

The Tangram Retro : Une retrospective agile



« The Tangram Retro : une rétrospective agile » est une retro amusante à faire avec au moins 2 équipes qui travaillent en remote.

Elle a été imaginée pour fonctionner avec un board type Miro, Mural, Klaxoon etc ...

L'idée est d'arriver à faire collaborer plusieurs équipes entre elle alors qu'elles ne s'y sont pas préparées.

Comment réaliser « The Tangram Retro : une rétrospective agile » :

Préparez un board miro.

Avec vos collègues scrum master, réalisez vos rétrospectives (habituelles) sur ce même board dans un espace assez éloigné pour que vos équipes ne s'aperçoivent pas tout de suite qu'ils sont sur un même board.

Même board, mais pas même zoom ou teams ou autre outil de visio. Chaque équipe démarre sa rétro comme d'habitude.

Si ce n'est pas déjà le cas, cela va vous demander exceptionnellement de faire les rétros des équipes en même temps.

Dans un autre coin de ce board, pour la dernière partie de votre rétro « The Tangram Retro : An agile rétrospective » préparez un seul et même espace tangram pour toutes les équipes.

A une heure donnée, et convenu entre SM, rendez-vous sur cet espace de votre board

Dans cet espace du board préparez des sets de tangram comme ci-dessous. Les pièces ne s'alignent pas totalement (avec Miro) mais ça fonctionne bien quand même :



Chaque set est composé de 7 pièces

Préparez donc 1 set par personne qui va participer à votre rétrospective + 1 ou 2 sets de plus en fonction du nombre de personne et de groupe.

Pensez à mettre chaque set dans une seule couleur unique.

On obtient quelque chose comme ça :



Les règles de « The Tangram Retro : une rétrospective agile » :

- Les participants n'ont pas le droit de copier-coller les sets de tangram, ni même les pièces unitaires
- Il n'est pas possible non plus de redimensionner les pièces.

Le déroulé :

1. Demandez à chacun de construire un animal avec 8 pièces exactement.

Cet animal doit représenter ce qu'ils ressentent maintenant.

Sachant que chaque set fait 7 pièces, ils vont devoir aller chercher une pièce ailleurs. Vous pouvez forcer le trait en leur demandant qu'au moins une des 8 pièces doit avoir une couleur différente.

Laissez-les s'organiser, se voler les pièces, monter des stratégies, râler etc

Si des petits malins se mettent à dupliquer des pièces, supprimez-les.

Laissez-leur quelques minutes (entre 5 et 10min en fonction de leur connaissance de l'outil) pour construire cet animal.

2. Débriefeur de cette 1ere étape

Quel animal ils ont voulu représenter et pourquoi ?

Que s'est-il passé pendant cette 1ere étape ?

Laissez-les venir à parler du manque de pièces, de la présence d'une autre équipe en même temps qu'eux sur le même board.

Demandez-leur comment ils ont réagi, ce qu'ils ont fait et ce qu'ils auraient pu faire autrement.

Ont-ils inventé des règles qui n'existent pas ?

A ce stade il est probable qu'il y ait eu peu d'échange avec la ou les autres équipes.

C'est le moment de passer à quelque chose de magique.

Chaque équipe est toujours dans sa propre visio conf.

3. Il est maintenant temps de faire travailler tout le monde (toutes équipes) avec toutes les pièces présentent. Même celles déjà utilisées.

En équipe, leur objectif est de représenter l'animal (un seul pour l'équipe) qui représente le mieux ce que sera leur produit, leur équipe d'ici le prochain sprint, la prochaine release ou tout autre projection vers le futur que vous voulez travailler.

Il ne doit rester aucune pièce non utilisée.

Donnez leurs 15 minutes pour construire cet animal.

Laissez-les là aussi se débrouiller pour communiquer avec les autres équipes présentes selon le moyen qu'ils souhaitent. Inutile de préparer des conf room en avance.

Si c'est carrément la guerre, qu'aucune communication entre les équipes n'émergent, donnez-vous le droit d'interrompre la partie (mettre le timer en pause) et de lancer une salve de questions ouvertes sur la communication, sur le travail vers un objectif commun etc ...

Relancer le timer et laisser la partie se terminer.

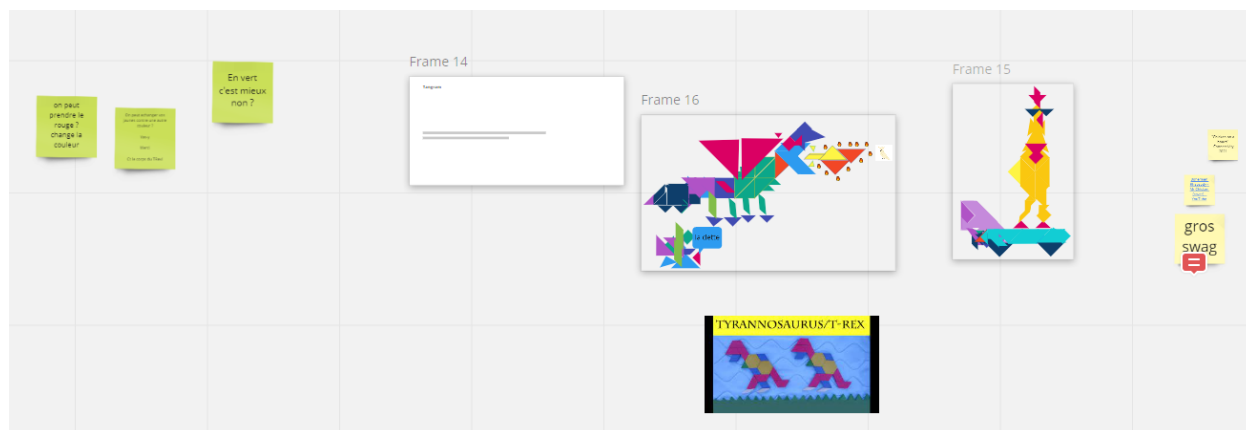
4. Débriefer cette dernière étape.

J'en suis sûr, vous trouverez les questions en fonction du contexte vécu

Appuyez sur la communication

Rappelez pourquoi les principes de l'agile manifesto, ou faites-leur chercher lesquels ils ont vécu.

Demandez-leur, en quoi ce qui s'est passé est différent de ce qu'ils vivent au quotidien



Avec [Stéphane Dupuy](#), nous avons réalisé cette rétrospective avec 2 équipes en décembre 2021, après une release. Les équipes se sont petit à petit silotés, avec une communication difficile, à distance, mais également entre les 2 open-spaces en physique. Nous voulions les faire travailler sur cet aspect.

Nous avons chacun animé une rétrospective « classique » dans notre coin avec les équipes que nous accompagnons avant de nous rejoindre, sans le dire à nos équipes, pour réaliser « The Tangram Retro : An agile retrospective ».

Ce fut un très bon moment pour les équipes et pour nous. Un bon moment, même s'il était court, de teambuilding, et une prise de conscience de leur manque de communication.

Dès le lendemain, nous avons des membres d'équipes qui naviguaient entre les 2 pour communiquer. A notre release planning nous avons pu constater une meilleure coordination et traitement des dépendances.

Si vous apportez des améliorations à cet atelier, n'hésitez pas à nous les partager pour que nous puissions l'enrichir. Et sinon tous vos retours sont les bienvenus !