschung von Systemtheorie, Komplexitätstheorie, Netzwerktheorie und Lerntheorien.

ÜBUNG 1: NAHELIEGEND (EINFACH)

Challenge

- Sortiere **so schnell wie möglich** alle Steine der Farbe nach.

Farben in der gleichen Farbfamilie können auf einen Haufen gesammelt werden.

- Entscheide im Team, welche Teile als “Spezial” gelten sollen. Erstelle einen eigenen Haufen für diese Teile.





Retrospective

2 Minuten

Planung | Kommunikation | Zusammenarbeit | Führung

DEBRIEFING

- Wieviel Zeit wurde für die Planung benötigt?
- Wie war die Kommunikation?
- Wie war die Zusammenarbeit?
 - Wer hat wann eine Führung übernommen,
 - Wer ist entsprechend gefolgt?

best practice

Ursache-Wirkung ist offensichtlich.
Es gibt eine richtige Antwort.

Erkennen - Kategorisierung - Reagieren

Simple

© Cynefin framework by Dan Snowden

Offensichtlich



ÜBUNG 2: KOMPLIZIERT

Challenge

- Baut **so schnell wie möglich** eine Struktur gemäß der nachfolgenden Regeln
 - Mindestens 20 Steine hoch
 - Regelmäßiges abwechselndes Farbmuster
 - Jeder neue Block, der der Struktur hinzugefügt wird, kann nicht größer als der darunterliegende sein.





Retrospective

2 Minuten

Vergleich mit erster Aufgabe | Planung | Kommunikation | Zusammenarbeit | Führung

DEBRIEFING

- Was fühlte sich anders an als bei der Aufgabe mit dem einfachen Problem?
- Wieviel Zeit wurde für die Planung benötigt?
- Wie war die Kommunikation?
- Wie war die Zusammenarbeit?
 - Wer hat wann eine Führung übernommen,
 - Wer ist entsprechend gefolgt?

Erkenntnis:

In diesem Fall kann festgestellt werden, dass möglicherweise jedes Team eine andere Praxis anwendet und unterschiedliche Ergebnisse erzielt hat. Es gibt keine Best Practice, aber viele *Good Practices*.

Complicated

Ursache-Wirkung ist vorhanden.
Es gibt mehr als eine richtige Antwort.

Erkennen - Analyse - Reagieren

good practice

best practice

Ursache-Wirkung ist offensichtlich.
Es gibt eine richtige Antwort.

Erkennen - Kategorisierung - Reagieren

Simple

Kompliziert



Offensichtlich



ÜBUNG 3: KOMPLEX

Challenge

- Entscheidet in 30 Sekunden, ob ihr lieber ein **Tier** oder ein **Fahrzeug** bauen wollt.
- Danach gelten folgende Regeln:
 - Analog zur Übung 2 muss es ein abwechselndes Farbmuster geben.
 - Es darf nur noch eine Farbe von einer Person aus dem Team berührt werden.
 - Es darf ab sofort nicht mehr miteinander geredet werden.
 - Jede Minute muss das gesamte Team die Tische wechseln und Ihre unfertige Arbeit mitnehmen (aber nicht das Material).



2 Minuten



Retrospective

Vergleich mit den beiden anderen Aufgaben | Planung | Kommunikation | Zusammenarbeit | Entscheidung-/Lösungsfindung

DEBRIEFING

- Was fühlte sich anders an als bei der Aufgabe mit dem einfachen bzw. komplizierten Problem?
- Wie war die Kommunikation?
- Wie war die Zusammenarbeit?
 - Wer hat wann eine Führung übernommen,
 - Wer ist entsprechend gefolgt?
- Welches Feedback/Argumente gab es, um zu einer Lösung/Entscheidung zu kommen?
- Hätte es einen Unterschied gemacht, wenn vor dem Baubeginn fünf Minuten zur Verfügung stehen würde, um zu reden und zu planen?

Komplex



Complex

Ursache-Wirkung ist unklar.
Keine richtige Antwort vorhanden.

Ausprobieren - Erkennen - Reagieren

emergent practice

Complicated

Ursache-Wirkung ist vorhanden.
Es gibt mehr als eine richtige Antwort.

Erkennen - Analyse - Reagieren

good practice

best practice

Ursache-Wirkung ist offensichtlich.
Es gibt eine richtige Antwort.

Erkennen - Kategorisierung - Reagieren

Simple

© Cynefin framework by Dan Snowden

ÜBUNG 4: CHAOTISCH

Challenge

Die Aufgabe ist analog wie zu Übung 3, mit dem Unterschied, dass nun ein **Haus** oder **Pflanze** gebaut werden muss.

Zu zufälligen Zeitpunkten berührt der Spielleiter die Schulter eines Teammitglieds und zeigt einen anderen Tisch an.

Diese Person tritt dann sofort dem anderen Team bei.





Retrospective

2 Minuten

Vergleich mit den beiden anderen Aufgaben | Planung | Kommunikation | Zusammenarbeit | Teamwechsel

DEBRIEFING

- Was fühlte sich anders an als das komplexe Problem / die Situation?
- Wie war die Kommunikation?
- Wie war die Zusammenarbeit?
 - Wer hat wann eine Führung übernommen,
 - Wer ist entsprechend gefolgt?
- Wie hat es sich angefühlt, ein Teammitglied zu verlieren?
- Wie trete ich am Besten einem anderen Team bei?
- Warum macht diese kleine Änderung einen so großen Unterschied?

Komplex



Complex

Ursache-Wirkung ist unklar.
Keine richtige Antwort vorhanden.

Ausprobieren - Erkennen - Reagieren

emergent practice

Complicated

Ursache-Wirkung ist vorhanden.
Es gibt mehr als eine richtige Antwort.

Erkennen - Analyse - Reagieren

good practice

Chaotisch



novel practice

Ursache-Wirkung nicht vorhanden.
Viele Entscheidungen unter Zeitdruck.

Handeln - Erkennen - Reagieren

Chaotic

best practice

Ursache-Wirkung ist offensichtlich.
Es gibt eine richtige Antwort.

Erkennen - Kategorisierung - Reagieren

Simple

© Cynefin framework by Dan Snowden

Zusammenfassung

Komplex



Complex

Ursache-Wirkung ist unklar.
Keine richtige Antwort vorhanden.

Ausprobieren - Erkennen - Reagieren

emergent practice

Complicated

Ursache-Wirkung ist vorhanden.
Es gibt mehr als eine richtige Antwort.

Erkennen - Analyse - Reagieren

good practice

Kompliziert



Chaotisch



novel practice

Ursache-Wirkung nicht vorhanden.
Viele Entscheidungen unter Zeitdruck.

Handeln - Erkennen - Reagieren

Chaotic

best practice

Ursache-Wirkung ist offensichtlich.
Es gibt eine richtige Antwort.

Erkennen - Kategorisierung - Reagieren

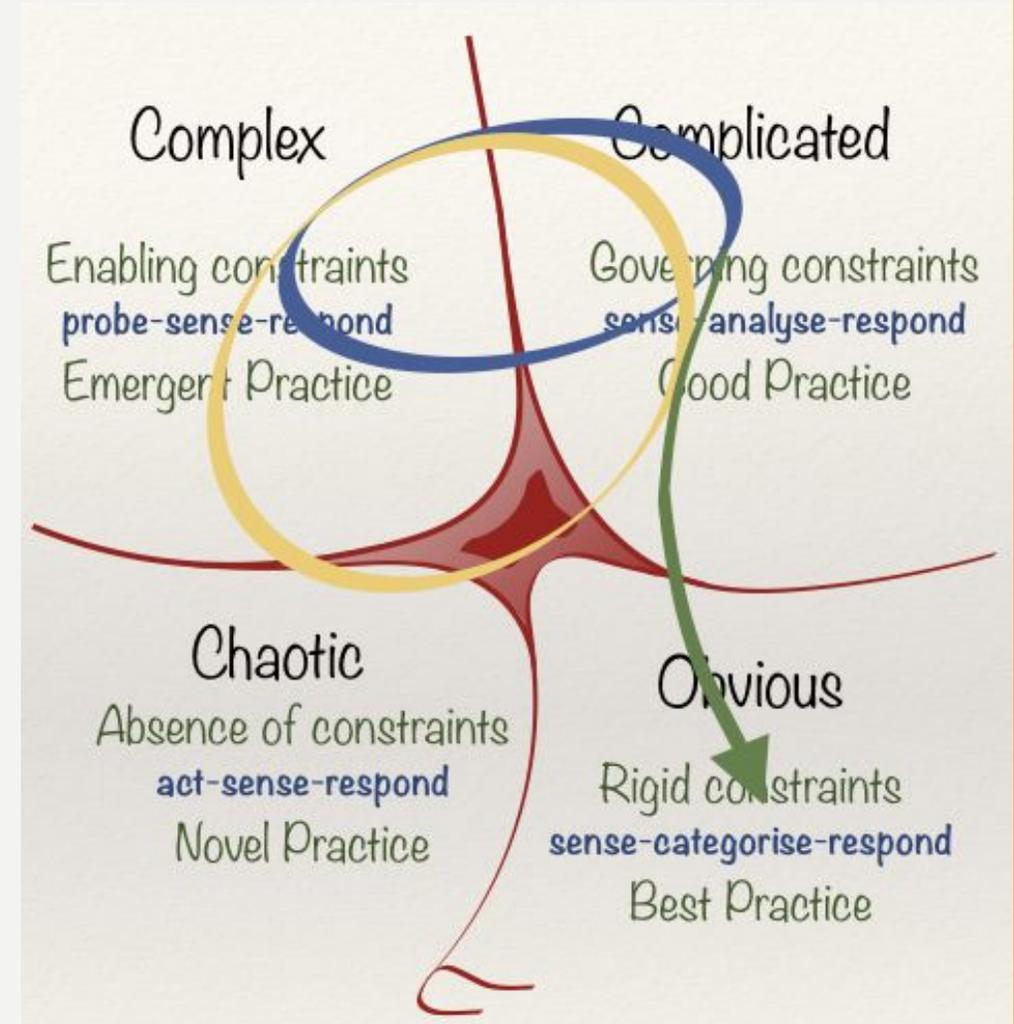
Simple

Offensichtlich



Zusammenfassung

- Bei der **einfachen Problemstellung** entsteht normalerweise eine schnelle und einfache Lösung. Ein Teilnehmer schlägt etwas offensichtliches vor und die anderen folgen.
- Die **komplizierte Problemstellung** erfordert etwas Planung, normalerweise schlägt jeder etwas vor, eine schnelle Entscheidung wird getroffen und der Prozess wird an das Feedback während des Bauens angepasst.
- Das **komplexe Problem** wird mit mehr Planung nicht besser. Der richtige Prozess entsteht und wird kontinuierlich angepasst. Je früher Teams anfangen zu bauen, desto eher fühlen sie sich wohl. Es hilft, wenn alle Teammitglieder wissen, wie das Tier / Fahrzeug, das sie bauen möchten, tatsächlich aussieht.
- Die **chaotische Umgebung** führt zu ziemlich überraschenden, manchmal nicht sehr guten Lösungen. Die Menschen fühlen sich ständig unwohl, die Lösung dauert länger als zuvor. Besonders für Manager ist dies eine Aha-Moment: "So fühlt es sich an, ein Team zu verändern ..."



LINKS

- Erfinder Dave Snowden: <http://cognitive-edge.com/>
- Guideline: <https://www.agile42.com/en/training/cynefin-lego-game/>
- Slides <https://de.slideshare.net/mpedriale/cynefin-lego-game-agile-tour-london-2015>