S'AMÉLIORER

SQUAD HEALTH CHECK

NIVEAU
Intermédiaire

TYPE
Ouverture Exploration

OBJECTIF

Évaluer la santé d'une équipe sur plusieurs dimensions et suivre son évolution dans le temps.

VALEUR AJOUTÉE

Donne une vision partagée et visuelle de la santé de l'équipe. Permet à l'équipe de choisir ses axes d'amélioration et aux parties prenantes de savoir où apporter leur soutien.

RÉSUMÉ DE LA PRATIQUE

Pour chaque **carte santé** (délivrer de la valeur, mission, fun...), l'équipe vote **vert, jaune ou rouge** puis indique la **tendance**. Les résultats sont reportés dans une matrice qui permet de suivre la santé de l'équipe d'une rétrospective à l'autre.

MATÉRIEL Cartes santé imprimées, Paperboard ou Brownpaper, Post-it (ou gommettes) verts, jaunes et rouges, Feutres.

Déroulé de l'atelier

01

01 — PRÉSENTATION DE L'ATELIER · 5'

Présenter l'objectif : il ne s'agit pas d'évaluer la performance de l'équipe mais de prendre sa température. Rappeler la signification des couleurs :

- **Vert** : on est content ainsi
- **Jaune** : des problèmes, pas une catastrophe
- **Rouge** : à améliorer vite

SQUAD HEALTH CHECK — 1/3 · CC BY-NC-SA 4.0 · Gilles Brieux

02

02 — PRÉSENTATION DES CARTES SANTÉ · 5'

Afficher les cartes santé au mur. Chaque carte présente un exemple **positif** (vert) et un exemple **négatif** (rouge) pour aider l'équipe à se situer :

- Délivrer de la valeur
- Santé du code
- Pions ou joueurs ?
- Processus
- Support
- Fun
- Facilité pour déployer
- Mission
- Rapidité
- Vie de l'équipe
- Apprentissage
- Carte vierge (à créer par l'équipe)

03

03 — VOTE PAR CARTE · 20'

Pour chaque carte, l'équipe discute puis chaque participant vote **en même temps** en levant un post-it vert, jaune ou rouge. Le facilitateur reporte les votes dans la matrice (une ligne par carte, une colonne par couleur).

04

04 — LA TENDANCE · 10'

Pour chaque carte, demander à l'équipe si la situation **s'améliore** ↗, est **stable** → ou **se dégrade** ↘ depuis la dernière fois. Noter la flèche dans la colonne « Tendance » de la matrice.

05

05 — DISCUSSION ET PLAN D'ACTIONS · 20'

Prendre du recul sur la matrice. Faire choisir au groupe 1 ou 2 cartes à travailler en priorité (les rouges ou celles qui se dégradent le plus souvent), par exemple avec la **gommettocratie**. Définir ensemble des actions concrètes pour la prochaine itération.

06

06 — CONSTRUCTION DU SUIVI

Conserver la matrice et rejouer le health check régulièrement (toutes les 4 à 8 semaines par exemple). En comparant les matrices, l'équipe voit l'impact de ses actions et l'évolution de chaque carte dans le temps.

Variante

> **Version multi-équipes** : Consolider les résultats de plusieurs équipes dans une seule matrice (une colonne par équipe, une pastille de couleur et une flèche par carte). Les parties prenantes (sponsors, managers, coachs…) repèrent ainsi où apporter leur soutien.

SQUAD HEALTH CHECK — 2/3 · CC BY-NC-SA 4.0 · Gilles Brieux

⚠ POINT DE VIGILANCE

Vert ne signifie pas parfait : Cela signifie simplement que l'équipe est heureuse ainsi et ne voit pas de besoin d'amélioration pour le moment.

Ne pas comparer les équipes : Le health check est un outil d'amélioration pour l'équipe, pas un outil de jugement ou de classement. Si les résultats servent à évaluer les équipes, les votes deviendront rapidement tous verts...

Voter en même temps : Comme pour le **planning poker**, un vote simultané évite que les participants soient influencés par les premiers votes ou par le manager.

Ne pas tout traiter : 11 cartes = beaucoup de sujets. Mieux vaut avancer sur 1 ou 2 axes que d'ouvrir 10 chantiers qui ne seront jamais terminés.

SOURCE

Source : Henrik Kniberg et Kristian Lindwall (Spotify). Traduction Yannick Quenec'hdu, mise à jour 2017 Robin Béraud-Sudreau (Coach Agile).

SQUAD HEALTH CHECK — 3/3 · CC BY-NC-SA 4.0 · Gilles Brieux