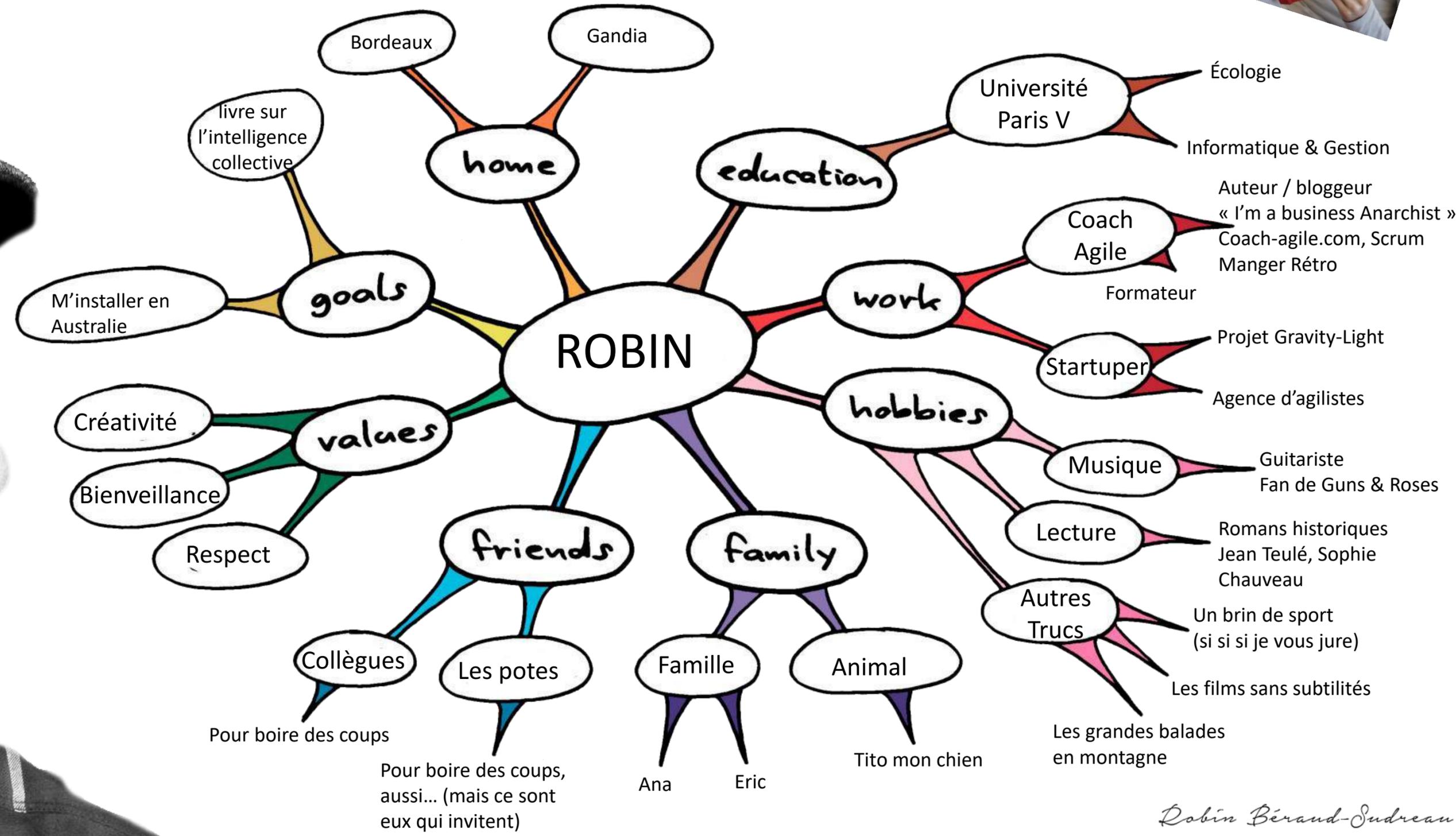
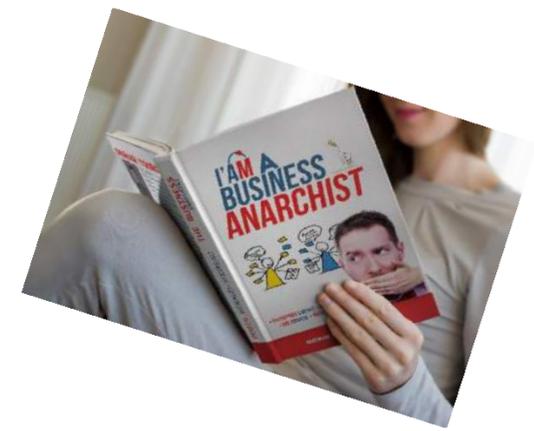


AGILE SMELLS !!

Version 2 ! 45 cartes

UNE SUPER IDÉE DE RÉTROSPECTIVE AGILE





LA RÈGLE

RÈGLES DU JEU & KIT D'UTILISATION



AGILE SMELLS !!!

UTILISATION DU KIT "AGILE SMELLS !!!"

Comme disent les Anglais... Agile Smells !

Ce **serious game** est destiné à **combattre l'Agile Bashing** ! En effet, ce n'est pas l'agilité qui « marche mal » mais souvent la manière dont elle est appliquée. Extrêmement fun, à la limite de l'impertinence, vous allez rencontrer les plus mauvaises pratiques qui soient.

Qu'est-ce qui est pire ? « Un sprint à durée variable » ou « livrer en prod tous les 18 mois » ?

Dès que votre Bashingomètre dépasse 100, la partie est finie !



Ce serious game est inspiré du jeu « Shit Happens »

TÉLÉCHARGEMENT

Téléchargez la dernière version de ce serious game sur coach-agile.com

IMPRESSION

Imprimez le jeu.
Petite astuce : Utilisez un papier foncé !
Ps : une version physique est disponible sur le site !

DÉCOUPAGE

Découpez les planches afin d'obtenir des cartes à jouer.
Attention aux doigts !

JEU & FEEDBACK

Jouez et n'hésitez pas à enrichir le jeu en envoyant des idées de cartes, des illustrations, votre feed-back... !

Robin Béraud-Sudreau

AGILE SMELLS !!!

LES RÈGLES DU JEU

Pour démarrer la partie :

1. Distribuez de manière équitable les cartes “Agile Smells !!” entre les joueurs.
2. Dessinez sur une table (avec du skotch) deux cases :
 - **Case 1 : “Avons nous déjà rencontré cette situation”**
 - **Case 2 : “Ou pas”**

Déroulé d'un tour :

Le facilitateur commence et lit à voix haute une carte **SANS DONNER** son score de bashingomètre.

L'équipe discute brièvement : A-t-elle déjà été confrontée à cette situation... ou pas.

Si oui, elle dépose la carte dans la case associée.

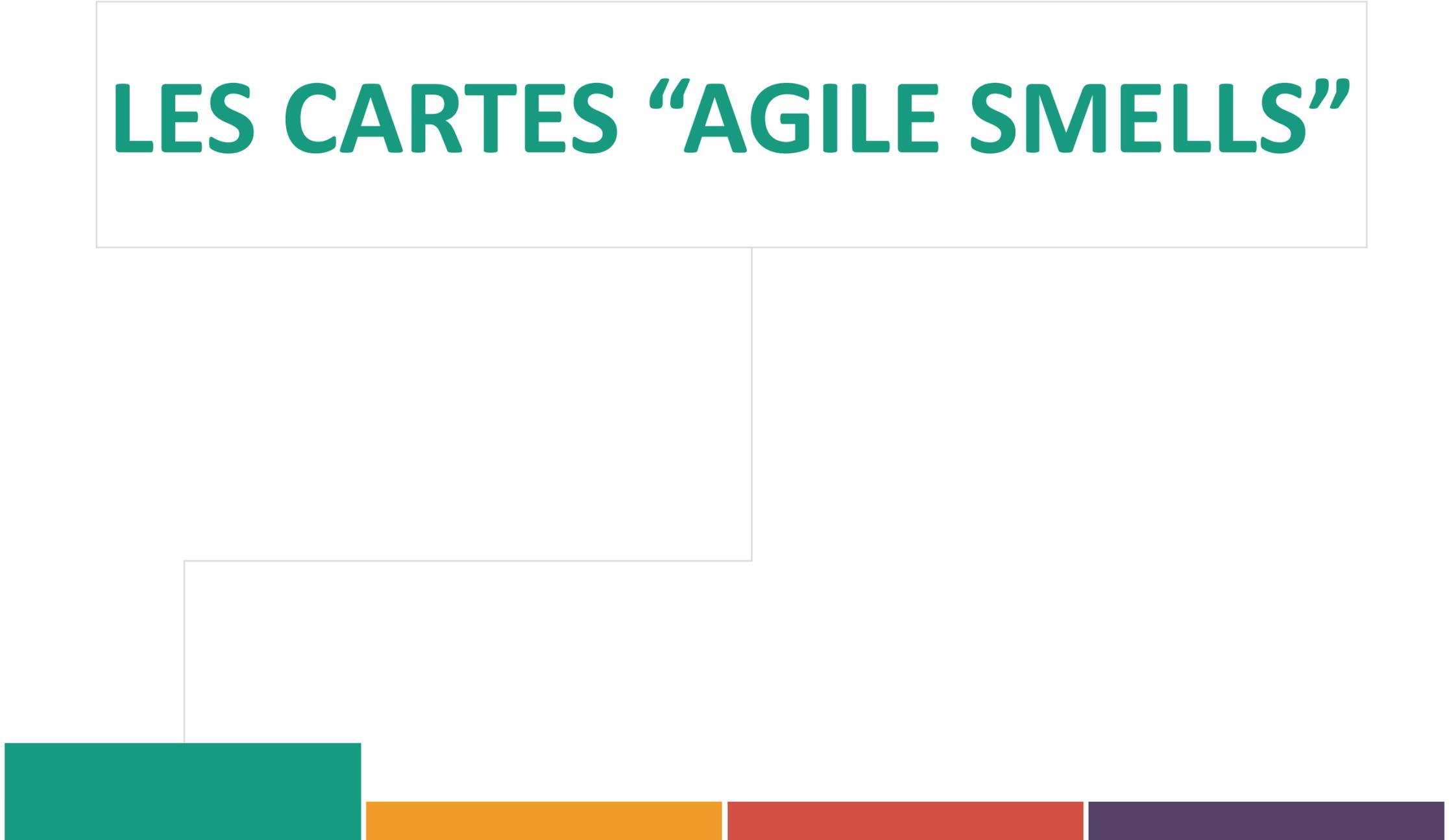
Une fois la carte discutée et déposée dans la bonne case, le jeu continue avec le participant assis à gauche du joueur et un nouveau tour commence.

Dès que le score du **BASHINGOMÈTRE** dépasse **100**, le jeu s'arrête et l'équipe décide d'action concrètes à enclencher.

Tant que le score du Bashingomètre est supérieur à 100, ce n'est pas l'agilité qui ne fonctionne pas mais la manière dont vous l'appliquez !

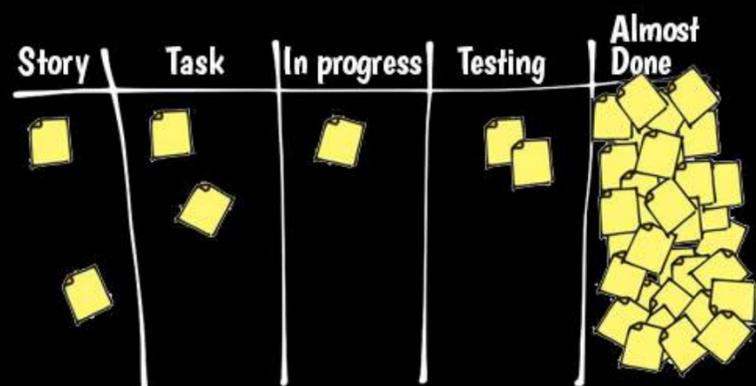
- **Temps d'une partie : 30 minutes environ**
- **Nombre de joueurs : De 3 à 10**

LES CARTES “AGILE SMELLS”



```
graph TD; Title[LES CARTES "AGILE SMELLS"] --- Line[ ]; Line --- Bar[ ]; Bar --- Segment1[Teal]; Bar --- Segment2[Orange]; Bar --- Segment3[Red]; Bar --- Segment4[Purple]; Bar --- Segment5[Grey];
```

LES TESTEURS VALIDENT LES USER STORIES AU SPRINT N+1



BASHINGOMÈTRE

52

REMERCIEMENTS

Merci à Sedera Randria, Anne-Lise Gallon, Sylvie Moumen, Guillaume Dutey-Harispe, Benoit Gobolyak, Nathalie Mota, Frédéric Faure, Solène Lassiaille, Johan Bonneau

pour leurs

Agile Bad smells et bien-sûr à

Alexis Brones et Robin Béraud-Sudreau

pour la conception et production de ce très formidable jeu !



AVOIR UN SPRINT À DURÉE VARIABLE



BASHINGOMÈTRE

56

LA **DOCUMENTATION**
DU **PRODUIT** EST AUX
ARCHIVES



BASHINGOMÈTRE

5

NOUS EFFECTUONS LA
SPRINT REVIEW
EN VIDÉO CONFÉRENCE



BASHINGOMÈTRE

6

NOTRE **BACKLOG** EST
PRIORISÉ AVEC LA
TECHNIQUE **HIPPO**



BASHINGOMÈTRE

15

L'APPROCHE SHU HA RI
C'EST LES COACHS QUI
VIENNENT FAIRE LE JOB



BASHINGOMÈTRE

21

LES CRITÈRES D'AC-
CEPTATION SONT TROP
LONGS À RÉDIGER.
NOUS EN AVONS ZÉRO



BASHINGOMÈTRE

53

FAIRE DES OPEN
SERIOUS GAMES SANS
JAMAIS DÉBRIEFER



BASHINGOMÈTRE

33

NOUS **ESTIMONS** LE
CONTENU DE
L'ITÉRATION EN
JOUR/HOMME

BASHINGOMÈTRE

19

Un serious game par  COACH AGILE
THE INNOVATION WAY

II EXISTE PLUSIEURS
BACKLOGS POUR
UN MÊME **PRODUIT**

BASHINGOMÈTRE

69

Un serious game par  COACH AGILE
THE INNOVATION WAY

LE **PRODUCT OWNER**
DIT AUX DEVS CE
QU'ILS DOIVENT
FAIRE LORS DU
STAND-UP

BASHINGOMÈTRE

63

Un serious game par  COACH AGILE
THE INNOVATION WAY

POUR FAIRE MON
REPORTING, JE
CONVERTIS LES
STORY POINTS EN
JOUR / HOMME

BASHINGOMÈTRE

41

Un serious game par  COACH AGILE
THE INNOVATION WAY

TROP **COOL** !
JE SUIS EN MÊME
TEMPS **DÉVELOPPEUR**,
PRODUCT OWNER ET
SCRUM MASTER !

BASHINGOMÈTRE

91

Un serious game par  COACH AGILE
THE INNOVATION WAY

L'ÉQUIPE **S'ENGAGE**
SUR DES U.S NE
RESPECTANT PAS LA
**DEFINITION OF
READY**

BASHINGOMÈTRE

45

Un serious game par  COACH AGILE
THE INNOVATION WAY

UN SEUL MEMBRE
DE L'ÉQUIPE DÉ-
COUPE EN **TÂCHES**
LES U.S

BASHINGOMÈTRE

16

Un serious game par  COACH AGILE
THE INNOVATION WAY

LES MANAGERS
**DONNENT DU TRA-
VAIL EN DIRECT À**
L'ÉQUIPE DE RÉALI-
SATION

BASHINGOMÈTRE

33

Un serious game par  COACH AGILE
THE INNOVATION WAY

VOUS ENTENDEZ
« **ÊTRE AGILE, C'EST
FAIRE DU SCRUM** »

BASHINGOMÈTRE

26

Un serious game par  COACH AGILE
THE INNOVATION WAY

LE **PRODUCT OWNER**
FAIT LES ESTIMA-
TIONS ET DÉCIDE
SEUL DU CONTENU
DU **SPRINT**

BASHINGOMÈTRE

82

Un serious game par  COACH AGILE
THE INNOVATION WAY

NOTRE **DAILY** EST UN
COMPTE RENDU AU
CHEF !

BASHINGOMÈTRE

51

Un serious game par  COACH AGILE
THE INNOVATION WAY

LES MEMBRES DE
L'ÉQUIPE NE TRA-
VAillent PAS SUR
LE **MÊME PRODUIT**

BASHINGOMÈTRE

22

Un serious game par  COACH AGILE
THE INNOVATION WAY

ON NE **LIVRE PAS**
TANT QUE NOUS
N'AVONS PAS
TOUTES LES U.S !

BASHINGOMÈTRE

58

Un serious game par  **COACH AGILE**
THE INNOVATION WAY

VOUS ENTENDEZ :
« ON A **JIRA !** NOUS
SOMMES AGILE ! »

BASHINGOMÈTRE

18

Un serious game par  **COACH AGILE**
THE INNOVATION WAY

CHEZ NOUS
1 STORY POINT
=
1 JOUR / HOMME

BASHINGOMÈTRE

64

Un serious game par  **COACH AGILE**
THE INNOVATION WAY

NOUS FAISONS TOUS
LES **RITUELS** LE
MÊME JOUR : NOUS
OPTIMISONS NOTRE
TEMPS EN RÉUNION !

BASHINGOMÈTRE

38

Un serious game par  COACH AGILE
THE INNOVATION WAY

LA **MAINTENANCE** DU
PRODUIT N'EST PAS
FAITE PAR L'ÉQUIPE
QUI L'A **RÉALISÉ**

BASHINGOMÈTRE

12

Un serious game par  COACH AGILE
THE INNOVATION WAY

« NOUS AVONS
ARRÊTÉ LES **RÉ-**
TROSPECTIVES :
ÇA SERT À RIEN ! »

BASHINGOMÈTRE

95

Un serious game par  COACH AGILE
THE INNOVATION WAY

IL Y A UN **SCRUM**
MASTER POUR 4
ÉQUIPES !

BASHINGOMÈTRE

84

Un serious game par  **COACH AGILE**
THE INNOVATION WAY

« COMME NOUS
N'AVONS **RIEN À**
MONTRER, NOUS
SAUTONS LA
DÉMONSTRATION »

BASHINGOMÈTRE

66

Un serious game par  **COACH AGILE**
THE INNOVATION WAY

NOTRE DEV TEAM
EST À **TOULOUSE** ET
NOTRE PRODUCT
OWNER À **PARIS** !

BASHINGOMÈTRE

79

Un serious game par  **COACH AGILE**
THE INNOVATION WAY

NOTRE LIVRAISON
EST PRÉVUE DANS **6**
MOIS ! NOUS NE LI-
VRONS PAS AVANT !



BASHINGOMÈTRE

87

NOUS AFFECTONS
UNE USER STORY
PAR **DÉVELOPPEUR**

BASHINGOMÈTRE

74

LA **D.O.D** ?
C'EST QUOI ÇA ?

BASHINGOMÈTRE

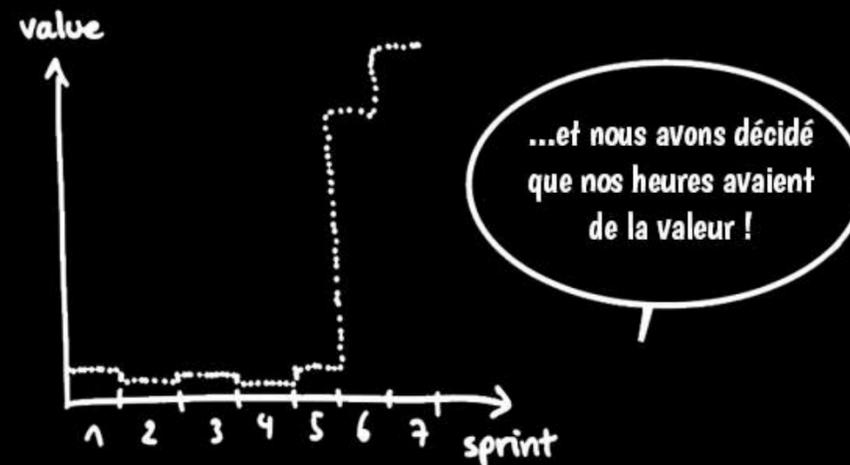
27

DANS NOTRE
ÉQUIPE, LUC NE SAIT
FAIRE **QUE DU**
FRONT ET YVES QUE
DU BACK

BASHINGOMÈTRE

29

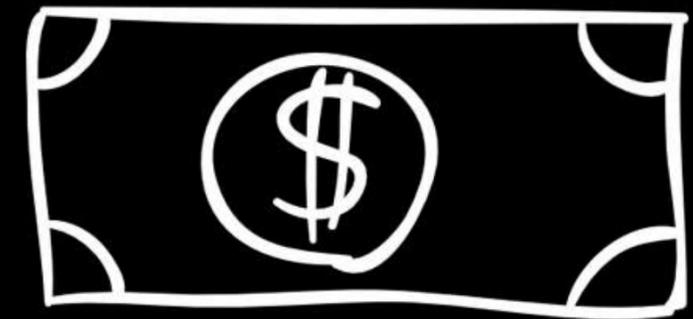
NOTRE P.O SUIT LES
HEURES CONSOMMÉES
ET NON PAS LA
VALEUR LIVRÉE



BASHINGOMÈTRE

91

« LA MOTIVATION
INTRINSÈQUE ?
LAISSE-MOI RIRE, JE
VEUX JUSTE UN
BONUS ! »



BASHINGOMÈTRE

9

**L'ESTIMATION EST
TOUJOURS FAITE
PAR LE TECH LEAD
DANS SON COIN**

BASHINGOMÈTRE

86

Un serious game par  **COACH AGILE**
THE INNOVATION WAY

**NOUS FAISONS DU
M.V.P CIBLE : LE JE-
TABLE N'EST PAS
ENVISAGEABLE**

BASHINGOMÈTRE

39

Un serious game par  **COACH AGILE**
THE INNOVATION WAY

**NOTRE P.O NE NOUS
PRÉSENTE PAS LES
U.S : ELLES SONT
TELLEMENT BIEN
ÉCRITES, IL N'Y A
QU'À LIRE !**

BASHINGOMÈTRE

11

Un serious game par  **COACH AGILE**
THE INNOVATION WAY

NOUS **VALIDONS**
(OU PAS) LES U.S
PENDANT LA **DÉMO**

BASHINGOMÈTRE

65

Un serious game par  COACH AGILE
THE INNOVATION WAY

LES **DÉVELOPPEURS**
SONT **PARTAGÉS**
ENTRE **DEUX** ÉQUIPES
POUR **TROIS PRO-**
DUITS DIFFÉRENTS

BASHINGOMÈTRE

40

Un serious game par  COACH AGILE
THE INNOVATION WAY

SUPER ! LES ÉLÉ-
MENTS DU BACKLOG
SONT **PRIORISÉS**,
ESTIMÉS, DÉTAILLÉS
POUR LES **12** PRO-
CHAINES ITÉRATIONS

BASHINGOMÈTRE

90

Un serious game par  COACH AGILE
THE INNOVATION WAY

DANS L'ÉQUIPE IL Y
A PLUS DE **P.P.O** QUE
DE DÉVELOPPEURS

BASHINGOMÈTRE

82

Un serious game par  COACH AGILE
THE INNOVATION WAY

NOTRE P.O : « ILS
SONT **CHIANTS** LES
DEVS ! ILS POSENT
TROP DE QUESTIONS
! »

BASHINGOMÈTRE

24

Un serious game par  COACH AGILE
THE INNOVATION WAY

DANS LA DEV TEAM :
GREG A UNE VÉLOCI-
TÉ DE **8** POINTS,
ALINE DE **15** ET
JEREMY DE **4**

BASHINGOMÈTRE

76

Un serious game par  COACH AGILE
THE INNOVATION WAY