

### Упражнения для этапа 1 «Создание атмосферы»

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p><b>Невероятные супергерои</b>  <i>Представьте, что вы — супергерой! В чём ваша суперсила?</i></p> <p>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.</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>Подходит для новых команд.</li> </ul>

### Упражнения для этапа 2 «Сбор информации»

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p><b>Рассказ с ключевыми словами</b>  <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"> <li>- Если последняя итерация оставляет желать лучшего:</li> </ul> <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"> <li>- Если последняя итерация прошла успешно:</li> </ul> <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>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>Требуются дополнительные материалы;</li> <li>Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка;</li> <li>Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах.</li> </ul>

<p>2. <b>Генеральная уборка</b>  <i>Есть в работе понятные и простые задачи, а есть и такие, смысл которых ускользает</i></p> <p>Выполните упражнение, если считаете, что члены команды часто принимают решения неосознанно и не задаются вопросами. Вы узнаете, какие именно темы нужно обсудить, чтобы команда имела чёткое представление о своих задачах.</p> <p>Что вам понадобится:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- бельевая верёвка длиной около трёх метров</li> <li>- около 20 прищепок</li> <li>- белая рубашка (вырезается из бумаги)</li> <li>- пара грязных брюк (вырезаются из бумаги)</li> </ul> <p>Натяните бельевую верёвку и отметьте середину, например, шнурком. Повесьте чистую рубашку с одной стороны, а грязные штаны с другой. Раздайте карточки и попросите команду написать идеи для каждой категории. Развесьте карточки на верёвке, закрепите прищепками и сгруппируйте. Теперь команда должна выбрать две «грязные» и две «чистые» темы для обсуждения, например, путём голосования точками."</p>	<p>до 20 минут</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка;</li> <li>• Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах.</li> </ul>
<p>3. <b>Кинокритик</b>  <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"> <li>- К какому жанру вы бы отнесли итерацию (к примеру, фильм ужасов, драма...)?</li> <li>- Какова (основная) тема? Опишите в двух словах.</li> <li>- В фильме был неожиданный поворот (может быть, злодей)?</li> <li>- Чем всё закончилось (хэппи-энд или открытая развязка)? Был ли конец предсказуем?</li> <li>- Что вам больше всего запомнилось?</li> <li>- Вы бы порекомендовали этот фильм коллеге?»</li> </ul> <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"> <li>- Что бросается в глаза?</li> <li>- Какие закономерности вы заметили? Что они означают для команды?</li> <li>- Как предлагаете действовать дальше?</li> </ul>	<p>до 20 минут</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Подходит для новых команд.</li> </ul>

<p>4. <b>Джин в бутылке</b>  <i>Игра на выявление истинных потребностей</i></p> <p>Попросите участников представить такую ситуацию: Вы освободили джина из бутылки и по традиции можете загадать три желания. Что загадаете? Загадайте:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- одно желание для себя</li> <li>- одно желание для команды</li> <li>- одно желание для всех людей на планете</li> </ul> <p>Жульничать (например, просить больше желаний или ещё одного джина) нельзя!</p> <p>Пусть каждый зачитает свои желания вслух. В конце можно проголосовать за лучшие или самые интересные желания.</p>	<p>до 20 минут</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Подходит для новых команд.</li> </ul>
<p>5. <b>Газетные заголовки</b>  <i>Какие события в ходе спринта достойны внимания прессы?</i></p> <p>Заранее подготовьте несколько новостных заголовков и используйте их в качестве примеров на ретроспективе. Источники должны быть разными: журналистская статья, статья-мнение, аналитическая публикация. Поместите заголовки на видном месте. Раздайте стикеры. Попросите участников придумать собственные заголовки о тех или иных аспектах спринта, которые заслуживают внимания. Дайте 10 минут на размышления. Пусть заголовки будут короткими и цепляющими.</p> <p>Приклейте стикеры на доску. Если какие-то заголовки относятся к одному и тому же событию, повесьте их рядом. Если суть заголовка неясна, попросите «журналиста» прокомментировать. Проголосуйте за самую важную «новость» и подробно её разберите.</p>	<p>до 20 минут</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуется дополнительные материалы;</li> <li>• Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка;</li> <li>• Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах.</li> </ul>

### 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><b>Карта компании</b>  <i>Рисуем «туристическую» карту компании</i></p> <p>Раздайте ручки и бумагу. Попросите участников представить, что компания / отдел / команда — это страна. Как будет выглядеть карта? Что посоветовать туристам для спокойного и приятного путешествия? Пусть участники нарисуют карту. На выполнение задания отводится 5–10 минут. Развесьте рисунки. Обсудите каждый рисунок, обратите внимание на интересные аналогии.</p>	более 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Обеспечивает анонимность участников;</li> <li>• Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка.</li> </ul>
2.	<p><b>Предвыборный манифест</b>  <i>Партии представят манифесты изменений. За какой проголосуете вы?</i></p> <p>В стране началась предвыборная гонка? Используйте тему выборов, чтобы убедить команду в целесообразности тех или иных изменений.</p> <p>Попросите участников разделить на группы по 2–3 человека — это будут политические партии. В течение 20 минут каждая партия разрабатывает свой манифест изменений. Что не работает? Как добиться улучшений?</p> <p>После этого члены партий снова собираются вместе, а лидеры представляют манифесты. Подготовьтесь к неудобным и каверзным вопросам!</p> <p>Помните, вы хотите изменить мир к лучшему! Запишите основные пункты на стикерах, у каждой партии должен быть свой цвет. По каким пунктам мнения партий сходятся? Какие обещания нереальны, а какие вполне выполнимы?</p>	более 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Высокая сложность правил или требуется предварительная подготовка;</li> <li>• Обеспечивает групповую работу;</li> <li>• Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах.</li> </ul>

3.	<p><b>Снежная гора</b>  <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"> <li>Подходит для новых команд.</li> </ul>
----	---	----------------	--

#### 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><b>Займи позицию - танец по линии</b>  <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"> <li>Требуются дополнительные материалы;</li> <li>Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах.</li> </ul>

2.	<p><b>Низко висящие фрукты</b>  <i>Визуализация действий: перспективы и удобство выполнения</i></p> <p>Заранее нарисуйте дерево. Раздайте участникам круглые карточки и попросите записать действия, которые они хотели бы предпринять — по одному на каждой карточке. Когда все справятся с заданием, соберите и перемешайте карточки, зачитайте вслух идеи. Поместите каждый «фрукт» на дерево с учётом оценки участников:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Легко ли выполнить действие? Опустите фрукт ниже. Тяжело? Ближе к верхушке.</li> <li>- Действие полезно? Ближе к левому краю. Ценность действия сомнительна? Сместите карточку вправо.</li> </ul> <p>При принятии решения о дальнейших действиях самый очевидный выбор — нижний левый фрукт. Если мнения разделились, попробуйте обсудить разногласия и найти компромисс или проведите голосование.</p>	более 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Обеспечивает анонимность участников.</li> </ul>
3.	<p><b>Три на три</b>  <i>Придумываем план действий, опираясь на идеи друг друга</i></p> <p>Метод мозгового штурма для поиска творческих решений без лишних слов — даже самые скромные члены команды будут услышаны:</p> <p>Попросите участников записать по три идеи — по одной на стикере. Обойдите группу и прочитайте ответы. Приклейте все стикеры на видном месте. Пусть каждый член команды выберет стикер с самой интересной идеей и напишет на нём своё имя. Уберите стикеры без подписей. Повторите сначала дважды. После этого можно проголосовать и выбрать дальнейшие действия команды.</p>	более 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Желательно наличие опыта участия членов команды в ретроспективах.</li> </ul>

### Упражнения для этапа 5 «Завершение ретроспективы»

№	Упражнение	Длительность	Особенности
1.	<p><b>Мотивационный плакат</b>  <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"> <li>1. Придумайте иллюстрацию</li> <li>2. Согласуйте название</li> <li>3. Напишите описание (самоиронию никто не отменял)</li> </ol> <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"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Подходит для новых команд.</li> </ul>
2.	<p><b>В добрый путь</b>  <i>Напутственные слова для благословения итерации</i></p> <p>Встаньте в круг. Объясните участникам, что сейчас вы будете высказывать добрые пожелания и благословлять итерацию. Если команда раньше не выполняла это упражнение, ведущий начинает с благословения. Затем участники по кругу высказывают свои пожелания. Пропускаем тех, кто сходу ничего не может сказать. Если команда сбавит обороты, попросите благословения ещё раз и начните новый раунд. Продолжайте, пока не останется идей для благословения.</p> <p>Пример:          Вы начинаете: «И да закончим мы все истории в ходе итерации». Ваш сосед продолжает: «И да будут наши заказчики довольны». Третий участник: «И да поможет нам вселенная автоматически протестировать все новые функции». И так далее, пока не иссякнут идеи.</p> <p>Затем кто-нибудь может начать новый раунд, например, со слов «И да напишем мы красивый код в следующей итерации».</p>	до 20 минут	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Дает возможность членам команды не участвовать;</li> <li>• Подходит для новых команд.</li> </ul>

<p>3. <b>Благодарственные открытки</b>  <i>Члены команды подписывают открытки, чтобы поблагодарить коллег</i></p> <p>Раздайте неподписанные открытки. Каждый член команды подписывает открытку и благодарит своих коллег. Можно подписать неограниченное число открыток и адресовать их кому-то конкретному или нескольким людям. Соберите все открытки. В целях конфиденциальности положите их в конверты с указанием имени адресата. «Доставьте» открытки в ходе следующей итерации — хорошее настроение будет обеспечено на весь день.</p> <p>Вариант упражнения: Чтобы выполнять задание было веселее, раздайте бумагу и предложите участникам сложить оригами в виде журавликов. (Автор идеи — Вирджиния Брассеско)</p>	<p>до 20 минут</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Требуются дополнительные материалы;</li> <li>• Обеспечивает анонимность участников;</li> <li>• Дает возможность членам команды не участвовать.</li> </ul>
--	--------------------	--