

Ein agiler Sprint ist wie ein Spielzug im Go!



Ohne es zu bemerken, arbeiten agile Teams nach derselben Denkweise wie gute Go-Spieler – und genau da setzt das Sente-Modell an.

Michael Tiegelkamp · tieconsult.de, August 2026

Kurz gesagt. Sie tun es längst: Vor jedem Sprint lesen Sie das ganze Backlog wie ein Go-Spieler das Spielfeld, entscheiden in der Planung den nächsten Zug, setzen ihn um – und das Umfeld reagiert darauf. Der agile Zyklus und der Zug-Rhythmus im Go folgen denselben vier Schritten.

Das Sente-Modell benennt die fünf Prinzipien hinter der Entscheidung und macht das Go-Spielfeld zum Trainingsfeld für genau das Urteilsvermögen, das agile Zeremonien voraussetzen, aber selten üben.

Der Sprint, den Sie längst „spielen“

Agile Arbeit ist mehr als das effiziente Abarbeiten von Tickets. Sie ist eine fortlaufende Lagebeurteilung mit bewusster Priorisierung. Vor jedem Refinement, jeder Sprintplanung – und oft auch mitten im Sprint – tritt ein gutes Team einen Schritt zurück und schaut aufs Ganze. Genau das tut ein Go-Spieler vor jedem Zug. Legt man beide Denkweisen nebeneinander, durchläuft jeder Sprint vier Schritte, und jeder Schritt hat im Go eine genau passende Entsprechung:

- **Backloganalyse ↔ Spielfeldanalyse.** Was ist wichtig geworden, was hat an Bedeutung verloren, wo lauern Risiken und Abhängigkeiten? Der Blick aufs ganze (Projekt-) Spielfeld, bevor irgendetwas entschieden wird.
- **Entscheidung der Sprintplanung ↔ Entscheidung für einen Zug.** In der Planung fällt die Wahl: dieses Paket oder Feature, nicht jenes. Das ist der Moment, in dem „der Stein gesetzt“ wird.
- **Sprintumsetzung ↔ Spielzug machen.** Das Team liefert das Inkrement. Der Zug liegt auf dem Spielfeld – sichtbar, wirksam und nicht mehr zurückzunehmen.
- **Sprintergebnis mit Rückkoppelung ↔ gegnerischer Zug.** Das Ergebnis trifft auf die Wirklichkeit: Nutzer, Markt und Technik antworten. Im Go zieht jetzt der Gegner – in der agilen Welt ist das Umfeld Ihr „Gegner“.

Wer diese vier Schritte nebeneinanderlegt, sieht es sofort: Es ist **dieselbe Bewegung**. Ein Sprint ist wie ein Spielzug – Sprint um Sprint, Zug um Zug.

Ein agiler Sprint ist wie ein Spielzug im Go.

Ohne es zu bemerken, entscheiden agile Teams nach derselben Denkweise wie gute Go-Spieler.



Dieselbe Bewegung in vier Schritten: Was auf dem Agile Board geschieht, entspricht Zug für Zug dem Go-Spielfeld.

Folgen beide Zyklen denselben Grundprinzipien?

Auf die Grundbewegung geschaut, sind sie deckungsgleich: analysieren, entscheiden, umsetzen, aus der Reaktion lernen – und von vorn. Beide verwerfen den starren Plan zugunsten von Inspect & Adapt. Beide vertrauen nicht auf Vorhersage, sondern auf Feedback und den nächsten klugen Schritt. In dieser Tiefenstruktur folgen sie denselben Prinzipien.

Im Kern folgen der agile und der Go-Zyklus denselben Grundprinzipien, doch in zwei wichtigen Dingen unterscheiden sie dennoch – und genau darin steckt der Nutzen:

- **Verschiedene Ebenen.** Agile ist Ihr **Prozessrahmen** mit Rollen, Terminen und Artefakten. Das Sente-Modell ist die **Entscheidungshaltung** mit fünf inhaltlichen Hebeln, die *innerhalb* dieses Rahmens greift. Kein Konkurrent zu Scrum oder Kanban, sondern die Schicht darunter: worauf Sie im Moment der Entscheidung schauen.
- **Der Gegner.** Im Go antwortet ein bewusster Gegenspieler auf jeden Zug. In der agilen Welt ist Ihr „Gegner“ meist kein Akteur mit Absicht, sondern das Umfeld – Markt, Technik, wechselnde Anforderungen. Genau hier fügt das Go-Denken etwas hinzu, das im agilen Alltag oft untergeht: eine **strategische, positionale Perspektive**. Wer gewohnt ist, den nächsten Zug im Wissen um eine Antwort zu planen, priorisiert schärfer und denkt weiter voraus.

Dieselbe Bewegung, eine andere Ebene – und ein zusätzlicher, strategischer Blick. Nicht „exakt gleich“, sondern klug ergänzt.

Die fünf Entscheidungs-Prinzipien in Ihrem Sprint

Die Verwandtschaft lässt sich konkret machen. Die fünf Prinzipien des Sente-Modells beschreiben, worauf gute agile Teams längst achten – sie geben ihm nur einen Namen und eine gemeinsame Sprache.

Sente-Prinzip	In Ihrer agilen Praxis	Gemeinsame Logik
Genau positionieren	Backlog priorisieren, indem auf den größten Wert gesetzt wird	Nicht überall gleichzeitig kämpfen – dort investieren, wo der größte Hebel liegt.
Mit Einfluss führen	Selbstorganisation, klare Leitplanken statt Mikromanagement	Wirkung entsteht durch den Rahmen, nicht durch Kontrolle.
Das richtige Timing	Wann etwas gezogen, synchronisiert, released wird	Der richtige Moment schlägt bloßes Tempo.
Durch Koexistenz gewinnen	Abhängigkeiten, Stakeholder und Altlasten ausbalancieren	Tragfähige Balance statt Durchsetzung um jeden Preis.
Flexibel bleiben	Anforderungen, Prioritäten und Wege laufend anpassen	Elegant umsteuern statt am Plan zu kleben.

Dazu kommen Parallelen, die jede erfahrene agile Fachkraft wiedererkennt: Ein kleiner Zug kann große Wirkung entfalten. Die Lösung steht nicht am Anfang fest, sondern entsteht Schritt für Schritt. Und gute Spieler – ebenso wie gute Teams – halten Optionen offen, solange die Lage unklar ist, statt sich vorschnell festzulegen.

Warum Go Ihr Trainingsfeld ist

Wenn beide dieselbe Bewegung teilen – was gewinnen Sie dann durch Go? Zwei Dinge, die der Prozessrahmen allein nicht liefert.

Ein Denkmodell und eine gemeinsame Sprache. Sprintplanung, Refinement und Retrospektive geben die Taktung vor – aber die *Qualität* der Priorisierung hängt am Urteilsvermögen. Die fünf Prinzipien geben dem Team ein knappes Vokabular dafür: Geht es hier um Positionierung? Um Einfluss? Um Timing? Um Koexistenz? Um Beweglichkeit? Solche Fragen machen Entscheidungen besprechbar – zwischen Product Owner, Scrum Master und Team.

Ein Trainingsfeld. Agilität setzt voraus, dass Menschen die Lage lesen und gut priorisieren können – trainiert wird das selten. Am Go-Spielfeld trifft jede und jeder in Minuten viele Entscheidungen und sieht sofort deren Wirkung. Das Spielfeld wird zum Spiegel des eigenen Verhaltens: Wer zu viel kontrolliert, wer zu spät loslässt, wer Aktivität mit Wirkung verwechselt, erkennt es hier gefahrlos – und nimmt es mit in den nächsten Sprint, in den nächsten Zug.

Sofort ausprobieren

Sie brauchen dafür keine Go-Vorkenntnisse im Team. Vier Ansatzpunkte, die sich sofort einfügen:

- **Refinement & Planung:** die fünf „Spielfeld lesen“-Fragen als kurze Routine voranstellen und benennen, welcher Hebel gerade zählt – positionieren wir, oder halten wir nur beschäftigt?
- **Retrospektive:** vergangene Sprints als „Züge“ betrachten. Haben wir uns gut positioniert? War das Timing richtig? Haben wir Optionen zu früh verspielt – oder klug offengehalten?
- **Als Product Owner oder Scrum Master:** „Führen mit Einfluss“ als Haltung – Rahmen und Richtung setzen statt Mikromanagement. Bei teamübergreifenden Abhängigkeiten hilft der Koexistenz-Blick: tragfähige Balance statt Grabenkämpfe.
- **Als Team-Event oder Go-Session:** die Prinzipien am Spielfeld erleben, eigene Muster sichtbar machen und daraus konkrete Ansätze für bessere Zusammenarbeit ableiten.

Was es nicht ist

Go und das Sente-Modell ersetzen weder agile Praktiken noch Kennzahlen oder Nutzerfeedback. Sie sind kein neues Framework, das man „einführt“, sondern eine Denk- und Trainingsweise, die Ihren agilen Rahmen schärft.

Und die Gegner-Metapher hat Grenzen: Agile Arbeit ist im Kern wertorientiert und kooperativ, kein Nullsummenspiel. Wer das im Blick behält, nutzt das Bild als das, was es ist – kraftvoll und präzise, kein Abbild der Wirklichkeit.

Der nächste Zug

Sie spielen dieses Spiel längst – in jedem Sprint. Das Sente-Modell hilft Ihnen, es sich **bewusst** zu machen und zu üben: mit fünf klaren Hebeln, einer gemeinsamen Sprache im Team und einem Trainingsfeld, auf dem sich Urteilsvermögen tatsächlich üben lässt. Aus „wir arbeiten den Backlog ab“ wird „wir setzen den nächsten klugen Zug“.

Jeder Sprint setzt nach der Entscheidung das als Nächstes Wichtigste um – analog zum Spielzug: Wo setze ich als Nächstes, und was lasse ich?

Wenn Sie das nicht nur lesen, sondern erleben wollen: In einem Impuls-Workshop oder Team-Event wird die Verbindung von Agile und Sente auf dem Spielfeld sichtbar – und der Transfer in Ihre nächste Sprintplanung beginnt sofort.

Nicht der schnellste Zug entscheidet, sondern der klügste – im Go wie im Sprint.

Quellen und weiterführende Beiträge

- Vorarbeiten auf tieconsult.de: „Go und die Agile Arbeitsweise“ sowie „Go für Agile Teams“ (Grundlage dieses Beitrags).
- Agiles Manifest (2001): Werte und Prinzipien iterativer, anpassungsfähiger Arbeit.
- Zum Entscheidungszyklus vgl. John Boyds OODA-Schleife und Demings PDCA-Zyklus.
- Weiterführende Beiträge im Blog auf tieconsult.de, z.B.: „Das Sente-Modell im Vergleich der Entscheidungslogiken“ und „Klassische Denkmodelle und die Frage danach“.