



WS: TRAININGSIDEEN SAMMELN

REGINA BRANDHUBER, SILKE KAINZBAUER

- ▶ **Input:** Beschätzte Fähigkeiten Story-Map (WOR 01), Fähigkeiten-Radar Chart (WOR 02)
- ▶ **Output:** Backlog für Trainingsideen
- ▶ Grundlage ist das aktualisierte Radar Chart (TEA 06), in das nach Teamkonsens weitere Aspekte der Drain Snake (IDE 10) eingeflossen ist.
- ▶ Nachdem das Team selbst eingeschätzt hat, was es braucht (WOR 01) und was es kann (WOR 02), ist es an der Zeit das Team zu befähigen, das eigene maßgeschneiderte Training zu erstellen.
- ▶ Der erste Schritt zum eigenen Training ist eine Trainingsidee.
- ▶ Ein Brainstorming sowie die Diskussion mit dem gesamten Team ist ein guter Startpunkt für erste Ideen: Was wollen wir miteinander trainieren und wie?
- ▶ Die Ideen in einem Backlog zu sammeln und priorisieren, ermöglicht, die für das Team wichtigsten Trainingsideen präsent zu haben.
- ▶ Effizientes Training erfolgt in kleinen kontinuierlichen Schritten (Moves). Einen ersten Eindruck vom Aufbau und dem Verfassen eines Moves vermittelt die Trainingskarte "Trainingskarten schreiben" (TRC 04), die im oder nach dem Workshop angeschaut werden kann.



TRAININGSSCHRITTE

- ☐ **Material:** Klebezettel
- ☐ **Zeit:** ca. 60 Minuten
- ☐ Schafft euch Raum für ein Ideenbacklog, wo ihr Moveideen sammeln und ihnen später einmal eine Rangfolge geben könnt. Ein guter Platz ist beispielsweise Eurer Team Board.
- ☐ Sammelt im gesamten Team Ideen für euer Training. Schreibt jede Idee auf einen Klebezettel und klebt sie in Euer Backlog.
- ☐ Sobald eine Idee im Backlog ist, kann jedes Teammitglied diese Idee von 1 - 5 Sternen bewerten, wobei 5 „großartig“ und 1 „grottig“ ist. Klebt für jeden vergebenen Stern jeweils einen Klebepunkt auf die Idee.
- ☐ Lasst Eurer Backlog noch 2 Wochen nachwirken und füllt es unter der Zeit mit weiteren Trainingsideen, die Euch während der Arbeit einfallen, und bewertet sie.

