

YUM MEETS OBSTACLE SCRUM

Ga de uitdaging aan en ervaar Agile!

Lichtgewicht trainingsconcept op de hindernisbaan: laagdrempelig, fun en toch educatief

Voor teams die Agile werkvormen willen ervaren als teamuitje of teamdag

Onze overtuiging

Agile principes blijven abstract zolang je ze alleen bespreekt. Ze worden pas helder wanneer je ze ervaart. Wie onder tijdsdruk moet samenwerken, merkt direct welke afspraken werken en welke niet. Wie een hindernis niet haalt, ziet meteen wat er in het team ontbreekt.

YUM MEETS OBSTACLE SCRUM maakt dat zichtbaar. De hindernisbaan is onze metafoor. Fysieke barrières en mindgames brengen deelnemers bij hun fysieke, mentale, creatieve en psychologische grenzen. Wat een team daar doet, is precies wat het op de werkvloer doet wanneer het spannend wordt.

Onze belofte

Wij maken de uitdaging zichtbaar. Pas wanneer de uitdaging zichtbaar wordt, kan het team ervan leren.

Kernboodschap

De obstacles in het parcours staan voor de hobbels die je als team en als individu ook in het werk moet nemen. YUM MEETS OBSTACLE SCRUM laat deelnemers dat ervaren in plaats van erover te praten. Na elke hindernis koppelen deelnemers terug welke ervaring zij hebben opgedaan, waarmee de baan direct verbonden wordt aan Agile werken en aan de eigen praktijk.



1. Het vertrekpunt: ervaren, niet uitleggen

Waar onze keukengames een teamopgave als vertrekpunt nemen, begint Obstacle Scrum bij de uitdaging zelf. De hindernisbaan is afgestemd op de vragen die binnen het team of de organisatie spelen. Aan de start staat geen theorie, maar een parcours dat het team samen moet nemen.

De leerbehoefte van de deelnemers bepaalt in hoeverre wij stilstaan bij Scrum, SAFe en Lean. Elke deelnemer wordt meegenomen in de basisprincipes, maar de ervaring op de baan blijft leidend. Zo is het een laagdrempelig teamuitje dat tegelijk educatief is.

De drie pijlers van YUM MEETS OBSTACLE SCRUM

We bouwen de training op drie pijlers die samen het fundament vormen:

1. Samenwerking en communicatie onder druk

Obstakels dagen het team uit om snel en effectief samen te werken wanneer de tijdsdruk hoog is. Taken toetsen de communicatie, zodat deelnemers leren duidelijk en effectief te overleggen.

2. Veranderende omstandigheden en flexibiliteit

Fysieke uitdagingen testen het aanpassingsvermogen van deelnemers, net zoals situaties op de werkplek dat doen. Wat onderweg werkt, hoeft bij de volgende hindernis niet meer te werken.

3. Innovatie, leiderschap en verantwoordelijkheid

Mindgames stimuleren out-of-the-box denken en het oplossen van complexe problemen. Obstakels vragen leiderschap en moedigen het team aan verantwoordelijkheid te nemen voor het succes van de groep.

2. Wat levert de training op?

Deelnemers ervaren de kracht van Agile werkvormen in hun eigen gedrag. Na afloop kunnen zij:

- Samenwerken en communiceren onder tijdsdruk zonder het overzicht te verliezen.
- Schakelen wanneer omstandigheden veranderen en het plan niet meer past.
- Creatief en out-of-the-box denken bij complexe problemen.
- Leiderschap tonen en verantwoordelijkheid nemen voor het gezamenlijke succes.
- Terugkoppelen wat een ervaring oplevert en dat vertalen naar het eigen werk.

De training levert concrete werkafspraken op die direct toepasbaar zijn in het dagelijkse werk.



3. De centrale leerervaring

Obstacle Scrum vertaalt Agile werken naar een hindernisbaan. Het parcours bestaat uit fysieke barrières, aangevuld met mindgames. Deelnemers zoeken hun fysieke, mentale, creatieve en psychologische grenzen op en ervaren wat dat met de samenwerking doet.

Na elke hindernis volgt een korte terugkoppeling: wat deed het team, wat werkte en wat werkte niet? Zo wordt de baan een leerervaring in plaats van een activiteit en blijft de verbinding met Scrum, SAFe en Lean concreet.

4. Opzet van de training

De training bestaat uit één programmaonderdeel op locatie, afgestemd op de vraag van het team en op de gewenste duur.

Het parcours

Een hindernisbaan met fysieke barrières en mindgames, afgestemd op de uitdagingen binnen het team of de organisatie. Deelnemers nemen de uitdaging samen aan en worden uitgedaagd hun grenzen op te zoeken.

Terugkoppeling en vertaling

Na de obstakels volgt de reflectie. Deelnemers koppelen terug welke ervaring zij hebben opgedaan en wat dat hen leert over samenwerken, leiderschap en Agile werken. De leerbehoefte bepaalt hoe expliciet Scrum, SAFe of Lean aan bod komen.

Tarief: €100 per persoon, afhankelijk van jouw specifieke wensen

Inclusief begeleiding door Yummasters, materialen en voorbereiding. Locatiekosten worden apart doorbelast.

Locatie

Net als bij onze keukengames brengen wij de training naar de klant. Wij beschikken over een netwerk van outdoor- en indoorlocaties in heel Nederland. De training kan ook volledig op jouw eigen vestiging plaatsvinden.

5. Wat deelnemers ervaren!

De hindernisbaan maakt samenwerking voelbaar. Deelnemers ontdekken:

- Hoe het team samenwerkt wanneer de tijdsdruk hoog is.
- Hoe flexibiliteit helpt wanneer omstandigheden veranderen.
- Hoe creatief denken complexe problemen oplosbaar maakt.
- Hoe leiderschap ontstaat wanneer iemand het initiatief neemt.
- Hoe duidelijk communiceren het verschil maakt onder stress.



6. Observatie & Reflectie

De begeleiders leggen alleen waarneembaar gedrag vast. Geen interpretaties, geen oordeel. De terugkoppeling na elke hindernis helpt deelnemers om patronen te herkennen en te vertalen naar hun eigen werkvloer.

7. Van uitdaging naar dagelijks werk

De training eindigt met concrete werkafspraken die het team in de eigen praktijk oppakt.

Elke afspraak bevat:

- Het gewenste gedrag
- Een eigenaar
- Een eerstvolgende praktijksituatie
- Een terugkijkmoment

Zo ontstaat een directe brug tussen de hindernisbaan en de werkvloer.

8. Wat u als opdrachtgever ontvangt!

- Een team dat Agile principes heeft ervaren in plaats van besproken.
- Observaties van samenwerking, communicatie en leiderschap onder druk.
- Inzicht in hoe het team omgaat met veranderende omstandigheden.
- Concrete werkafspraken gekoppeld aan praktijksituaties.
- Een laagdrempelig teamuitje met een educatief resultaat.

9. Aansluiting op bestaande YUM-games

YUM MEETS OBSTACLE SCRUM staat niet op zichzelf. Het bouwt voort op dezelfde principes die onze andere games zo krachtig maken: gedrag zichtbaar maken, samenwerking onder druk ervaren en patronen vertalen naar de praktijk. Het verschil zit in de metafoor en in de zwaarte:

Yum Meets Scrum

De keuken als oefenruimte: transparantie, inspecteren & aanpassen en eigenaarschap worden haarscherp zichtbaar.

Yum Meets SAFe

De keuken als Agile Release Train: afstemming tussen teams en niveaus, afhankelijkheden en prioriteitskeuzes.

Yum Meets Obeya

De keuken als Obeya-ruimte: gedeeld overzicht, ritme en expliciete besluitvorming tussen business en IV/IT.

Yum Meets Lean

Doorstroming, verspilling en de gevolgen van lokale optimalisatie voor het totale proces.



Interesse?

Wij komen graag in contact om te verkennen hoe YUM MEETS OBSTACLE SCRUM jouw team de uitdaging laat aangaan.

Lennart Lieferring

Lennart@yummeets.nl

06-81412930

Rob Teunisse

Rob@yummeets.nl

06-11133435

