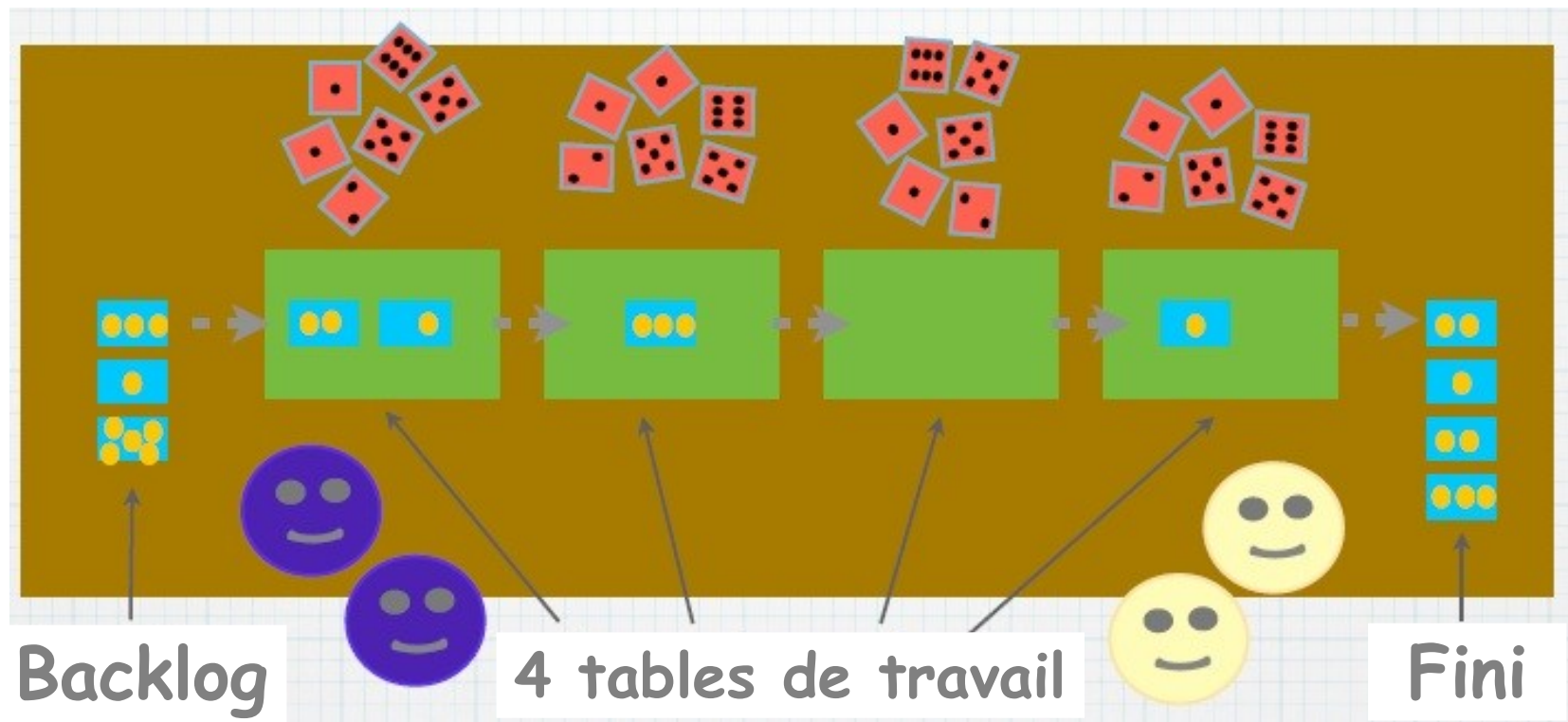


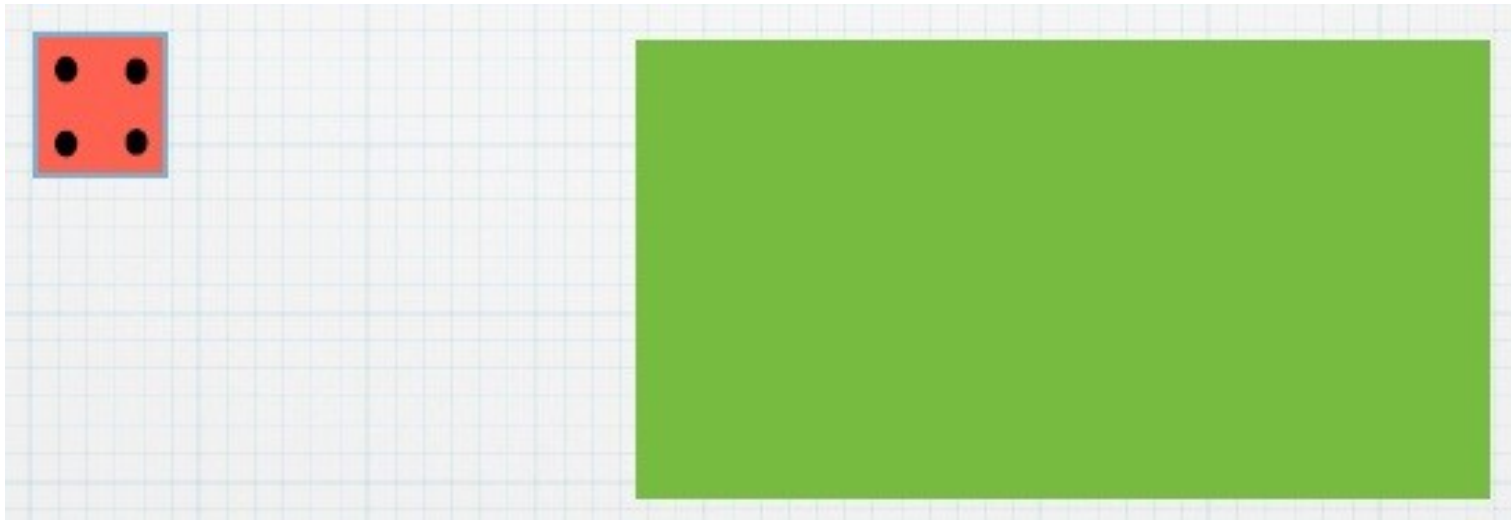
KANBAN GAME



PAR JON JAGGER

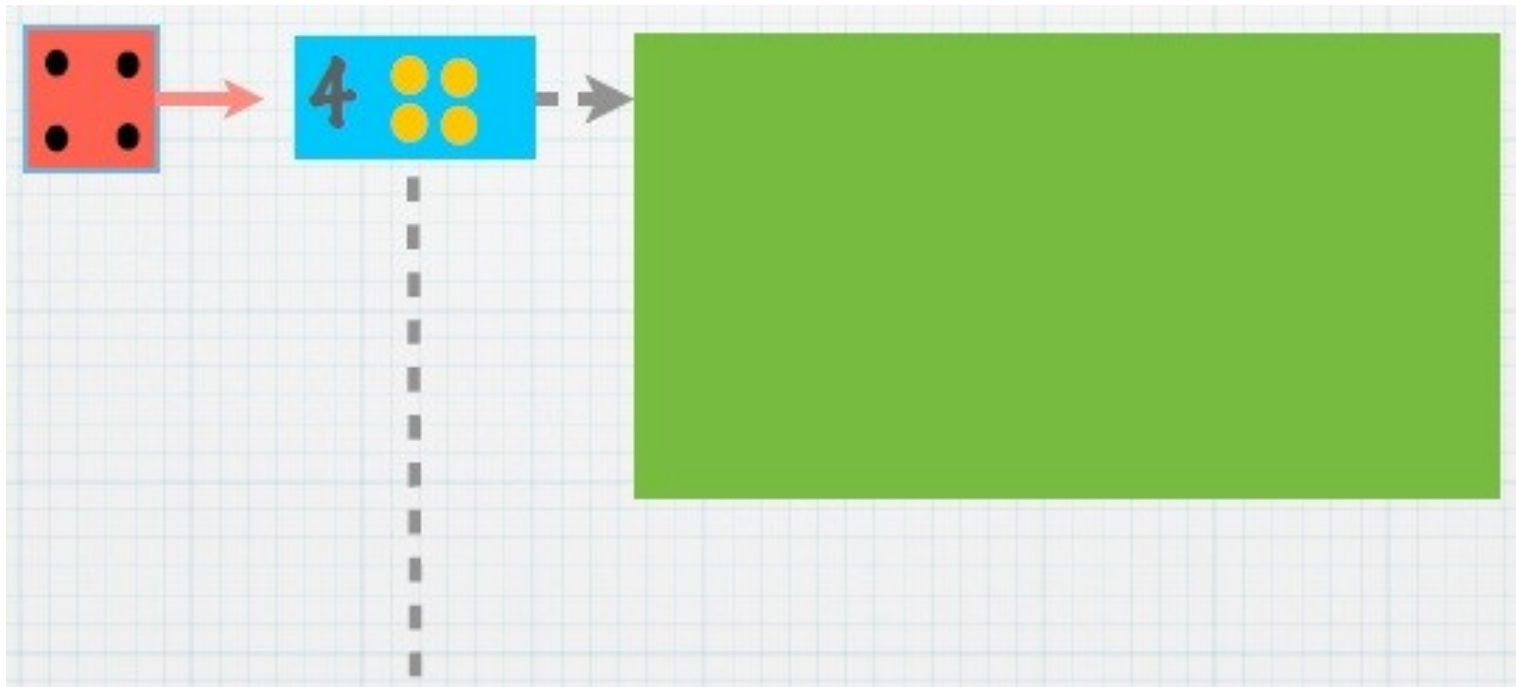
CRÉATION DU BACKLOG

Lancez un dé.



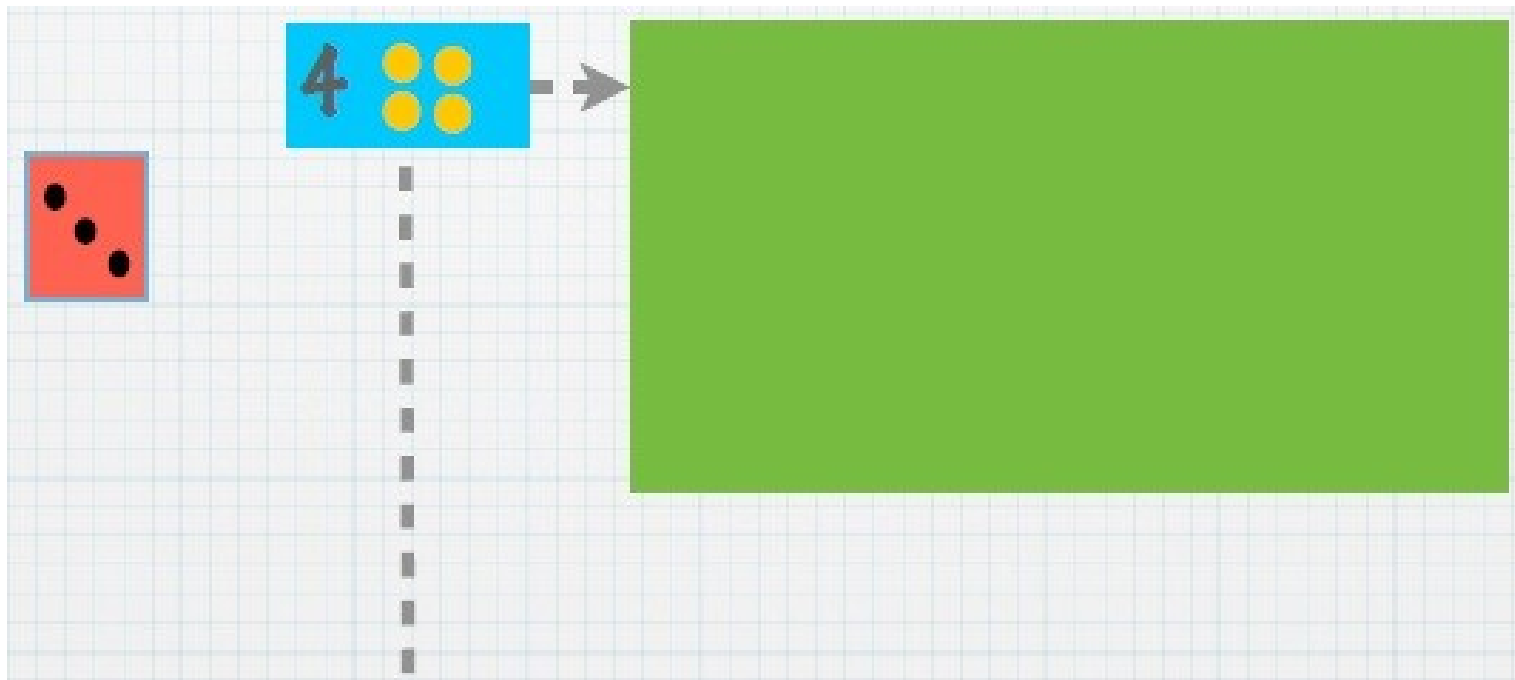
CRÉATION DU BACKLOG

Le nombre obtenu est l'estimation de la 1^{ère} story.



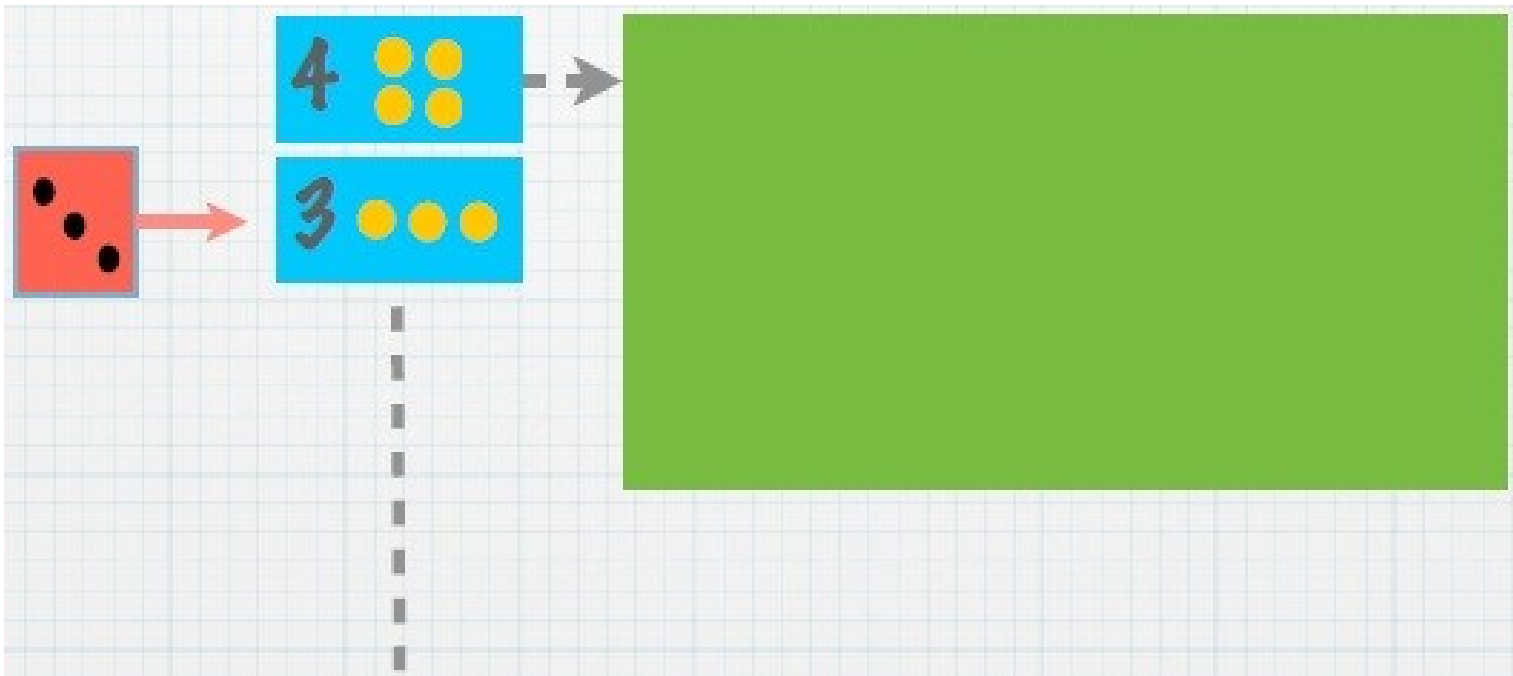
CRÉATION DU BACKLOG

Lancez le dé encore une fois.



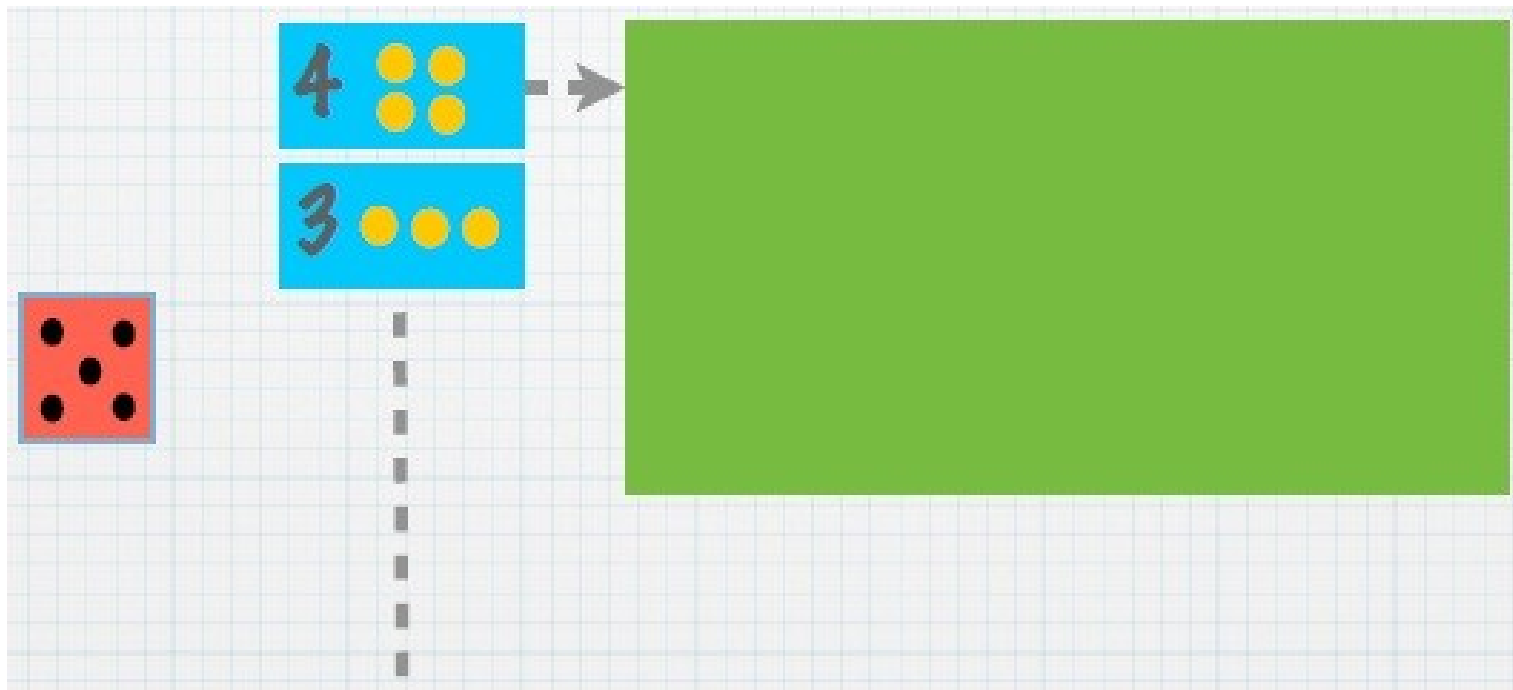
CRÉATION DU BACKLOG

Le nombre obtenu est l'estimation de la 2^{ème} story.



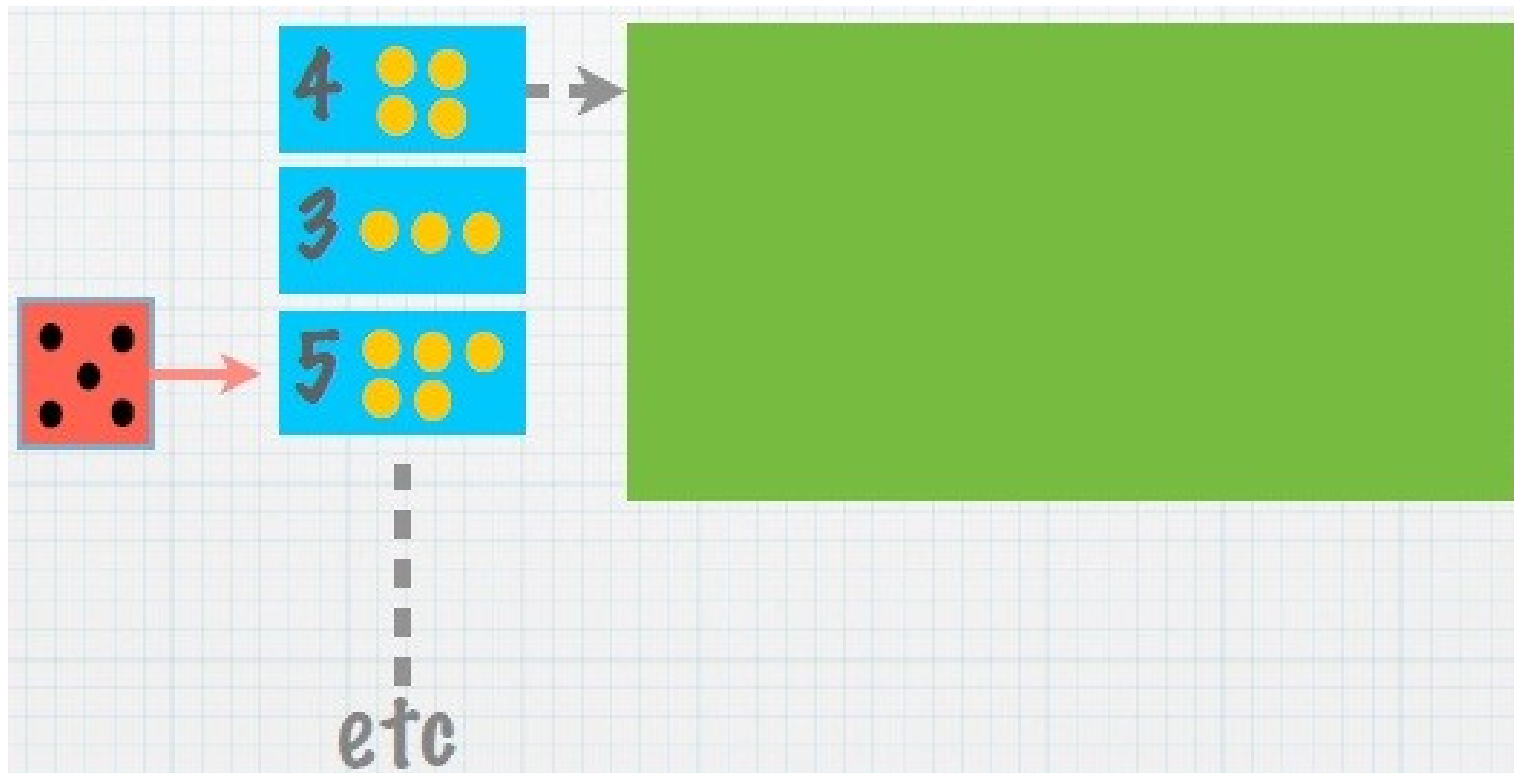
CRÉATION DU BACKLOG

Lancez le dé encore une fois.



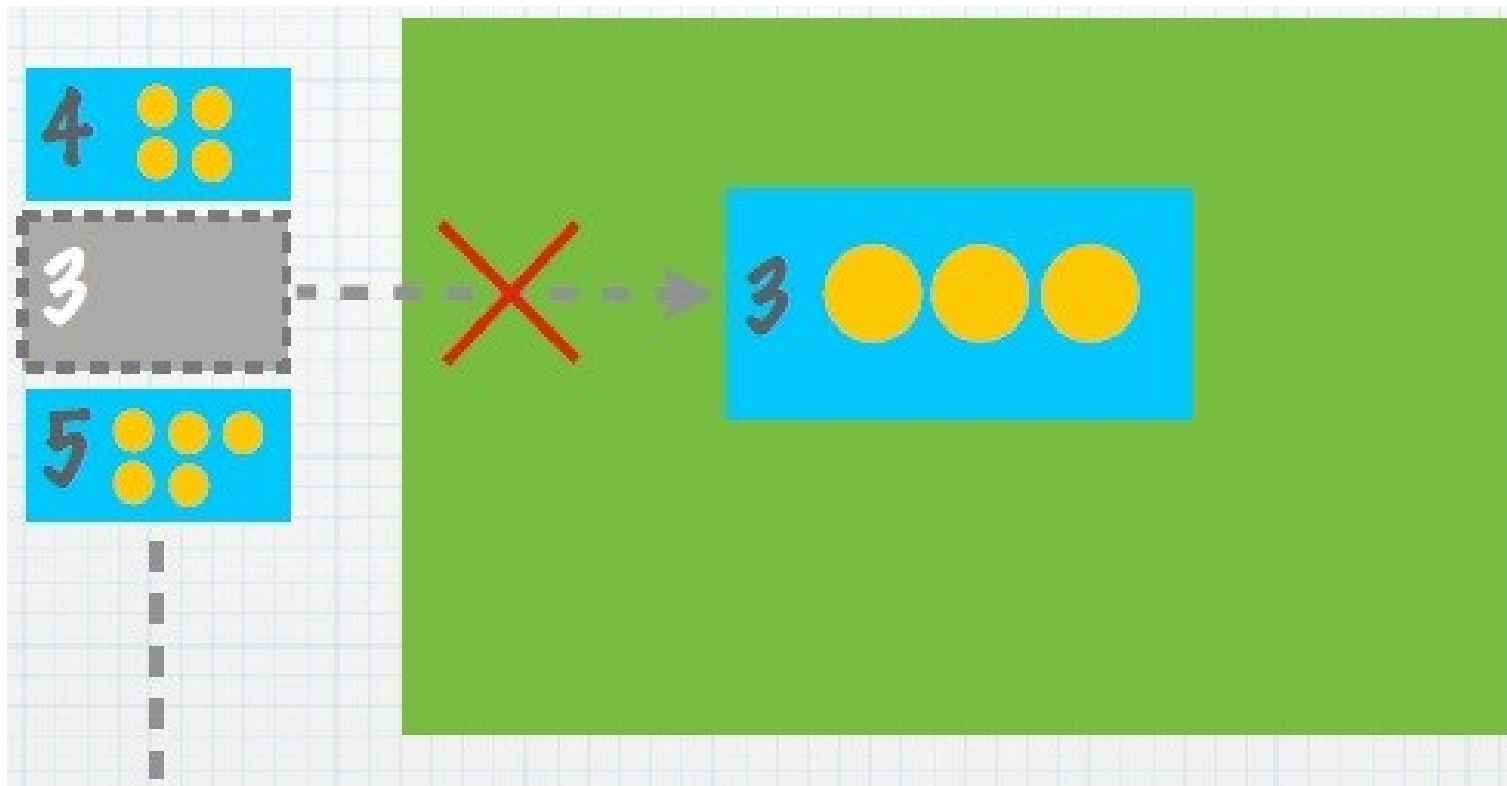
CRÉATION DU BACKLOG

Le nombre obtenu est l'estimation de la 3^{ème} story.



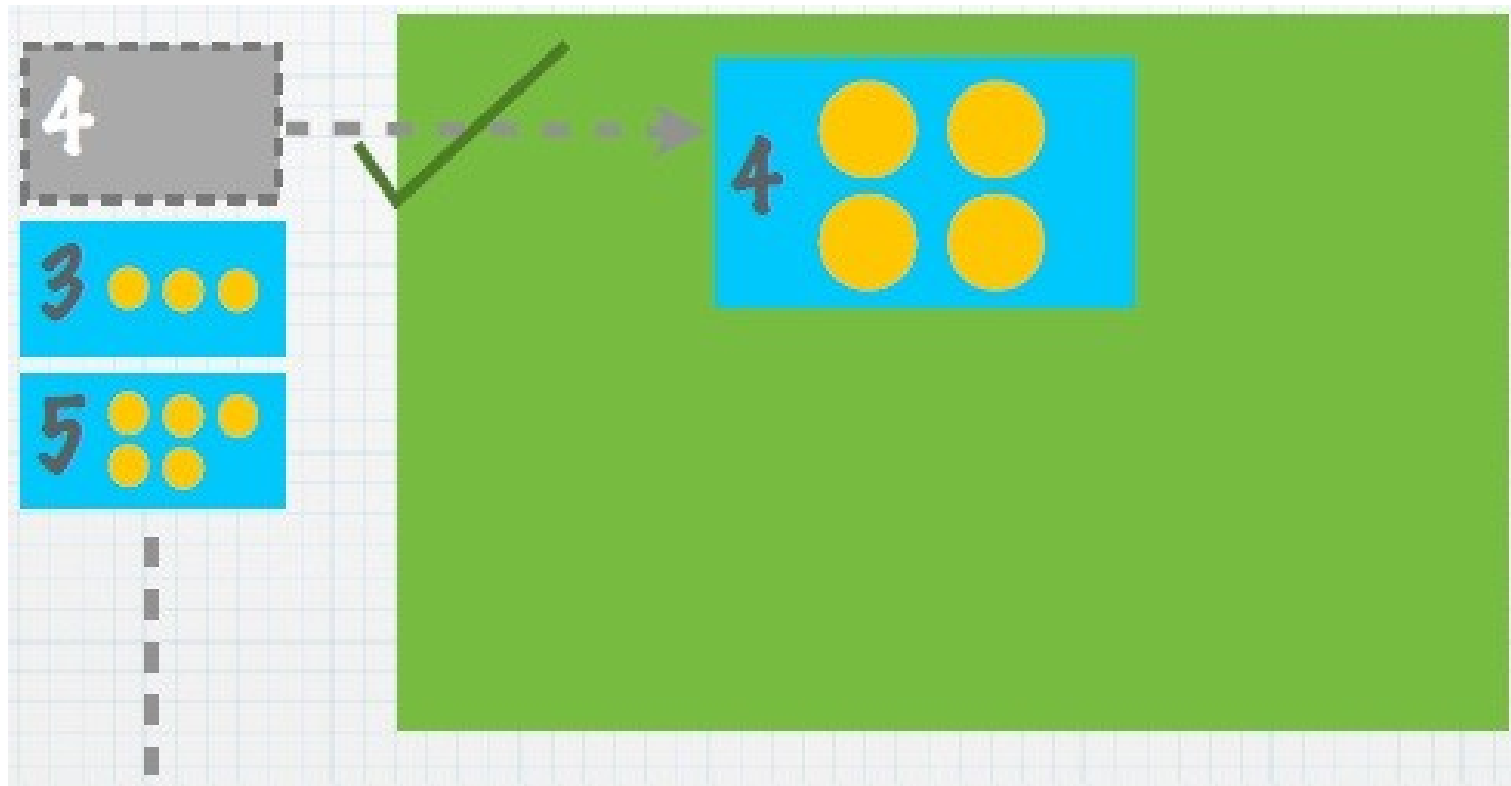
BACKLOG

Les stories entrent sur la 1^{ère} table de travail strictement dans l'ordre.



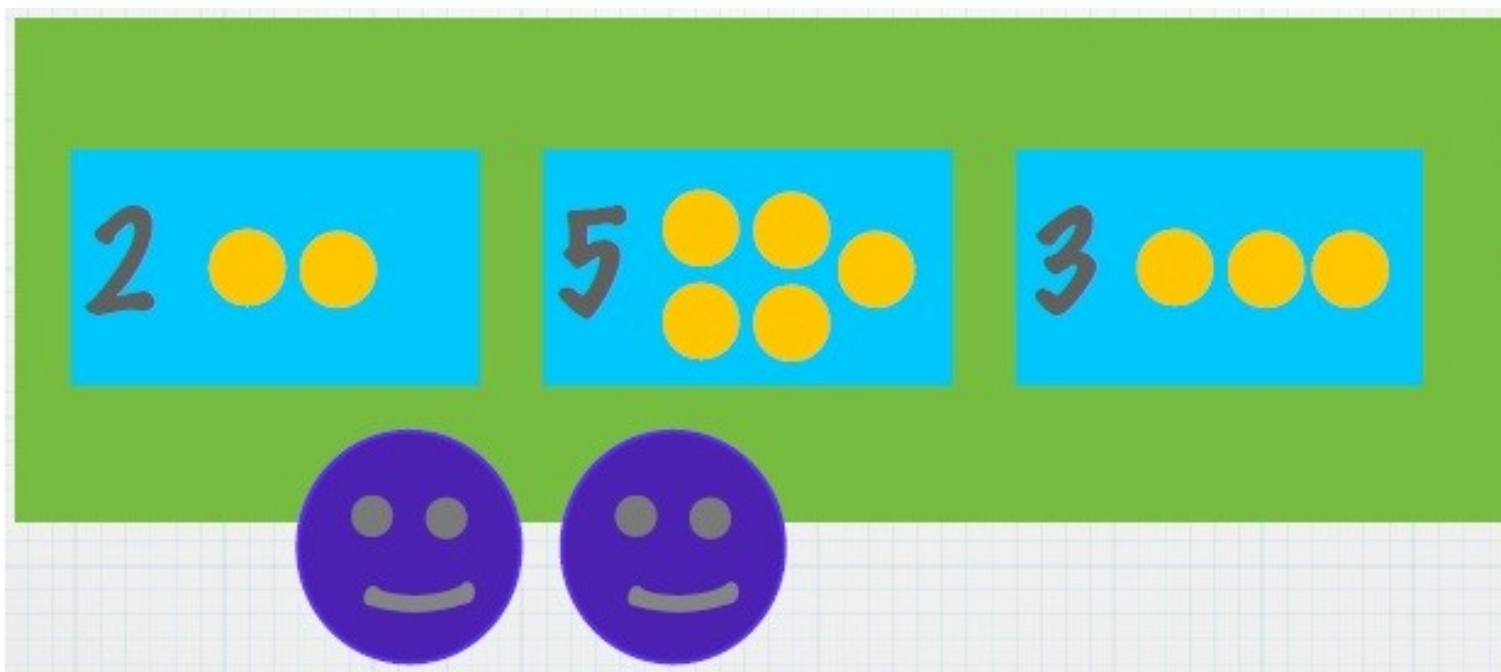
BACKLOG

Les stories entrent sur la 1ère table de travail strictement dans l'ordre.



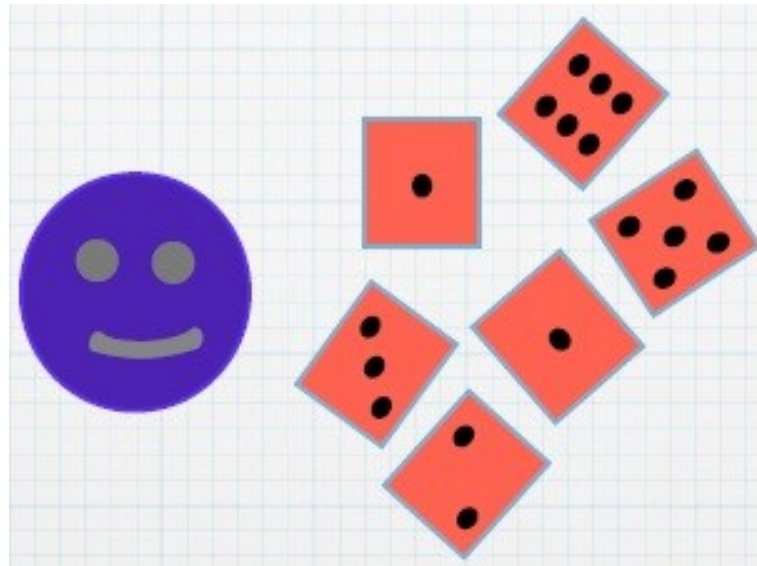
OUVRIERS

Il y a 2 ouvriers par table de travail.



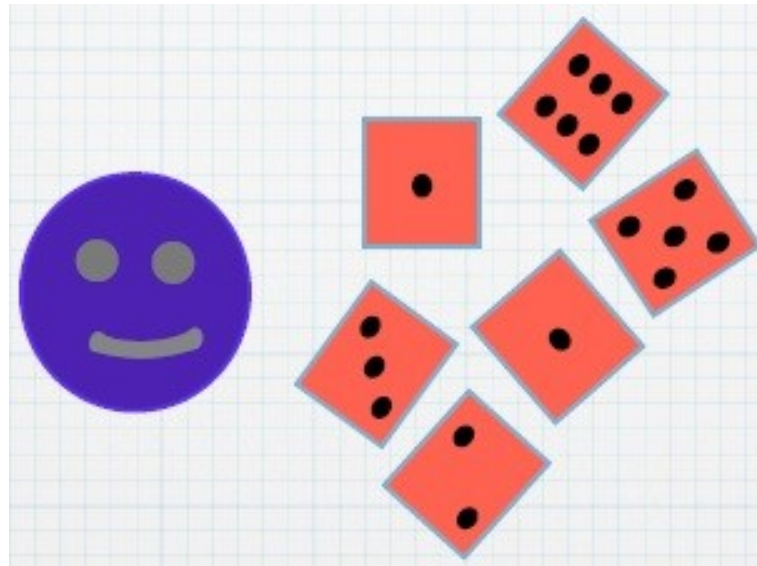
DÉS

Au début du jeu,
chaque ouvrier a 6 dés.



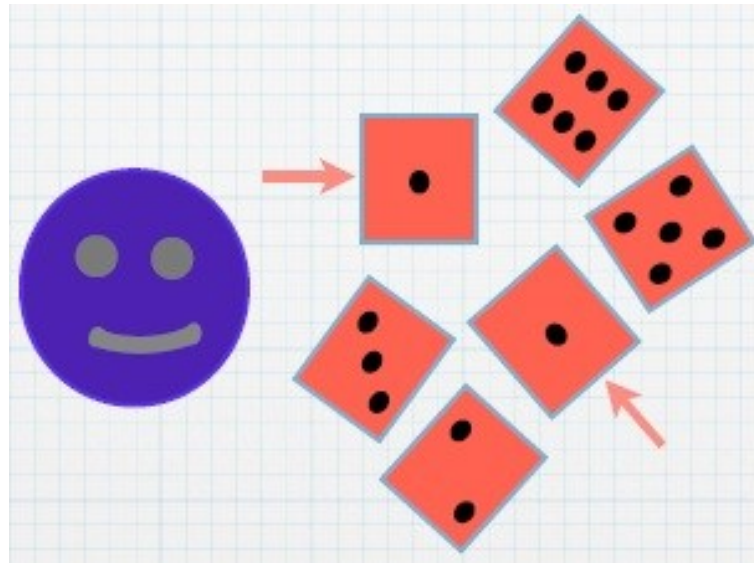
JOURS

Chaque « jour »,
les ouvriers lancent leurs dés.



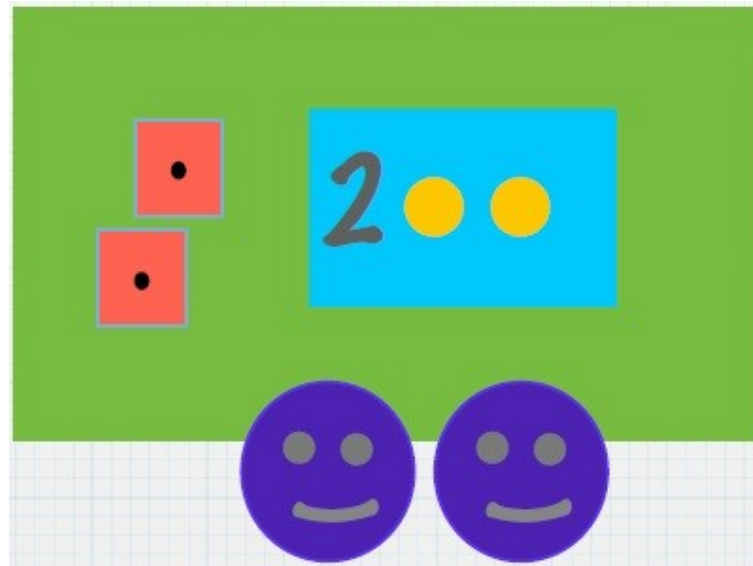
LANCER VALANT 1

Chaque lancer de 1
compte pour 1 unité de travail.



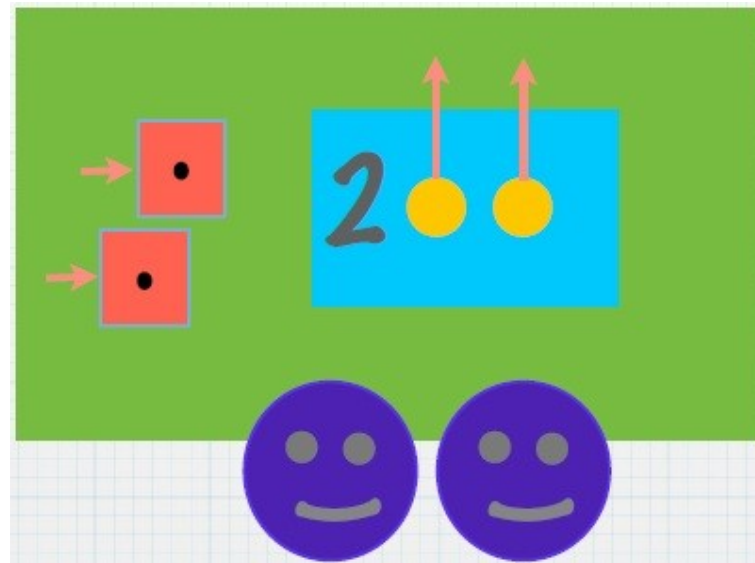
TRAVAIL

Les ouvriers utilisent les unités de travail pour finir les stories.



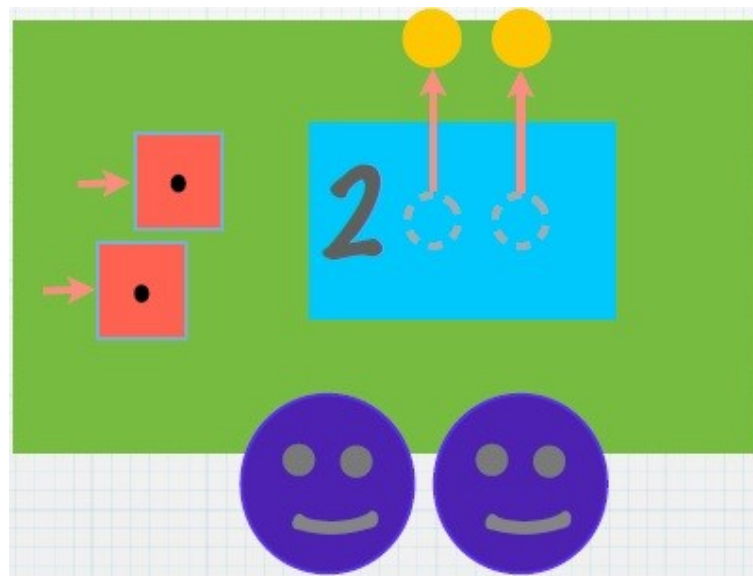
TRAVAIL

Les ouvriers utilisent les unités de travail pour finir les stories.



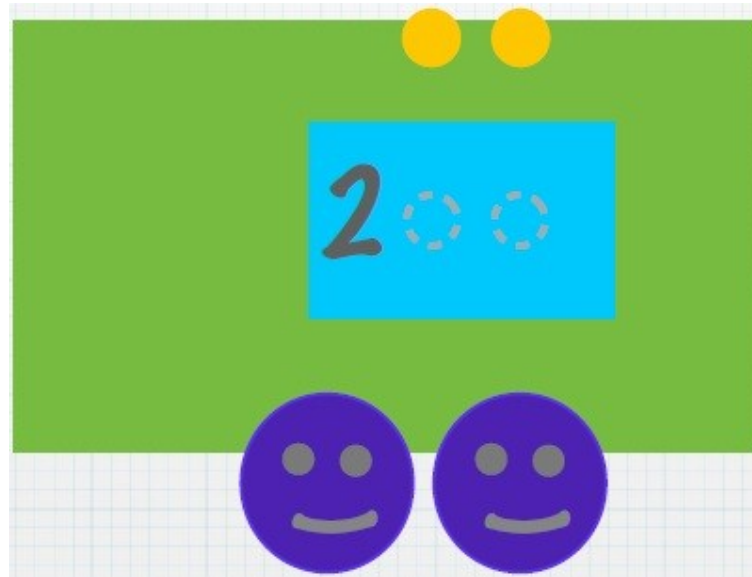
TRAVAIL

Les ouvriers utilisent les unités de travail pour finir les stories.



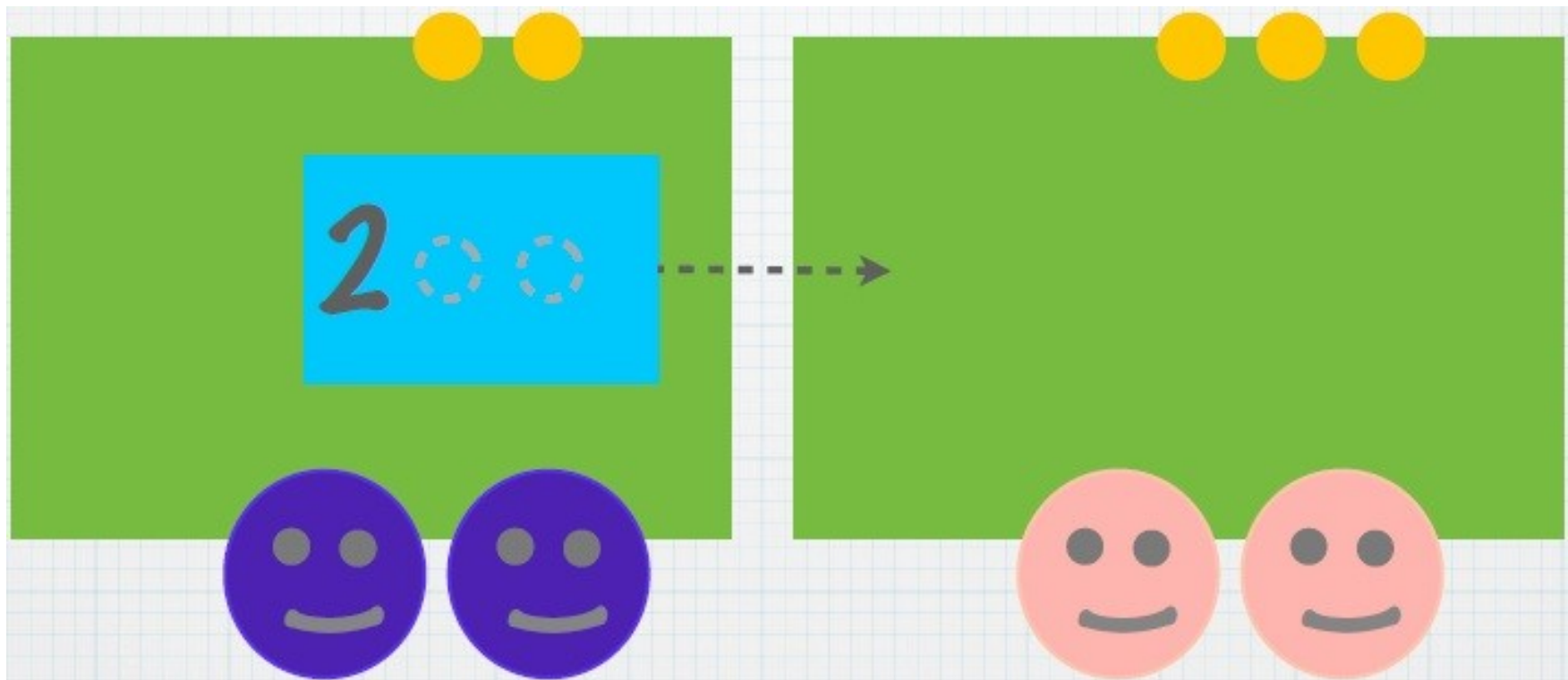
TRAVAIL

Les ouvriers utilisent les unités de travail pour finir les stories.



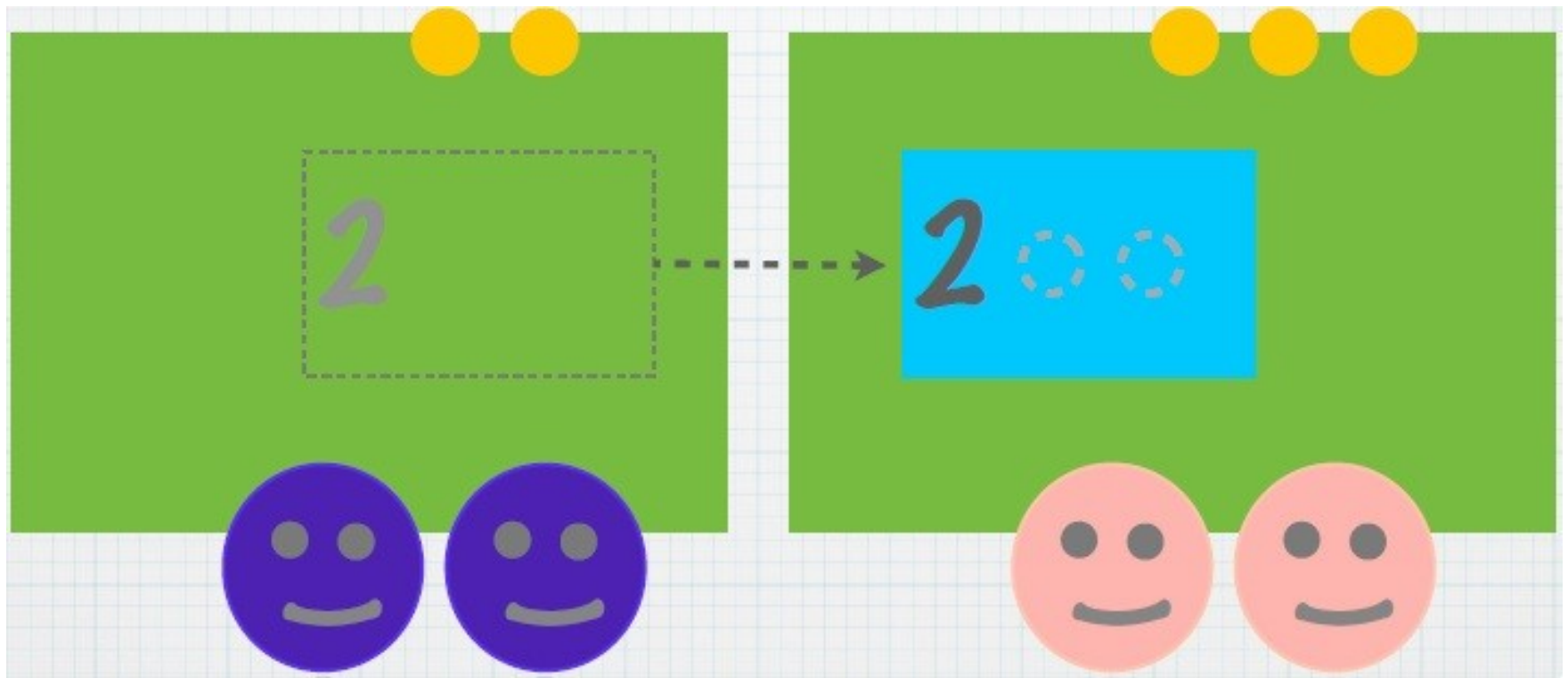
TRAVAIL

Les stories finies sont transférées à la table de travail suivante.



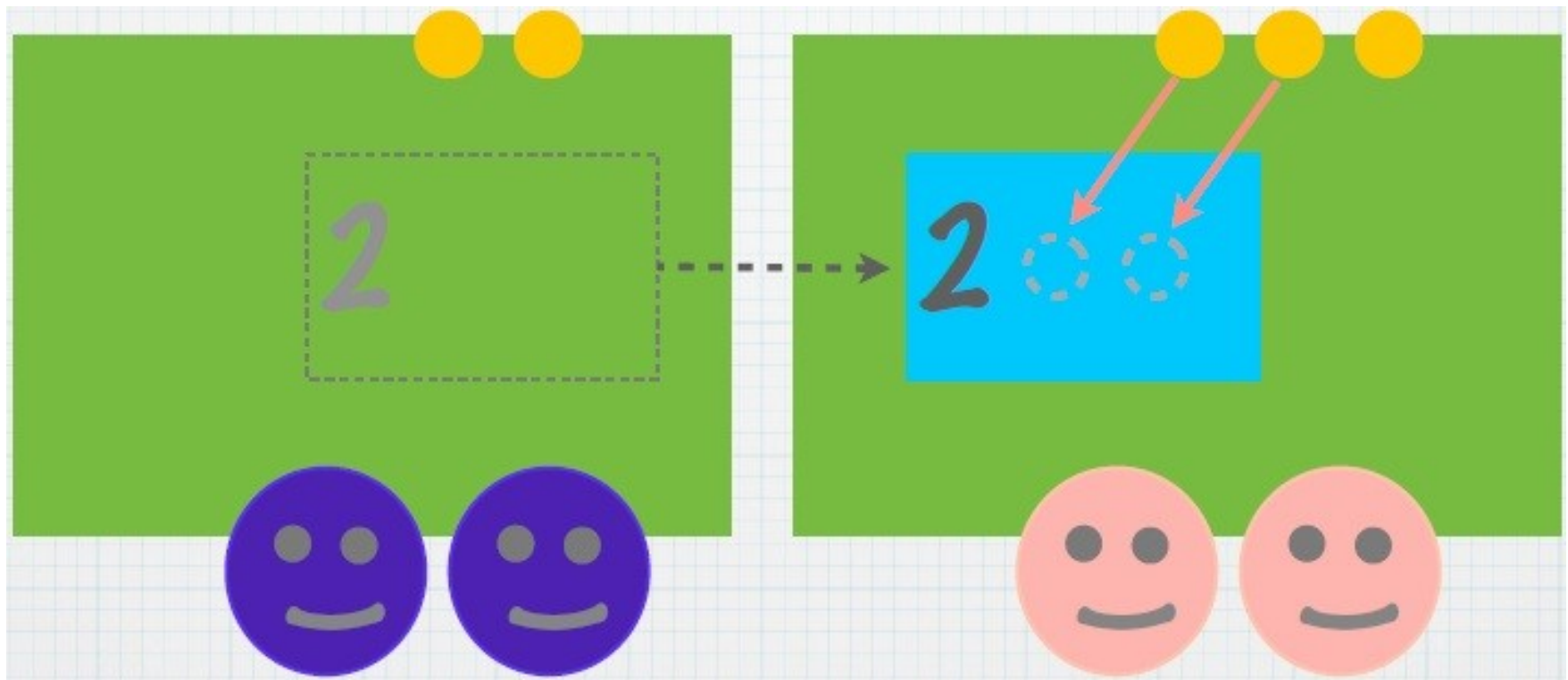
TRAVAIL

Les stories finies sont transférées à la table de travail suivante.



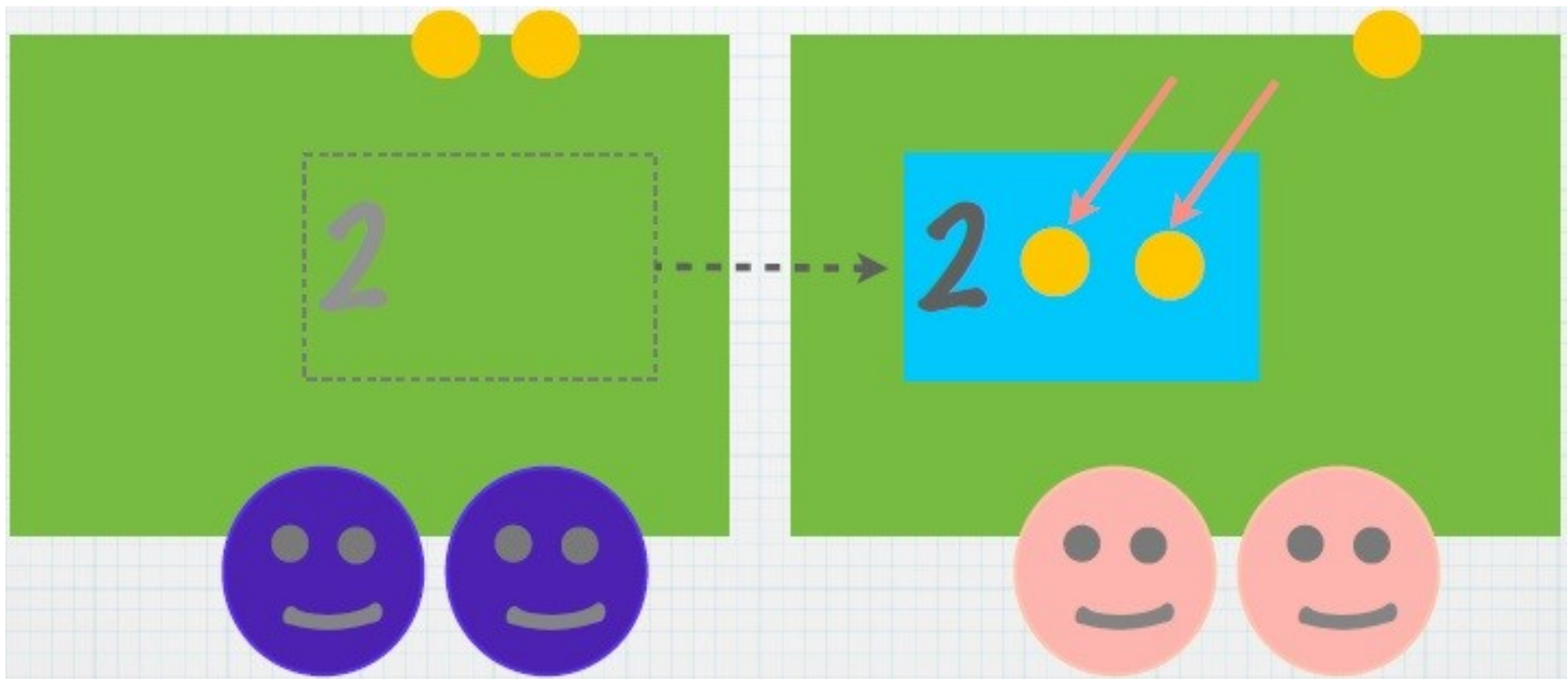
TRAVAIL

Les stories finies sont transférées à la table de travail suivante.



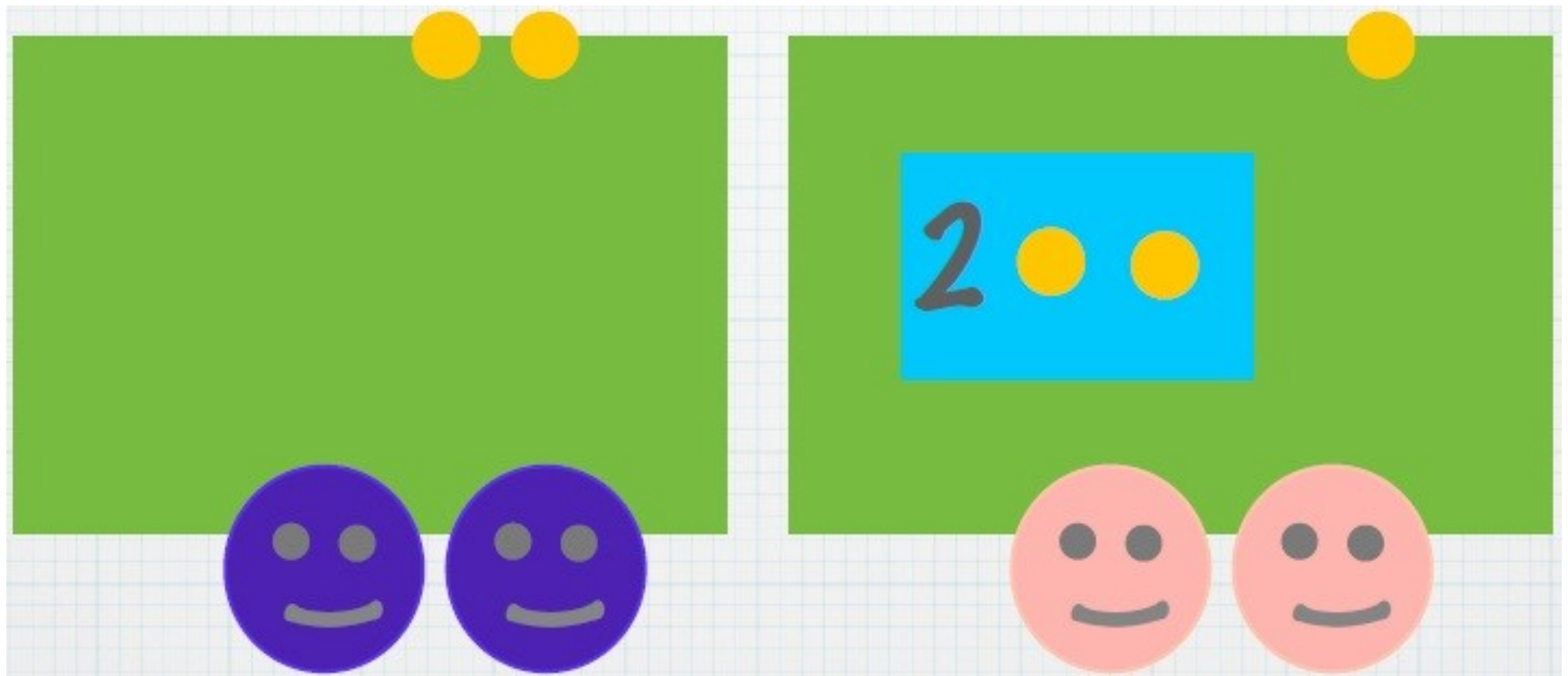
TRAVAIL

Les stories finies sont transférées à la table de travail suivante.



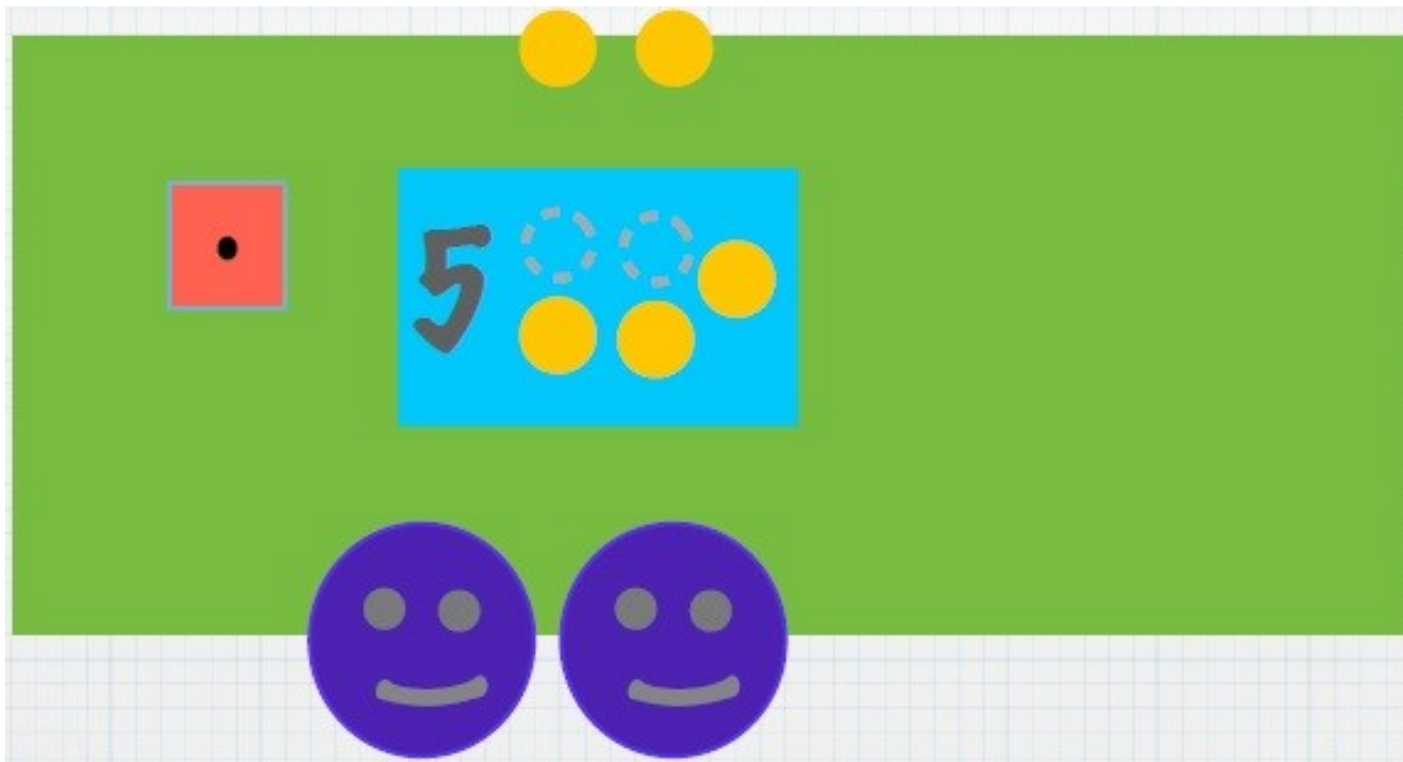
TRAVAIL

Les stories finies sont transférées à la table de travail suivante.



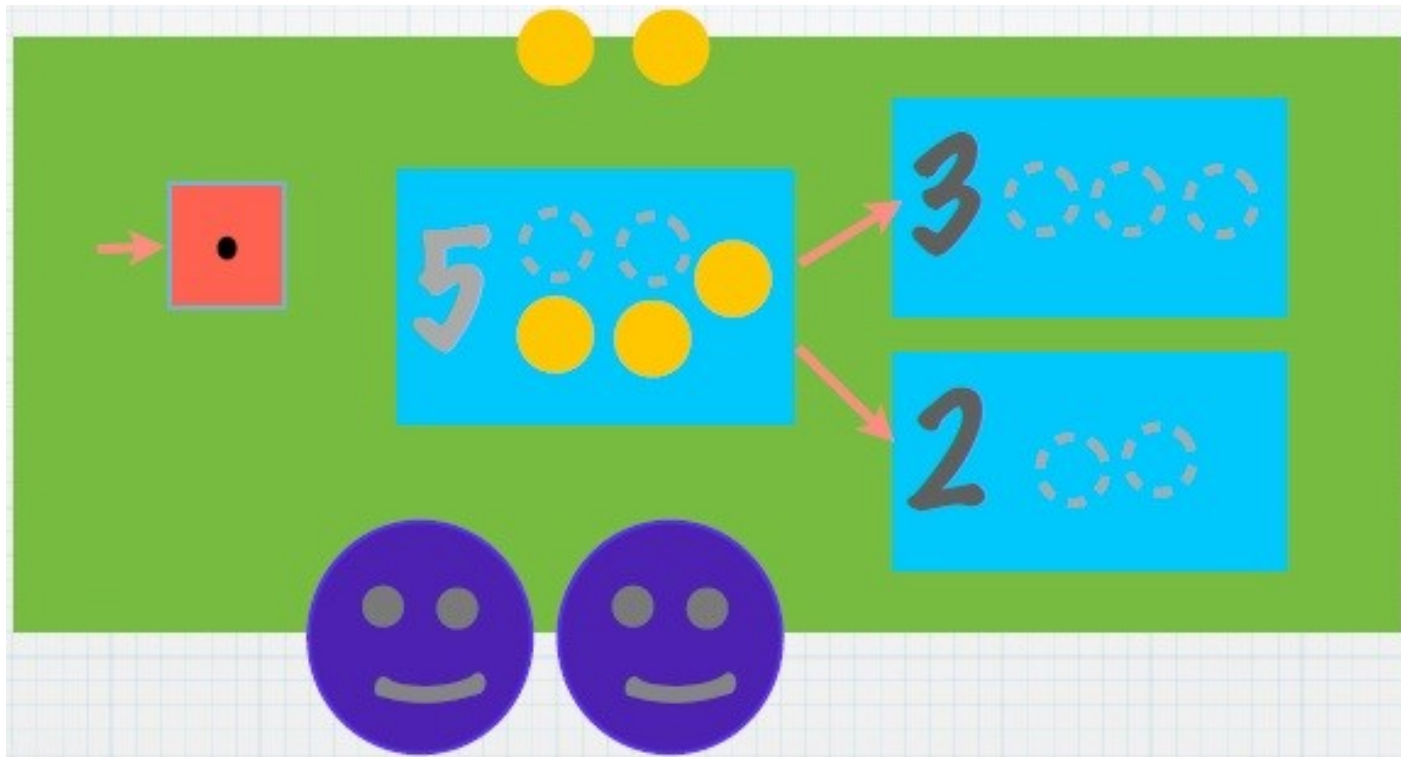
DÉCOUPAGE

Un ouvrier peut utiliser 1 unité de travail pour découper une story en deux.



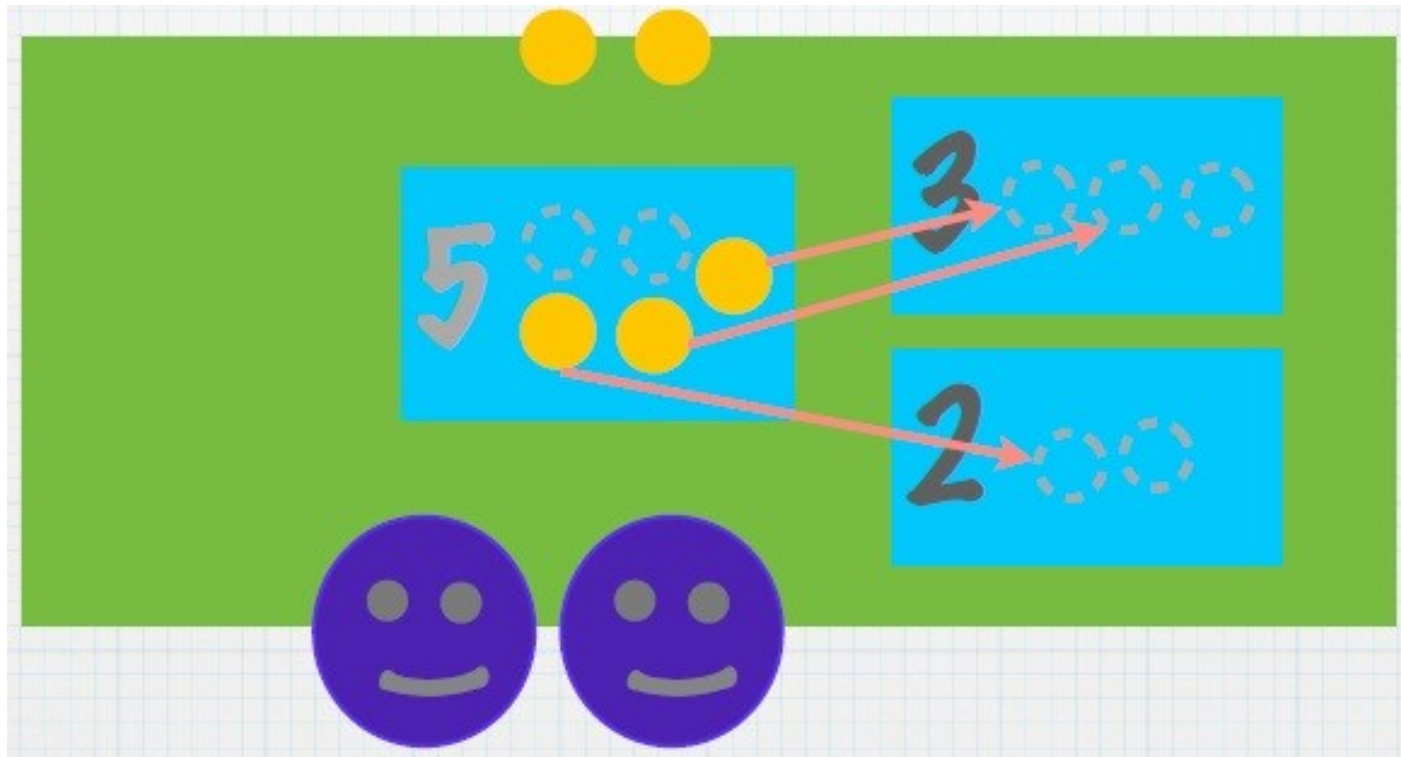
DÉCOUPAGE

Un ouvrier peut utiliser 1 unité de travail pour découper une story en deux.



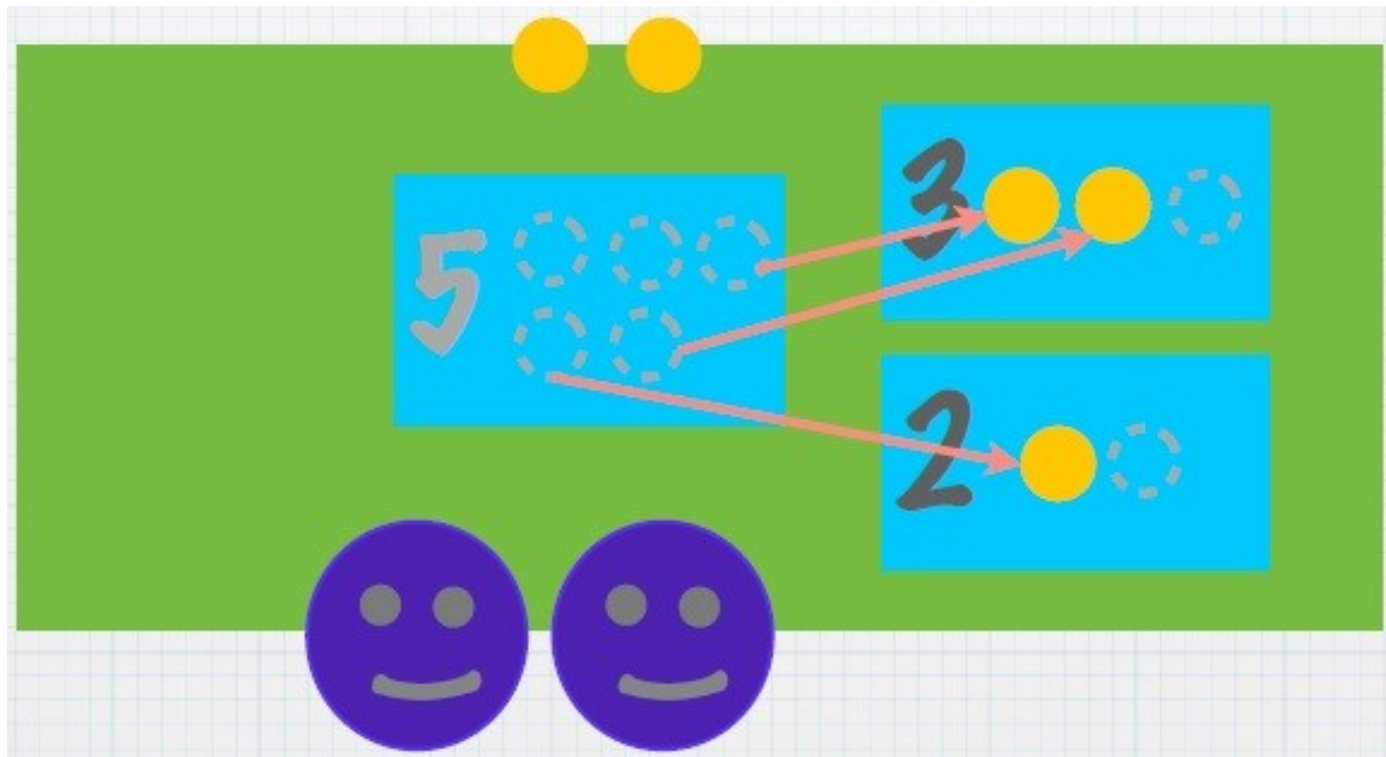
DÉCOUPAGE

Un ouvrier peut utiliser 1 unité de travail pour découper une story en deux.



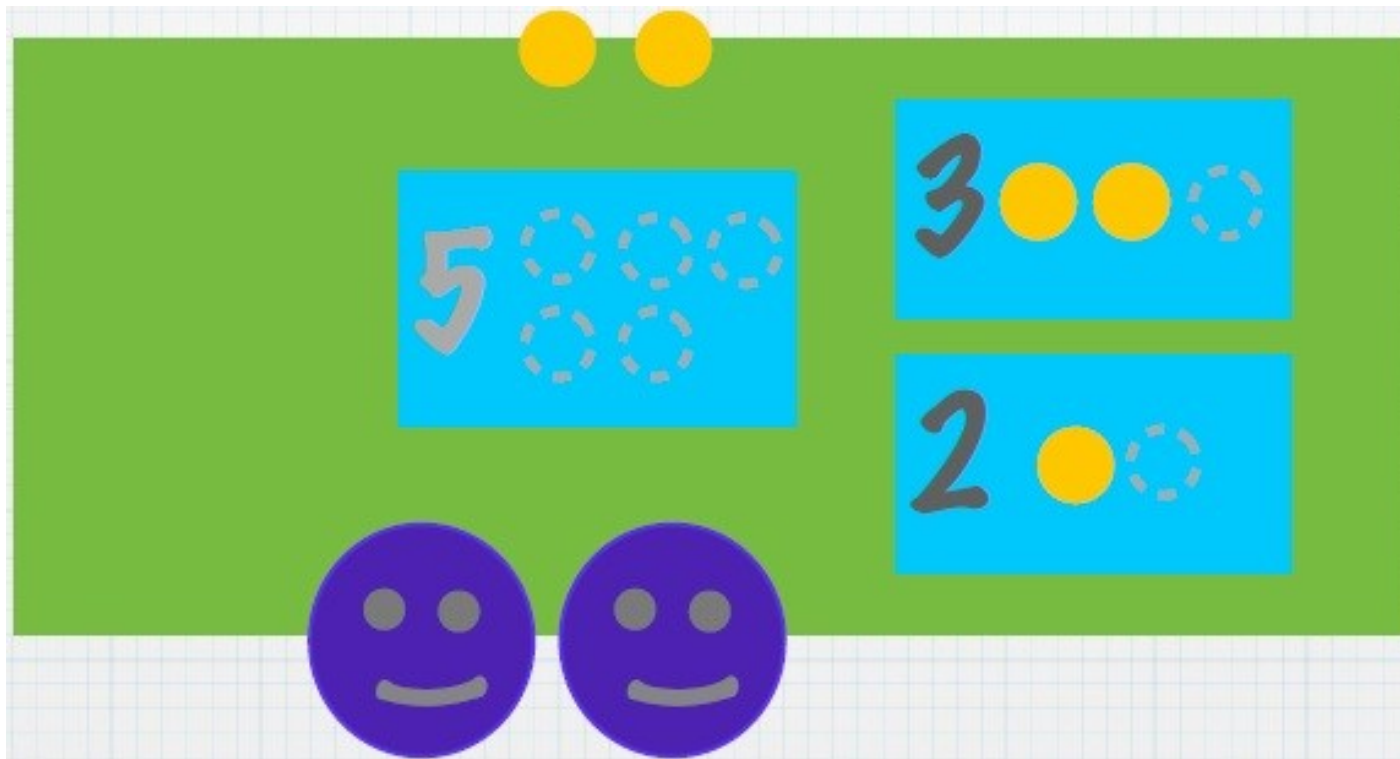
DÉCOUPAGE

Un ouvrier peut utiliser 1 unité de travail pour découper une story en deux.



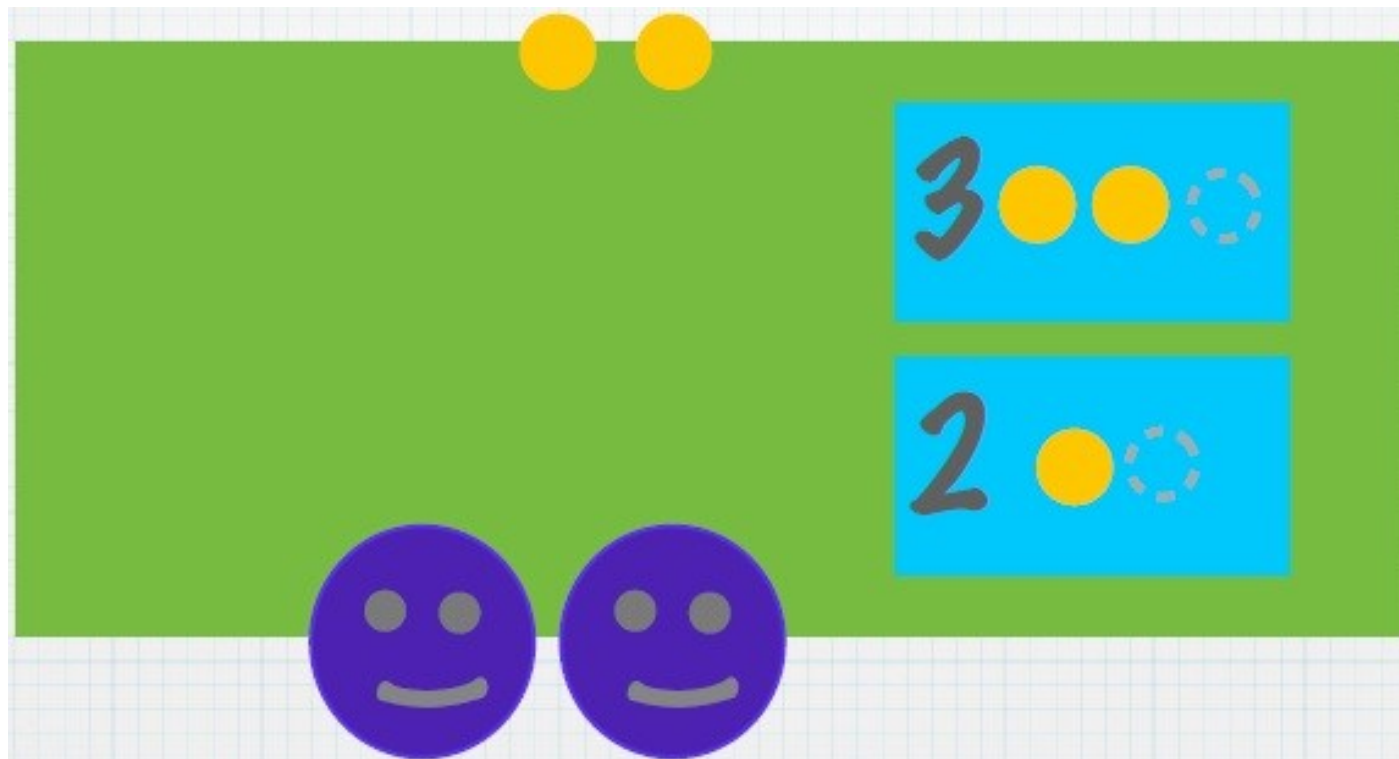
DÉCOUPAGE

Un ouvrier peut utiliser 1 unité de travail pour découper une story en deux.



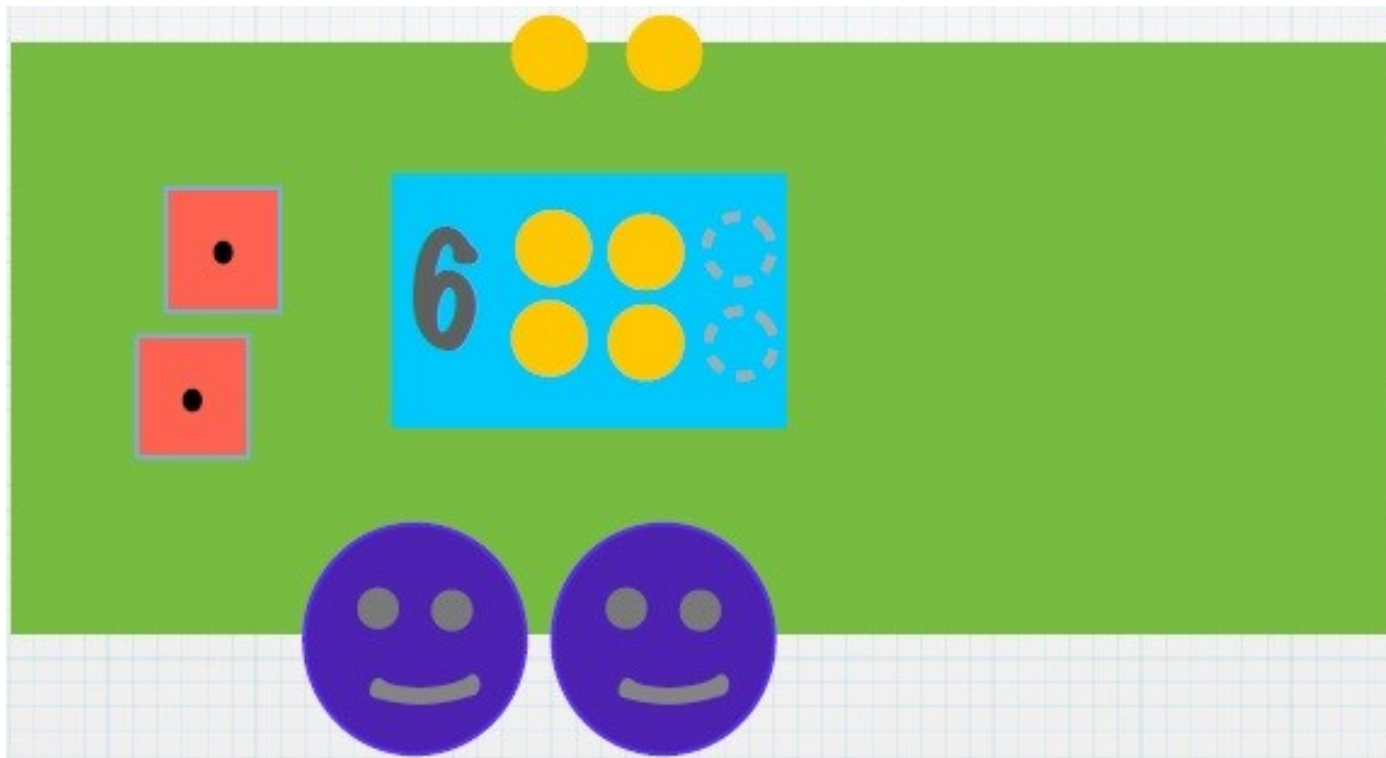
DÉCOUPAGE

Un ouvrier peut utiliser 1 unité de travail pour découper une story en deux.



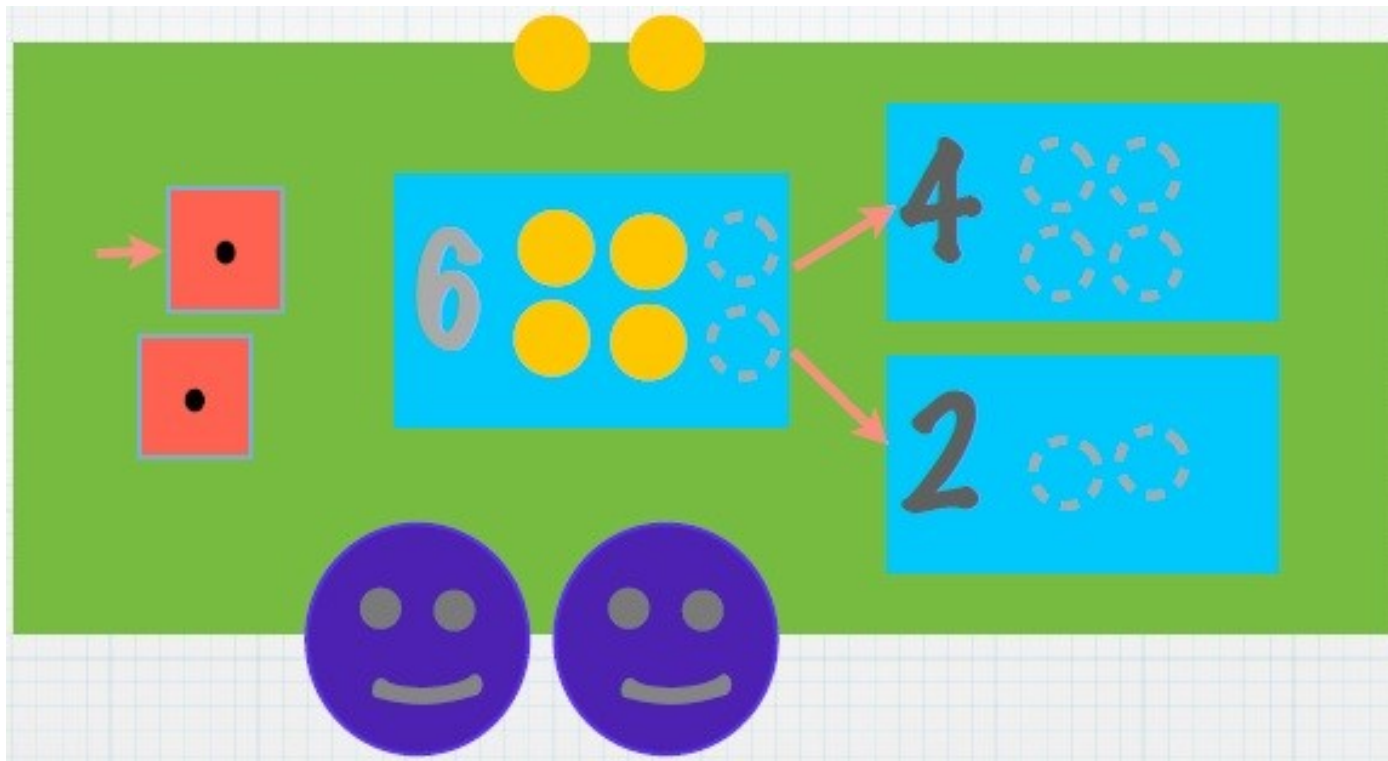
COMBINAISON

Travail et découpage peuvent être combinés.



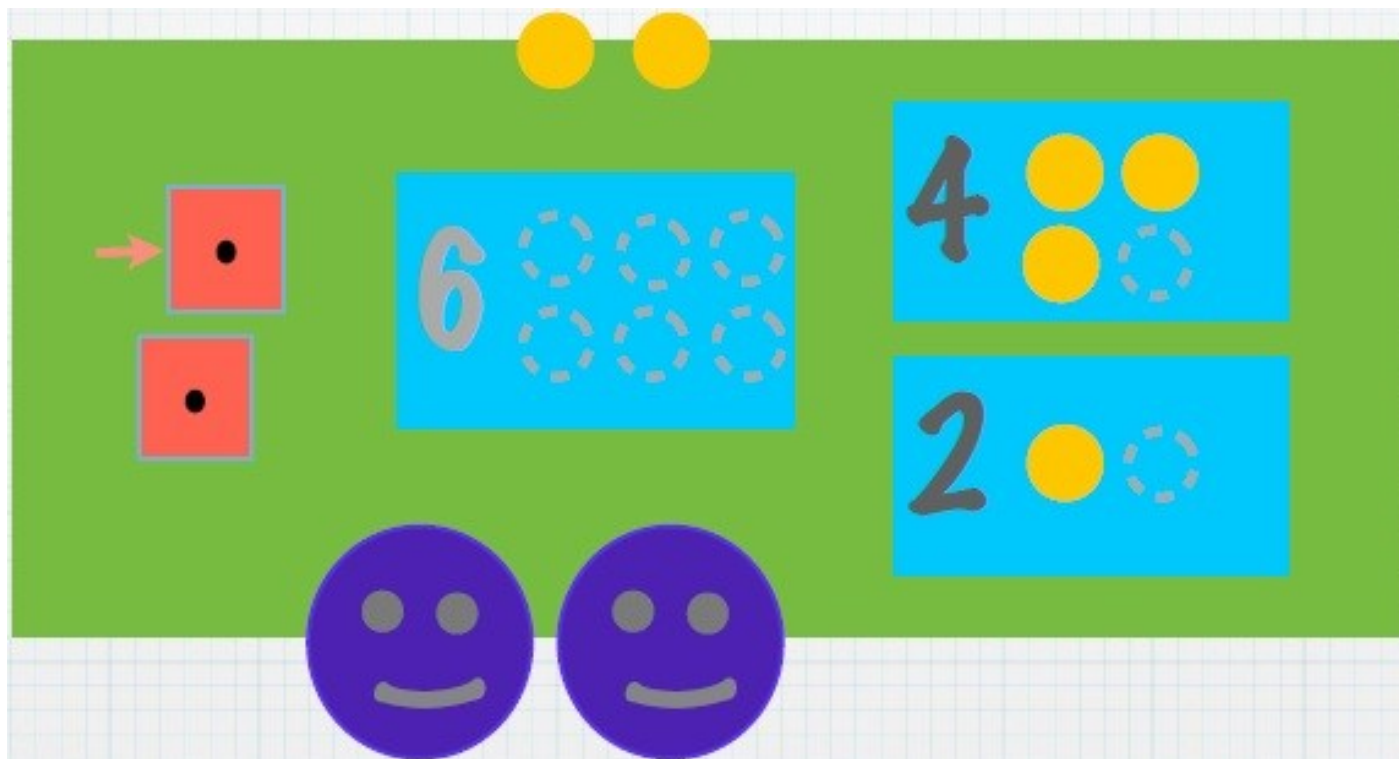
COMBINAISON

Travail et découpage peuvent être combinés.



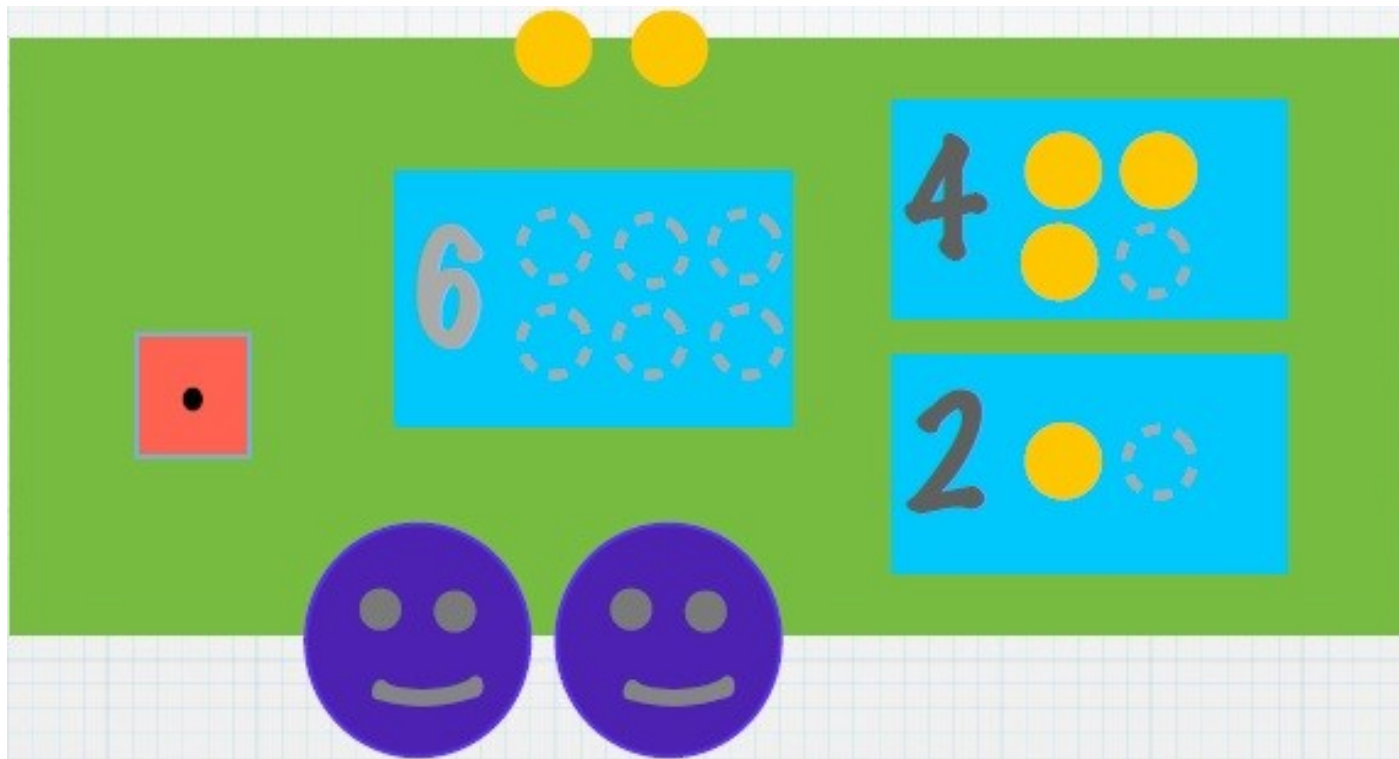
COMBINAISON

Travail et découpage peuvent être combinés.



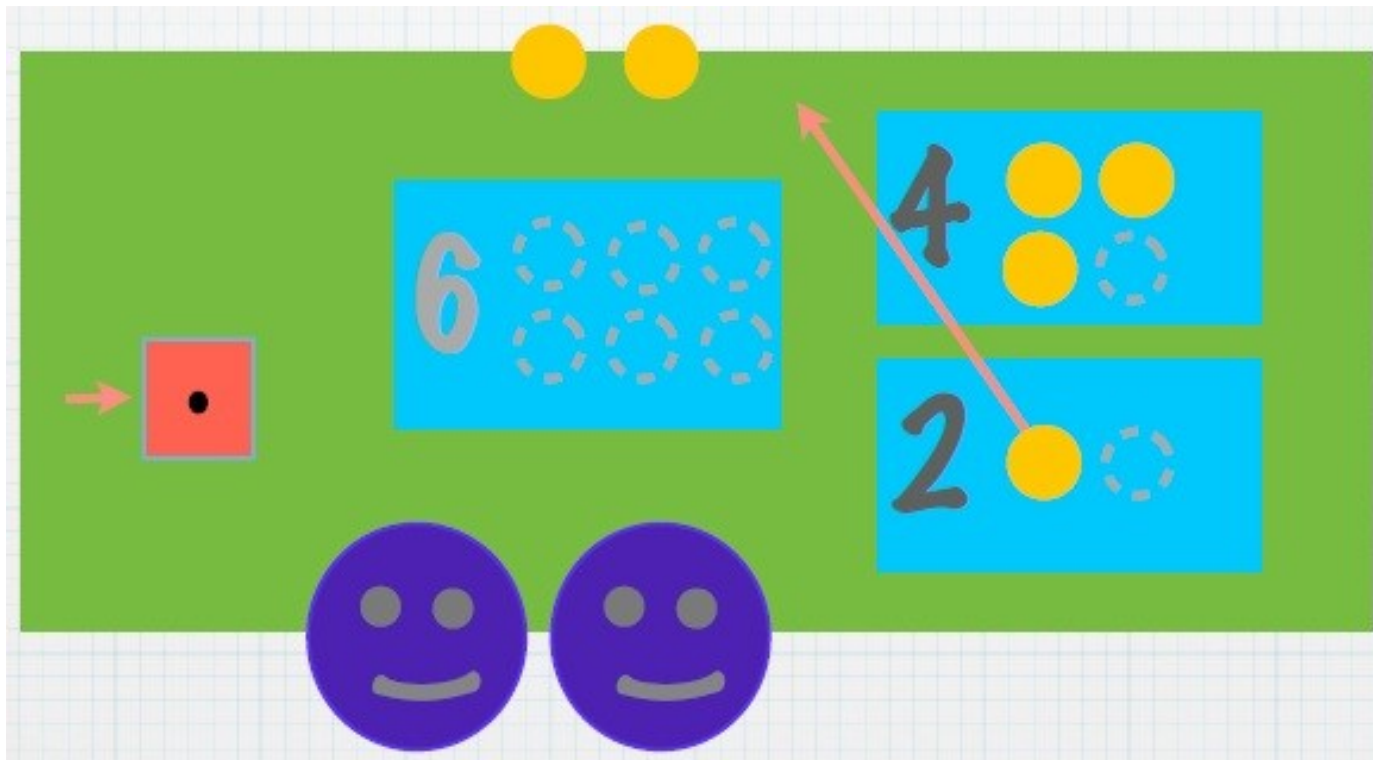
COMBINAISON

Travail et découpage peuvent être combinés.



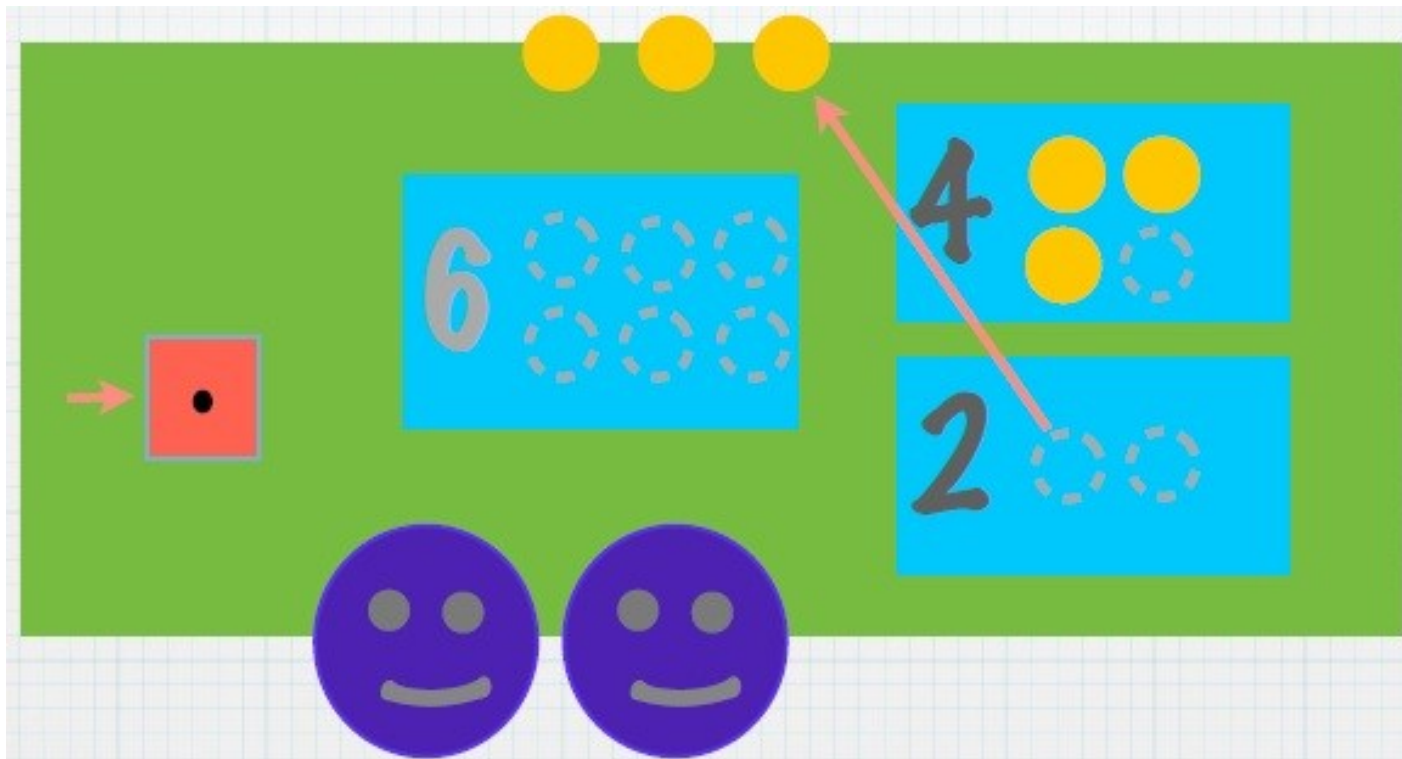
COMBINAISON

Travail et découpage peuvent être combinés.



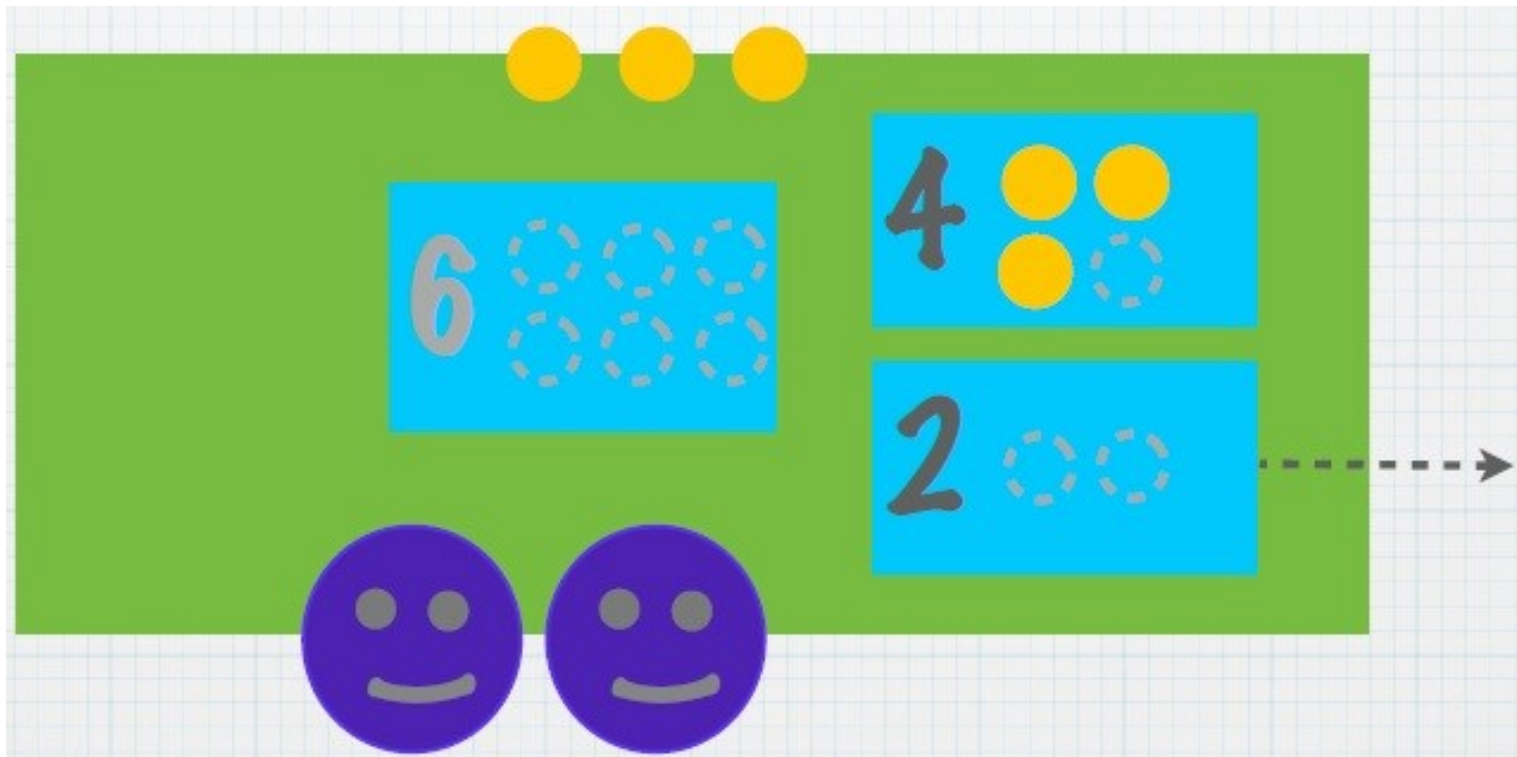
COMBINAISON

Travail et découpage peuvent être combinés.



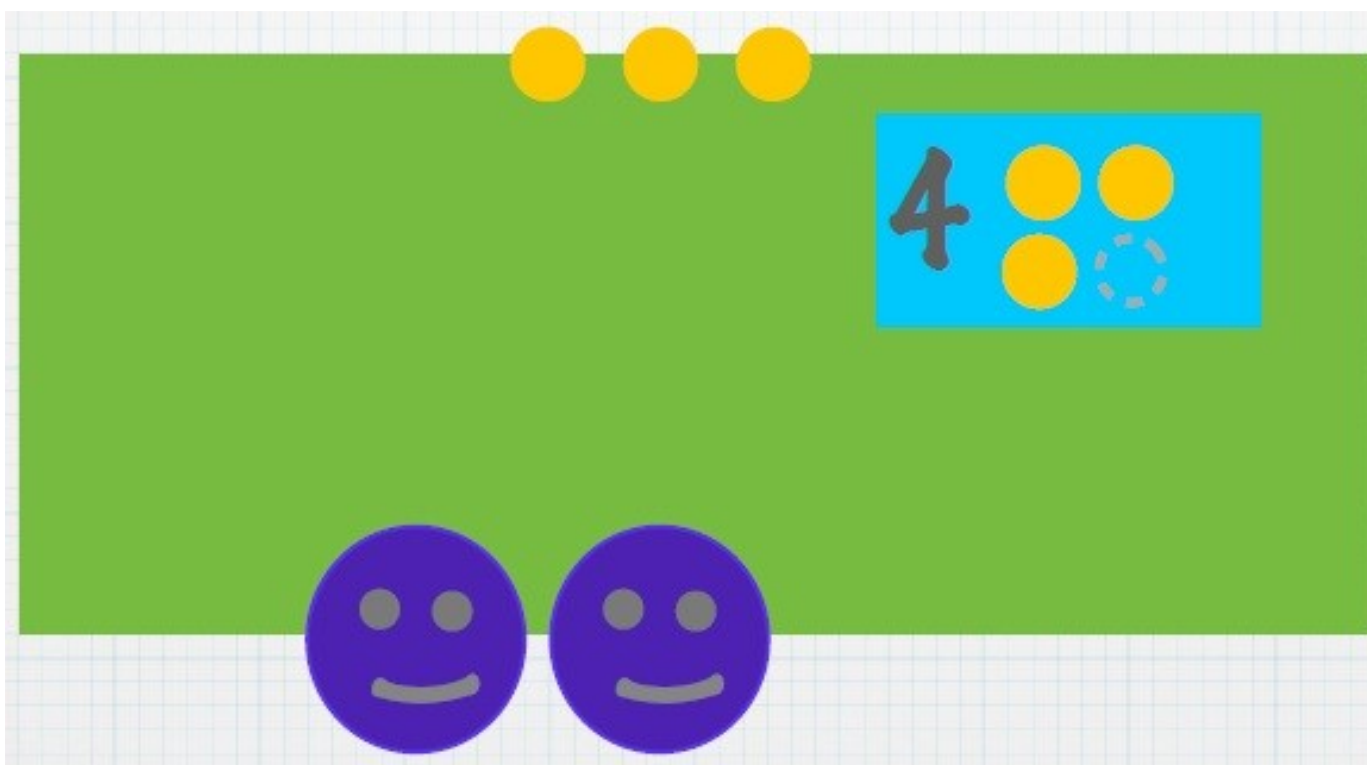
COMBINAISON

Travail et découpage peuvent être combinés.



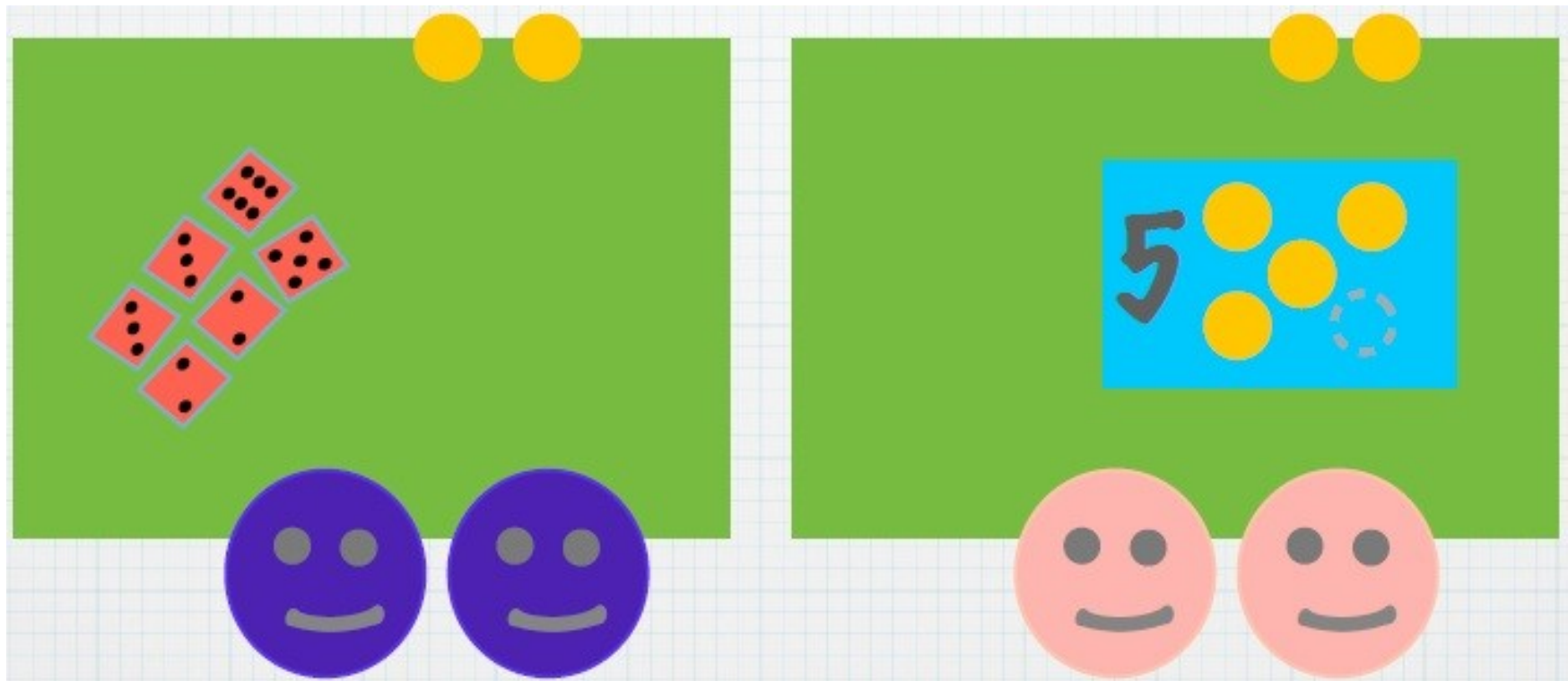
COMBINAISON

Travail et découpage peuvent être combinés.



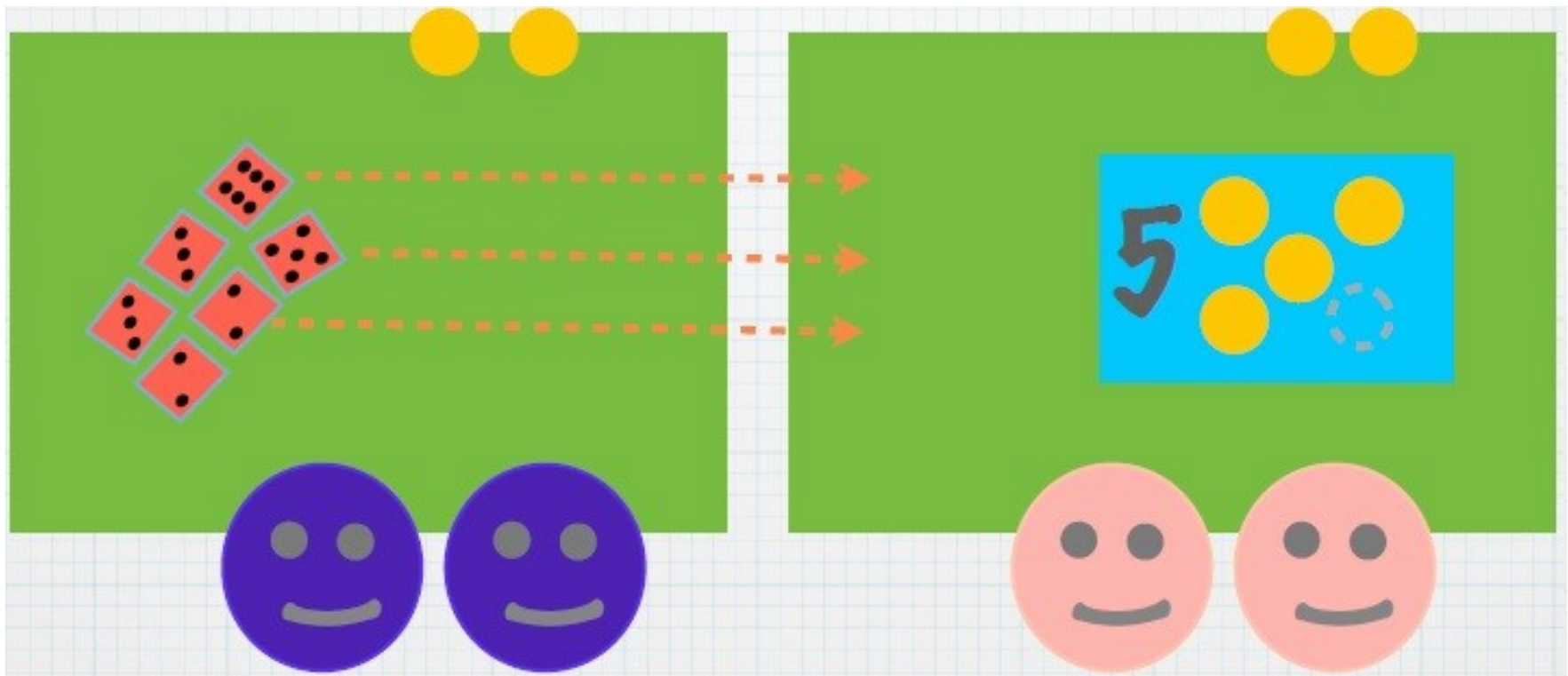
AIDE

Avant de lancer
les dés chaque jour...



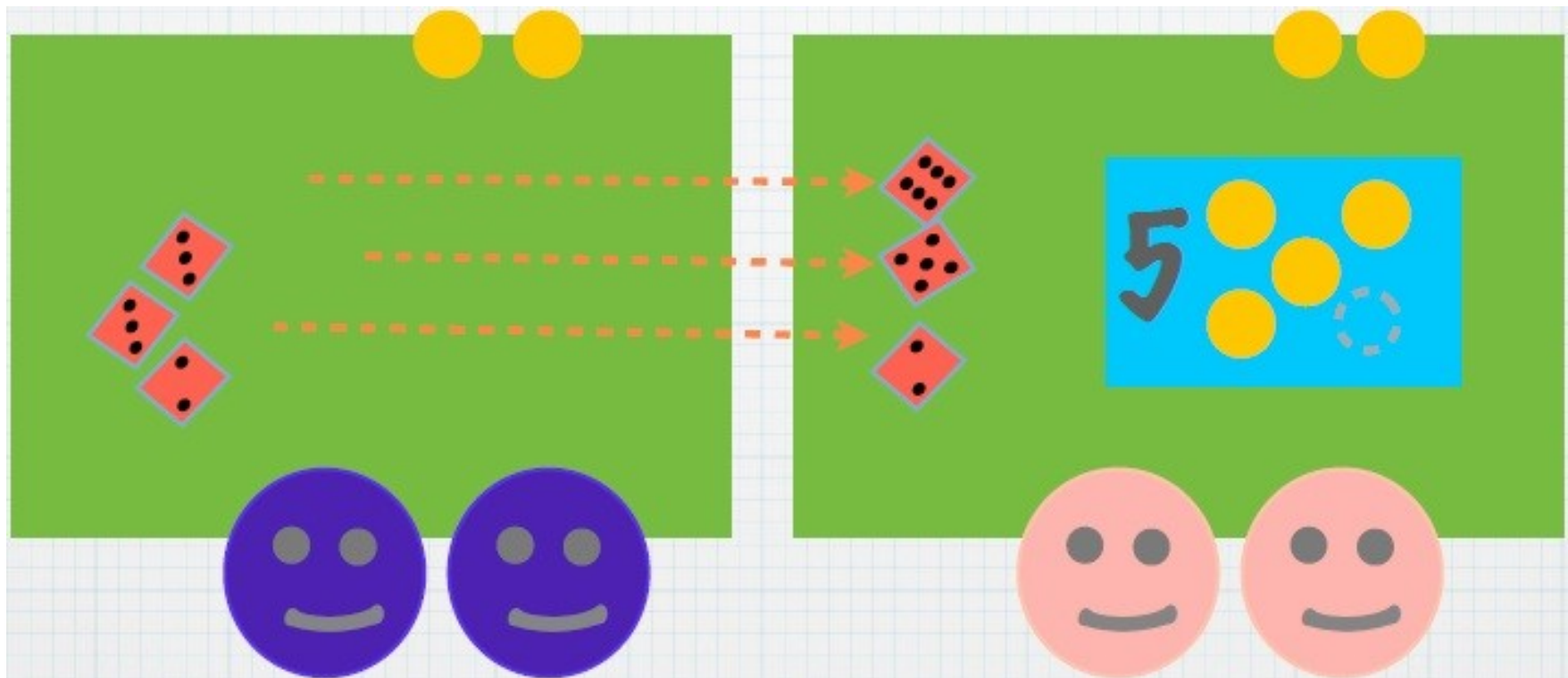
AIDE

...un ouvrier peut prêter certains de ses dés à une autre table.



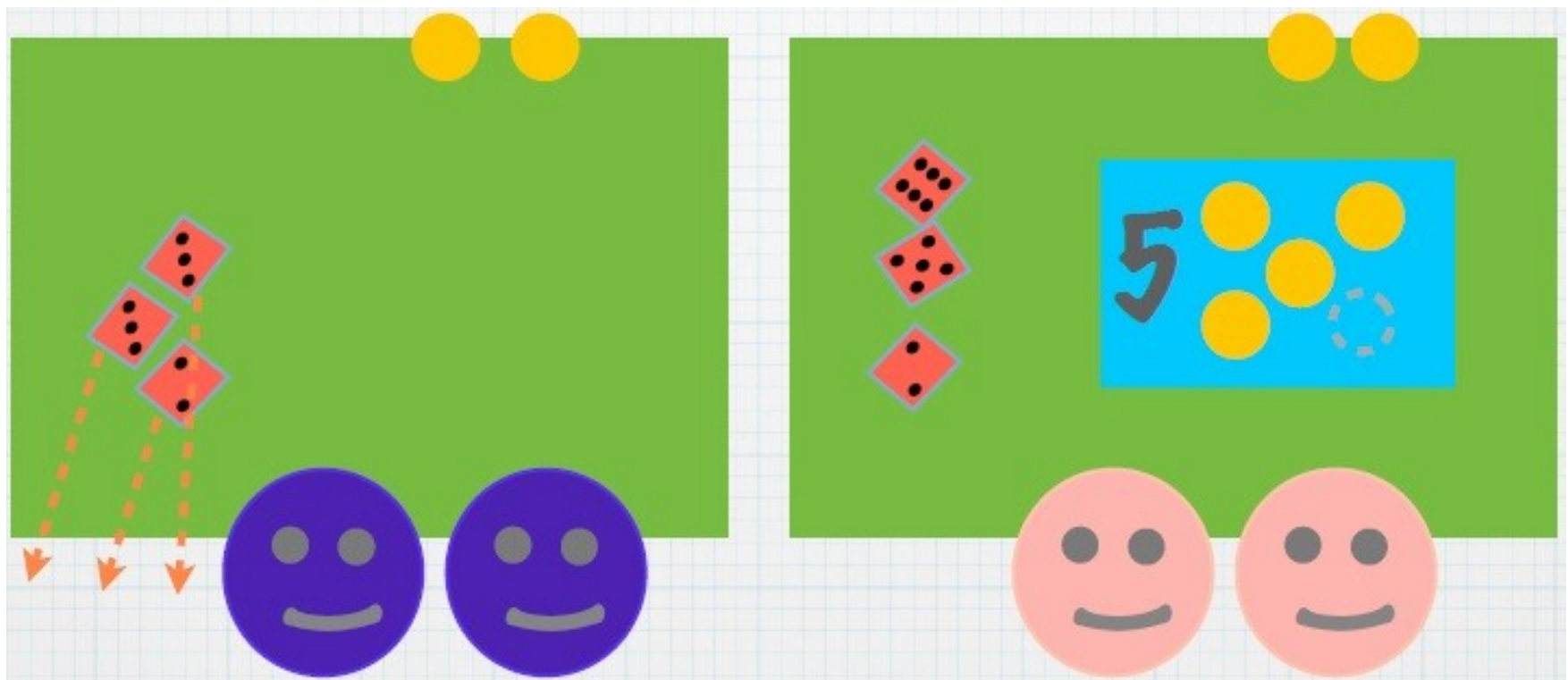
AIDE

...un ouvrier peut prêter certains de ses dés à une autre table.



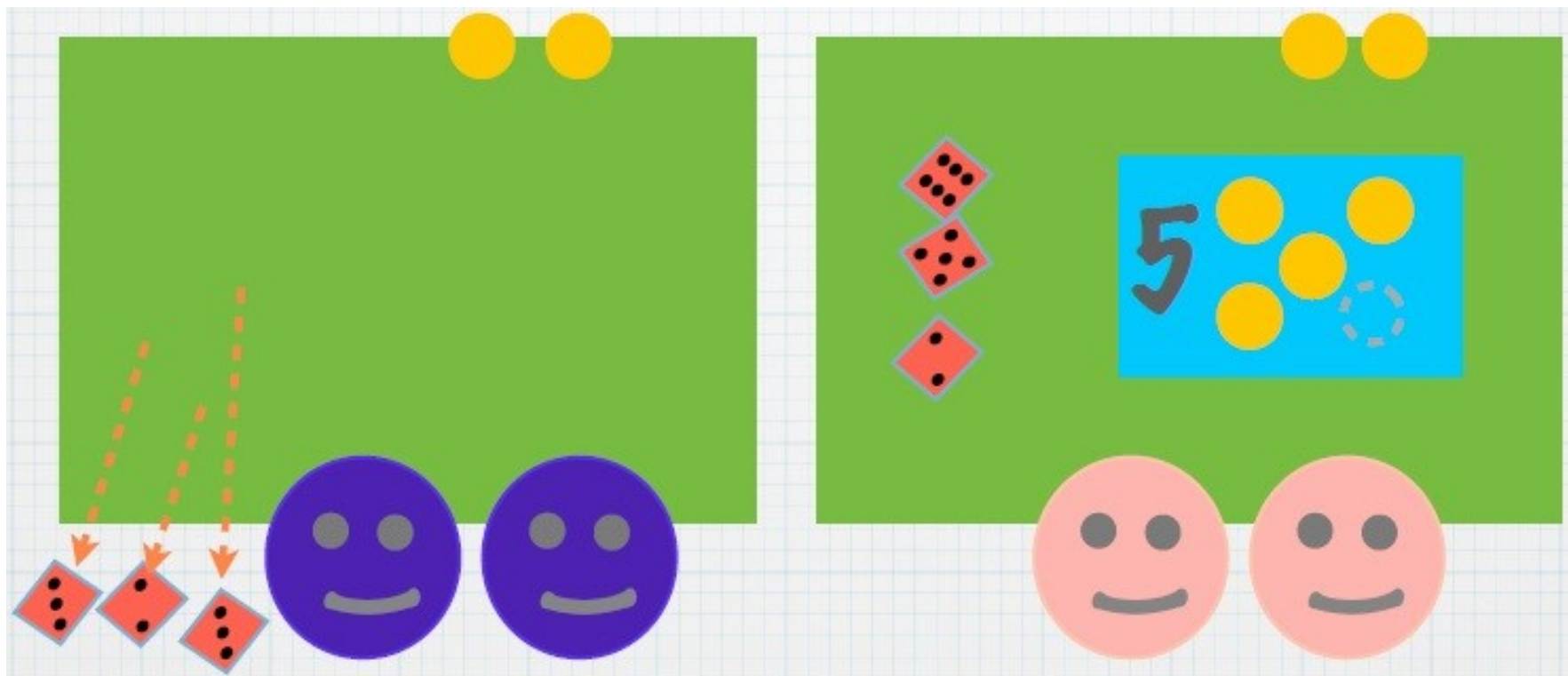
AIDE

Mais il doit en mettre de côté, sans les utiliser, un nombre équivalent de dés.



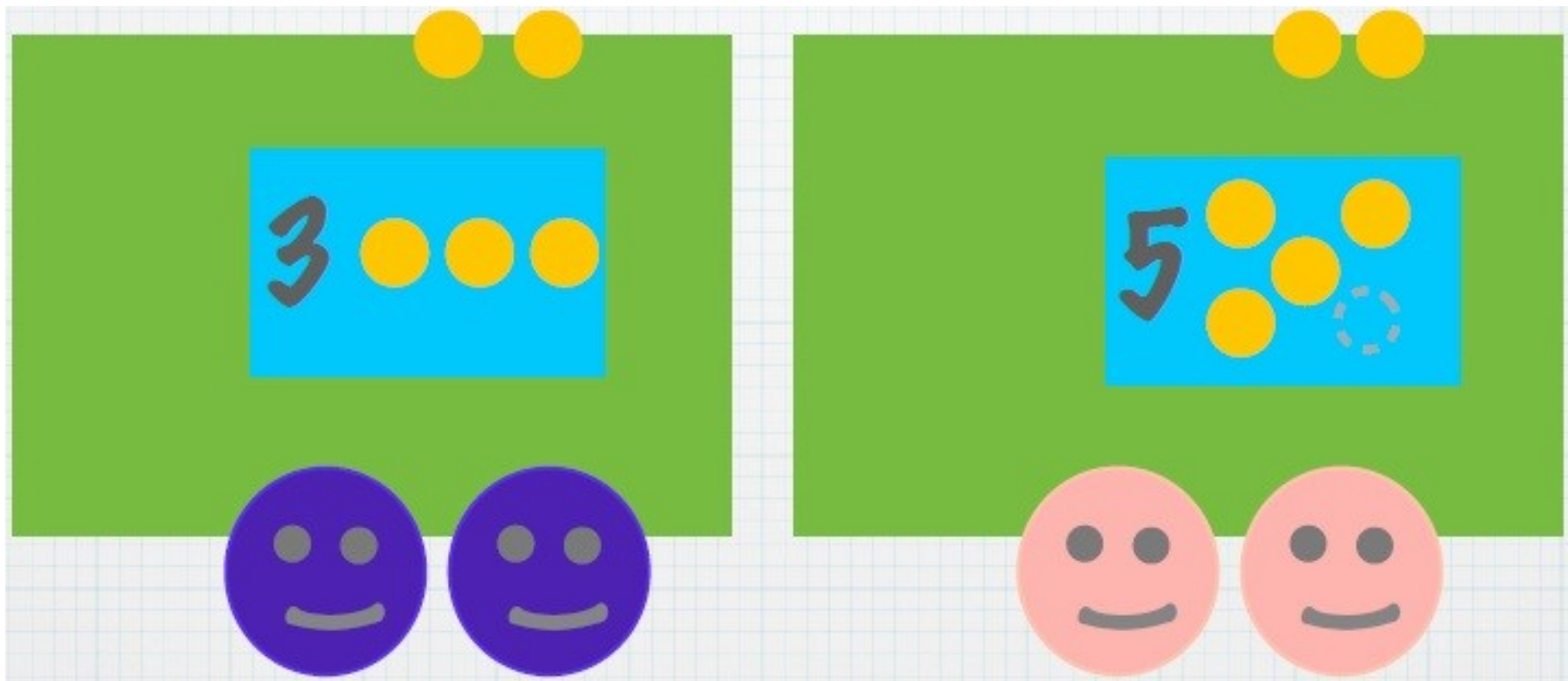
AIDE

Mais il doit en mettre de côté, sans les utiliser, un nombre équivalent de dés.



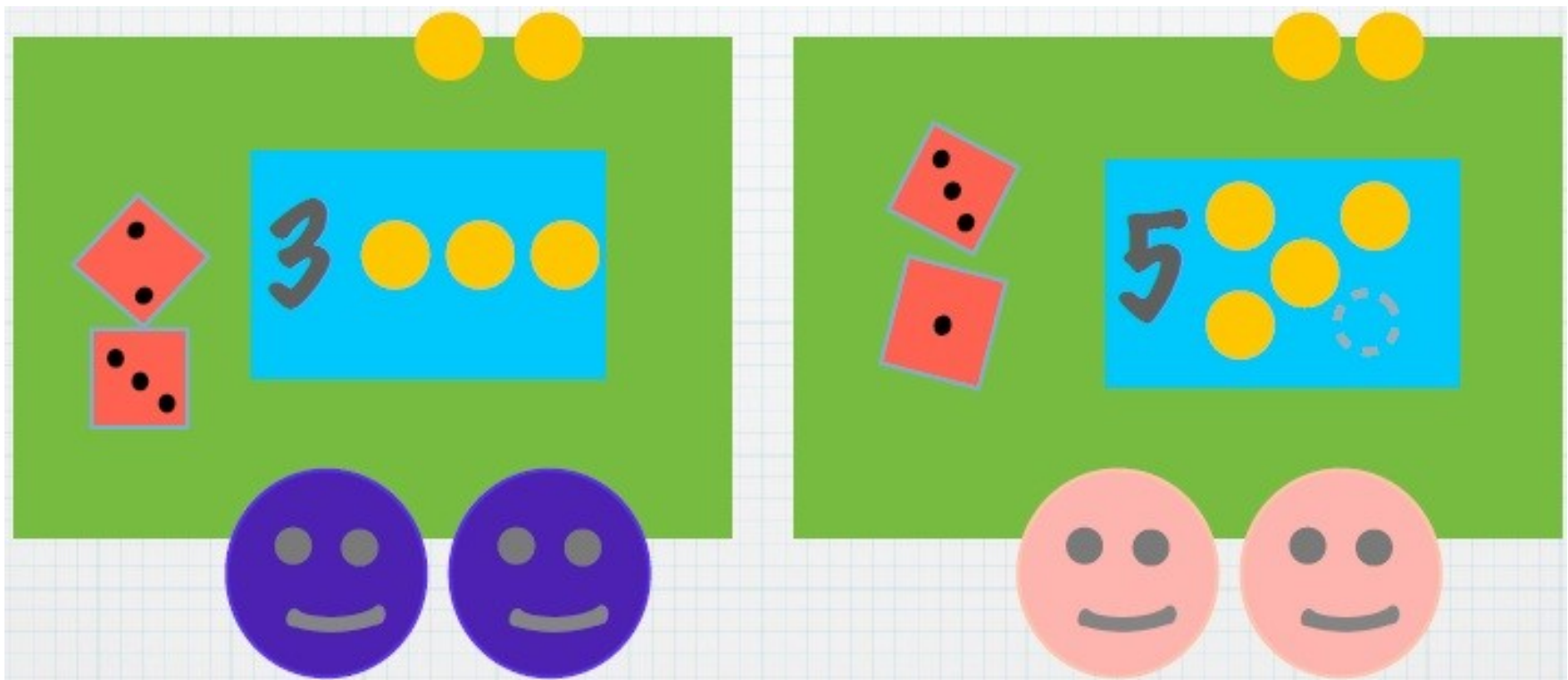
ANOMALIES ?

Après avoir fini les stories...



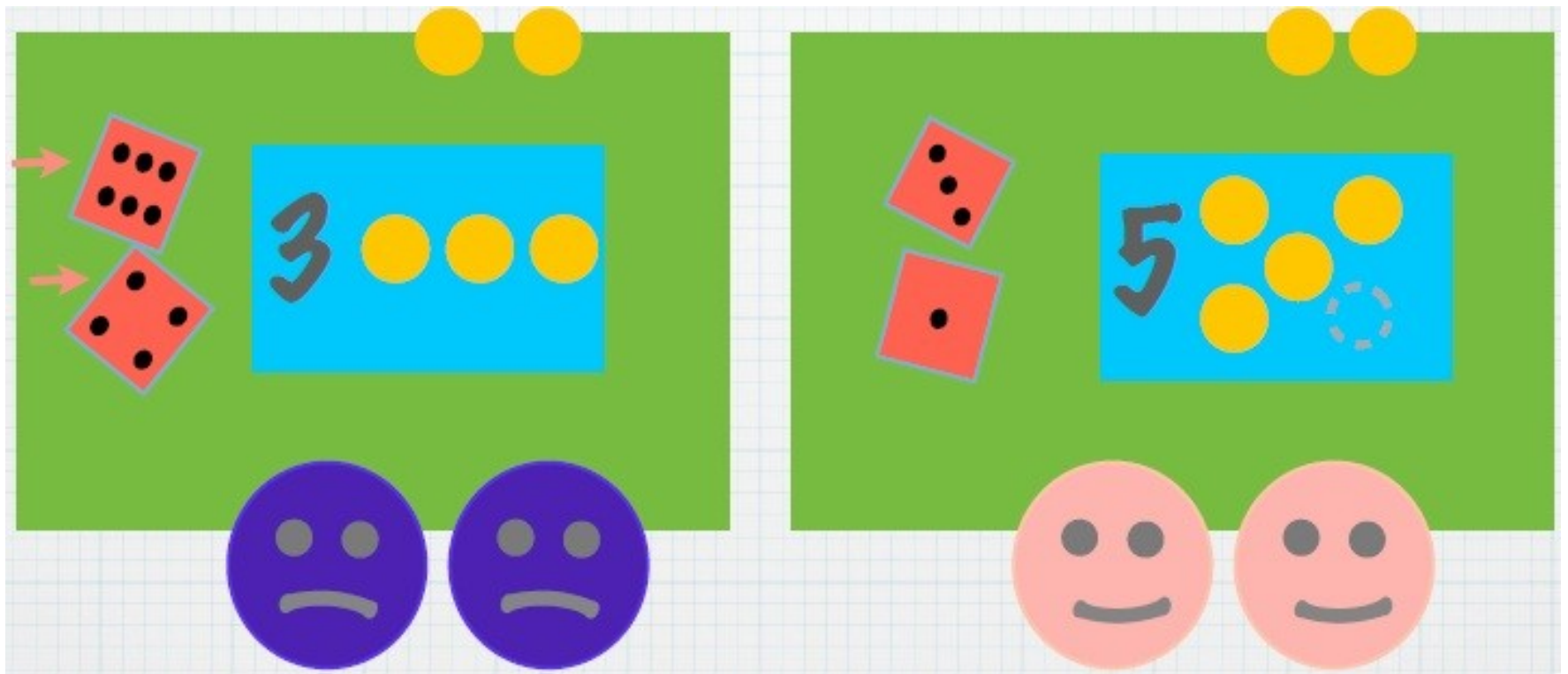
ANOMALIES ?

...deux dés sont lancés
pour chaque story.



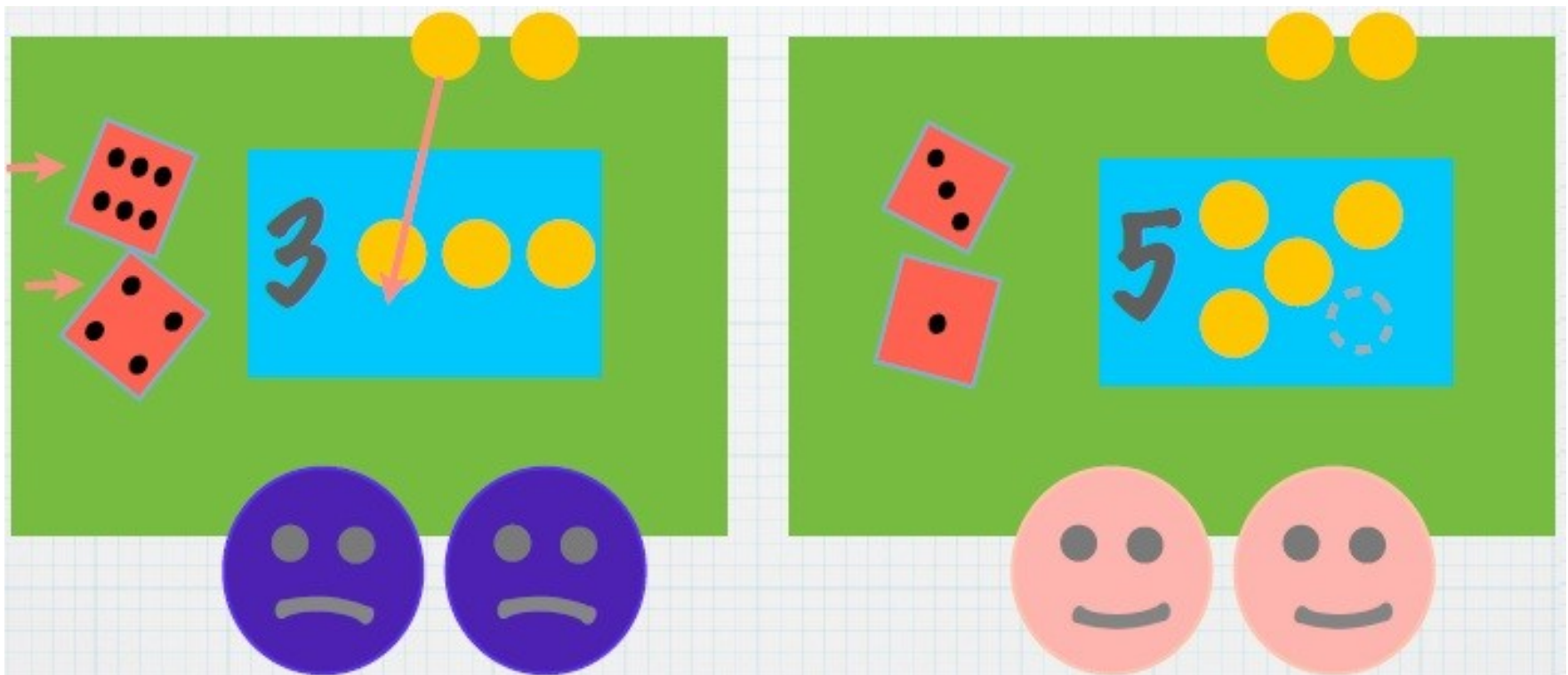
ANOMALIES ?

Si le total fait 10 alors...



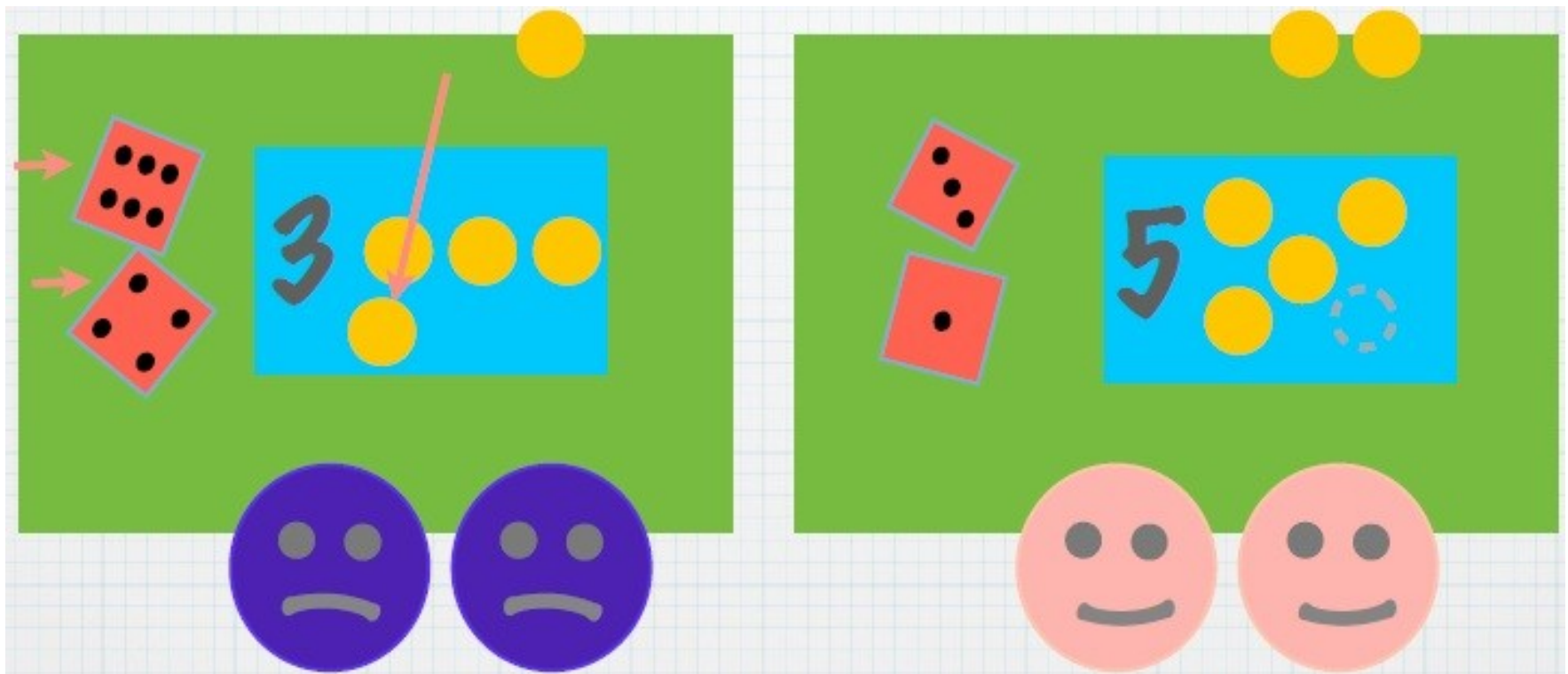
ANOMALIES ?

...1 unité de travail est ajoutée à la story.



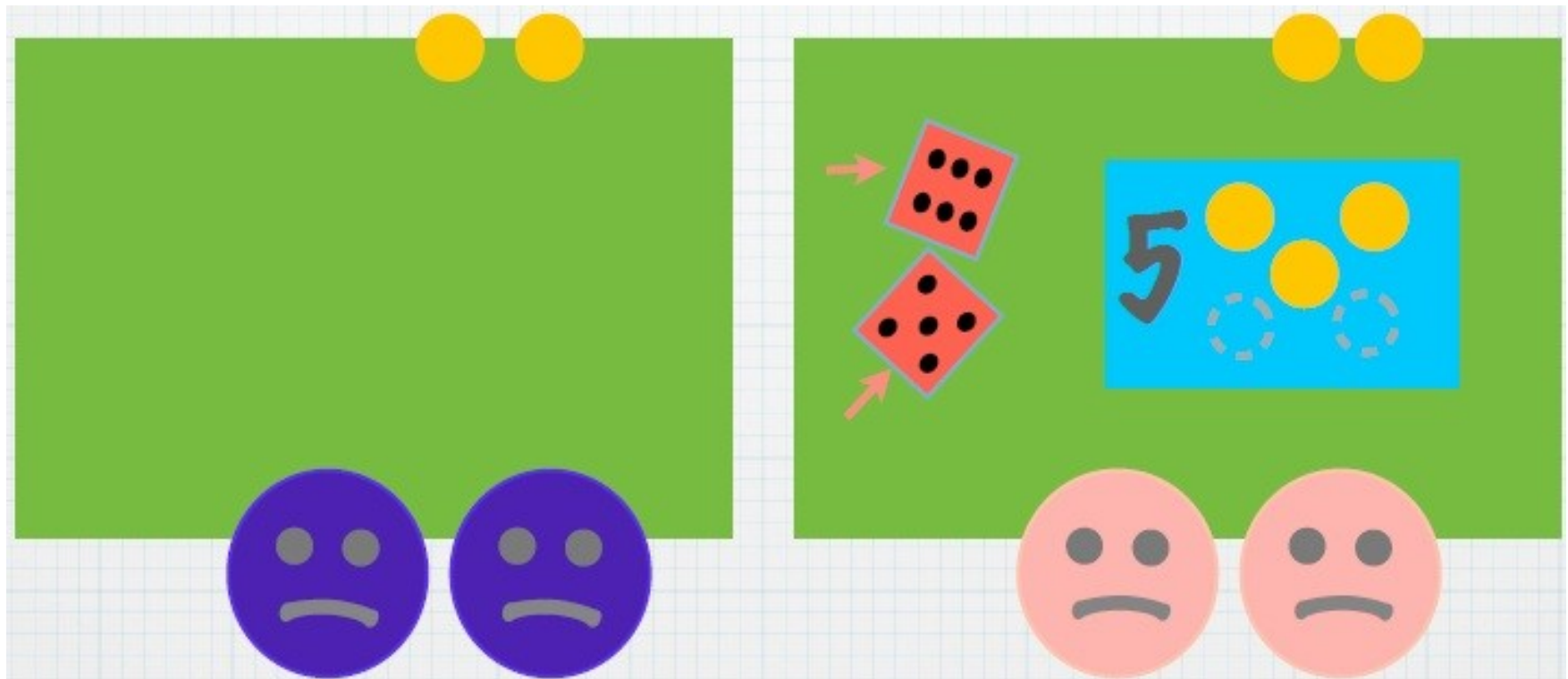
ANOMALIES ?

...1 unité de travail est ajoutée à la story.



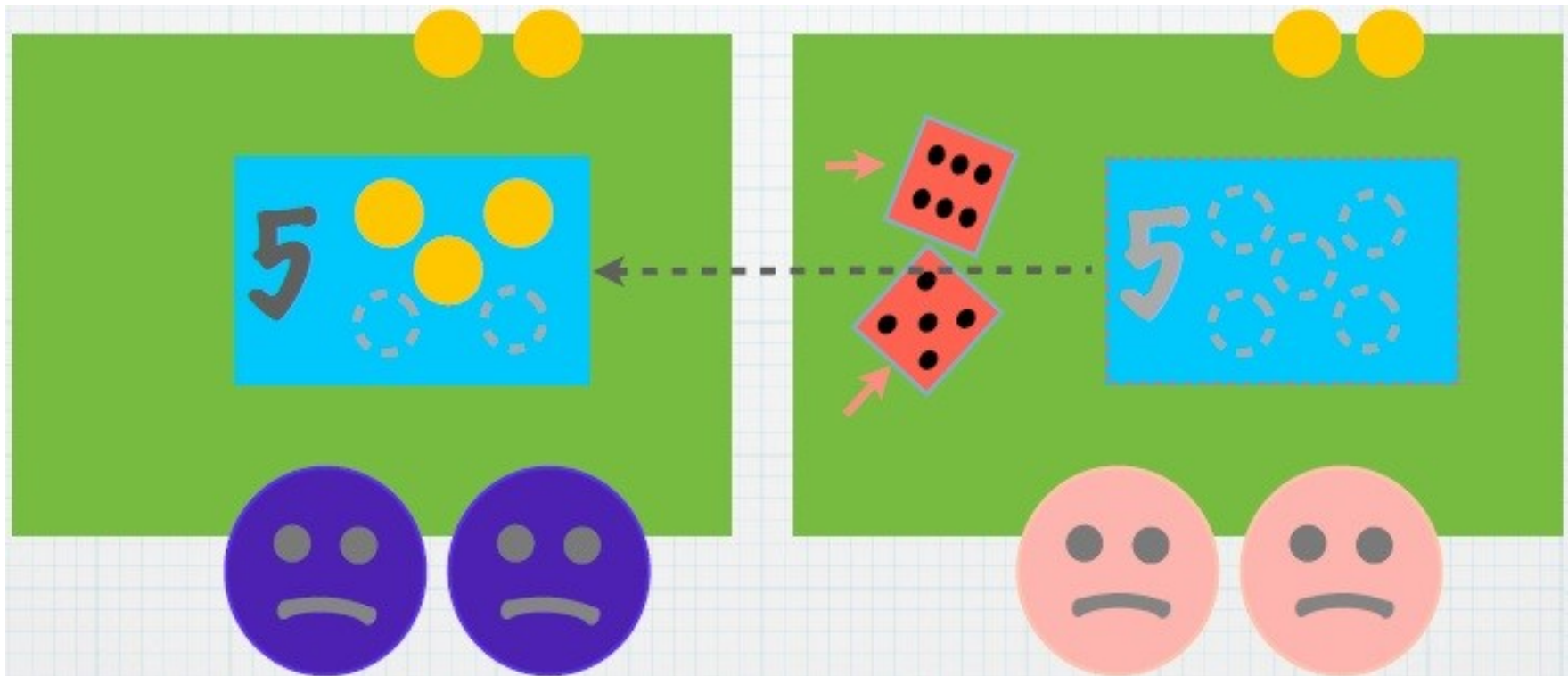
ANOMALIES ?

Si le total fait 11 alors...



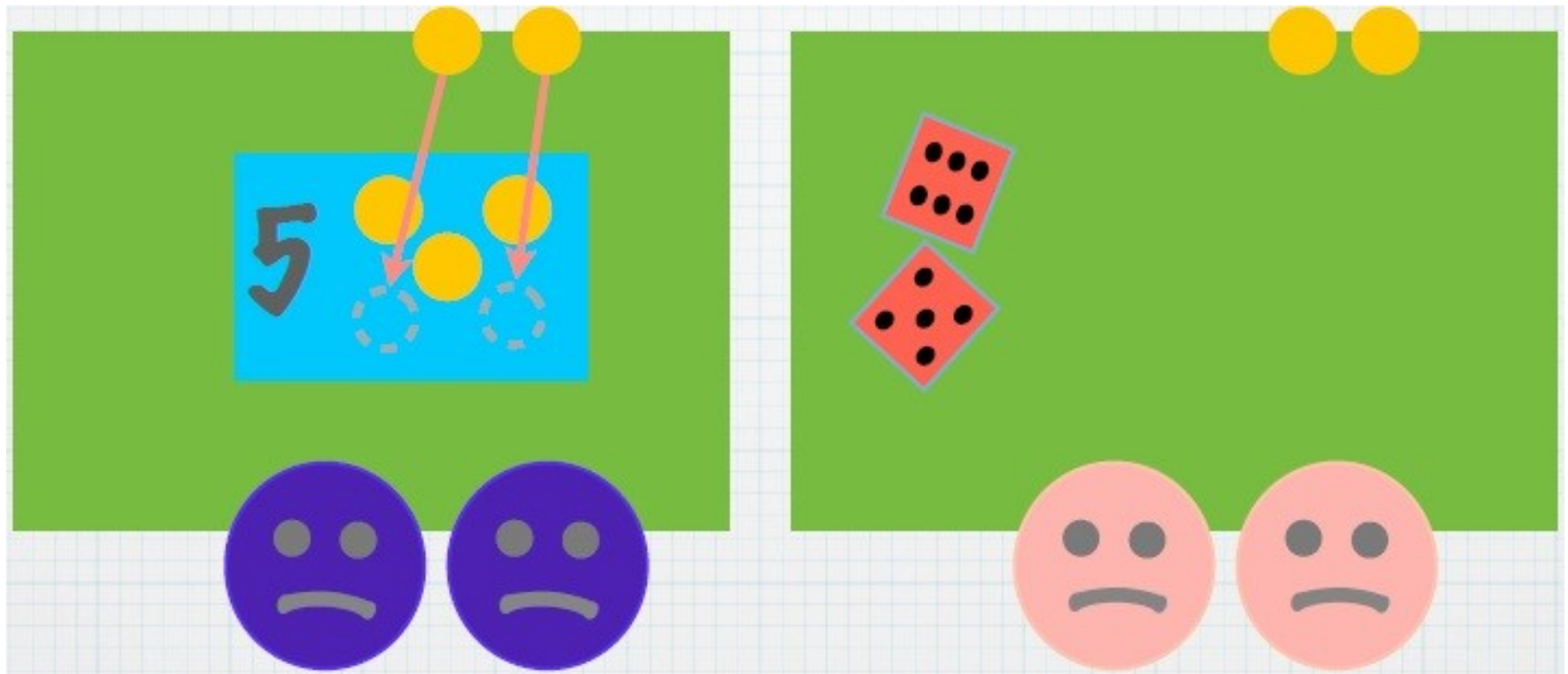
ANOMALIES ?

...la story recule
d'une table de travail.



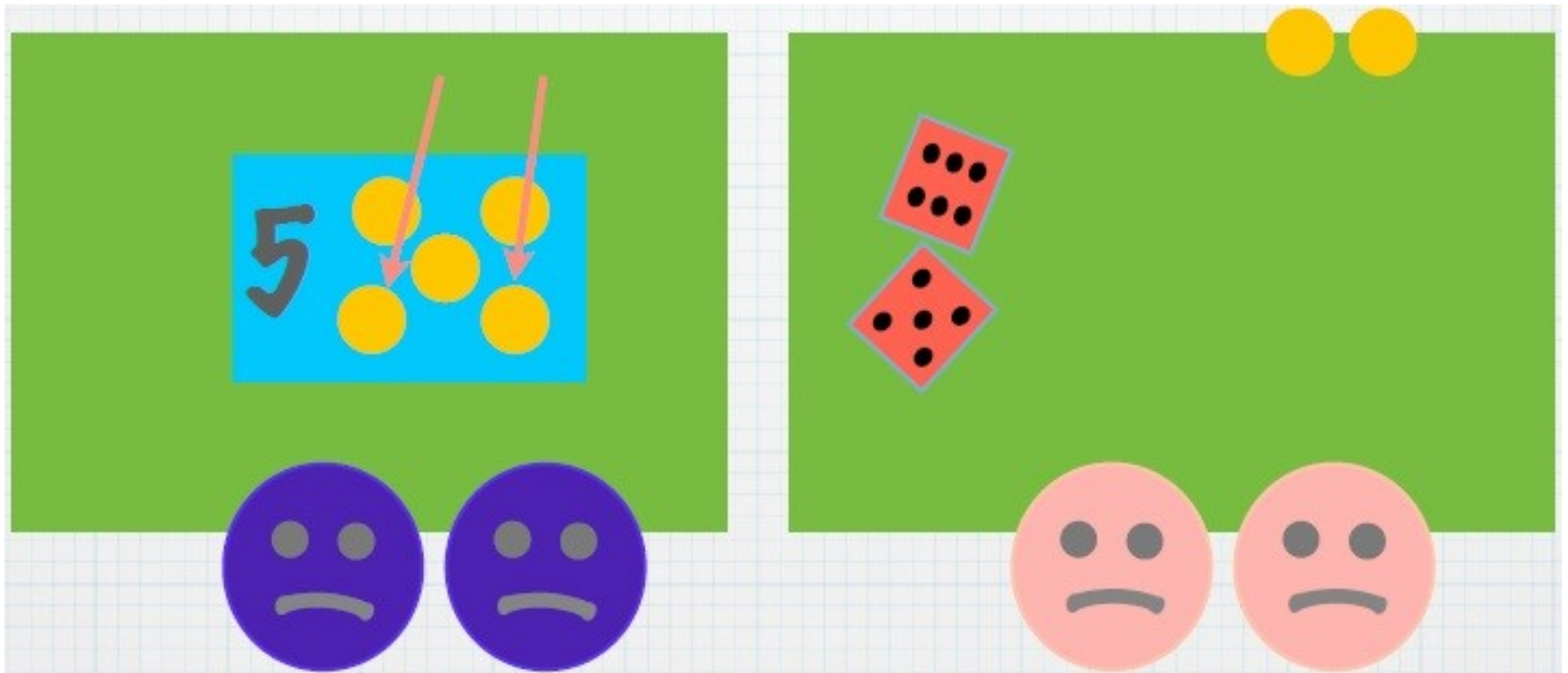
ANOMALIES ?

...et il faut recommencer.



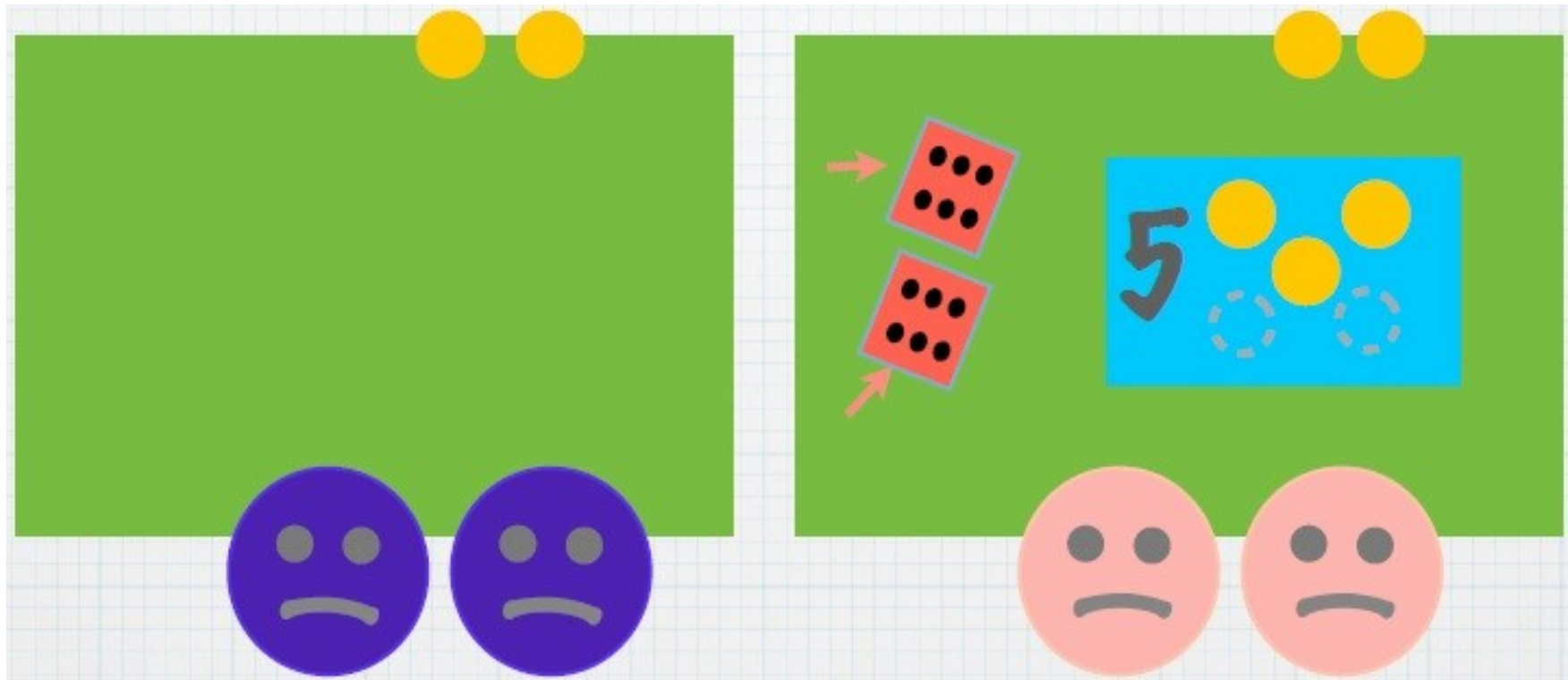
ANOMALIES ?

...et il faut recommencer.



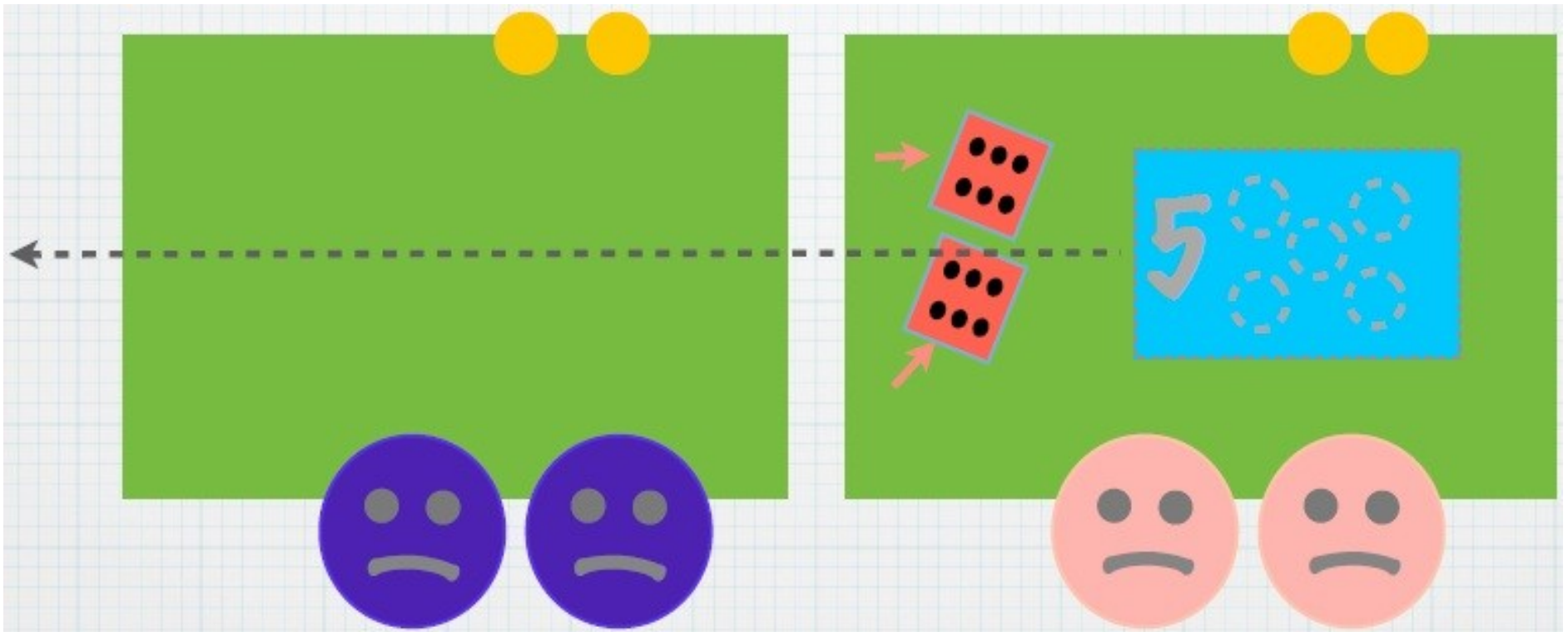
ANOMALIES ?

Si le total fait 12 alors...



ANOMALIES ?

...la story retourne dans le backlog.



RÉCAPITULATIF

Dix jours par sprint. Chaque jour...

1. Ajoutez-vous des stories dans le backlog ?
2. Aidez-vous les autres tables en prêtant des dés ?
3. Lancez les dés sur toutes les tables.
4. Utilisez vos 1 sur les tables, travaillez et découpez.
5. Déplacez les stories finies vers la table suivante.
6. Vérifiez les anomalies (y compris les cartes du backlog).

A la fin d'un sprint :

1. Enregistrez la vélocité.
2. Faites une rétrospective.
3. Démarrez un autre sprint.

VARIANTES

- Plus de 6 dés par personne au début.
- Lancer 2 dés pour l'estimation initiale d'une story.
- Plus de 4 tables de travail.
- Gaspillage :
 - Ne pas lancer certains dés pendant un sprint.
 - Certains 1 ne doivent pas être utilisés pendant un sprint.