

CANDY GIT

Déroulé théorique et règles du jeu.

Matériel :

- Des Bonbons pouvant soit être diversifiés par leur forme ou leur couleur.
- Des sachets en carton ou en plastique.
- Des marqueurs.
- Un scrumboard.

Pré-requis, 6 volontaires :

- 1 chef de projet.
- 1 scrum-master.
- 2 développeurs.
- 1 développeur lead.
- 1 client.

Le client doit choisir ses 3 bonbons préférés et demander un nombre de 2 à 4 pour chacun qui soit différent.

correct: 2 fraises, 3 framboises, 4 cerises.

incorrect: 3 fraises, 4 framboises, 4 cerises.

Il fait alors une réunion avec le chef de projet. A son tour le chef de projet fait une réunion avec toute son équipe. chaque développeur est attribué un goût de bonbon. Les backlogs sont créés.

Le scrum-master fait une réunion avec les développeurs et lance le premier sprint.

Chaque développeur a une branche devant lui. Le lead a la branche master et les autres on des branches annexes.

Le lead add son premier sachet vide et crée un commit en le donnant à un apprenant A. L'apprenant A se place alors en file devant lui. Les 2 autres développeurs doivent pull. Ils demandent chacun à un apprenant B et C de se placer devant eux et de cloner le sachet de A.

Le scrum-master valide les sachets et la première étape. Le scrum-master doit mettre à jour le tableau au fur et à mesure.

Chaque développeur prend un nouveau sachet, s'assure qu'il soit identique au head de sa branche et rajoute 1 bonbon de sa couleur dedans.

le maître du jeu demande aléatoirement aux développeurs de push ou pull.

Retour d'expérience

Les moins :

C'était marrant mais pas forcément adapté à un début de prairie. J'ai fait l'erreur de le complexifier encore plus en rajoutant un sachet pour le html et un sachet pour le css. Il fallait donc en plus prendre le temps de marquer à chaque fois les nouveaux sachets avec "html" et "css". Alors que le jeu en soi est déjà très long.

Autre erreur : je l'ai calé 45mn avant la pause de midi. Donc on a grillé plein d'étapes parce-qu'il faut bien 1h30 pour le mettre en place. En plus je pense que l'après-midi après le repas, ou très tôt le matin est plus adapté. Sinon les bonbons leur donne faim et les déconcentre. Lorsque la faim arrive, la déconcentration s'installe. Le sérieux mis dans le jeu aussi, les lignes sont flous, les commit/apprenants se déplacent pour parler etc...

Ce n'est pas forcément une bonne idée de se mettre sur le passage. Il y a beaucoup de voitures qui passent. Ce qui dérange aussi le jeu. La salle du local A n'est pas idéale non plus car pas assez en longueur. La salle du local B peut être cool.

je pense que ça peut être cool de bien réfléchir les rôles.

Au début je demandais au développeur de gérer les sachets. Mais au final c'est plus cool de demander à chaque apprenant arrivant de s'auto-cloner, ça fait participer tout le monde.

j'ai eu des retours négatifs de ceux qui avaient compris git à la base, mais qui avaient faim et n'arrivait plus à comprendre le fonctionnement.

Les plus :

Avant d'avoir faim ils étaient super contents de sortir de l'ordinateur. On avait passé une semaine sur git et c'était très abstrait pour eux. Ça leur permet d'en voir le but concret. C'est important qu'ils aient déjà essayé de push avant de faire ça.

J'ai eu des retours très positifs de ceux qui n'avaient rien compris de git à la base.

J'ai vu une évolution de leur compréhension de git.

Ils repartent avec un paquet de bonbons :).