

# SCRUMBLE

LES REGLES DU JEU

UN JEU AGILE PAR

**PYXIS**  
savoir agile, faire mieux

# NOTES ET REMERCIEMENTS

Ce guide a été mis à jour le 24 octobre 2014. Pensez à vérifier qu'il s'agit bien de la version la plus récente!

## A PROPOS DU JEU

Scrumble est né en 2014 dans l'esprit fantaisiste de Romain Trocherie, coach Agile et Scrum Master à [Pyxis Suisse](#). Après tout, si Scrum vient en partie d'un jeu, pourquoi ne pas créer un jeu sur Scrum? Telle était l'idée de départ.

La conception du jeu et les expérimentations ont duré de longues semaines, et Scrumble continuera d'évoluer selon vos expériences! Pour toute remarque ou suggestion, n'hésitez pas à communiquer avec Romain par courriel à [rtrocherie@pyxis-tech.com](mailto:rtrocherie@pyxis-tech.com).

## LICENCE ET DROITS D'UTILISATION

Le jeu Scrumble est entièrement gratuit, jouable par tous, peu importe le lieu et le moment.

Néanmoins, nous tenons à préciser que celui-ci a fait l'objet d'un travail conséquent de la part de l'équipe de Pyxis Suisse et que l'objectif final du jeu, c'est-à-dire promouvoir un fonctionnement idéal des équipes selon les principes de Scrum, ne doit pas être altéré.

A ce titre, le jeu et ses différents supports sont distribués sous licence ([Creative Commons Attribution – Pas d'Utilisation Commerciale – Pas de Modification 4.0 International](#)). Ainsi, vous pouvez les partager en citant les auteurs, sans modification et sans contrepartie financière.



## REMERCIEMENTS

Vous n'auriez pu lire ces lignes, ni jouer à Scrumble sans la participation appréciée de gens formidables et très joueurs! Ils ont cogité sans relâche, lancé un millier de fois les dés, pioché jusqu'à épuisement... Bref, un grand merci aux personnes suivantes :

**Aux membres de l'équipe de Pyxis Suisse** (nommément Christian Lapointe, Francesco Lomonaco, Gaël Luisier, Nedjma Saidani, Tremeur Balbous et Thomas Gibot) pour leurs encouragements et avoir servi de premiers cobayes!

**À Pyxis Canada et à Pyxis Belgique** pour leur soutien lors de la conception et du perfectionnement du jeu.

Et naturellement, à vous parce que vous portez l'Agilité en jouant à Scrumble!

# SOMMAIRE

NOTES ET REMERCIEMENTS .....	2
A PROPOS DU JEU .....	2
LICENCE ET DROITS D'UTILISATION .....	2
REMERCIEMENTS .....	2
SOMMAIRE .....	3
INTRODUCTION.....	4
OBJECTIFS DU JEU ET COMPORTEMENTS RECHERCHES .....	4
PREALABLES ET PREPARATION.....	5
SUPPORT ET ELEMENTS .....	5
PREPARATION ET ORGANISATION.....	5
VUE D'ENSEMBLE DU JEU .....	6
JOUEURS.....	7
SCRUM MASTER .....	7
PRODUCT OWNER.....	7
MEMBRES DE L'EQUIPE DE DEVELOPPEMENT .....	7
OBJECTIFS ET CONDITIONS DE VICTOIRE.....	7
OBJECTIFS .....	7
CONDITIONS DE VICTOIRE .....	8
TEMPS.....	8
PHASES DE JEU .....	8
PRE-SPRINT .....	8
SPRINT .....	10
PLANIFICATION DE SPRINT.....	10
JOURS DE DEVELOPPEMENT .....	11
REVUE .....	11
RETROSPECTIVE.....	12
VOTRE NEMESIS : LA DETTE TECHNIQUE.....	12
FIN DU JEU .....	13
ANNEXES.....	14
JEU DE ROLE : PRE-SPRINT .....	14
FOIRE AUX QUESTIONS .....	14
ANECDOTES DIVERSES.....	15

## INTRODUCTION

Scrumble est un jeu qui est calqué sur les rôles, événements et artefacts de Scrum. Son objectif consiste à présenter le fonctionnement et les préceptes de Scrum à une équipe qui souhaite s'approprier ce cadre de développement ou à révéler les erreurs commises dans le cas d'une adoption défailante.

Le jeu permet, dans une ambiance décontractée, de mettre en lumière bon nombre de problèmes auxquels l'équipe fait face et d'y apporter, par la même occasion, des solutions spontanément.

Les nombreux aléas ont pour vocation de mettre à l'épreuve les joueurs en tant qu'acteurs créateurs de véritables produits. Perturber, créer des déclics, développer les valeurs individuelles et collectives nécessaires au bon fonctionnement d'une équipe, donc de projets, voilà le programme de Scrumble.

Nous vous souhaitons des parties de Scrumble très amusantes et nous espérons que vous tirerez profit des expériences vécues pour apporter les meilleures améliorations possible dans vos équipes Scrum!

**A vous de jouer!**

## OBJECTIFS DU JEU ET COMPORTEMENTS RECHERCHES

Comme il est indiqué dans l'introduction, Scrumble est un moyen d'apprentissage et de consolidation de Scrum par le plaisir lorsque les participants sont réticents à faire le pas d'eux-mêmes, à apprendre par les guides ou à s'approprier Scrum en tant que tel.

La grande force de Scrumble tient dans son rôle de révélateur de dysfonctionnements dans l'équipe dans un contexte qui se doit favorable à la transparence et à l'interaction, sans risques pour chacun.

Les règles décrites dans ce guide sont idéalement calquées sur Scrum et peuvent paraître complexes au premier abord. Toutefois, il n'en est rien. Vous vous en rendrez compte très vite après un premier sprint. Aussi, aucune partie ne se ressemble, de par la créativité et les décisions des joueurs. Ils trouvent ensemble des possibilités nouvelles et parfois même des problèmes là où il n'en existe pas! De ces défis découlent de nombreux enseignements et un développement Agile de chacun :

- **Esprit d'équipe** : Chacun prend activement part à l'activité et est entendu par les autres.
- **Créativité** : Sans tricher, les mécanismes du jeu sont exploités par les joueurs.
- **Auto-organisation** : Les initiatives sont collectives et spontanées et rythment le jeu.
- **Transparence** : Chacun s'exprime clairement et les idées sont rendues compréhensibles à tous.
- **Respect** : Les tensions et perturbations inutiles sont évitées, écartées du jeu.
- **Résolution de conflits** : Les problèmes entre joueurs sont résolus intelligemment et sans heurts.
- **Capacité à prioriser** : Le Product Owner cible la livraison de valeur, et l'équipe y contribue.
- **Engagement** : Chacun fait de son mieux en suivant une direction commune vers l'objectif.

# PREALABLES ET PREPARATION

## SUPPORT ET ELEMENTS

Avant de commencer une partie de Scrumble, il vous faut bien sûr tous les supports et éléments nécessaires. Vous les trouverez joints à ce guide. Ils sont prêts à imprimer et à découper. Des substituts peuvent très bien être utilisés à la place des pions et marqueurs. Par exemple, des briques et personnages de LEGO® sont faciles à intégrer.

Voici ce qu'il faut imprimer en couleur, découper, puis coller :

- **L'ensemble plateau, pions et marqueurs :**

Imprimez le tout sur du papier Bristol blanc (ou sur du papier plus solide) en grand format (A3 minimum). Le format A2 est parfait pour un grand nombre de joueurs. Découpez ensuite les pièces en conservant la petite bordure (partie grisée des pions et marqueurs). Pliez symétriquement les pions représentant les joueurs et la dette et collez leur centre pour qu'ils puissent tenir en position verticale (pour faciliter les déplacements sur le plateau de jeu).

- **Les cartes à piocher :**

Imprimez sur du papier blanc ordinaire ou Bristol en format A4. En imprimant des copies recto verso, les cartes auront leur couverture au dos de leur énoncé. Si vous souhaitez économiser de l'encre, vous pouvez imprimer uniquement les pages impaires (ainsi vous n'aurez que les énoncés d'un côté).

- **Les ensembles de User Stories :**

Si vous souhaitez jouer une partie de Scrumble dans un contexte préétabli pour le produit à développer, imprimez toutes les pages sauf la dernière.

Si vous souhaitez rédiger vos propres User Stories (scénarios utilisateurs), imprimez uniquement la dernière page. Écrivez ensuite les scénarios sur les fiches obtenues (un scénario par fiche) avec l'aide du Product Owner.

Ses ensembles peuvent être imprimés sur du papier A4 de couleur pour un meilleur rendu.

Les articles suivants sont aussi nécessaires : un dé à jouer (en avoir plusieurs à proximité en cas de perte), des blocs de notes Post-it® ainsi que des crayons à mine avec gomme à effacer au bout (de préférence).

Des accessoires tels qu'un tableau blanc et des feutres peuvent être utiles, mais ils ne sont pas indispensables.

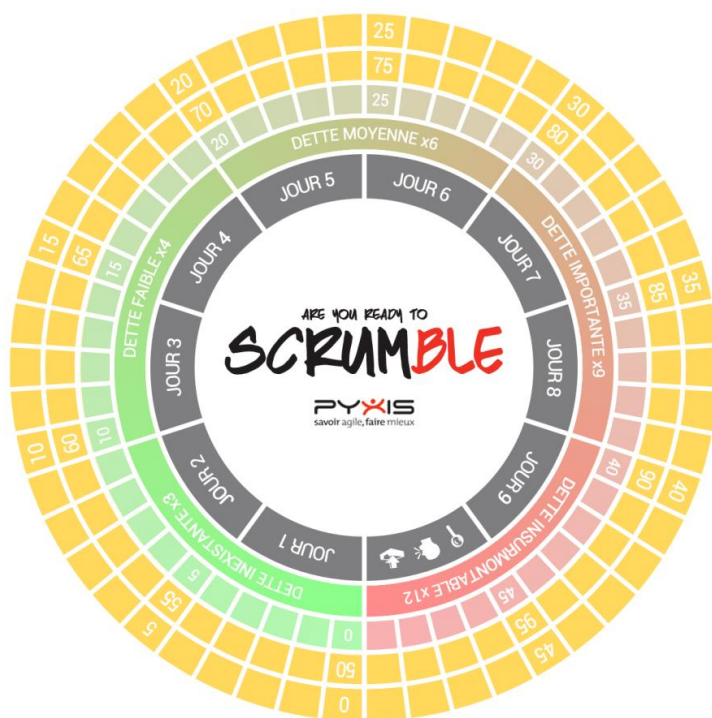
## PREPARATION ET ORGANISATION

Vous avez maintenant tous les éléments du jeu sous la main. De plus, vous avez probablement parcouru ce guide, et ce, soit en diagonale ou entièrement. Bravo! Désormais, vous avez à déterminer une ou plusieurs équipes avec lesquelles jouer.

Sur le plan organisationnel, nous vous recommandons de suivre la liste suivante pour réussir vos parties de Scrumble :

- Prévoyez deux bonnes heures de jeu que vous aurez planifiées avec l'équipe et un cadre agréable. Une salle est indispensable pour profiter du jeu sans être dérangés, ni déranger les autres.
- Limitez le nombre de joueurs (entre 5 et 11 joueurs maximum), en comptant le Product Owner et le Scrum Master. Communiquez au minimum l'introduction du jeu pour l'événement.
- Assurez-vous d'avoir un Scrum Master dans le groupe. Son expertise de Scrum doit être suffisante pour intervenir comme animateur du jeu.
- Ayez les éléments du jeu à disposition.
- Si le jeu est expérimenté dans le contexte d'un véritable projet, vous pouvez écrire vos propres User Stories, comme nous l'avons indiqué dans la section précédente. Dans ce cas, vous pouvez vous servir d'un Product Backlog déjà existant pour attaquer la phase de pré-sprint. Si le Product Backlog n'existe pas encore, nous vous invitons à d'abord organiser un atelier de Big Wall<sup>1</sup> pour l'établir.

## VUE D'ENSEMBLE DU JEU



Les différentes cartes à piocher :



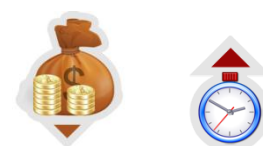
Ci-contre, le plateau de jeu, avec de l'extérieur vers l'intérieur :

- Deux cercles pour les tâches;
- Le cercle de points de dette;
- Le cercle de facteur de dette;
- Le cercle du temps, donc des phases au cours d'un sprint. L'emplacement qui suit le jour 9 concerne la revue, la rétrospective et la planification du sprint à venir.

Le marqueur d'objectifs et le pion des joueurs :



Les marqueurs de dette et de temps :



<sup>1</sup> Big Wall : <http://www.mitchlacey.com/blog/the-big-wall-prioritizing-and-estimating-large-backlogs>

## JOUEURS

Tout comme dans les règles définies par Scrum, Scrumble fait appel à trois catégories de joueurs : Scrum Master, Product Owner et membre de l'équipe de développement. Pour faire une partie, il faut **un seul** Scrum Master, **un seul** Product Owner et **entre trois et neuf personnes** pour agir à titre de membres de l'équipe de développement.

## SCRUM MASTER

Le Scrum Master est le maître de jeu. Il ne participe pas comme joueur en tant que tel. Néanmoins, son rôle est primordial dans le bon déroulement du jeu en tant qu'**animateur de l'activité et facilitateur de décisions aux moments clés**.

L'animateur connaît suffisamment les règles détaillées dans ce guide et aussi celles de Scrum. Pour une expérience optimale, il faut qu'il ait l'attention de tous les joueurs et un minimum de respect de ceux-ci. De plus, un jeu qui est imposé ne conduit qu'à l'ennui et à un abandon certain : l'animateur ne doit donc pas tomber dans le piège d'organiser un simple jeu, mais un véritable atelier ludifié.

Si le Scrum Master (le vrai, celui de l'équipe) ne connaît pas assez les règles du jeu ou s'il n'est pas apte à l'organiser, on l'invitera alors à jouer comme membre de l'équipe de développement et on désignera un autre animateur.

## PRODUCT OWNER

Pas de surprise, comme son nom l'indique, le Product Owner est le responsable du produit. Il a un rôle particulier : celui de directeur centré sur la livraison de valeur et celui de communicateur connaissant le domaine pour lequel le produit est destiné.

Au cours du jeu, le Product Owner agit comme **décisionnaire et intermédiaire entre l'équipe de développement et les utilisateurs ou les ayant droits commanditant le projet**.

## MEMBRES DE L'EQUIPE DE DEVELOPPEMENT

Ils sont des testeurs, analystes, développeurs débutants ou d'expérience, administrateurs, designers, stagiaires, etc. Ils sont tous égaux au sein de l'équipe (l'équipe réelle tout comme celle qui joue la partie). Ils s'auto-organisent et contribuent à la création et la livraison incrémentale du produit, cela dans toutes les phases techniques.

Le déroulement du jeu et la fin de la partie reposent donc principalement sur eux selon leurs qualités et interactions.

## OBJECTIFS ET CONDITIONS DE VICTOIRE

### OBJECTIFS

Bien que l'objectif ultime soit une meilleure appropriation de Scrum, il est judicieux que l'animateur s'abstienne d'informer en premier lieu des tenants du jeu, c'est-à-dire des enseignements expressément définis. Les joueurs les découvriront rapidement par eux-mêmes et c'est là tout l'intérêt du jeu!

De plus, exprimer au préalable les leçons attendues peut facilement fausser les comportements des joueurs : les interactions souhaitées ne seront alors pas vécues et les défis seront du coup moins intéressants pour chacun des joueurs. **L'animateur ne mentionnera donc les avantages réels qu'à la fin du jeu, illustrés par les moments forts observés au cours de la partie.**

Enfin, pour diriger le jeu, le succès des joueurs est quantifié sous forme de **★ points de valeur**, que l'équipe devra acquérir en réalisant des **■ tâches** sprint après sprint. Ce succès doit évidemment être le plus important possible à la fin du jeu. Le succès, symbolisant la satisfaction du client à recevoir des incréments de produit, s'accumule selon la dynamique détaillée plus loin, parsemée d'embûches ainsi que de défis individuels et collectifs.

## CONDITIONS DE VICTOIRE

Il n'y pas de condition de victoire spécifique dans ce jeu. Vous avez bien lu!

En effet, la réussite des joueurs s'estime selon la complétion du produit en un nombre réduit de sprints. Le succès réel, comme vous l'aurez compris, réside dans tout l'apprentissage réalisé au cours du jeu et dans son application future dans un contexte réel!

La seule possibilité d'échec, c'est la capitulation collective des joueurs sans leçon apprise. Je vous rassure tout de suite : il s'agit d'une situation très improbable.

## TEMPS

L'animateur choisit un nombre de sprints à réaliser selon le temps imparti pour jouer et le nombre de joueurs.

Il faut compter approximativement 15 minutes pour expliquer clairement les règles et 15 autres minutes pour que le Product Owner présente le produit à développer, ainsi que son contexte. Comptez 5 minutes pour la planification, 2 minutes par joueur par sprint et 10 minutes additionnelles par sprint pour la revue et la rétrospective. Il est envisageable de jouer par duos (un peu comme la programmation en binôme !) afin de gagner du temps sans compromettre la qualité de l'expérience de jeu.

## PHASES DE JEU

### PRE-SPRINT

Une fois que l'animateur a expliqué Scrum et donné les règles de jeu (voir les annexes pour le fil d'Ariane), le tout en quelques minutes, le Product Owner présente le produit que l'équipe devra produire au cours de la partie. Seul le Product Owner donne la vision et le Product Backlog, par un travail réalisé en amont et des User Stories qu'il ou elle peut avoir choisi dans les ensembles fournis.

**Le Product Backlog, c'est l'ensemble des User Stories permettant d'alimenter les sprints.**

Qu'il s'agisse d'un produit factice ou non, il est important que le thème et l'idée du produit plaisent à tous pour assurer leur participation.



Le Product Owner présente alors à l'équipe 15 User Stories (cas d'utilisations, fonctionnalités), écrites sur des notes Post-it® dans le format suivant :

Numéro de User Story	Dépend d'un autre User Story
En tant que [QUI?], je veux [QUOI?].	
Valeur: [1 à 5 ★ points de valeur]	Taille: [Taille?]

Le Product Owner affecte alors 45 ★ points de valeur sur les User Stories, de 1 à 5 pour chaque, soit 3 en moyenne. Plus un User Story a de ★ points de valeur plus il est intéressant et satisfaisant aux yeux des utilisateurs lors de sa livraison.

Vous remarquez aussi l'annotation **Taille**.

Une fois les User Stories présentés et compris, c'est au tour des membres de l'équipe de développement d'estimer la complexité (taille) relative de chaque User Story à implémenter. À terme, cela donne un nombre de 🟩 tâches (objectifs) à atteindre pour le sprint.

De manière non exhaustive et en utilisant la relativité, les développeurs donnent ensuite leurs estimations en agaçant les User Stories selon la table suivante.

Priorité et complexité	1 – XS	2 – S	3 – M	4 – L	5 – XL
Haute					
Moyenne					
Basse					

N'hésitez pas à les afficher clairement sur un espace dédié de la zone de jeu pour un meilleur repérage par la suite.

La complexité ou taille relative, façon t-shirt, permet de garder à l'esprit qu'une estimation exacte des efforts et de la charge de travail n'est jamais possible. Tout être humain est, par nature, mauvais dans le cadre d'une estimation absolue et, en somme, prenant plusieurs User Stories à réaliser par sprint, l'erreur s'atténue dans l'ensemble. Aussi, cela donnera par la suite matière à réfléchir pour ceux qui s'engagent (trop) souvent à poser des estimations en jour-personne et à les prendre pour argent comptant.

Voilà pour la petite histoire! Passons donc au premier sprint ainsi qu'à sa planification. A l'occasion, munissez-vous du marqueur de 🏴‍☠️ dette technique et placez-le de façon à obtenir 15 points de dette et un facteur 4.

## SPRINT

Un sprint est composé, par ordre chronologique, d'une planification, de neuf jours de développement (neuf tours) ainsi que d'une revue et d'une rétrospective.

À noter : La non-journée de développement sur les 10 jours ouvrables est consacrée à la fois à la planification, à la revue et à la rétrospective. On vous posera certainement la question, vous saurez donc désormais quoi répondre!

## PLANIFICATION DE SPRINT

Lors de cette phase, l'équipe choisit le nombre de 🟡 tâches à réaliser au cours du sprint.

Pour ce faire, on laisse tout d'abord le Product Owner choisir les User Stories primordiales et à forte valeur pour le produit (focus utilisateur) et ayant d'éventuelles dépendances. Les développeurs peuvent le conseiller, mais c'est le Product Owner qui a le dernier mot.

Ces User Stories déterminent le but du sprint. Lors du premier sprint, on recommande au Product Owner et à son équipe de prendre 3 User Stories maximum pour commencer.

Le but du sprint se décompose alors en l'atteinte de micro-objectifs qui récompensent l'équipe en autant de ★ points de valeur sur les User Stories, par la complétion de 🟡 tâches.

Ce nombre de 🟡 tâches est donné par la formule suivante selon la 🧑‍🔧 dette technique (son impact est expliqué plus loin) et le 🗨️ nombre de joueurs dans l'équipe de développement (excluant le Product Owner et le Scrum Master).

Dette et complexité	1 – XS	2 – S	3 – M	4 – L	5 – XL
🧑‍🔧 x 3	3 x 🗨️	6 x 🗨️	9 x 🗨️	12 x 🗨️	15 x 🗨️
🧑‍🔧 x 4	4 x 🗨️	8 x 🗨️	12 x 🗨️	16 x 🗨️	20 x 🗨️
🧑‍🔧 x 6	6 x 🗨️	12 x 🗨️	18 x 🗨️	24 x 🗨️	30 x 🗨️
🧑‍🔧 x 9	9 x 🗨️	18 x 🗨️	27 x 🗨️	36 x 🗨️	45 x 🗨️
🧑‍🔧 x 12	12 x 🗨️	24 x 🗨️	36 x 🗨️	48 x 🗨️	60 x 🗨️

On écrit le nombre de 🟡 tâches à réaliser, donc à atteindre, sur la fiche du User Story en question. Notez que ce quota peut être affecté par des bonus-malus, par la suite, ou, si l'objectif n'est pas atteint au cours du sprint, et que l'équipe reprend son travail.

On place alors un marqueur coloré pour chaque objectif sur le cercle des 🟡 tâches à l'emplacement du nombre à atteindre, ainsi qu'un pion à jouer de la même couleur à 0. Le User Story sera donc terminé et livrable une fois le pion et le marqueur à la même case. Si l'objectif du User Story dépasse 100 🟡 tâches, répartissez sur le cercle plusieurs marqueurs de même couleur, qu'il vous faudra ensuite tous récupérer.

Passons au développement et attaquons la première journée!

## JOURS DE DEVELOPPEMENT

C'est le moment de réaliser les différentes 🟡 **tâches**. Chaque membre de l'équipe de développement (à part le Product Owner et le Scrum Master) lance le dé à tour de rôle après avoir choisi soit de réaliser des 🟡 **tâches** ou de réduire la 🕒 **dette technique**.

Dans le cas du choix de réduction de la 🕒 **dette technique**, on recule le marqueur sur le cercle en question (intérieur et bicolore). Pour ce qui est des 🟡 **tâches**, on avance un marqueur en fonction du résultat du lancer de dé sur le cercle extérieur (en jaune pâle).

Ce choix est conduit selon ce qui semble pouvoir aboutir à plus de valeur livrée à l'issue du sprint, voir au-delà. À vous d'évaluer!

Dans les deux cas :

- Si le lancer donne un 1, le joueur est autorisé à un second lancer. Si on obtient 1 à nouveau, on n'a pas droit à un troisième lancer.
- Si le lancer donne un 6, le joueur pioche alors une carte 🚨\* **problème**, la lit et présente le scénario à son équipe. Le Product Owner est aussi invité à réagir lors de cet événement.

Cette carte est la plupart du temps un aléa au jeu. L'équipe doit prendre l'initiative d'agir ensemble face à celui-ci et non pas uniquement le lecteur de la carte.

Chaque nouveau jour, excepté le jour 1 ou lors de l'arrivée à la revue, l'un des joueurs pioche une carte 🗨️ **daily**. Il s'agit d'un défi à présenter et à relever en équipe, d'une question à récompense ou d'une anecdote sur le monde de l'Agilité.

Lorsqu'un tour est terminé, on recommence en passant au jour suivant, et cela jusqu'à ce qu'on arrive à la revue.

Dans le cas où toutes les 🟡 **tâches** à réaliser au cours du sprint sont terminées avant la fin du jour, l'équipe choisit une option parmi les suivantes :

- **Réalimenter le Sprint Backlog courant** en ajoutant un ou plusieurs User Stories pour livrer plus à la fin du sprint. Dans ce cas, on ajoute pion et marqueurs et on interrompt le tour (jour) en cours dû à l'effort fourni et on passe au jour suivant.
- **Payer de la 🕒 dette technique** à défaut d'avancer sur des 🟡 **tâches** pendant le reste du sprint. Et oui, après tout, pourquoi pas?
- **Terminer le sprint**, cette option est possible uniquement s'il n'y a plus aucun User Story dans le Product Backlog afin de dresser le bilan de la partie en passant directement à la dernière revue.

## REVUE

Lors de l'arrivée à la case revue, le Product Owner à la tâche d'inspecter ce qui est réalisé en termes de points et d'événements. Il peut ainsi dresser un état des lieux du produit actuel, féliciter, encourager et donner des conseils constructifs à l'équipe. Cette phase ne doit pas dépasser 5 minutes.

Il pioche alors autant de cartes 🗨️ **revue** que le nombre de User Stories complètement terminés pendant ce sprint. Les cartes sont alors lues une à une alors que leur consigne pourra affecter le jeu maintenant ou plus tard.

Aussi, **pour tout User Story non terminé, l'équipe observe un malus** pour avoir réalisé des activités qui sont à revoir et à refaire plus tard, tant sur le plan technique que fonctionnel. Ce malus donne autant de points de 🏠 **dette technique** que de tranches de 5 🟡 **tâches** non achevées au cours du sprint. Les User Stories dont les marqueurs sont déjà sur le plateau ne sont pas affectés, leur nombre de 🟡 **tâches** ne changeant pas. Le handicap sera appliqué uniquement aux nouveaux User Stories en cours de développement et à l'effort nécessaire pour réduire cette 🏠 **dette technique** plus tard.

Enfin, dernière partie de la revue : L'animateur fait le décompte et le cumul des points atteints depuis le début du jeu. Il est celui qui accrédite l'équipe des ⭐ **points de valeur** des User Stories terminés. Bravo!

Après la revue, c'est le moment de passer à la rétrospective.

## RETROSPECTIVE

Ce moment particulier est entièrement dédié aux participants. L'animateur donne à chaque joueur entre une et deux minutes pour exprimer ce qu'il a aimé, moins aimé et détesté au cours du sprint et ce qu'ils souhaite mettre en place au cours du prochain sprint. Les initiatives sont fortement encouragées.

Lors de cette phase, la dynamique entre les pratiques et les valeurs des joueurs doit être de plus en plus Agile au fil des sprints. Ce moment est censé être le plus formateur et révélateur dans le jeu. La dernière rétrospective peut s'avérer bien sûr plus longue comme fin de jeu.

## VOTRE NEMESIS : LA DETTE TECHNIQUE

Il s'agit de votre ennemie. Elle prend plusieurs formes... Elle est partout...

Le cauchemar de nombreuses équipes Scrum, c'est la 🏠 **dette technique**. Elle représente, sous une forme explicite ou non, un dû à l'égard des utilisateurs et ayant droits lorsque des User Stories ou 🟡 **tâches** ne respectent pas la définition de « Terminé ».

La 🏠 **dette technique** perturbera donc la partie à différents moments, notamment lors du non-achèvement du travail à la fin d'un sprint. Elle génère plus de difficultés lorsque ses points s'accumulent et atteignent les différents paliers, soit à chaque dizaine de points.

Au début de la partie, le handicap par défaut est de 0, avec le marqueur placé à 15 points. Puis, il peut évoluer ou non, selon les aléas rencontrés et les décisions prises par les joueurs.

Voici un récapitulatif de la 🏠 **dette technique** :

Points de dette	0 à 9 🏠	10 à 19 🏠	20 à 29 🏠	30 à 39 🏠	40 à 49 🏠
Facteur de dette	x 3	x 4	x 6	x 9	x 12
Handicap	- 25 %	0 %	+ 50 %	+ 125 %	+ 200 %

La limite maximale de la 🏠 **dette technique** est 49 points de dette. À ce stade, la situation sera déjà invivable. Nous espérons que vous saurez l'éviter!

## FIN DU JEU

Le jeu se termine après la dernière rétrospective ou dès que l'équipe est réellement bloquée ou qu'elle en a assez (une situation très rare, mais si cela devait arriver, faites une réflexion collective sur les obstacles rencontrés, facilitée par le Scrum Master).

L'animateur résume les grandes lignes de la partie et révèle les véritables objectifs du jeu. Le décompte des ★ **points de valeur** est fait surtout pour le plaisir. Les participants doivent repartir avec le sourire et aussi avec des idées motivantes en tête. Il est de rigueur de souligner le score, mais surtout l'apprentissage, après ces quelques heures de jeu avant d'attaquer un nouveau projet ou de reprendre le projet en cours.

Avez-vous réalisé un travail exceptionnel? La 🗑️ **dette technique** a-t-elle été maîtrisée et vaincue? Quelles sont les forces et les faiblesses de votre équipe? Ce jeu était-il vraiment un jeu?... Tant de questions auxquelles vous devrez répondre ou adresser à vos collègues et projets!

**Toutes nos félicitations, vous avez gagné!**

## ANNEXES

### JEU DE RÔLE : PRE-SPRINT

Si vous n'avez pas l'âme d'un rôliste ou si vous êtes en manque d'inspiration, voici une introduction à utiliser lors du pré-sprint. Le reste viendra ensuite naturellement, soyez-en sûr!

Bonjour à tous,

Comme vous le savez certainement, **[Entreprise cliente]** nous a contacté hier pour développer un super produit qui fera **[un truc vraiment chouette]** et qui est totalement nouveau dans son domaine. Les clients et ayant droits de **[Entreprise cliente]** se sont rapprochés de **[Product Owner]**, qui les a convaincu de vos compétences associées à une démarche Agile, permettant de leur livrer progressivement et fréquemment des fonctionnalités formidables.

Je suis **[Animateur]**. En tant que Scrum Master, je vous assisterai dans cette aventure. Car non, **[Développeurs]**, livrer des fonctionnalités pleinement opérationnelles en deux semaines, ce n'est pas du pipeau! Et avoir du plaisir à développer, oui, c'est possible!

Nous avons donc quelques heures pour voir cela tous ensemble. J'espère que vous vous prêterez au jeu et aimerez y jouer. Je laisse désormais **[Product Owner]** présenter plus en détail le produit que nous développerons, puis nous commencerons à relever ce défi.

Bonne partie à tous!

### FOIRE AUX QUESTIONS

Voici quelques renseignements utiles qui n'ont pas été abordés jusqu'ici. Ils sont l'objet d'extensions ou particularités qui peuvent survenir en cours de partie.

- **Un ou plusieurs joueurs doivent partir. Cela signifie-t-il la fin de la partie?**

Tout joueur peut quitter le jeu, bien que cela soit regrettable. Dans le contexte d'un projet réel, cela peut tout aussi bien arriver et mettre en difficulté une équipe Scrum en plein sprint. Si cette situation se produit, le sprint en cours continue en suivant les règles prescrites, et le joueur sortant peut faire don de ses bonus-malus permanents. Au sprint suivant, veillez à bien reconsidérer le nombre de joueurs encore en lice!

- **Scrumble manque de compétitivité. Comment y remédier?**

Bien que l'objectif premier de Scrumble soit de développer l'esprit et les valeurs de l'équipe au cours du jeu, il est possible d'y ajouter un soupçon de compétition. Si vous avez beaucoup de compétiteurs dans votre équipe ou tout simplement beaucoup de joueurs, vous pouvez envisager de jouer plusieurs parties en simultané avec des équipes de taille égale et de déclarer vainqueur celle qui arrive en premier à la fin du Product Backlog (choisissez alors un même ensemble de User Stories évidemment). Le Product Owner et l'animateur peuvent alors encadrer les équipes en différentes phases, en restant organisés.

- **Deux équipes de tailles différentes ont-elles les mêmes chances de réussir et de progresser au cours de la partie?**

Tout à fait, car la difficulté du jeu, malgré les divers aléas, n'est aucunement fonction de la taille de l'équipe Scrum.

Les difficultés rencontrées lors d'une partie ne relèvent pas du nombre de joueurs, mais des décisions qu'ils prennent. Une équipe de cinq joueurs peut donc achever un même carnet de produit en autant de sprints et de jours qu'une équipe de dix joueurs si les deux équipes prennent des décisions semblables.

## **ANECDOTES DIVERSES**

Ce jeu a été développé dans un cadre... pas Scrum! En fait, c'est Personal Kanban qui a été utilisé.

L'idée de Scrumble, bien que certains concepts soient semblables ici et là à ceux de jeux sérieux, a germé lorsque son créateur suivait un cours sur la ludification. [Gamification](#), par Kevin Werbach, est un cours gratuit qu'il donne fréquemment. Nous le recommandons à tous ceux qui sont curieux et joueurs.

Vous souhaitez savoir quelle est l'avancée moyenne d'un développeur par jour au cours du jeu? Si aucun bonus-malus n'est appliqué, elle est de 4,08. Cela vous sera utile pour vos prévisions.

Quelle est la moyenne de dette cumulée par joueur et par sprint aussi? Eh bien, malheureusement, elle est trop complexe à calculer! Retenez juste que vous en accumulerez moins en faisant simplement preuve de bon sens.

SCRUMBLE VOUS EST OFFERT PAR



**/campus**

Découvrez l'Agilité et les pratiques d'ingénierie logicielle



**/conseil**

L'Agilité en termes de diagnostics, stratégie, prise en charge et coaching



**/studio**

Demandez des solutions logicielles sur mesure à nos développeurs experts