

В данном документе подобраны упражнения, которые могут быть легко адаптированы для проведения онлайн.

Возможные варианты замены материалов:

- Для рисования или работы со стикерами и картинками вместо доски или флипчарта можно использовать **доску Miro**;
- Вместо кубика можно использовать **рандомайзер**;
- Для разделения команды на мини-группы можно использовать **Zoom**;
- Для обмена цифровой информацией (картинками и т.д.) можно использовать **любой мессенджер с групповым чатом**.

Упражнения для этапа 1 «Создание атмосферы»

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	Невероятные супергерои <i>Представьте, что вы — супергерой! В чём ваша суперсила?</i> Каждый участник примеряет на себя образ супергероя, опираясь на личные представления о собственной роли в команде / проекте, и описывает свои суперспособности, слабые места и, возможно, злейшего врага.	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none">• Подходит для новых команд.

Упражнения для этапа 2 «Сбор информации»

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	Джин в бутылке <i>Игра на выявление истинных потребностей</i> Попросите участников представить такую ситуацию: Вы освободили джина из бутылки и по традиции можете загадать три желания. Что загадаете? Загадайте: - одно желание для себя - одно желание для команды - одно желание для всех людей на планете Жульничать (например, просить больше желаний или ещё одного джина) нельзя! Пусть каждый зачитает свои желания вслух. В конце можно проголосовать за лучшие или самые интересные желания.	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none">• Подходит для новых команд.

<p>2. Рассказ с ключевыми словами <i>Каждый участник делится историей о последней итерации, используя ключевые слова</i></p> <p>Раздайте участникам бумагу для записи рассказов. Озвучьте ключевые слова, которые влияют на рассказ:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Если последняя итерация оставляет желать лучшего: <p>Предложите ключевые слова, к примеру, «безумно, печально, радостно» или «сохранить, отказаться, добавить». Участники должны написать рассказ от первого лица. Так, они не будут обвинять других.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Если последняя итерация прошла успешно: <p>Участники самостоятельно выбирают набор ключевых слов, или же вы предлагаете что-то своё, чтобы раскрыть творческий потенциал команды.</p> <p>Теперь каждый пишет рассказ о последней итерации длиной до 100 слов. Участники должны хотя бы по одному разу использовать все ключевые слова. На выполнение задания отводится 5–10 минут.</p> <p>Когда все закончат, попросите членов команды прочитать свои рассказы вслух. После этого обсудите общие темы, прозвучавшие в рассказах.</p>	<p>до 20 минут</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка; • Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах.
<p>3. Кинокритик <i>Представьте, что последняя итерация — это фильм, и напишите рецензию</i></p> <p>Задание для участников: «Представьте, что последняя итерация — это фильм, и вам надо написать рецензию:</p> <ul style="list-style-type: none"> - К какому жанру вы бы отнесли итерацию (к примеру, фильм ужасов, драма...)? - Какова (основная) тема? Опишите в двух словах. - В фильме был неожиданный поворот (может быть, злодей)? - Чем всё закончилось (хэппи-энд или открытая развязка)? Был ли конец предсказуем? - Что вам больше всего запомнилось? - Вы бы порекомендовали этот фильм коллеге?» <p>Раздайте бумагу и выделите пять минут на размышления. А пока участники думают над ответами (или до начала игры) разделите флипчарт на семь столбцов: жанр, тема, крутой поворот, конец, ожидания, кульминация, рекомендация. Когда участники закончат писать, попросите их зачитать рецензии и внесите ответы в таблицу. Проанализируйте заполненную таблицу и обсудите следующие вопросы:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Что бросается в глаза? - Какие закономерности вы заметили? Что они означают для команды? - Как предлагаете действовать дальше? 	<p>до 20 минут</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Подходит для новых команд.

Упражнения для этапа 3 «Формирование понимания»

Для данного этапа, к сожалению, не найдено упражнений с заданной длительностью. Предлагаем Вам рассмотреть возможность провести более длительное упражнение из предложенных ниже или пропустить данный этап.

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p>Снежная гора <i>Решаем проблемы с диаграммой сгорания задач и расползанием границ проекта</i></p> <p>Это упражнение будет полезно, если команда часто сталкивается с расползанием границ проекта в результате появления дополнительных требований. На диаграмме сгорания задач по проблемным спринтам нарисуйте заснеженные горы, очертания которых повторяют график. Добавьте несколько деревьев. Нарисуйте детей на санках в разных ситуациях. К примеру, один ребёнок быстро едет с горы, второй чем-то напуган, а третьему скучно и т.д. (Поищите картинки по фразе «ребёнок катается на санках» в Google).</p> <p>Разбейте команду на группы по 2–3 человека и попросите участников сопоставить реакцию ребёнка с той или иной частью горы. Пример: Если гора плоская, ребёнку будет скучно. Отвесный склон может напугать ребёнка.</p> <p>Теперь обсудите реакцию команды на диаграммы сгорания задач.</p>	более 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> Подходит для новых команд.

Упражнения для этапа 4 «Выработка плана действий»

Для данного этапа, к сожалению, не найдено упражнений с заданной длительностью. Предлагаем Вам рассмотреть возможность провести более длительное упражнение из предложенных ниже или пропустить данный этап.

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p>Займи позицию - танец по линии <i>Поймите позицию каждого и достигните консенсуса</i></p> <p>Когда команда не может решить между двумя вариантами, создайте длинную линию на полу с помощью скотча. Отметь один конец, как вариант А, а другой как вариант Б. Члены команды встают на места по шкале в соответствии с их предпочтениями. Теперь команда может изменять параметры решения, пока один вариант не получит явное большинство.</p>	более 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> Требуется дополнительные материалы; Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах.

Упражнения для этапа 5 «Завершение ретроспективы»

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p>Мотивационный плакат <i>Рисуем плакат, чтобы не забыть о мероприятии и увеличить шансы на реализацию</i></p> <p>Выберите мероприятие из списка действий и сделайте для него смешной плакат (см. примеры на фотографиях).</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Придумайте иллюстрацию 2. Согласуйте название 3. Напишите описание (самоиронию никто не отменял) <p>Распечатайте свой шедевр на листе максимального формата (не меньше А4) и повесьте на видное место.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> • Требуются дополнительные материалы; • Подходит для новых команд.