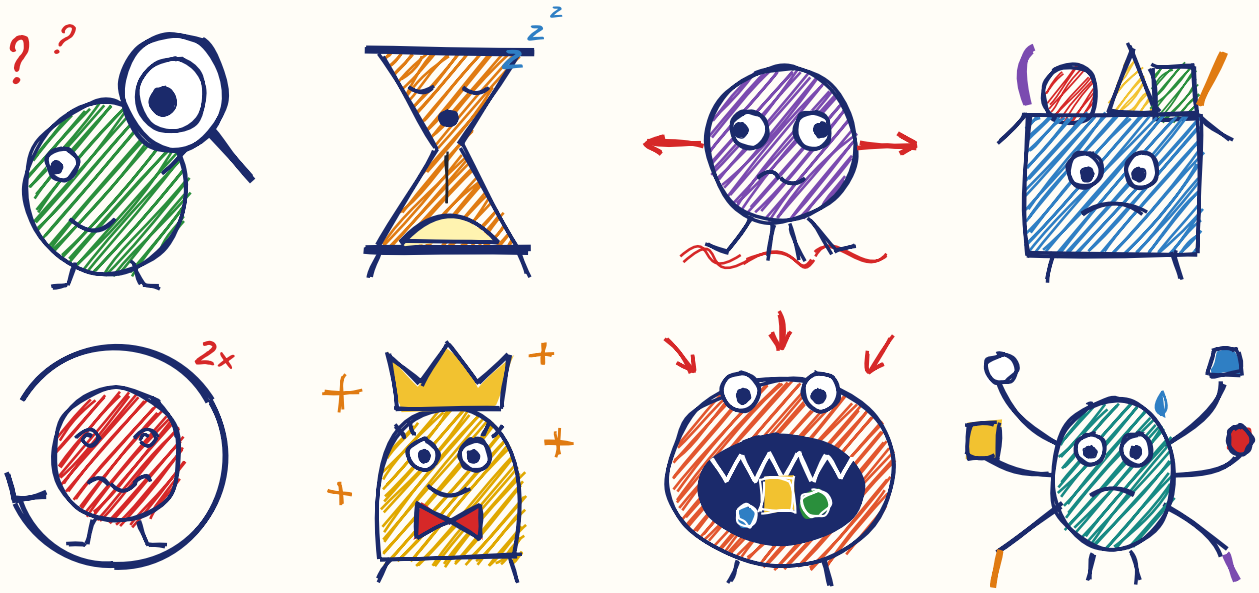
Der Leitfaden

Chaos-busters

Familie im Fluss

Zehn Ideen aus der Fabrik, mit denen ihr die Zeitfresser-Monster aus eurem Alltag vertreibt. Schritt für Schritt in fünf Leveln.



Bevor es losgeht

Was eine Fabrik mit eurem Frühstückstisch zu tun hat

In Fabriken arbeiten jeden Tag viele Menschen zusammen. Sie müssen sich abstimmen, brauchen Material und wollen pünktlich fertig werden. Klingt nach eurem Morgen?

Dort sind über Jahrzehnte Ideen entstanden, die erstaunlich gut an den Küchentisch passen. Hier bekommt ihr sie **ohne Fachchinesisch**.

Ab jetzt seid ihr die **Chaosbusters**: Eltern und Kinder als ein Team, die Zeitfresser-Monster als Gegner. Mit jedem Level werdet ihr stärker.



Abläufe, nicht Menschen

Wir fragen nie „Wer war das?", sondern „Was hat das möglich gemacht?"



Klein schlägt groß

Eine Sache, eine Woche. Dann schauen wir.



Alle machen mit

Vom Vierjährigen bis zum Elternteil ohne Zeit.

So ist jedes Kapitel aufgebaut



Die Idee in einem Satz



So geht's in wenigen Schritten



Mit Kindern



Stolpersteine



Euer Experiment für die Woche



Woher kommt das? Für Neugierige

Inhalt

Fünf Level. Zehn Werkzeuge.

Level 1 · Sehen — Erst hinschauen, noch nichts umbauen



1 · Die 8 Zeitfresser
Wohin eure Zeit wirklich verschwindet



2 · Was zählt wirklich?
Euer Familienkompass

Level 2 · Ordnen — Dinge und Abläufe bekommen ihren Platz



3 · Ordnung in 5 Schritten
Und warum sie diesmal bleibt



4 · Abläufe, die von allein laufen
Routinen, Vergess-Schutz und der Trick mit dem Vorabend

Level 3 · Zusammen — Alle wissen Bescheid, nichts fehlt



5 · Das Familienbrett
Alles auf einen Blick



6 · Die 10-Minuten-Familienrunde
Kurz reden statt lange suchen



7 · Nie wieder „Die Milch ist alle“
Eine Reserve, die bis zum Wocheneinkauf reicht

Level 4 · Lösen — Was immer wieder nervt, an der Wurzel packen



8 · Der Familien-Detektiv
Probleme an der Wurzel lösen



9 · Die Ziel-Treppe
Große Ziele in kleinen Schritten

Level 5 · Bleiben — Damit es nicht einschläft



10 · Der Familien-Rückblick
Dranbleiben, ohne verbissen zu sein



BONUS
Große Vorhaben planen
Urlaub, Umzug, Einschulung

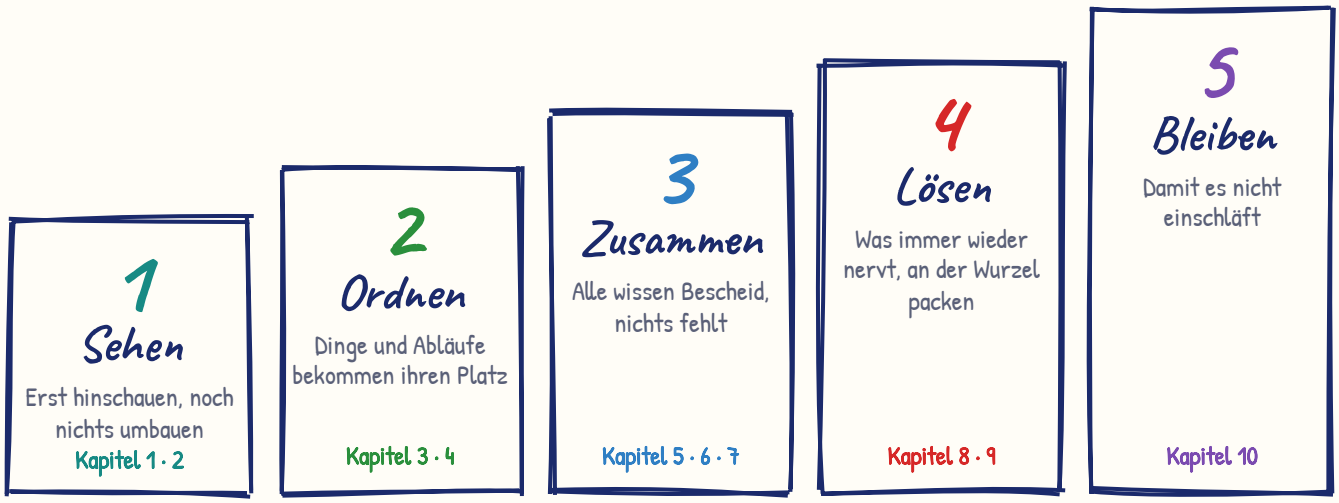


ZUM SCHLUSS
Eure Level-Checks

So geht ihr vor

Euer Weg in fünf Leveln

Zehn Werkzeuge auf einmal erschlagen jede Familie. Deshalb geht ihr Stufe für Stufe. Jedes Level baut auf dem vorigen auf.



☆ Die drei Level-Regeln

- ☐ **Ein Level nach dem anderen.** Und in jedem Level ein Kapitel nach dem anderen.
- ☐ **Weiter geht es erst, wenn es zwei Wochen läuft.** Der Check dazu steht am Ende.
- ☐ **Ihr müsst nicht bis Level 5.** Vielen Familien reicht Level 3.

⚠ Woche zwei wird zäh

Das Neue ist noch keine Gewohnheit, das Alte lockt. Das geht fast allen so. Bleibt bei der einen Sache.

Woher kommt das?

Reifegradmodell | *Pilotbereich* | *Change-Kurve*

Firmen führen Neues nie überall gleichzeitig ein. Sie starten in einem Bereich, üben dort und gehen erst dann weiter.

Nicht alles ist für jeden

Was passt zu euch?

Das Werkzeug soll zu eurer Familie passen, nicht umgekehrt.

Eure Lage	Unser Tipp
Kinder unter 4	Level 1 und 2 reichen fürs Erste. Bildkarten statt Text.
Grundschulkinder	Alle Level. Brett und Monster lieben sie besonders.
Teenager	Brett als Foto im Familienchat. Runde einmal pro Woche statt täglich.
Allein mit Kindern	Abläufe und Reserve zuerst. Die Runde dauert bei euch zwei Minuten.
Beide viel unterwegs	Level 3 ist euer Kern: Brett, Runde, Reserve.
Läuft schon ganz gut	Kapitel 1, dann nur das Kapitel zu eurem größten Zeitfresser.

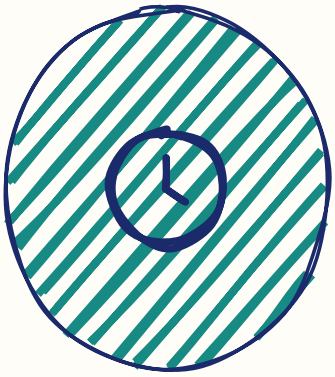
Das dürft ihr weglassen

Der Kompass
wenn ihr längst wisst, was euch wichtig ist.

Die Nachschubkarten
wenn bei euch nie etwas fehlt.

Der Detektiv
solange nichts dauerhaft nervt.

Was ihr nach vier Wochen nicht nutzt, darf wieder weg.



1

Level 1 · Sehen · Kapitel 1

Die 8 Zeitfresser

Wohin eure Zeit wirklich verschwindet

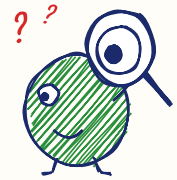
Kennt ihr das?

Samstagabend. Ihr wart den ganzen Tag beschäftigt. Aber womit eigentlich? Suchen, warten, zweimal fahren, dreimal erinnern.

Die Idee

Nicht alles, was Mühe macht, bringt euch etwas. Zeitfresser kann man weglassen, ohne dass etwas fehlt.

Die 8 Zeitfresser



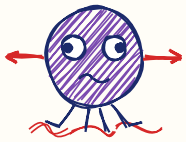
1. Suchen

Schlüssel, Handschuh, Ladekabel



2. Warten

Aufs Bad, auf eine Antwort



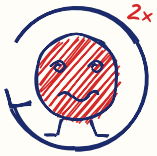
3. Hin und her

Zweimal zum Supermarkt



4. Zu viel Zeug

Volle Schränke, 40 Kuscheltiere



5. Nochmal machen

Vergessener Turnbeutel



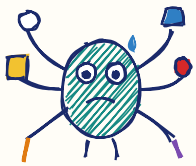
6. Mehr als nötig

Handtücher bügeln



7. Zu viel auf einmal

Riesen-Einkauf, der verdirbt



8. Ungenutzte Hände

Kinder könnten längst helfen

1. **Liste aufhängen**
   Die acht Zeitfresser an den Kühlschrank.
2. **Striche sammeln**
   Eine Woche lang, jeder darf melden.
3. **Zählen**
   Welche zwei haben die meisten Striche?
4. **Einen wählen**
   Nur einen. Den nervigsten oder den leichtesten.
5. **Gegenmittel testen**
   Eine Woche lang, dann neu zählen.

Mit Kindern

Aus Zeitfressern werden Monster: das Such-Monster, das Warte-Monster. Wer eins entdeckt, darf einen Strich machen.

Stolpersteine

- ☐ **Alles auf einmal.** Ein Zeitfresser pro Woche.
- ☐ **Vorwurfsliste.** Striche gehören zu Abläufen, nicht zu Personen.



Euer Experiment für diese Woche

Sammelt sieben Tage Striche. Am Sonntag wählt ihr **einen** Zeitfresser aus.

Noch eine Idee

Der Nötig-Test

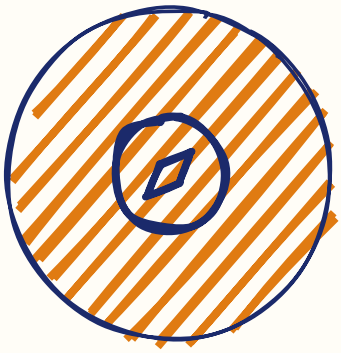
Stoppt einmal die Zeit vom Aufstehen bis zur Haustür. Wie viele Minuten davon waren wirklich nötig: anziehen, essen, Zähne putzen? Oft ist es nur die Hälfte. Der Rest gehört den Zeitfressern.

Woher kommt das?

Muda | 8 Verschwendungsarten | TIMWOODS | Process Cycle Efficiency

Toyota-Ingenieur **Taiichi Ohno** beobachtete ab den 1950ern seine Werkhallen und fragte: *Wofür würde der Kunde bezahlen?* Alles andere nannte er Verschwendung, japanisch „Muda".

Die Brücke zu euch: Der „Kunde" eurer Familie seid ihr selbst.



2

Level 1 · Sehen · Kapitel 2

Was zählt wirklich?

Euer Familienkompass

Kennt ihr das?

Fußball, Geige, Schwimmkurs, Elternabend, Überstunden. Alles ist wichtig. Und abends fragt ihr euch, wofür ihr das alles macht.

Die Idee

Wer weiß, was ihm wichtig ist, kann leichter Nein sagen. Der Kompass zeigt, wofür ihr eure Zeit wirklich wollt.

Was zählt wirklich?



Unsere Top 3

Das soll sich in unserer Familie gut anfühlen:

_____

_____

_____

Unser Satz für dieses Jahr

_____

_____

1 **Jeder nennt drei Dinge**
Was ist dir in unserer Familie wichtig? Kleine malen.

2 **Sammeln und sortieren**
Ähnliches zusammenlegen.

3 **Top 3 wählen**
Jeder verteilt drei Punkte.

4 **Einen Satz finden**
„Dieses Jahr wollen wir …"

5 **Aufhängen und fragen**
Bei jeder Entscheidung: Passt das zu unserem Kompass?

Mit Kindern

Fragt: „Wann war es bei uns richtig schön?" Aus den Antworten entsteht der Kompass fast von allein.

Stolpersteine

- ☐ **Zehn Ziele.** Drei reichen. Mehr merkt sich niemand.
- ☐ **Eltern entscheiden allein.** Dann ist es nur ein Poster.



Euer Experiment für diese Woche

Nehmt euch 20 Minuten am Küchentisch und füllt euren Kompass aus.

Noch eine Idee

Drei Fragen, wenn alles zu viel wird

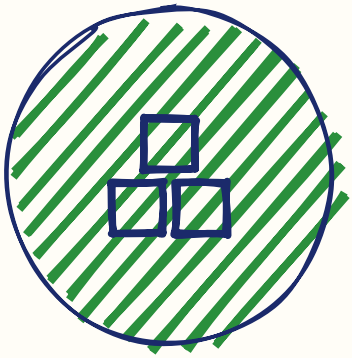
Ist es unnötig? Ist es zu schwer für eine Person? Ist es ungleich verteilt? Jede Frage braucht eine andere Lösung: weglassen, teilen oder verteilen.

Woher kommt das?

Voice of the Customer | Hoshin Kanri | Kano-Modell | Muda · Muri · Mura

Firmen fragen zuerst: Was will der Kunde wirklich? In Japan entstand in den 1960ern **Hoshin Kanri**, wörtlich „Kompassnadel-Management": wenige Jahresziele, an denen sich alle ausrichten.

Die Brücke zu euch: Euer Kompass ist das Jahresziel eurer Familie.



3

Level 2 · Ordnen · Kapitel 3

Ordnung in 5 Schritten

Und warum sie diesmal bleibt

Kennt ihr das?

Ihr räumt den Flur auf. Drei Tage später sieht er aus wie vorher. Und wo ist eigentlich der zweite Handschuh?

Die Idee

Aufräumen hält nicht. Ein fester Platz schon.

Ordnung bleibt, wenn jeder sofort sieht, wohin etwas gehört.

Ordnung in 5 Schritten

1	2	3	4	5
				
Aussortieren	**Platz geben**	**Sauber machen**	**Sichtbar machen**	**Dranbleiben**
Was brauchen wir wirklich?	Jedes Ding hat ein Zuhause	Einmal gründlich	Etiketten und Fotos	5 Minuten am Tag

1. **Klein anfangen**
   Eine Schublade oder der Flur. Nicht das ganze Haus.

2. **Aussortieren**
   Behalten, weggeben oder in die Vielleicht-Kiste.

3. **Platz geben**
   Was oft gebraucht wird, liegt griffbereit.

4. **Sichtbar machen**
   Etikett oder Foto an jede Kiste.

5. **Dranbleiben**
   Fünf Minuten am Abend, alle zusammen.

Mit Kindern

Klebt Fotos auf die Spielzeugkisten. Dann heißt es nicht „Räum auf!", sondern „Bring die Autos nach Hause."

Stolpersteine

- ☐ **Zu groß gestartet.** Lieber ein Regal fertig als ein Zimmer halb.
- ☐ **Schritt 5 fehlt.** Ohne die tägliche Mini-Runde kippt es zurück.



Euer Experiment für diese Woche

Wählt **eine** Ecke, die täglich nervt, und geht die fünf Schritte durch.

Noch eine Idee

Das Umriss-Brett

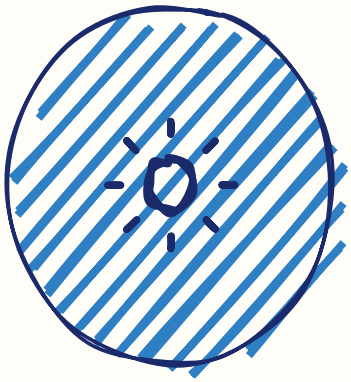
Malt an der Garderobe die Umrisse von Schlüssel, Geldbeutel und Fahrradhelm auf. Ein leerer Umriss zeigt sofort, was fehlt und wohin es gehört.

Woher kommt das?

5S | Seiri · Seiton · Seiso · Seiketsu · Shitsuke | Shadow Board

Die Methode **5S** stammt aus japanischen Fabriken und wurde bei Toyota zum Standard. Fünf japanische Wörter mit S: Sortieren, Systematisieren, Säubern, Standardisieren, Selbstdisziplin.

Die Brücke zu euch: Ein aufgeräumter Arbeitsplatz zeigt Fehler sofort. Ein aufgeräumter Flur auch.



4

Level 2 · Ordnen · Kapitel 4

Abläufe, die von allein laufen

Routinen, Vergess-Schutz und der Trick mit dem Vorabend

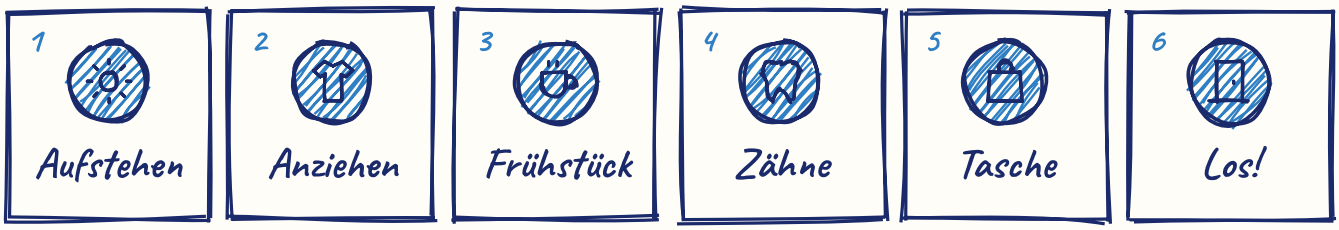
Kennt ihr das?

7:12 Uhr. Ein Schuh fehlt. Die Brotdose ist leer. „Zähne geputzt?" fragt ihr zum dritten Mal.

Die Idee

Was jeden Tag gleich ist, soll niemand jeden Tag neu erklären. Ein fester Ablauf macht den Kopf frei.

Abläufe, die von allein laufen



Am Abend für den Morgen
Kleidung, Brotdose und Tasche stehen bereit.

Der Vergess-Schutz
Turnbeutel am Türgriff. Schlüssel am Haken.

1. **Einen Ablauf wählen**
   Zum Beispiel den Morgen.
2. **Einmal zuschauen**
   Was passiert wirklich, in welcher Reihenfolge?
3. **Gemeinsam festlegen**
   Die beste Reihenfolge, die ihr heute kennt.
4. **Als Bildkarte aufhängen**
   Auf Augenhöhe der Kinder.
5. **Vorabend nutzen**
   Alles vorbereiten, was nicht bis morgens warten muss.
6. **Vergess-Schutz einbauen**
   So, dass Vergessen fast unmöglich wird.

Mit Kindern

Die Karte ist der Chef, nicht ihr. „Was sagt deine Karte als Nächstes?" wirkt besser als jede Ermahnung.

Stolpersteine

- ☐ **Zu viele Schritte.** Sechs Bilder reichen.
- ☐ **Für immer festgelegt.** Ändert die Karte, wenn etwas hakt.



Euer Experiment für diese Woche

Malt eure Morgenkarte und legt heute Abend alles für morgen bereit.

Noch eine Idee

Laufwege aufmalen

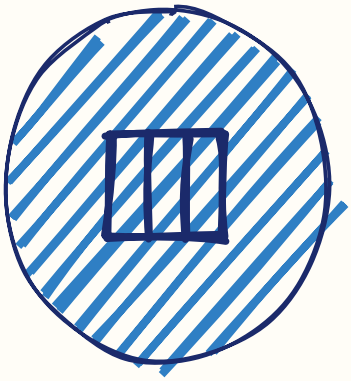
Zeichnet eure Küche auf ein Blatt. Beim Tischdecken malt ein Kind jeden Weg als Linie ein. Wo das Knäuel am dicksten ist, steht etwas am falschen Platz.

Woher kommt das?

Standardarbeit | Poka-Yoke | SMED | Spaghetti-Diagramm

Taiichi Ohno sagte: Ohne Standard keine Verbesserung. **Shigeo Shingo** erfand in den 1960ern **Poka-Yoke**, Vorrichtungen, die Fehler unmöglich machen, und **SMED**: Werkzeugwechsel in Minuten statt Stunden, weil alles vorbereitet ist.

Die Brücke zu euch: Euer Werkzeugwechsel ist der Start in den Tag.



5

Level 3 · Zusammen · Kapitel 5

Das Familienbrett

Alles auf einen Blick

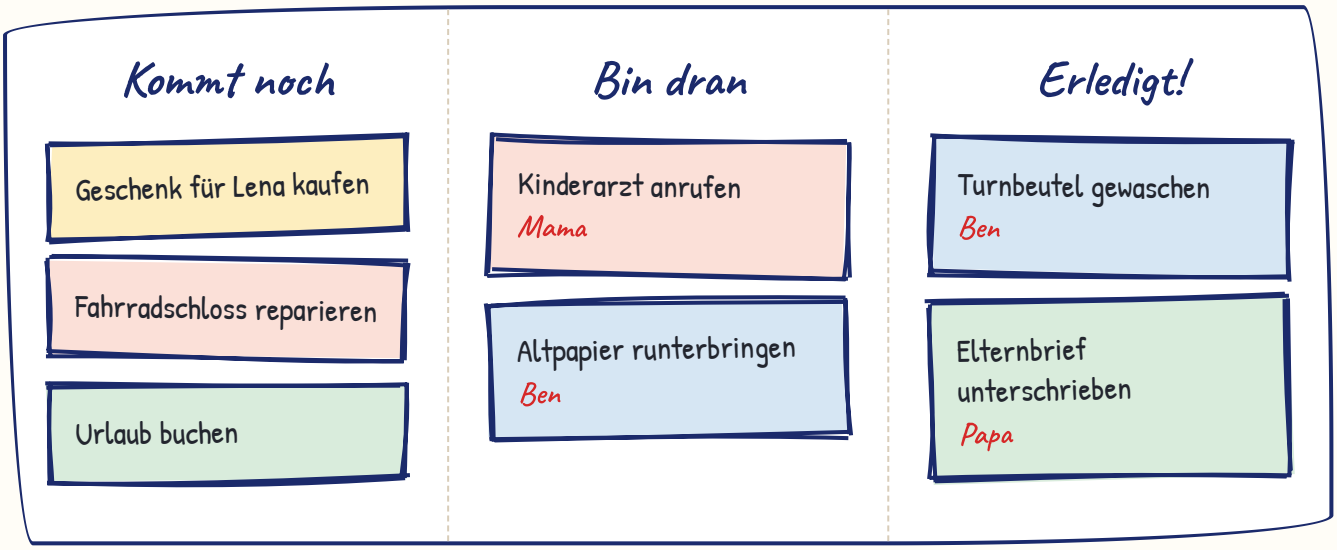
Kennt ihr das?

„Hast du beim Kinderarzt angerufen?" – „Ich dachte, das machst du." Eine Person hat alles im Kopf. Und ist abends erschöpft.

Die Idee

Was im Kopf ist, belastet. Was an der Wand hängt, entlastet. Ein Blick genügt, niemand muss erinnern.

Das Familienbrett



1. **Brett aufhängen**
   Dort, wo alle täglich vorbeikommen.

2. **Kopf leeren**
   Jede Aufgabe auf einen eigenen Zettel.

3. **Farben vergeben**
   Jeder bekommt eine Farbe oder einen Magneten.

4. **Zwei-Zettel-Regel**
   Höchstens zwei Zettel pro Person in „Bin dran".

5. **Erledigtes feiern**
   Erst am Wochenende abräumen.

Mit Kindern

Wer noch nicht liest, bekommt Bildkarten. Umdrehen oder rüberschieben und laut „Erledigt!" rufen.

Stolpersteine

- ☐ **60 Zettel.** Was nicht in zwei Wochen ansteht, kommt in den Umschlag „Später".
- ☐ **Einer pflegt alles.** Jeder bewegt seine Zettel selbst.



Euer Experiment für diese Woche

Hängt ein Brett mit drei Spalten auf und testet die Zwei-Zettel-Regel.

Noch eine Idee

Die „Fertig heißt …"-Karte

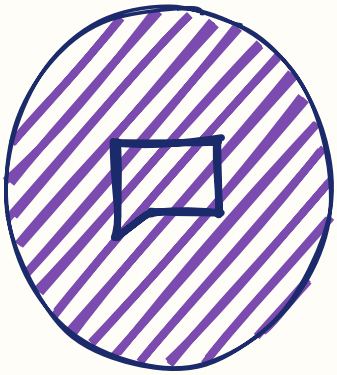
Schreibt auf, was „Zimmer aufgeräumt" genau bedeutet: Boden frei, Bett gemacht, Wäsche im Korb. Drei Punkte reichen. Das beendet die meisten Diskussionen.

Woher kommt das?

Kanban | Visual Management | WIP-Limit | Definition of Done

Kanban heißt „Signalkarte". Toyota ließ sich von Supermarktregalen inspirieren: Aufgefüllt wird nur, was entnommen wurde. Ab 2007 übertrug David J. Anderson die Idee auf Büroarbeit.

Die Brücke zu euch: Je mehr gleichzeitig angefangen wird, desto später wird etwas fertig.



6

Level 3 · Zusammen · Kapitel 6

Die 10-Minuten-Familienrunde

Kurz reden statt lange suchen

Kennt ihr das?

Dienstag, 16:50 Uhr. Wer holt Ben vom Training? Drei Anrufe, zwei Nachrichten, einmal Ärger. Dabei war alles „besprochen".

Die Idee

Zehn Minuten am Tag ersparen zwanzig Nachrichten. Eine feste, kurze Runde hält alle auf dem gleichen Stand.

Die 10-Minuten-Familienrunde

Frage 1
Was steht heute an?

Frage 2
Wer braucht Hilfe?

Frage 3
Was hat gestern gut geklappt?



10 Minuten, im Stehen
Am Familienbrett, immer zur selben Zeit.



Das Hilfe-Signal
Roter Magnet = „Ich brauche Hilfe."
Ohne Diskussion.

1. **Zeitpunkt festlegen**
   Nach dem Frühstück oder vor dem Abendessen.
2. **Ans Brett stellen**
   Im Stehen. Das hält es kurz.
3. **Drei Fragen**
   Jeder antwortet, auch die Kleinen.
4. **Hilfe-Signal einführen**
   Ein roter Magnet für „Ich brauche Hilfe".
5. **Nach 10 Minuten Schluss**
   Größere Themen kommen auf einen Zettel.

Mit Kindern

Ein Kind ist „Rundenchef" und stellt die drei Fragen. Die Rolle wechselt jede Woche.

Stolpersteine

- ☐ **Es wird eine Predigt.** Jeder redet gleich lang.
- ☐ **Probleme lösen wollen.** In der Runde nur benennen, später lösen.



Euer Experiment für diese Woche

Fünf Tage hintereinander, gleiche Zeit, gleiche drei Fragen.

Noch eine Idee

Das Nadelöhr finden

Wo staut es sich morgens? Meist ist es eine einzige Stelle, oft das Bad. Entlastet nur diese eine Stelle, und der ganze Morgen läuft schneller.

Woher kommt das?

Shopfloor Management | *Daily Scrum* | *Andon* | *Bottleneck*

In Fabriken trifft sich das Team täglich für wenige Minuten an einer Tafel in der Halle. In der Softwarewelt heißt das **Daily Scrum**. Bei Toyota darf jeder mit der **Andon**-Leine das Band stoppen und Hilfe rufen.

Die Brücke zu euch: Wer früh um Hilfe ruft, verhindert den großen Knall.



7

Level 3 · Zusammen · Kapitel 7

Nie wieder „Die Milch ist alle“

Eine Reserve, die bis zum Wocheneinkauf reicht

Kennt ihr das?

Mittwochabend, die Milch ist leer. Also noch mal schnell los, zum dritten Mal diese Woche. Im Schrank stehen dafür vier Gläser Senf.

Die Idee

Ein Einkauf pro Woche genügt, wenn von allem Wichtigen eine Reserve da ist. Die Karte meldet sich, bevor etwas fehlt.

Nie wieder „Die Milch ist alle“

Die Nachschubkarte



Wer die Reserve anbricht, bringt die Karte zur Klammer. Gekauft wird erst am Einkaufstag.

So groß ist die Reserve

Was ihr in einer Woche braucht, plus eins.

	pro Woche	Reserve
Milch	4 Packungen	5
Klopapier	3 Rollen	4
Zahnpasta	weniger als 1	1



Einkauf: einmal pro Woche. Hausarbeit: lieber verteilt.

Jeden Tag eine Maschine Wäsche statt samstags sechs.

1 Einkaufstag festlegen

Einmal pro Woche, immer am gleichen Tag.

2 Zehn Dauerläufer wählen

Milch, Klopapier, Zahnpasta, Spülmittel …

3 Reserve festlegen

So viel, wie ihr in einer Woche braucht, plus eins.

4 Karte an die Reserve

Wer die Reserve anbricht, bringt die Karte zur Klammer.

5 Am Einkaufstag

Die Karten an der Klammer sind eure Liste. Danach zurück an die Reserve.

Mit Kindern

Kinder sind die Karten-Kuriere: Wer eine Karte findet, bringt sie zur Klammer.

Stolpersteine

- ☐ **Karten für alles.** Nur für Dinge, die ihr jede Woche braucht.
- ☐ **Trotzdem fehlt etwas.** Dann war die Reserve zu klein. Legt eine Packung drauf.



Euer Experiment für diese Woche

Legt euren Einkaufstag fest und bastelt drei Karten für die Dinge, die euch zuletzt gefehlt haben.

Noch eine Idee

Lieber digital?

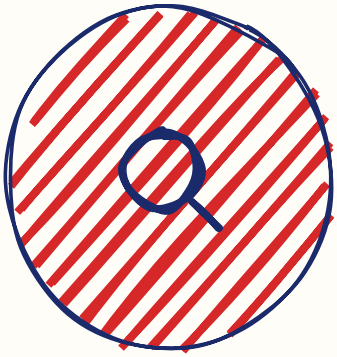
Eine geteilte Einkaufsliste auf dem Handy ersetzt die Klammer. Wer die Reserve anbricht, scannt den QR-Code auf der Karte, und das Produkt steht bei allen auf der Liste. Die Karten mit Code für iPhone und Android liegen als Bonus bei.

Woher kommt das?

Pull-Prinzip | Kanban | Mindestbestand | Heijunka | E-Kanban

Toyota füllt nur nach, was verbraucht wurde. Das heißt **Pull-Prinzip**, die Karte dazu **Kanban**. Damit bis zur nächsten Lieferung nichts ausgeht, gibt es einen **Mindestbestand**: der Verbrauch bis zur Lieferung plus eine kleine Sicherheit.

Die Brücke zu euch: Eure Lieferung ist der Wocheneinkauf.



8

Level 4 · Lösen · Kapitel 8

Der Familien-Detektiv

Probleme an der Wurzel lösen

Kennt ihr das?

Jeden Morgen wird es knapp. Ihr habt alles probiert: früher aufstehen, strenger sein, Belohnungen. Es hilft nur kurz.

Die Idee

Wer die Ursache findet, löst ein Problem nur einmal.

Der Täter ist fast nie ein Mensch, sondern ein Ablauf.

Der Familien-Detektiv

1 **Fall beschreiben**
Ein Satz, ein Ziel

2 **Spuren sichern**
Zählen statt schätzen

3 **Täter finden**
Die wahre Ursache

4 **Lösung testen**
Zwei Wochen lang

5 **Fall schließen**
Zur Gewohnheit machen

Die Warum-Kette

Problem Anziehen dauert ewig

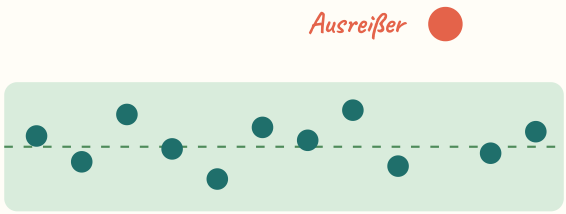
Warum? Mia kann sich nicht entscheiden

Warum? Sie steht vor dem vollen Schrank

Warum? Abends legt niemand etwas raus

Warum? **Es fehlt in der Abendroutine**

Normal oder Ausreißer?



Grüner Bereich = ganz normale Schwankung

Nur beim roten Punkt lohnt die Detektivarbeit.

Beispiel Familie Krüger: „Wir wollen um 7:40 Uhr los. An 2 von 5 Tagen klappt das nicht." Zwei Wochen Strichliste zeigten: Meist hakt es beim Anziehen. Die Lösung: Abends legt Mia zwei Outfits raus.

Mit Kindern

Eine Lupe aus Pappe und ein Auftrag: „Finde heraus, warum wir immer die Brotdosen vergessen."

Stolpersteine

- ☐ **Die Kette endet bei einer Person.** Fragt weiter: Was im Ablauf macht es möglich?
- ☐ **Drei Lösungen auf einmal.** Dann wisst ihr nicht, welche half.



Euer Experiment für diese Woche

Ein Problem, ein Satz, sieben Tage zählen. Mehr nicht.

Noch eine Idee

Die Strichliste sortieren

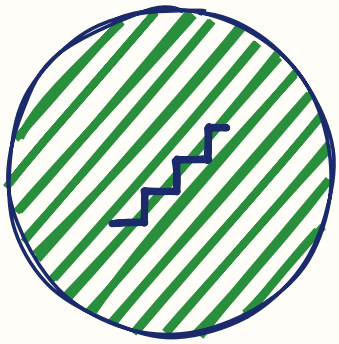
Schreibt die Gründe nach Häufigkeit untereinander, den häufigsten nach oben. Meist verursachen ein oder zwei Gründe den größten Teil des Ärgers.

Woher kommt das?

DMAIC | Six Sigma | 5-Why | Ishikawa | Pareto | Regelkarte | Fehlersammelliste

Six Sigma entstand 1986 bei Motorola (Bill Smith) und wurde durch General Electric berühmt. Der Ablauf heißt **DMAIC**: Define, Measure, Analyze, Improve, Control. Wer ihn beherrscht, heißt Green Belt oder Black Belt.

Die Brücke zu euch: Erst verstehen, dann handeln. Fakten statt Bauchgefühl.



9

Level 4 · Lösen · Kapitel 9

Die Ziel-Treppe

Große Ziele in kleinen Schritten

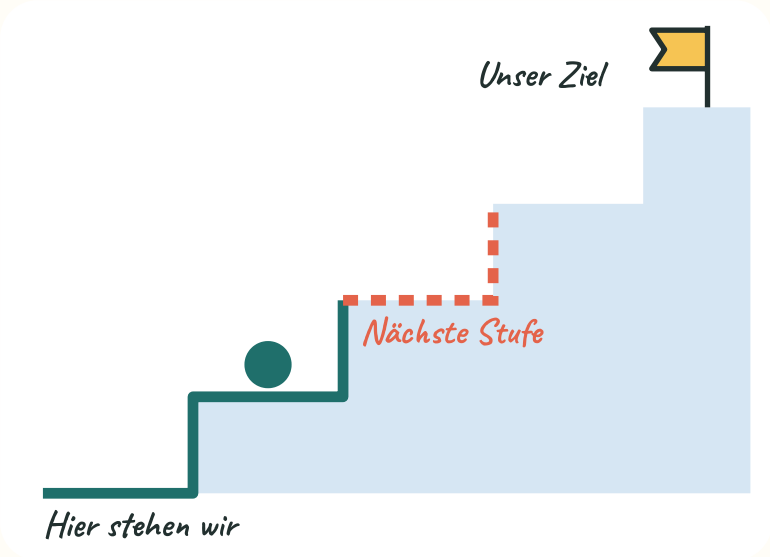
Kennt ihr das?

„Ab jetzt sind wir immer pünktlich!" Nach vier Tagen ist der Vorsatz vergessen. Das Ziel war zu groß für einen Schritt.

Die Idee

Ihr müsst nicht den ganzen Weg kennen. Nur die nächste Stufe. Jede Stufe ist ein kleines Experiment.

Die Ziel-Treppe



Ausprobieren

↓

Prüfen

↓

Anpassen

… und wieder von vorn

1 Ziel beschreiben
Woran merken wir, dass wir angekommen sind?

2 Ehrlich hinschauen
Wo stehen wir heute?

3 Nächste Stufe wählen
Erreichbar in ein bis zwei Wochen.

4 Ein Experiment starten
Eine einzige Änderung.

5 Zurückschauen
Was haben wir gelernt? Dann die nächste Stufe.

Mit Kindern

Fünf Fragen genügen: Was willst du schaffen? Wo bist du jetzt? Was hält dich auf? Was probierst du als Nächstes? Wann schauen wir nach?

Stolpersteine

- ☐ **Stufe zu hoch.** Halbieren.
- ☐ **Experiment ging schief.** Gut! Jetzt wisst ihr mehr.



Euer Experiment für diese Woche

Malt eure Ziel-Treppe für ein Familienziel und geht die erste Stufe.

Noch eine Idee

Eltern als Coach

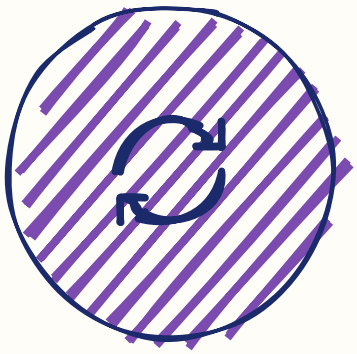
Sagt nicht die Lösung, sondern fragt. Ein gutes Hindernis für den nächsten Versuch ist wichtig, leicht auszuprobieren und liegt in der Hand des Kindes.

Woher kommt das?

Verbesserungs-Kata | Coaching-Kata | PDCA | Coach und Lernender

Mike Rother beschrieb 2009, wie Toyota-Führungskräfte ihre Teams täglich mit fünf Fragen coachen: die **Kata**. Dahinter steckt der **PDCA**-Kreis von W. Edwards Deming: Plan, Do, Check, Act.

Die Brücke zu euch: Verbessern ist eine Gewohnheit, kein Projekt.



10

Level 5 · Bleiben · Kapitel 10

Der Familien-Rückblick

Dranbleiben, ohne verbissen zu sein

Kennt ihr das?

Das Brett hing drei Wochen, die Runde lief gut. Dann kamen Ferien, eine Erkältung, und alles schlief ein.

Die Idee

Kein System hält von allein. Aber 20 Minuten pro Woche halten es am Leben. Und machen es jede Woche ein bisschen besser.

Der Familien-Rückblick

♡ Gut gelaufen

⚠ Hat genervt

Probieren wir

Die Eltern-Routine

Täglich · 1 Min.
Blick aufs Familienbrett

Wöchentlich · 20 Min.
Familien-Rückblick

Monatlich · 10 Min.
Passt der Kompass noch?

1. **Fester Termin**
   Zum Beispiel Sonntag nach dem Frühstück.
2. **Drei Spalten**
   Gut gelaufen. Hat genervt. Probieren wir.
3. **Jeder klebt Zettel**
   Erst schreiben, dann reden.
4. **Eine Sache wählen**
   Nur ein Experiment für die nächste Woche.
5. **Schön abschließen**
   Mit Pfannkuchen, Spiel oder Spaziergang.

Mit Kindern

Daumen hoch, Daumen quer, Daumen runter für die Woche. Und jeder darf sagen, warum.

Stolpersteine

- ☐ **Meckerrunde.** Immer mit „Gut gelaufen" anfangen.
- ☐ **Fünf Vorsätze.** Einer reicht.



Euer Experiment für diese Woche

Macht diesen Sonntag euren ersten Rückblick. 20 Minuten, Wecker stellen.

Noch eine Idee

Der Keil

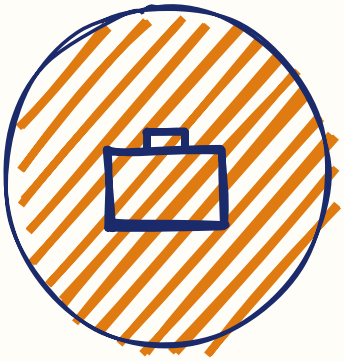
Eine Verbesserung rollt zurück wie eine Kugel am Hang, wenn nichts sie hält. Der Keil ist eine sichtbare neue Regel: aufschreiben, aufhängen, fertig.

Woher kommt das?

Retrospektive | Kaizen | Leader Standard Work | PDCA mit Standard

Kaizen heißt „Veränderung zum Besseren" und wurde 1986 durch Masaaki Imai weltbekannt. Scrum-Teams halten nach jeder Etappe eine **Retrospektive**. Führungskräfte haben feste Prüf-Routinen: Leader Standard Work.

Die Brücke zu euch: Viele kleine Schritte schlagen den einen großen Wurf.



Bonus

Große Vorhaben planen

Urlaub, Umzug, Einschulung, Kindergeburtstag

Kennt ihr das?

Abfahrt in den Urlaub. Auf der Autobahn fällt euch ein: Der Kinderausweis ist abgelaufen.

Die Idee

Fragt vorher: Was könnte schiefgehen? Fünf Minuten Nachdenken ersparen fünf Stunden Ärger.

Was könnte schiefgehen?

Was könnte passieren?	Wie schlimm?	Wie wahrscheinlich?	Unsere Vorsorge
Ausweis abgelaufen	●●●	●○○	Vier Wochen vorher prüfen
Kind wird im Auto übel	●●○	●●●	Tüten, Wechselshirt, Pausen
Ladekabel vergessen	●○○	●●●	Packliste an der Haustür
Stau am Abreisetag	●●○	●●○	Früh los, Snacks und Hörspiel

1. **Sammeln**
   Alle rufen, was schiefgehen könnte. Kinder haben die besten Ideen.

2. **Punkte vergeben**
   Wie schlimm? Wie wahrscheinlich? Je ein bis drei Punkte.

3. **Für die größten vorsorgen**
   Nur für die drei mit den meisten Punkten.

4. **In Etappen planen**
   Großes Vorhaben in Wochen-Häppchen aufs Familienbrett.

Woher kommt das?

FMEA | Sprint

Die **FMEA** (Fehlermöglichkeits- und Einflussanalyse) entstand 1949 beim US-Militär, flog mit der NASA zum Mond und ist heute Pflicht in der Autoindustrie. Die Wochen-Etappen heißen in Scrum **Sprints**.

Die Brücke zu euch: Vorbeugen ist billiger als Reparieren.

Zum Schluss

Eure Level-Checks

Hakt ab, was läuft. Sind beide Haken gesetzt, geht es ins nächste Level. Rechts steht, wie lange ein Level ungefähr dauert.



Level 1 · Sehen

- Wir kennen unsere zwei größten Zeitfresser.
- Unser Kompass hängt.

Dauer: ca. 2 Wochen



Level 2 · Ordnen

- Eine Ecke bleibt seit zwei Wochen ordentlich.
- Der Morgen läuft nach Karte.

Dauer: 3 bis 4 Wochen



Level 3 · Zusammen

- Jeder bewegt seine Zettel selbst.
- Seit zwei Wochen hat nichts Wichtiges gefehlt.

Dauer: 4 bis 6 Wochen



Level 4 · Lösen

- Ein Ärgernis ist an der Ursache gelöst.
- Wir sind eine Stufe auf der Ziel-Treppe gestiegen.

Dauer: ca. 4 Wochen



Level 5 · Bleiben

- Der Rückblick findet statt, auch nach den Ferien.
- Die Kinder bringen eigene Ideen mit.

läuft immer weiter

Wir verbessern Abläufe, nicht Menschen.

Seid geduldig miteinander. Feiert jedes Level. Ihr seid die Chaosbusters.