

# CASINO GAME



Alexandre Boutin  
Coach Agile & Lean

# Objectifs du jeu

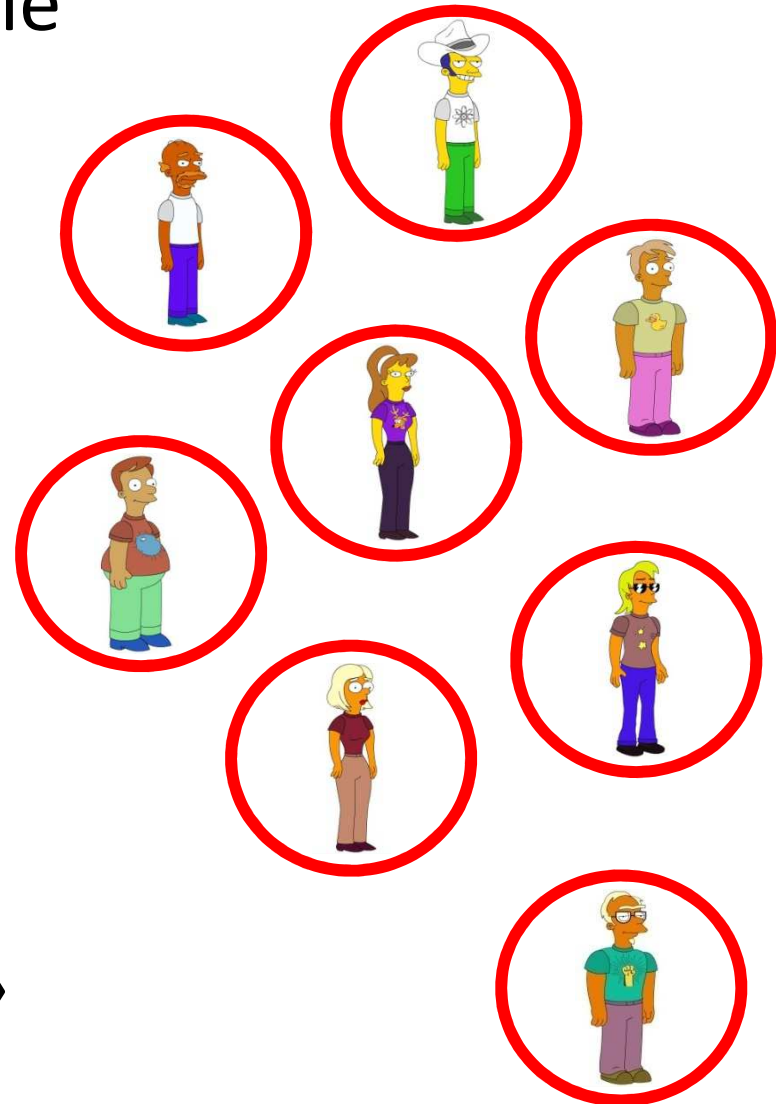
- Nous allons simuler une chaîne de production de logiciel et mettre en place un Kanban
- Objectifs
  - Construire un Kanban
  - Piloter à l'aide du Kanban
  - Identifier les bénéfices du Kanban
- Tous les acteurs seront engagés

# Identification des rôles

- Chaque joueur aura un rôle

1. Patron du Casino
2. Banquier
3. Garde du corps
4. Porte bonheur
5. Joueur
6. Croupier
7. Collecteur de fonds

- ... plus un « Contrôleur »



# Critères de succès

- Chaque jeton collecté donne 1 point



- 10 jetons d'une même couleur collectés donne un bonus de 5 points

# Déroulement du Jeu

- Chaque acteur donne le jeton indiqué sur la carte au suivant s'il réussit le challenge indiqué sur la carte (lancé de dés)
- Tous les acteurs travaillent en parallèle de manière synchrone
- Chaque cycle comporte 3 itérations
- Chaque itération comporte 20 tempos

# Exemple de challenges

CASINO GAME 

---

**MAXIMUM** 

*Challenge avec 2 dés*

**Faire un résultat strictement inférieur à 11**



---

Fich

CASINO GAME 

---

**MINIMUM** 

*Challenge avec 2 dés*

**Faire un résultat strictement supérieur à 3**



---

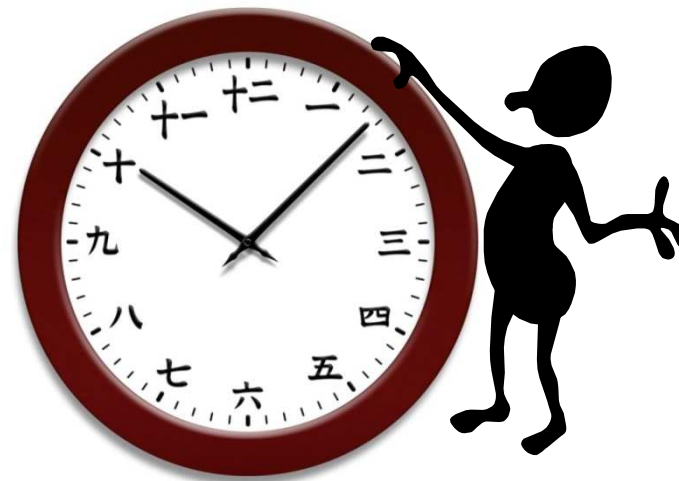
Fiche N° 5

# Synchronisation

- Sur le TOP, chaque joueur lance les dés et vérifie le challenge
  - Succès
    - Mise à disposition du jeton pour le joueur suivant
    - Sélection du challenge pour le prochain TOP
  - Echec
    - Le joueur rejoue obligatoirement avec le même jeton
- Si aucun jeton n'est disponible au moment du TOP, le joueur ne lance pas les dés

# Premier Cycle

- Les équipes sont dispersés
  - Le contrôleur se charge de faire passer les jetons
- Le tempo est de 15 secondes : Allez-y !



- Que constatez-vous ?



# Second Cycle

- Mise en place du Kanban
  - Une colonne par rôle
  - Limitation du TAF (WIP) à 10 éléments par joueur (par exemple 5 par colonne)
- Le tempo est de 10 secondes : Allez-y !
- Que constatez-vous ?



# Troisième Cycle

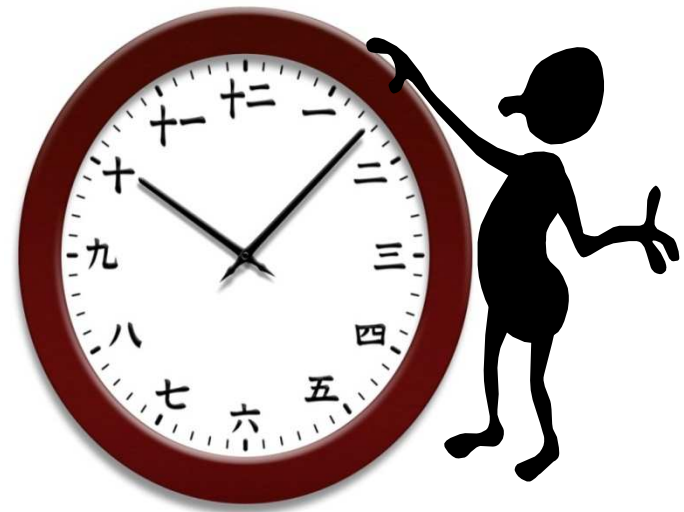
- Réduction du TAF
  - Limitation du TAF (WIP) à 2 éléments par joueur
- Le tempo est de 10 secondes : Allez-y !

- Que constatez-vous ?



# Quatrième Itération

- Amélioration du système
  - Que préconisez-vous ?
- Quel tempo souhaitez-vous ?
- Que constatez-vous ?



# CASINO GAME



Alexandre Boutin  
Coach Agile & Lean