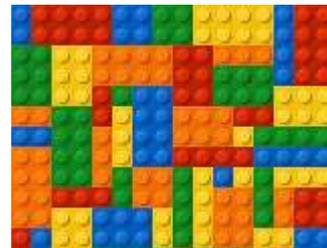


LEGO FOR SCRUM



Les règles du jeu

LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE



Des boîtes de Lego



Des Post-it



Des marqueurs



LA DISPOSITION DE LA SALLE



1 table = 1 ville



Pour chaque table, 4 panneaux au mur

Backlog

Estimation

Planning



Rétrospective

Pour chaque table, 1 product Owner et 1 Scrum master



LE DÉROULEMENT DU JEU : LE CONTEXTE

Chaque équipe a pour mission de **construire une ville** (ville médiévale, ville écolo, ville flottante, etc.) aux caractéristiques bien précises.

Pour la construction de ces villes, les équipes vont devoir opérer en **mode Agile**, avec la méthode Scrum.

LES RÔLES DES PARTICIPANTS

 **Le Product owner** : il représente le client. C'est lui qui définit les contours du projet, les priorités.

 **Le Scrum master** : il est l'un des membres de l'équipe. Il fait le lien avec le Product owner pour s'assurer que le projet est bien défini. Il veille au respect du cadre de travail Scrum.

 **Les développeurs** : ce sont les membres de l'équipe. Ils réalisent le projet et

BACKLOG / ESTIMATION

 **Backlog** : ici, il est représenté par un grand panneau, sur lequel le Product Owner colle des post-it qui représentent les détails du projet (les livrables), classés par ordre de priorité.

 **Estimation** : les équipes trient chaque livrable en fonction de la difficulté qu'il représente. Ils les classent alors sur un tableau entre 1 ; 2 ; 3 ; 5 ; 8 (suite de Fibonacci)

LE DÉROULEMENT DU JEU : LES ÉTAPES



1ère étape :

Auto-organisation des équipes qui choisissent leur Scrum master



2ème étape :

Réalisation du Backlog à l'aide du Product Owner et estimation de la difficulté des livrables.



3ème étape :

3 sprints décomposés ainsi : Planification, Production, Revue, Rétro

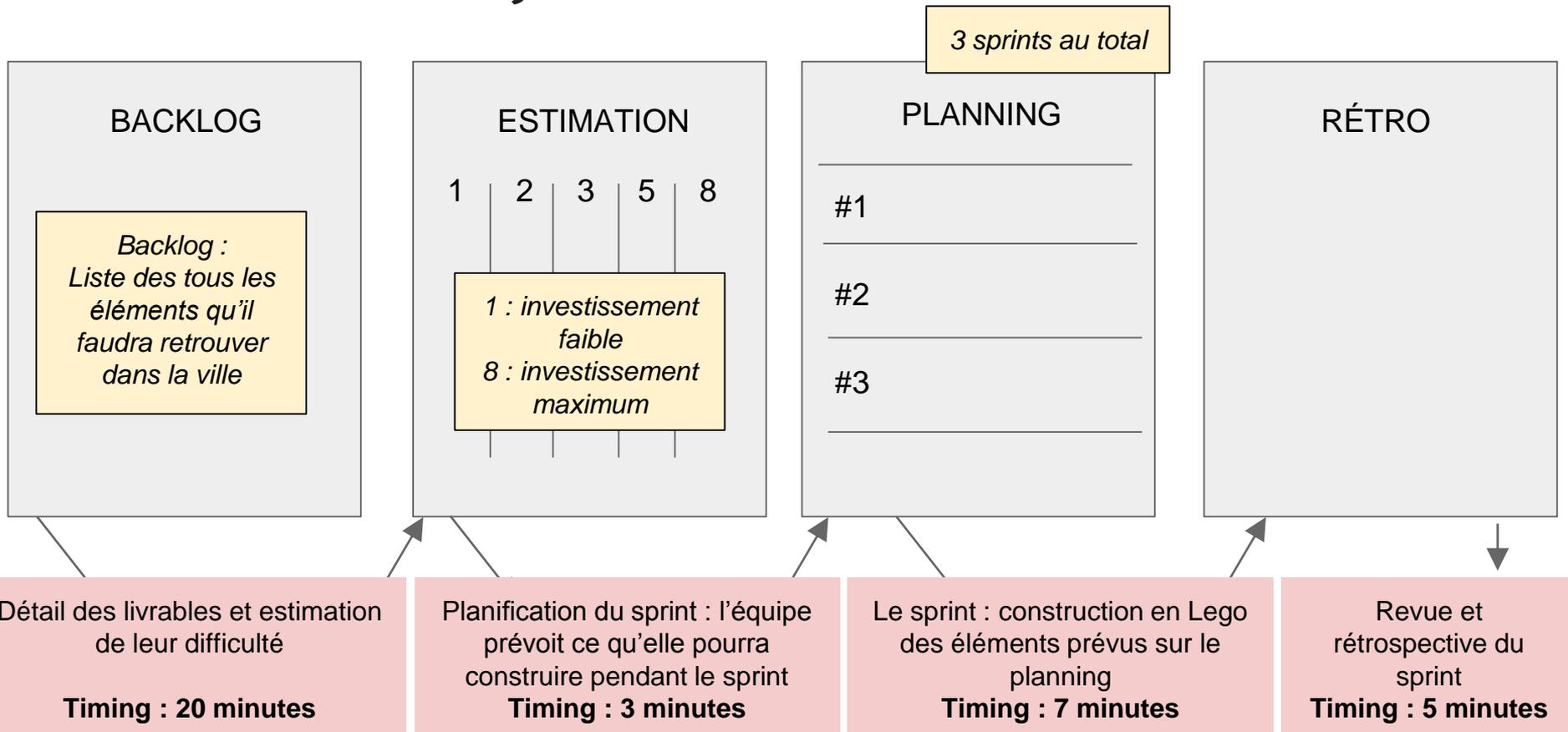
REVUE / RÉTRO



A la fin du sprint, le Product owner fait la **Revue** des éléments réalisés, les valide ou non.

Lors de la **Rétro**, les participants échangent sur la méthode et l'organisation pour s'améliorer lors du sprint suivant.

LE DÉROULEMENT DU JEU



LES FEEDBACKS

A la fin de la soirée, un coach agile réalise un **feedback** pour apporter des éléments théoriques complémentaires.

Les participants donnent leurs **feedbacks** la soirée en inscrivant un mot sur post-it.



sur
un