

CookMyRetro

Créer très vite un format d'atelier
Effectif, Fun
Et itérable



#OpenSeriousGame



Vous souhaitez
améliorer votre équipe...
DIFFÉREMMENT



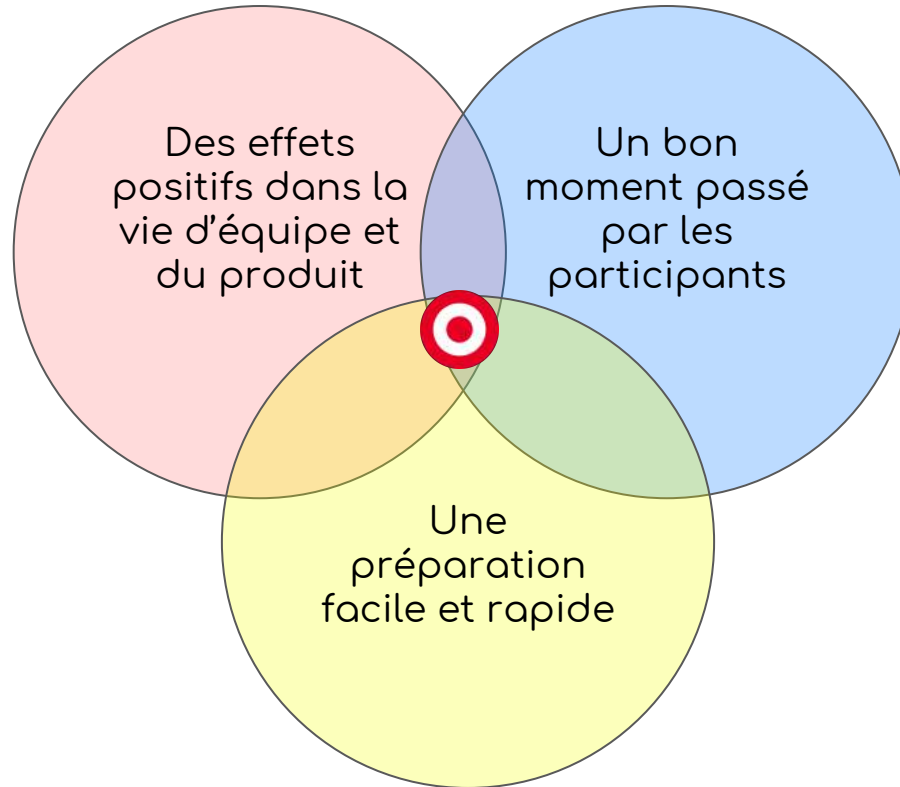


Perdu(e) dans
les livres de
recette ?



Vous souhaitez éviter l'effet
"Fast retro food"...

Votre objectif en tant que Scrum Master ou Coach



Et offrir un accompagnement
Agile pertinent et spécifique...





1. Nous vous présentons les types d'ingrédients



2. Vous sélectionnez ou imaginez en mariant les saveurs



3. Nous vous présentons une recette type



4. Vous cuisinez votre rétro

Gameplay d'aujourd'hui

Votre formation de
cordon bleu de
l'accompagnement



Une recette avec 5 types d'ingrédients

Sujet Modèle Surface Univers Verbes



SuMo dans un S.U.V.

Sujet Mo dèle Surface Univers Verbes



Sujet

Ce sur quoi l'équipe aura
progressé grâce à la
rétrospective.



Qualité technique

Fluidité du workflow

Empathie

Processus

Forces Faiblesses

Complémentarités de l'équipe

Niveau d'interaction de l'équipe

Postures de collaboration

Ambitions

Gestion de risque

Cohésion de l'équipe



Sujet

Ce sur quoi l'équipe aura progressé grâce à la rétrospective.



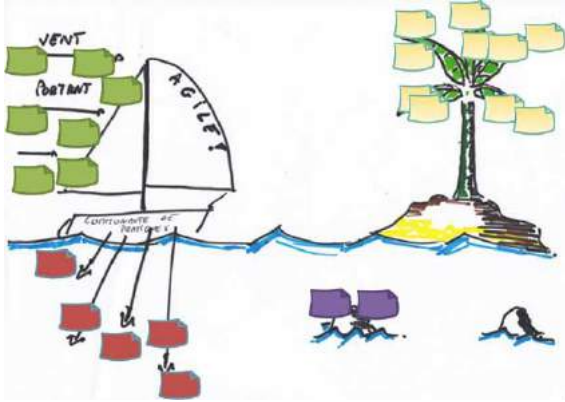
Comment choisir ?

Selon vous, quel est le problème majeur dans le contexte actuel ? Ou bien quelle est l'opportunité d'évolution forte ? Quelle est votre ambition actuelle pour l'amélioration de votre équipe ?

Varier les sujets de réflexion au fil des rétrospectives garde l'équipe vigilante à la diversité des problèmes, et accessoirement réduit les chances d'ennui

Choisir un bon sujet de travail fera de votre rétrospective "l'atelier sur le bon sujet qui est tombé au bon moment" plutôt que juste "un atelier classique ou standardisé, juste divertissant"

Exemple : Le speed-boat



Source de l'image :
<http://coach-agile.com/speed-boat/>

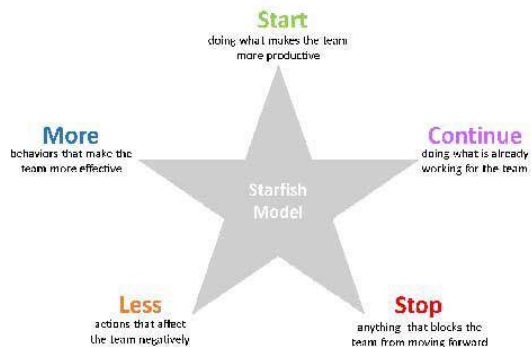
Je propose une rétro

Sur le sujet de

Les forces et faiblesses d'
équipes

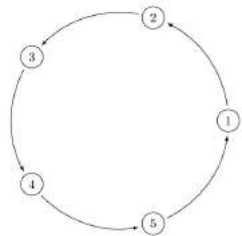
Notes en plus

Exemple : Le



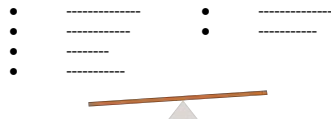
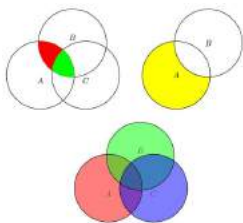
Source de l'image :
<http://www.scrumexpert.com/knowledge/real-time-retrospectives-and-agile-improvement/>

Je propose une rétro	
Sur le sujet de	Les processus
Notes en plus	



Modèle

Comment vont réfléchir vos participants ?



Suite d'événements

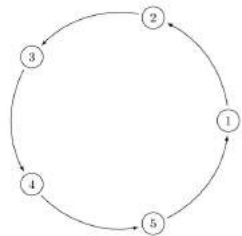
Cycles d'événements, cercles vicieux, vertueux

Points communs et différences

Equilibre(s) / Déséquilibres

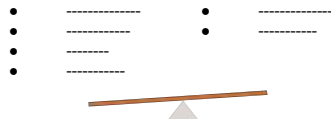
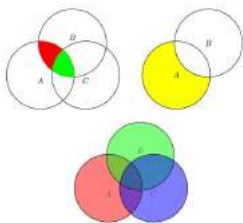
Territoires d'un même sujet /
déclinaison de plusieurs aspects

...



Modèle

Comment vont réfléchir vos participants ?

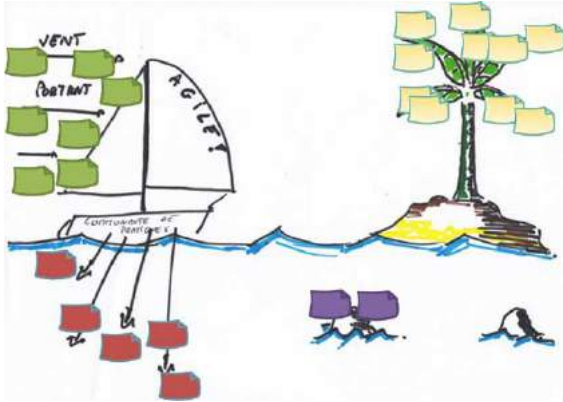


Comment choisir ?

Le modèle est la façon de disposer ensemble l'information que chacun va apporter (les expériences, les vécus, les idées, etc). Le modèle va conditionner les actions collectives.

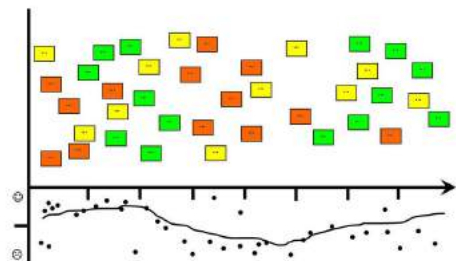
Que veut-on mettre en avant comme information au départ ? Y-a-t-il différentes catégories ? Quelle est la relation entre ces catégories ?

Exemple : Le speed-boat



Je propose une rétro	Speed-boat
Sur le sujet de	Les forces et faiblesses d'équipes
Qui représentera (modèle)	Un mapping de l'équipe et son environnement
Notes en plus	

Exemple : Le premortem



<https://www.project2mind.fr/2017/08/30/exemple-de-r%C3%A9trospective-glad-sad-mad-timeline/>

Je propose une rétro	premortem
Sur le sujet de	Les scénarios à risque
Qui représentera (modèle)	Un CHEMIN $A \Rightarrow B \Rightarrow C$ Où nous en sommes aujourd'hui $\Rightarrow$ où nous en serons demain $\Rightarrow$ où nous en serons après demain
Notes en plus	

Exemple : Le cercles vicieux vertueux



<https://www.alamy.com/stock-photo-post-it-cycle-illustration-design-over-a-white-background-131371010.html>

Je propose une rétro	Cercles vicieux ou vertueux
Sur le sujet de	Les comportements individuels et leurs effets globaux
Qui représentera (modèle)	Un ou plusieurs cycles
Notes en plus	



Surface

L'espace visuel / physique
dans lequel l'information
sera représentée



Surface de jeu sur table

Salle

Board

Tableau

Feuille(s)

JIRA

A l'oral

Post-it sur n'importe quel mur

...



Surface

L'espace visuel ou physique
dans lequel l'information
sera représentée



Comment choisir ?

En fonction de la logistique (salle, matériel à disposition), et du gameplay que vous souhaitez mettre en place.

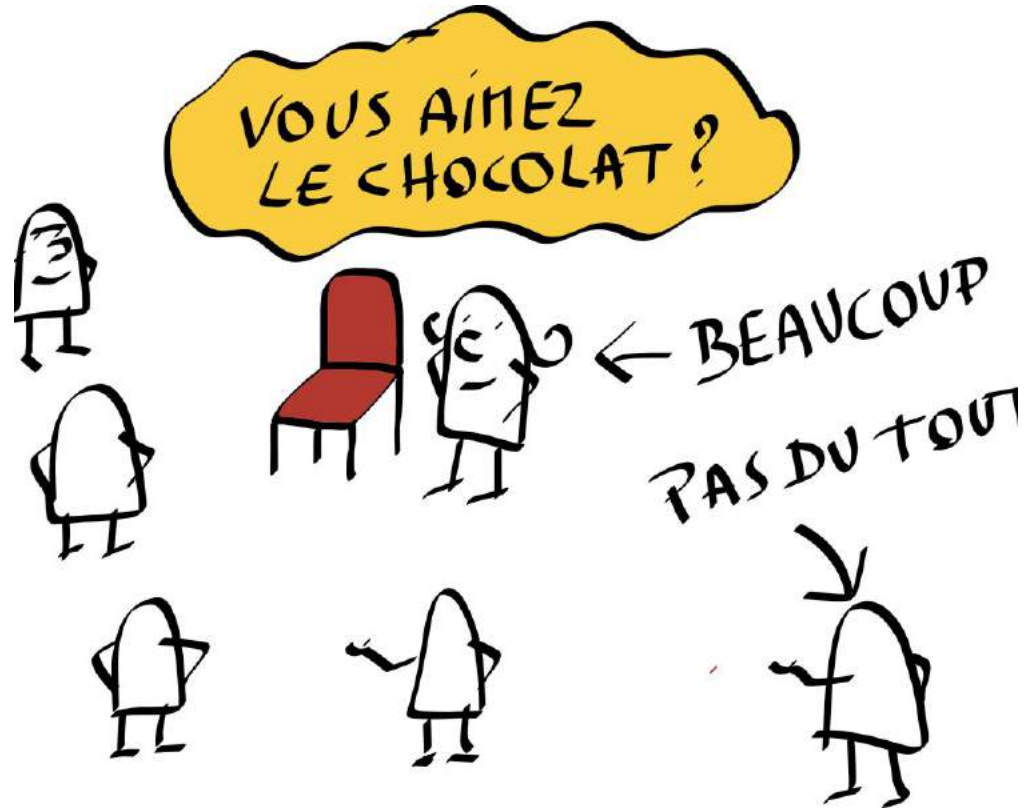
Ce qui se fait sur feuille verticale peut s'afficher dans l'open space

Table et feuille horizontale donnent un aspect Surface de jeu (mais peu réutilisable).

Utiliser l'espace physique rend l'expérience plus ludique, en jouant sur le rapprochement ou la distance.

Ecrire directement dans JIRA (ou tout autre outil de to do list & sprint backlog de l'équipe) donne un aspect très concrétisant

Exemple : Retro Constellation





Univers

Comment votre atelier
sera-t-il habillé ?



Fiction : Seigneur des Anneaux, Retour vers le futur, Dragon Ball Z...

Jeu : Dixit, Jeu de l'Oie, Jeopardy, Juste Prix, Maillon Faible, Charades, Bataille, ...

Autre organisation : Conseil des ministres d'un pays, le G20, les rôles dans une équipe de basket,...

Contexte ou décor : Métro parisien, les 4 saisons, la mer, le chantier de construction, ...



Univers

Comment votre atelier
sera-t-il habillé ?



Comment choisir ?

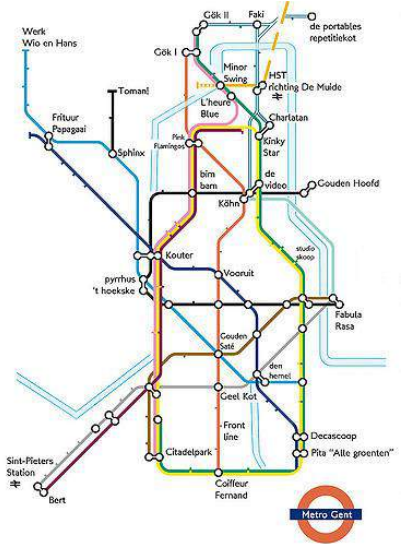
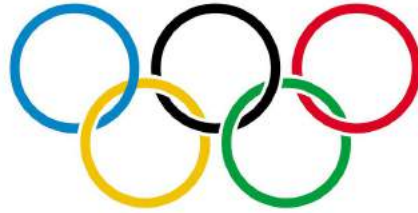
L'Univers permet de ramener à des objets concrets des raisonnements abstraits.

L'intérêt d'un Univers est de pouvoir utiliser le symbole pour en dire beaucoup plus qu'un lot très riche de règles et d'explication.

L'Univers doit être parlant pour l'ensemble des participants (s'il est anecdotique ou uniquement connu d'une partie, cela peut créer inutilement des blocages et questions).

L'Univers donne aussi un effet narratif qui peut inspirer vers l'ouverture et la créativité.

Exemples





Verbes

Que feront vos
participants, et à quelles
étapes ?



Pensée :

Décrire / Recenser / Réfléchir / Inventer /
Proposer / Discuter

Émotions : S'exprimer sur / Critiquer /
Complimenter

Action :

Convertir en tâches à faire hors rétro
Convertir en règles à suivre dès la fin de la
rétro

Produire (un livrable)
Dessiner
Ecrire

Mixtes : Deviner
Décider / Définir / Se positionner



Verbes

Que feront vos participants, et à quelles étapes ?



Comment choisir ?

Les verbes décrivent les actions que feront vos participants en session à chaque étape, au moment du choix des verbes on peut réfléchir aux étapes également.

Les verbes ne sont pas restrictifs, on fait naturellement de tout. En revanche poser le verbe permet de s'aligner.

N'hésitez pas à ajouter les compléments si cela peut vous aider

Exemple classique :

Collecter les ressentis, prioriser, convertir en action

Exemple : Le speed-boat

Je propose une rétro	Speed-boat
Dans l'univers	La mer et les bateaux
Sur le sujet de	Les forces et faiblesses d'équipes
En utilisant	Un board papier vertical
Qui représentera	Un mapping de l'équipe et son environnement
Dans cette rétro, vous allez	Décrire votre équipe, Décrire votre environnement, Voter un point à améliorer Échanger sur une solution Convertir en engagement et action
Notes en plus	

Titre

C'est le nom sympa de
votre recette



Il arrive à la fin

Vous n'êtes pas obligé d'en mettre un

Cela peut aider à le promouvoir ou à capter
l'attention / l'intérêt

Exemple : Le speed-boat

Je propose une rétro	Speed-boat
Dans l'univers	La mer et les bateaux
Sur le sujet de	Les forces et faiblesses d'équipes
En utilisant	Un board papier vertical
Qui représentera	Un mapping de l'équipe et son environnement
Dans cette rétro, vous allez	Décrire votre équipe, Décrire votre environnement, Voter un point à améliorer Echanger sur une solution Convertir en engagement et action
Notes en plus	

Les étapes de préparation

Parce que choisir des ingrédients ne suffit
pas

Et ils vécurent ... Il était une fois...

Au moins jusqu'à la
prochaine rétro



A quoi ressemble la fin de la rétro ? les
conditions de victoire ? Comment sont les
participants ?

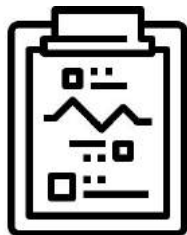
A quoi ressemble la situation au début ?

Episode I

Episode II

...

Le squelette de l'histoire



Quelles étapes ensemble ?

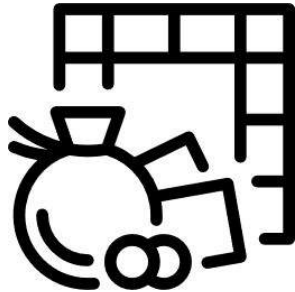
- Quel type d'interaction : $1 \Rightarrow N$? $N \Leftrightarrow N$? $N \Rightarrow 1$?
- Parlé ? Ecrit ? Avec ou sans éléments de jeu ?

Quelles étapes chacun de son côté ?

Volonté de convergence ? De divergence ?

Pour chaque étape : Quel marqueur de fin d'étape : Temps, Nombre atteint, Au jugé de l'animateur...

Construisez vos éléments de Jeu



Personnages ? Règles par personnage ?

Pions ? Elements de jeu ?

Plateau de Jeu à matérialiser ?

Matériel : Que préparer ? Post-its / Feuille /
pions / board / Fiches de règles

Clarifiez quelques aléas

Même si vous n'aurez
jamais tout prévu !



Scalabilité (par rapport au nombre de participants, à la durée, etc) : Comment ajuster la surface ? Comment ajuster les étapes ? (binômes, équipes, limites, étapes fusionnées, etc...).

Comment gérer s'il y a plusieurs points d'attention à surveiller en même temps ?

Comment suivre du déroulement ? Par vous, par l'équipe ? Les règles sont-elles facilement compréhensibles ? Participez-vous ?

Conséquences ou décisions si règles pas suivies, pas comprises ?

Décisions si le temps est trop court ?

La dernière chance, au dernier moment



Si plein de choses échouent,

Quel est votre plan B en mode :

- (Quasiment) Pas de règles
- Centré, concret, direct
- Tous ressortent la tête haute

?

Out-Of-The-Box



Quelle variation ou ajout

fou / fun / audacieux / drôle /
amusant / pertinent

pourriez vous intégrer ?

Idées : Icebreaker lié au sujet,
Fermeture liée au sujet, Rôle particulier
dans l'atelier

Exemples : un tirage au sort, un rôle du
blagueur, ...

Bravo à tous !



Sophie SY-YIN
Scrum Master



Alexandre QUACH
Long Game Coach

Qui veut faire
rejouer la session
chez soi ?



Qui est prêt à
rejouer en
animation?



Template de Jeu

(à imprimer pour les participants et
distribuer en début de séance)

Crédits & Annexes

Credits Unsplash.com



Clay Banks

Guide de
l'animateur/-trice

#OpenSeriousGame

Pitch du jeu

Vous en avez marre de faire tout le temps les mêmes ateliers ?

Vous êtes accompagnateur d'équipe et vous êtes perdus dans les catalogues infinis de jeux, de rétro, de serious game ?

Vous voulez trouver un atelier fun, rapide à préparer, et qui répond à une amélioration pertinente pour votre équipe ?

INVENTEZ LE !

Nous avons préparé un meet-up pour Coachs, SCRUM Masters ou toute personne impliquée dans l'amélioration des équipes : vous y inventerez votre atelier, pas à pas, et facilement.

Objectifs pédagogiques

L'objectif de ce jeu est d'apprendre à concevoir un atelier spécifique de “rétrospective” (session de groupe dédiée à l'amélioration continue dans un cadre Agile).

Les participants apprennent aussi à identifier “ce qui constitue un atelier”, avec une formulation simple (SuMo dans un S.U.V.) et suffisamment absurde pour être marquante.

On apprend dans ce meetup à “donner une cohérence” à un événement.

Mécanismes de jeu

Le jeu consiste à isoler chaque paramètre d'un problème pour imaginer progressivement dessus, de manière à être progressivement de plus en plus cohérent.

Chaque étape contient, dans un temps limité, les actions suivantes :

- Comprendre (l'ingrédient ou la partie de la recette), Imaginer (des exemples d'ingrédients), Proposer (au reste de son équipe), rendre cohérent (avec les autres ingrédients)

Où est le fun ?

- Créativité dans un temps limité
- Sentiment de liberté créatif

Gestion de session : Reco & Astuces

Ouverture :

- Taille idéale de composition des groupes : 3-5 (grand max). 3 idéal pour ne pas avoir de sous-groupes
- En début de session, demander le niveau en création d'atelier et regrouper les participants pour équilibrer les compétences dans les groupes
- Teambuilding gestion de temps : faire trouver des noms d'équipe (permet de s'adresser aux groupes directement ensuite). Timeboxer.

En cours de session :

- Bien timeboxer les tours car il y en a plein
- Rappeler pourquoi chaque ingrédient est important, et comment on peut facilement se planter sur un ingrédient
- Assurer aux participants qu'ils pourront ajuster au fur et à mesure que leur production devient cohérent ⇒ Important de savoir prendre une décision en groupe
- Selon le nombre de groupes, faire partager les trouvailles de quelques uns en sortie de chaque tour

En fin de session :

- Inviter les participants à échanger entre eux. Identifier les (co-)animateurs potentiels