



ScruMind

Osez vous mesurer à l'antiscrum !

#OpenSeriousGame



Dans quels cas jouer à ScruMind ?

On peut jouer pour

Sensibiliser à certaines pratiques d'équipes, principes agiles clés et de scrum.

Instaurer de la cohésion dans une nouvelle équipe, la renforcer dans une équipe existante.

Faire prendre du recul à une équipe par rapport à une situation vécue ou à venir.

A quel moment ?

Quand une nouvelle équipe se forme.

Lors d'une rétrospective en préparant une histoire à l'avance.

En session post ou pre-mortem.

En exercice pratique lors d'une formation.

En mode tournoi, avec plusieurs équipes lors d'un séminaire ou au sein d'un même service.



ScruMind

Guide de l'animateur : comment jouer et faire jouer ?

#OpenSeriousGame



1 - Expliquer le but du jeu



En tant que joueur

Objectif de ScruMind :

Produire un maximum de valeur malgré les aléas qui peuvent survenir en cours du jeu.



En tant qu'animateur

Ce qui est important de souligner :

ScruMind met en lumière une série d'aléas qu'une équipe IT peut rencontrer dans la vraie vie au cours d'un projet.

Ce jeu invite les joueurs à se mettre en situation et doit les amener à trouver des solutions "réalistes".

2 - Expliquer les différents rôles



En tant que joueur

Ils peuvent jouer :

L'antiscrum -

- Il empêche l'équipe de produire de la valeur en posant des aléas,
- Il contextualise les aléas pour leur donner du sens,
- Il valide ou non les solutions données par les membres de l'équipe.

Les membres de l'équipe -

- Ils produisent de la valeur,
- Ils se défendent face aux aléas en trouvant des solutions "réalistes",
- Ils sont attentifs au moral de l'équipe.



En tant qu'animateur

Pourquoi un animateur externe ?

Avoir un animateur externe permet de faire prendre du recul par rapport au jeu.

Votre rôle est donc -

- D'aider l'équipe à réfléchir et à avancer dans le jeu,
- D'aider l'antiscrum à scénariser les attaques,
- De rappeler le cadre du jeu qui est avant tout à portée pédagogique.

A rappeler :

Il y a un seul antiscrum durant une partie de jeu.

L'équipe est composée entre 5 à 6 joueurs.

3 - Définir qui fait quoi ?



En tant que joueur

Qui sera l'antiscrum ?



Qui sera l'équipe ?

Au sein de cet équipe, il faut aussi une personne pour gérer le **niveau de moral** de l'équipe et une autre pour faire **avancer les sprints**.



En tant qu'animateur

Quelques recommandations :

Pour le rôle antiscrum, il est recommandé de prendre un scrum master ou une personne qui connaît bien les mécanismes de projet..

Poser le cadre: quel est l'objectif de l'équipe? Quel est le produit (logiciel, paire de chaussures...)?

4 - Distribuer les cartes



En tant que joueur

Prendre en main les cartes :

L'antiscrum reçoit 6 cartes "Attaque"

Les membres de l'équipe reçoit chacun 6 cartes "Equipe" :

- cartes pour produire de la valeur
- cartes pour remonter le moral (+1, +2 ou +3)
- cartes pour se défendre

Le membre de l'équipe désigné récupère les cartes "moral".

Le membre de l'équipe désigné récupère les cartes "sprint".



En tant qu'animateur

Quelques recommandations :

Si vous avez opté pour la version en ligne, il faut laisser le temps aux participants prendre en main la plateforme.

Laisser le temps également à l'antiscrum de prendre connaissance de ses cartes "Attaque" pour qu'il commence à réfléchir au début de son histoire.

Montrer aux autres joueurs (l'équipe) à quoi ressemble les différents types de cartes "Equipe"

5 - Jouer :-)



En tant que joueur

Durant un tour de jeu :

L'**antiscrum** peut poser 2 cartes "Attaque" maximum à n'importe quel moment,

Sans ordre précis, chaque **membre de l'équipe** peut :

- poser une carte "Défense"
- poser une carte "Moral +1", "Moral +2" ou "Moral +3"
- poser une carte "Valeur"
- échanger une carte

Tout le monde pioche après avoir joué de sorte à avoir toujours 6 cartes en main.

A la fin du tour, les cartes "Valeur" posées passent en production (sauf contre indication sur une carte "Attaque").



En tant qu'animateur

Il y a 10 tours de jeu pour une partie.

Proposer aux joueur de faire un ou deux tours de chauffe.

Il est important que les joueurs jouent en équipe, ils doivent discuter, monter une stratégie pour être le plus efficace possible.

6 - Quand il y a une "Attaque", on fait quoi ?



En tant que joueur

L'antiscrum a encore frappé :

Quand l'antiscrum attaque, il doit décrire le contexte et ensuite poser sa carte.



Que doit faire l'équipe ?

- baisser le moral,
- discuter et trouver une solution appropriée,
- chercher dans leur jeu les cartes de défense qui conviennent.



En tant qu'animateur

Être vigilant si le jeu est bloqué :

L'antiscrum peut bloquer rapidement le jeu avec ses attaques. Si cela est le cas, rappeler le cadre du jeu : un jeu à portée pédagogique.

Recommandation pour se défendre :

Les membres de l'équipe doivent discuter pour contrer une attaque avant de regarder les cartes de défense, le but est de les faire réfléchir sur la meilleure solution.

7 - Attention au moral !



En tant que joueur

Chaque carte "Attaque" fait baisser le niveau de moral de l'équipe : -1 ou -2.

Selon le niveau de moral, il y a des conséquences sur la production de valeur ou l'organisation de l'équipe :

Niveau de moral	Impact
≥ 4	aucun
2 ou 3	2/3 des valeurs posées sont comptabilisées sur le tour
0	1/3 des valeurs posées sont comptabilisées sur le tour
-1	1 membre de l'équipe sort (jusqu'à ce que le moral remonte) 1/3 des valeurs posées sont comptabilisées sur le tour



En tant qu'animateur

Défense



Expertise

La solution n'est pas sur cette carte mais dans la réflexion collective

Sprint



4

Sprint



5

Sprint



9

Sprint



3

Sprint



3

Sprint



9

Sprint



5

Sprint



4

Défense



Expertise

La solution n'est pas sur cette carte mais dans la réflexion collective

Valeur



10

Valeur



10

Valeur



10

Valeur



10

Valeur



10

Valeur



20

Valeur



20

Valeur



20

Valeur

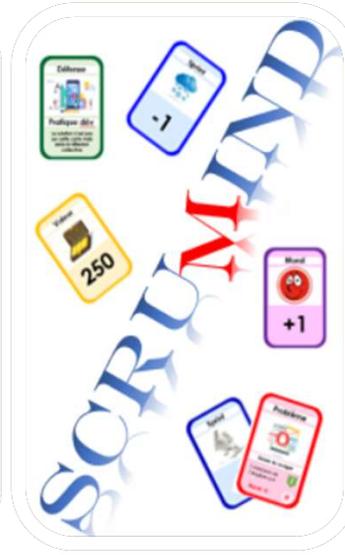


20

Valeur



10



Valeur



20

Valeur



20

Valeur



50

Valeur



50

Valeur



50

Problème



US sans valeur

Impossible de produire des BV >20

2

Moral: -2

P

Problème



Absence prolongée du PO

Impossible de poser des BV

2

Moral: -2

P

Problème



Tension dans l'équipe

2 joueurs sortent

1

Moral: -1

1S

Problème



Conception à revoir

La BV déjà produite est divisée par 2

1

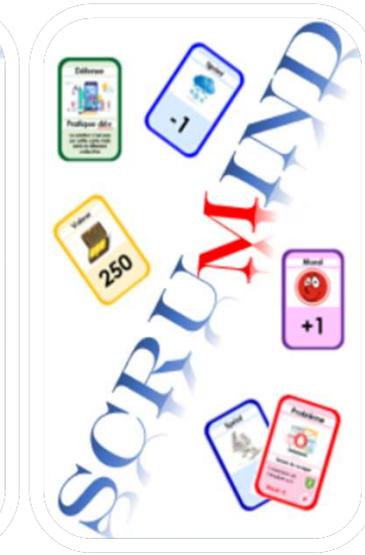
Moral: -1

1S

Valeur



50



Valeur



100

Valeur



100

Valeur



100

Valeur



100

Valeur



50

Valeur



150

Valeur



150

Valeur



100

Valeur

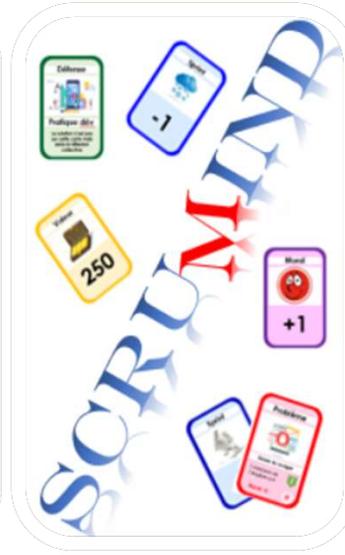


100

Valeur



50



Moral de l'équipe



1

Moral de l'équipe



4

Moral de l'équipe



6

Moral de l'équipe



3

Moral de l'équipe



-1

Problème



Pas de communication

Arrêt de la livraison en production

1

Moral: -1

1S

Moral de l'équipe



5

Problème



Dépendance non anticipée

½ des joueurs peut produire et ½ n'est pas livrée en production

1

Moral: -1

2S

Moral de l'équipe

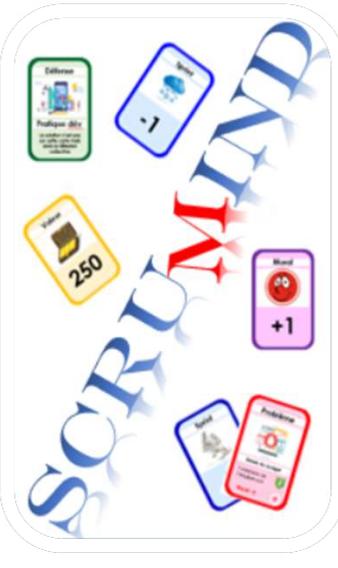
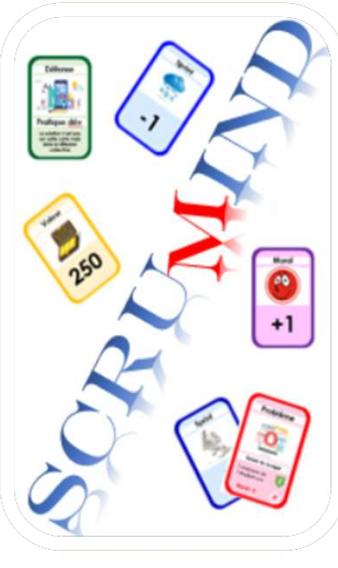


0

Moral de l'équipe



2



Valeur



200

Valeur



200

Valeur



200

Valeur



200

Valeur



200

Valeur



150

Valeur



150

Valeur



150

Valeur

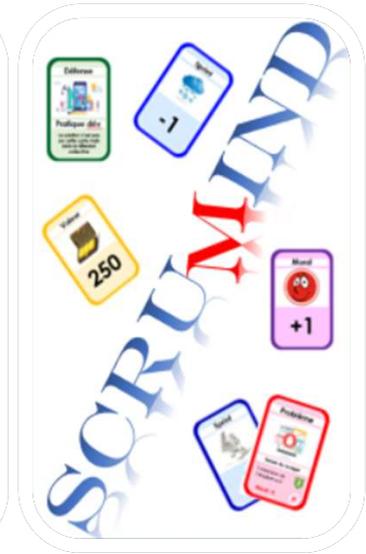
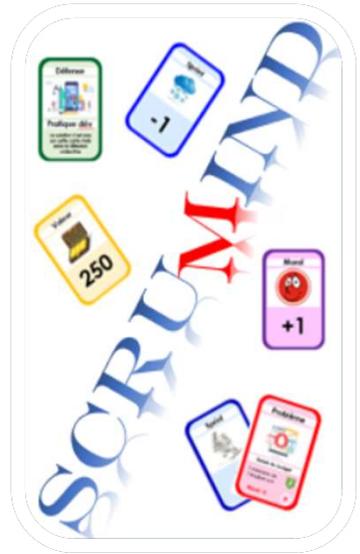


150

Valeur



200



Moral de l'équipe



1

Moral de l'équipe



4

Moral de l'équipe



6

Moral de l'équipe



3

Moral de l'équipe



-1

Problème



Pas de communication

Arrêt de la livraison en production

1

Moral: -1

1S

Moral de l'équipe



5

Problème



Dépendance non anticipée

½ des joueurs peut produire et ½ n'est pas livrée en production

1

Moral: -1

2S

Moral de l'équipe



0

Moral de l'équipe



2



Valeur



250

Valeur



250

Valeur



250

Valeur



250

Valeur



250

Valeur



250

Problème



Backlog = cahier des charges

1 1/3 des joueurs peuvent produire de la BV
P Moral: -1

Problème



Recette non itérative

1 La 1/2 des BV n'est pas livrée
1S Moral: -2

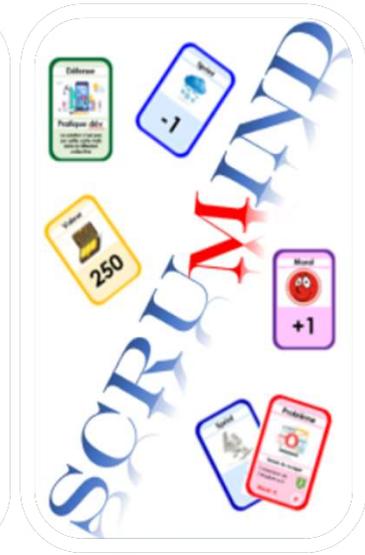


Twinmind propose des formations Agile par la pratique permettant un apprentissage efficace des concepts qui seront plus facilement applicables en entreprise.

contact@twinmind.fr



Ce jeu est un #OpenSeriousGame, il est fait pour que tous les joueur(-se)s puissent le rejouer par eux/elles mêmes, se l'approprier, le retransmettre, et inviter de nouveaux(-elles) débutant(e)s à transmettre à leur tour.



Valeur



250

Valeur



250

Valeur



250

Valeur



250

Valeur



250

Moral



+1

Moral



+1

Moral



+1

Moral

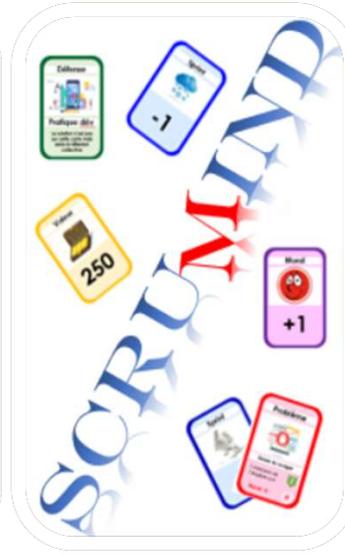


+1

Valeur



250



Moral



+2

Moral



+2

Moral



+2

Moral



+2

Moral



+2

Moral



+1

Moral



+3

Moral



+3

Moral

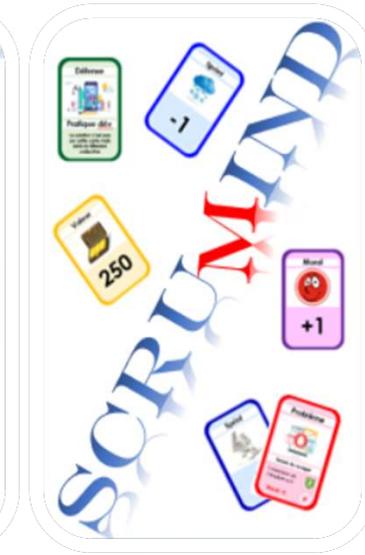
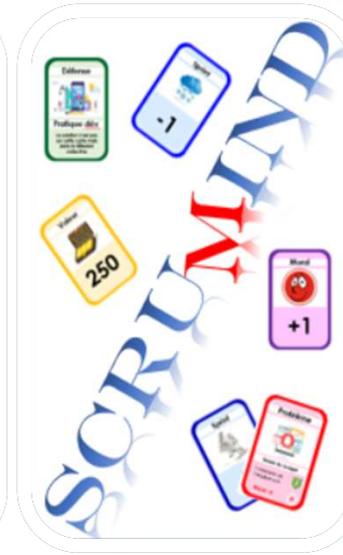


+3

Moral



+3



Défense



Pratique dév

La solution n'est pas sur cette carte mais dans la réflexion collective

Défense



Méthode

La solution n'est pas sur cette carte mais dans la réflexion collective

Défense



Gouvernance

La solution n'est pas sur cette carte mais dans la réflexion collective

Défense



Délais

La solution n'est pas sur cette carte mais dans la réflexion collective

Défense



Chance

La solution n'est pas sur cette carte mais dans la réflexion collective

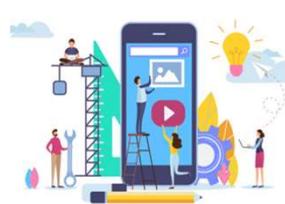
Défense



Méthode

La solution n'est pas sur cette carte mais dans la réflexion collective

Défense



Pratique dév

La solution n'est pas sur cette carte mais dans la réflexion collective

Défense



Gouvernance

La solution n'est pas sur cette carte mais dans la réflexion collective

Défense



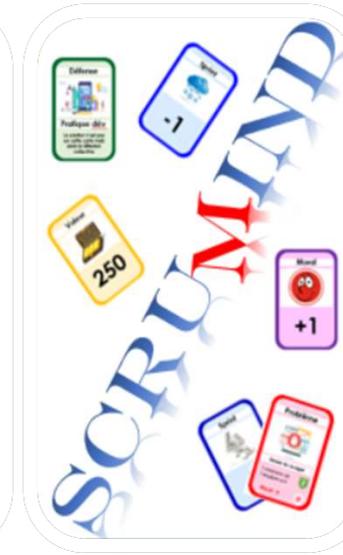
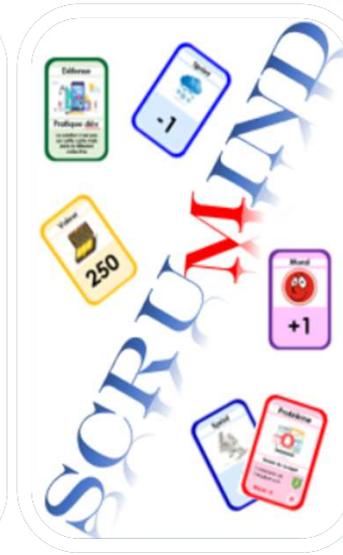
Chance

La solution n'est pas sur cette carte mais dans la réflexion collective

Moral



+3



Problème



Projet dépriorisé

Développement arrêté

2

Moral: -2

P

Problème



Désengagement équipe

1 joueur sur 2 peut produire

1

1S Moral: -1

Défense



Périmètre

La solution n'est pas sur cette carte mais dans la réflexion collective

Défense



Délais

La solution n'est pas sur cette carte mais dans la réflexion collective

Défense



Médiation

La solution n'est pas sur cette carte mais dans la réflexion collective

Problème



Problème bloquant dissimulé

2 Production arrêtée

1S Moral: -2

Problème



Bug bloquant en test

1 1/3 des BV passent en production

1S Moral: -1

Défense



Périmètre

La solution n'est pas sur cette carte mais dans la réflexion collective

Défense



Médiation

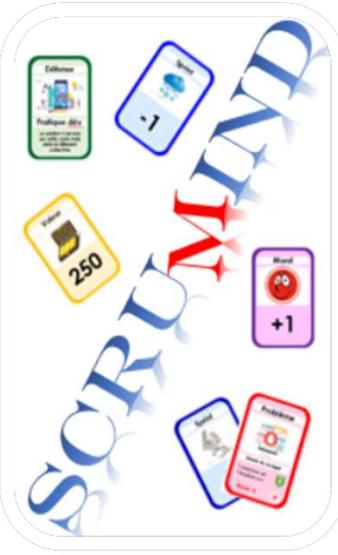
La solution n'est pas sur cette carte mais dans la réflexion collective

Défense



Expertise

La solution n'est pas sur cette carte mais dans la réflexion collective



Problème



Burn out

1 membre de l'équipe sort

2

Moral: -2

4S

Problème



Absence d'un dév

1 membre de l'équipe sort, la ½ des BV n'est pas livrée

1

Moral: -1

1S

Problème



Bug bloquant en prod

Impossible de poser de la BV
Pas de livraison en production

2

Moral: -2

P

Problème



Périmètre à compléter

Perte d'un sprint

1

Moral: -1

P

Problème



PO pas réactif

La ½ des BV ne part en production

2

Moral: -2

P

Problème



Absence fonctionnalités

1 point de morale perdu par sprint dû à la pression du sponsor

1

Moral: -1

2S

Problème



Burn out

1 membre de l'équipe sort

2

Moral: -2

4S

Problème



Produit non accepté

Production stoppée, sprint annulé

2

Moral: -2

P

Problème



Baisse du budget

1 membre de l'équipe sort

2

Moral: -2

P

Problème



Périmètre à revoir

Retrait des BV 250 déjà posées

2

Moral: -2

P



Moral de l'équipe



1

Moral de l'équipe



4

Moral de l'équipe



6

Moral de l'équipe



3

Moral de l'équipe



-1

Problème



Pas de communication

Arrêt de la livraison en production

1

Moral: -1

1S

Moral de l'équipe



5

Problème



Dépendance non anticipée

½ des joueurs peut produire et ½ n'est pas livrée en production

1

Moral: -1

2S

Moral de l'équipe



0

Moral de l'équipe



2

