



RETRO #1

L'étoile de Mer

MODE D'EMPLOI

Marmotte quitte ses montagnes pour explorer les fonds marins et vous faire découvrir la rétrospective "étoile de mer" ! Elle est très simple à mettre en place, et permet d'ouvrir sur de nombreux axes de réflexion. Je la conseille si vous n'avez pas un point en particulier à creuser.

LE BUT

- ★ Souligner les points qui fonctionnent
- ★ Réfléchir et améliorer les points qui fonctionnent moins
- ★ Avoir un moment dédié au retour pour l'équipe

LE MATERIEL

- ★ Un tableau
- ★ Des papillons adhésifs type Post-it
- ★ Des stylos ou feutres

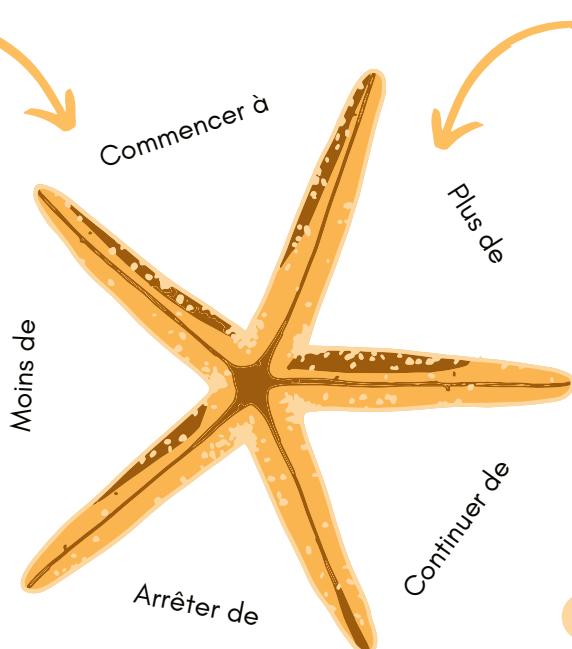
L'adaptation se fait très bien sur les outils en ligne

LE DÉROULEMENT

- 1 Dessiner sur un tableau grosso une étoile de mer avec 5 rubriques :

- Moins de
- Commencer à
- Plus de
- Arrêter de
- Continuer de

Pour ceux qui n'aiment pas trop dessiner comme moi, vous pouvez simplement tracer 5 traits.



- 2 Chaque participant·e écrit sur des papillons adhésifs des idées qui correspondent à chaque rubrique et vont les mettre au tableau soit :
 - à tour de rôle en mettant un peu de contexte
 - soit au fil de l'eau et le débrief est fait à la fin

Faire des revues de code croisées, ça crée du lien et de la qualité.

- 3 Debrief et vote pour les actions à mener le sprint suivant

LES PETITS TIPS DE MARMOTTE

- 1 Commencer par un petit "brise-glace" pas trop invasif pour tisser des liens entre l'équipe
- 2 Définir une limite de temps et la respecter pour éviter tout débordement
- 3 Veiller à ce que tout le monde ait un espace de parole
- 4 Focalisez-vous et valorisez le "continuer de" car ce sont les points forts de votre équipe
- 5 Pour vous assurer que les actions d'améliorations sont bien prises reportez-les dans un document partagé. Ne surchargez pas l'équipe si beaucoup d'actions sont en cours.

Action	Qui ?	Comment ?	Pour quand ?	Commentaires
--------	-------	-----------	--------------	--------------

