

Agilex : Agilité et Expertise Agile, Lean, Scrum et informations diverses



- [Accueil](#)
- [Agenda des Formations](#)
- [Jeu : Casino Game](#)
- [Jeu : Au Tableau](#)
- [Jeu : The Big Payoff](#)



FORMATIONS NOUVELLES

[KANBAN](#) : Grenoble le 13 mars 2013

INNOVATION GAMES : Grenoble le 14 mars 2013

INNOVATION GAMES : Paris le 10 avril 2013

[KANBAN](#) : Grenoble le 20 novembre 2013

Plus d'informations sur la page [Agenda des Formations](#)



• Jeu : Au Tableau

« Au tableau » est un atelier ludique pour faire prendre conscience de la puissance du management visuel et de la nécessité d'avoir un [tableau des tâches](#) fonctionnel, utile ... et joli.

Ce jeu a été initialement créé par Xavier Quesada Allue, une très belle rencontre faite à Agile Games 2011 à Boston, dont j'ai repris le principe du jeu en lui apportant quelques modifications significatives :



- Une généralisation du jeu pour qu'il ne soit plus uniquement orienté logiciel (ex: utilisation du terme Réalisation plutôt que Story)
- Un déroulement en 2 [itérations](#) (3 à l'origine) permettant de tenir en 1 heure
- Une orientation Lean (vision système) en complément de l'approche Scrum initiale

Description du Jeu

Sur 2 [itérations](#), les équipes sont invitées à créer un [tableau des tâches](#) qui donne visuellement les mêmes informations que celles présentées sur un reporting papier qui leur est remis au début de chaque [itération](#).

Ce jeu peut être joué en 60 minutes (il est alors nécessaire de réduire la première [itération](#) à 15 minutes) mais il faut que le [facilitateur](#) soit très stricte sur la gestion du temps. Pour un premier essai, je recommanderais de prévoir 80 à 90 minutes.

Matériel nécessaire

Pour chaque équipe

- PostIT en quantité (toutes les tailles)
- Scotch et Patafix
- Feutres ou Marqueurs de différentes couleurs
- Stickers en quantité ... c'est toujours plus sympa pour faire joli
- Des feuilles de Paper Board ou une plaque de mélaminé 10mm de taille 1m20*1m20
- Les 12 fiches de réalisation (Cf. ci-dessous)
- 2 ou 3 exemplaires des fiches papier (surtout si vous avez beaucoup de joueurs par équipe)
- 1 mur 😊

Matériel pour le jeu

Version 3.0

Les blogs que je lis

- [Claude AUBRY](#)
[Enquête sur la taille des équipes Scrum](#)
- [Octo](#)
[OCTO organise une formation User eXperience avec Adaptive Path les 10,11 et 12 avril](#)
- [Jean-Pierre Bonnafous](#)
[Agile Games France 2013, le feu d'artifice du jeu ... - Agile Garden](#)
- [CARA](#)
[\[DOJO ENSIMAG\] 68e session du Coding Dojo 19/02/2013 salle H.104](#)
- [Christophe ADDINQUY](#)
[Stoos Connect 2013 \(2/4\)](#)
- [Fabrice Aimetti](#)
[Master Class "Stratégie Lean"](#)
- [Cyrille Deruel](#)
[Lignes de CV qui m'irritent](#)
- [JC Grosjean](#)
[Outils pratiques du Manager Agile #5: Le](#)

Utilisation de la notion d'ouvrages et de travaux (suite à feedback de Claude Aubry et Antoine Vernois) et création d'une version « Dauphiné »

- Fiches des Ouvrages : [Au tableau – Ouvrages – 3.0](#) (pdf)
- Fiches des Ouvrages du Dauphiné : [Au tableau – Ouvrages – 3.0 – Dauphine](#) (pdf)
- Les feuilles d'avancement: [Au Tableau – Fiches Papier – v3](#) (pdf)

Version 2.0

- Présentation du jeu : [Au tableau – Presentation – v2](#) (format PDF)
- Fiches des réalisations : [Au tableau – Realisations – v2](#) (pdf)
- Les feuilles d'avancement : [Au Tableau – Fiches Papier – v2](#) (pdf) (PS : La notion de priorité est facultative)

Conseils pour le déroulement du jeu

- Pas plus de 9 joueurs par équipe (et pas plus de 3 équipes si vous voulez tenir en 60 minutes)
- Mettez les joueurs en action très rapidement
- Prenez du temps pour les feedbacks
- Insistez sur la lisibilité du tableau (accès rapide et direct à l'information)
- Laissez le choix aux équipes de travailler sur une table ou directement sur le mur
- Bien insister sur le fait qu'il faut mettre le tableau sur le mur à la fin de l'[itération](#) (donc tout doit tenir)
- Plastifiez les fiches de réalisation pour vous en resservir
- Donner la réalisation « Zoo de Berlin » au début de l'[itération](#) 2 avec obligation de l'implémenter

Message complémentaire

Je vous souhaite un très bon amusement, n'hésitez pas à faire part de vos feedbacks sur ce blog (<http://www.agilex.fr/2012/06/au-tableau-description-et-materiel/>).

•

Compte Confiance

- [Arpinum](#)
[Formation TDD offerte le samedi 2 mars](#)
- [Alfred Almendra](#)
[Agile Games France 2013 : sur le pont d'Avignon, on y joue tous en rond !](#)
- [Mathieu CANS](#)
[Rétrospective 2012](#)
- [Jeff SUTHERLAND](#)
[Another Waterfall Disaster: Steve Denning for Forbes](#)
- [Touilleur Express](#)
[ROCA, Resource-oriented Client Architecture](#)
- [Antoine Vernois](#)
[Procrastination -- John Perry](#)
- [Luc Jeanniard](#)
[Reading xml from PowerShell is really easy !](#)
- [Bruno Sbille](#)
[Hello 2013](#)
- [Belgium Blog](#)

[Hello 2013](#)

- [Oana Juncu](#)
[Learn Differently
Through Storytelling](#)
- [lean machine square](#)
[Turning the page :
Devenez des experts !](#)
- [Emmanuel CHENU](#)
[Daily flash-meetings](#)
- [Denis DOLLFUS](#)
[Conversion C# vers
JavaScript, l'embarras
du choix](#)
- [Pascal Van
Cauwenberghe](#)
[Agile Tour Brussels 2012
presentation](#)
- [Emmanuel HUGONNET](#)
[Tester son code LDAP
avec OpenDJ](#)
- [Laurent Morisseau](#)
[Le blog a déménagé sur
morisseauconsulting.com](#)
- [Theorem](#)
[MacOSX : je veux mes
outils en ligne de
commande !!!](#)
- [Ca Scrum !](#)
[Partir, pour de](#)

[nouvelles aventures !](#)

- [Emmanuel ETASSE](#)
[De nouvelles aventures](#)
- [Thierry CROS](#)
[Scrum Meeting : les trois questions ?](#)
- [Institut Agile](#)
[Prochain Rendez-Vous de l'Institut: le 22 mars à Caen](#)
- [Laurent Tardif](#)
[\[Hudson\] Checker le nombre de jobs](#)
- [Emmanuel GAILLOT](#)
[Salespeople And Other Devils](#)
- [Agile 2010](#)
[Agile2010 moves to Orlando...](#)
- [Bruno ORSIER](#)
[\[G. Logiciel\] Le caddying, comment ça marche ?](#)
- [Yann PicardDeMuller](#)
[Chaîne « classique » de production web : comment en est-on arrivé là ?](#)
- [ScrumBan](#)

[Multi-site teams: travel and the half life of trust](#)

- [Lean Software Engineering](#)
[Multi-site teams: travel and the half life of trust](#)
- [Pascal BORGHINO](#)
[Snow snow snow :\)](#)
- [Jago](#)

Commentaires récents

- [Laurent](#): Yes, j'y suis !
- [Rémy](#): L'idée de la rétro ne peut pas être mauvaise. Par contre, il faut peut-être adapter son format. Si on...
- [Ollivier](#): Bonjour Alexandre, Je partage l'enthousiasme et le plaisir évoqué ici. Je te trouve dur avec le jeu...
- [POMMIER](#): Hello, J'ai eu la chance de poser ce sujet a Agile Innovation 2012 : « Le Scrum Master...
- [Thierry Cros](#): bonjour Alexandre merci pour ce chouette billet « pimp your artistes &...

Archives

- [février 2013](#)
- [janvier 2013](#)
- [décembre 2012](#)
- [novembre 2012](#)
- [octobre 2012](#)
- [septembre 2012](#)
- [juin 2012](#)
- [mai 2012](#)
- [avril 2012](#)
- [mars 2012](#)
- [février 2012](#)
- [janvier 2012](#)
- [décembre 2011](#)
- [novembre 2011](#)
- [octobre 2011](#)
- [septembre 2011](#)
- [juillet 2011](#)
- [juin 2011](#)
- [mai 2011](#)
- [avril 2011](#)
- [mars 2011](#)
- [février 2011](#)
- [janvier 2011](#)
- [décembre 2010](#)
- [novembre 2010](#)
- [octobre 2010](#)
- [septembre 2010](#)
- [août 2010](#)
- [juillet 2010](#)
- [juin 2010](#)
- [mai 2010](#)
- [avril 2010](#)
- [mars 2010](#)
- [février 2010](#)

- [janvier 2010](#)
- [décembre 2009](#)
- [novembre 2009](#)
- [octobre 2009](#)
- [septembre 2009](#)
- [août 2009](#)
- [juillet 2009](#)
- [juin 2009](#)
- [mai 2009](#)
- [avril 2009](#)
- [mars 2009](#)
- [février 2009](#)
- [janvier 2009](#)
- [décembre 2008](#)
- [novembre 2008](#)
- [octobre 2008](#)
- [septembre 2008](#)
- [août 2008](#)
- [juillet 2008](#)
- [juin 2008](#)

Catégories

- [CARA](#) (19)
- [Conférence](#) (85)
- [Enseignement](#) (5)
- [Etude](#) (35)
- [Experience](#) (19)
- [Jeu Agile](#) (31)
- [Lean](#) (23)
- [Livre](#) (9)
- [Non classé](#) (35)
- [Scrum](#) (62)

Méta

- [Articles \(RSS\)](#)
- [Commentaires \(RSS\)](#)
- [WordPress](#)
- [Connexion](#)

Conçu avec WordPress
Créé par [My Mobiles](#)