

Vous cherchez une rétrospective agile où tout le monde se divertit tout en travaillant sur des actions concrètes pour améliorer l'équipe ? La rétrospective **Mario Kart** est faite pour vous ! 🚦

## Le concept

Tout comme le célèbre jeu vidéo Mario Kart, l'objectif est **d'arriver jusqu'à la ligne d'arrivée** en faisant avancer le personnage de Mario (qui représente l'ensemble de l'équipe) et ce, en relevant des défis sur la route.

Cela permet ainsi de jouer tout en analysant ce qui a plus ou moins bien fonctionné durant le Sprint.

## Déroulement de la rétrospective

### 1. Le matériel

Le Scrum Master imprime les outils indispensables de la rétrospective : le personnage de Mario, le circuit (format A3), les cartes « items » et les cartes « défis ».

### 2. Le parcours Mario Kart 🏁

Le Scrum Master divise le parcours en plusieurs étapes, chacune représentant une phase spécifique de la rétrospective : **Début**, **Milieu** et **Fin**.

### 3. Les cartes "Items" 🚀

À tour de rôle, les membres de l'équipe doivent piocher une carte « item » pour faire avancer le personnage de Mario sur le circuit. Pour chacune des cartes, **l'équipe propose des solutions ou des axes d'amélioration**.

Chaque carte génère ainsi une discussion interactive et ludique autour de ce qu'il s'est passé durant le Sprint.

Voici le récapitulatif des cartes « items » proposées pour cette rétrospective et disponibles au téléchargement ici :

- Carte « Super étoile » (quelque chose de remarquable qui s'est passé pendant le Sprint) : **+ 2 points**



- Carte "Champignon" (quelque chose qui a boosté l'équipe) : **+ 1 point**
- Carte "Banane" (quelque chose qui a ralenti dans le sprint) : **+ 0 point**
- Carte "Bob-omb" (un problème qui nécessite une action corrective) : **- 1 point**

En répondant aux questions et en réfléchissant aux améliorations de manière fun, les membres de l'équipe gagnent les points qui sont inscrits sur les cartes items ! Plus vous avancez, plus vous accumulez de points et plus vous êtes proches de la ligne d'arrivée... **et donc vous devenez une équipe agile plus forte !**

#### 4. **Des cartes « défi » à chaque étape !**

À chaque nouvelle étape du circuit (Début, Milieu, Fin), la personne à qui c'est le tour, doit tirer une carte « défi ». Cette carte contient une question ou un défi agile (préalablement définis par le Scrum Master qui anime la rétro).

**L'objectif est de répondre à cette question ou de relever ce défi en réfléchissant à l'expérience du Sprint.** Par exemple, les cartes peuvent poser des questions telles que : « Qu'est-ce qui a bien fonctionné durant ce Sprint ? », « Quels obstacles avons-nous rencontrés ? », ou encore « Quelles actions concrètes devons-nous mettre en place pour améliorer notre prochain Sprint ? ».

### **Pourquoi c'est génial ?**

- **C'est ludique !** Chacun peut s'exprimer sur les événements du Sprint tout en s'amusant.
- **C'est visuel !** Le parcours Mario Kart permet de rendre la rétrospective plus dynamique et engageante, avec des éléments interactifs.
- **C'est collaboratif !** Les cartes "items" et les cartes « défis » poussent l'équipe à réfléchir ensemble, à trouver des solutions, et à célébrer les réussites.



- **Ça motive !** L'aspect jeu donne un côté compétitif et amusant, mais toujours dans le but d'améliorer la manière dont l'équipe travaille.

## À faire en distanciel !

Même en visio, vous pouvez très facilement organiser cette rétrospective. Grâce à des outils comme **Miro** ou **MURAL**, vous pouvez créer un tableau interactif avec des étapes de parcours, des icônes de Mario Kart (bananes, bombes, etc.), et des zones pour que l'équipe colle ses idées et réflexions.

### Exemple de déroulé à distance :

1. **Début du parcours** : « Quelles actions avons-nous prises pour favoriser la collaboration durant ce sprint ? »
2. **Milieu du parcours** : « Quelles compétences ou connaissances avons-nous développées en équipe pendant ce sprint ? » / « Quels processus ou outils avons-nous trouvés particulièrement efficaces ou inefficaces durant ce sprint ? »
3. **Fin du parcours** : "Quelles actions allons-nous mettre en place pour améliorer le prochain Sprint ?"

## En résumé

La rétrospective **Mario Kart** transforme votre réunion en un moment de plaisir et de collaboration, où vous collectez des "items" pour booster l'équipe. **Une fois la ligne d'arrivée franchie, vous êtes prêts pour un sprint encore plus rapide et plus efficace !**

Alors, prêt(e) à enfiler votre casque et à courir vers des solutions fun et engageantes pour l'équipe ?  

 **Vitesse et améliorations garanties !** 

