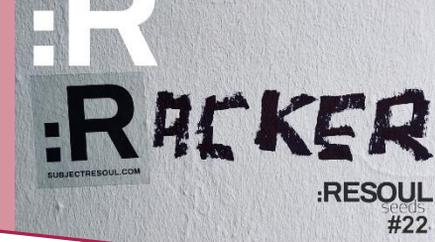


# OPPOSITION

Habt ihr einen Opponenten in eurem Team?  
Welch Bereicherung.  
Bietet ihm Bühne!



Wie sind eure Erfahrungen mit **:RACKERN**?

Ihr braucht in euren **Meetings** und **Retros** dringend Leute, die klar den Mund aufmachen und kritische Punkte benennen, damit ihr Irrwege schnell erkennt und nicht in die falsche Richtung lauft?

Leider funktioniert die von McKinsey viel beschworene „**Pflicht zum Widerspruch**“ oder „**Obligation to Dissent**“ nur in der Theorie?

Wir kennen das doch alle. Wir diskutieren im **Team**. Es geht um eine für das Team wegweisende **Entscheidung**. Alle scheinen sich einig. Nur man selbst hegt Zweifel, der **Einwand** sitzt einem im Nacken. Aber der Mund bleibt zu. Die vermeintliche Spielverderber-Rolle ist für viele unangenehm.

Hier ist ein einfacher **Workhack**: Bestimmt für jede Retro aufs Neue einen **:RACKER**. Sie oder er hat die Aufgabe, alle Themen aus der Perspektive des **Advocatus Diaboli** zu betrachten und ganz hochoffiziell die unangenehmen Themen anzusprechen. Der **:RACKER** rolliert und wird spontan zum Einstieg in jede Retro neu bestimmt. So stellt ihr sicher, dass die häufig als unbehaglich empfundene Rolle nicht an einer Person kleben bleibt und vermeidet eine mögliche Stigmatisierung von Einzelpersonen.



Neugierig auf  
mehr Tools?  
(klicke oder scanne den qr-code)

**:RESOUL**  
seeds  
**#22**