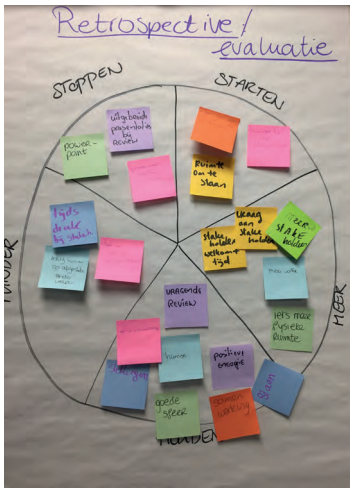


**RETROSPECTIVES:  
*EFFECTIEF EN MET  
PLEZIER EVALUEREN***







### 1. SMILEYS

Verdeel een flipovervel in twee verticale vakken met daaronder een horizontaal vlak:

- Smiley
- Treury
- Inzicht

De teamleden zetten korte omschrijvingen op post-its over de afgelopen sprint en plakken de post-its in het goede vak. Als iedereen klaar is met plakken kun je eventueel post-its clusteren, ze bespreken en afspraken maken over mogelijke acties/verbeteringen voor een volgende sprint.

Variant:

Zet een smiley en een treury in twee kolommen en maak een aantal rijen daaronder voor specifieke onderwerpen die je aan bod wilt laten komen, bijvoorbeeld:

- resultaat
- samenwerking
- faciliteiten
- betrokkenheid organisatie
- rol product owner (projecteigenaar)
- etc.

### 2. ONE WORD

Vraag de teamleden om één woord te noemen dat de afgelopen sprint beschrijft. Eventueel kun je er een thema aan koppelen. Wat ook altijd goed werkt: laat teamleden (of deelnemers aan een workshop) een vervoermiddel tekenen op een post-it en die opplakken. Vervolgens vraag je een toelichting. Wat je ook kunt gebruiken: automeerk, dier, etc.

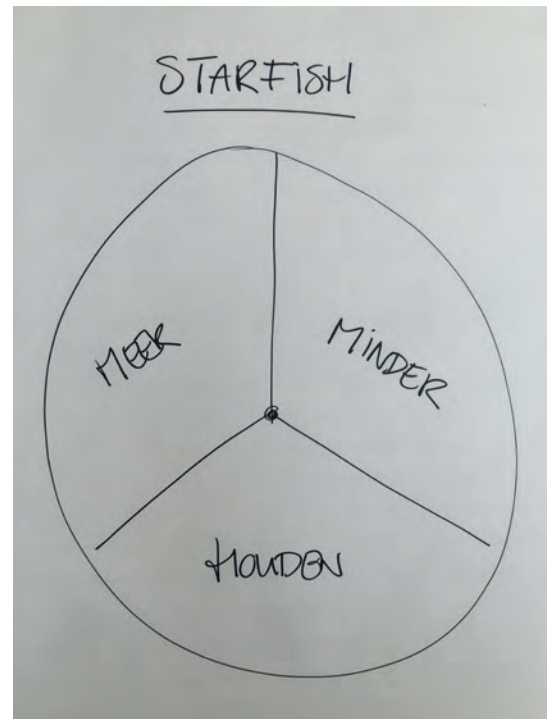
### 3. STARFISH (ZEESTER)

Verdeel een cirkel in 5 punten en schrijf daar met de klok mee (boven beginnen) het volgende bij:

- starten
- meer
- houden
- minder
- stoppen

Laat vervolgens de teamleden post-its plakken in de vakken en bespreek het resultaat + spreek acties/aandachtspunten af.

Je kunt ook een eenvoudiger versie van de starfish gebruiken door alleen de vakken meer/minder/houden te gebruiken, bijvoorbeeld als er niet zoveel tijd is.





#### 4. BEELDKAARTEN

Deze foto's op A5 formaat kun je kopen via [scrumartikelen.nl](http://scrumartikelen.nl). Je kunt de foto's op verschillende manieren inzetten:

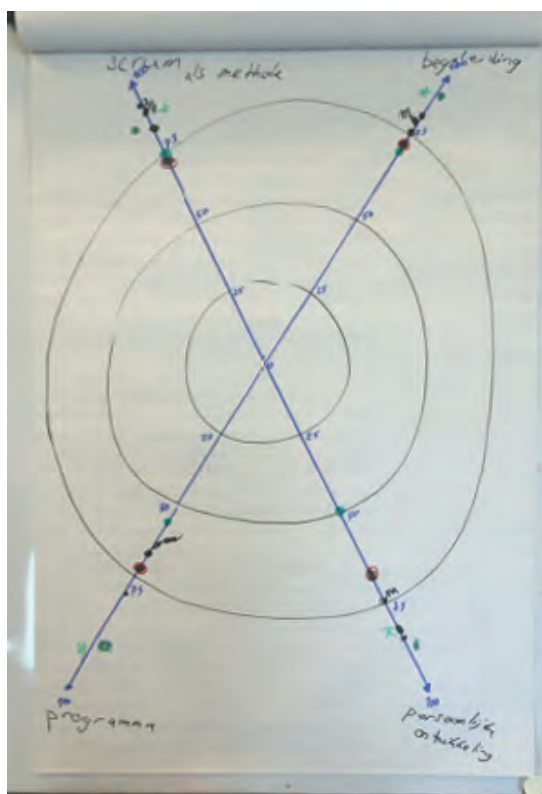
- Om elkaar als team beter te leren kennen: kies een kaart die past bij de kwaliteiten die jij gaat inzetten binnen dit project.
- Om 'in te checken': vraag mensen een kaart te kiezen die past bij hoe zij aan de komende sprint beginnen/ wat ze gaan inzetten
- Als retrospectieve: laat ieder teamlid een kaart kiezen die past bij de afgelopen sprint. Of laat ze twee kaarten kiezen: een 'algemene' kaart die past bij de afgelopen sprint, en eentje die past bij hun eigen inzet/proces/resultaat.

In alle gevallen laat je de teamleden na het kiezen van de kaart(en) een uitleg geven bij hun keuze. Je staat hierbij in een rondje, zodat iedereen elkaar goed kan zien.

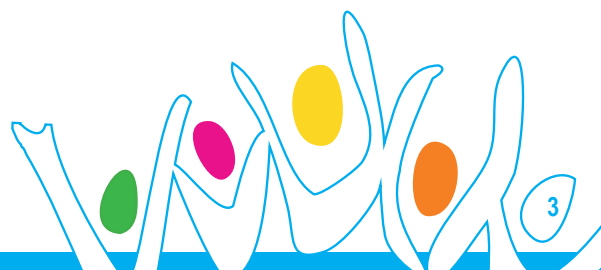
#### 5. RADAR

Teken vanuit een centraal punt op een flipover cirkels om het centrale punt heen. Zet op vier (of meer) assen streepjes met cijfers van 1 tot

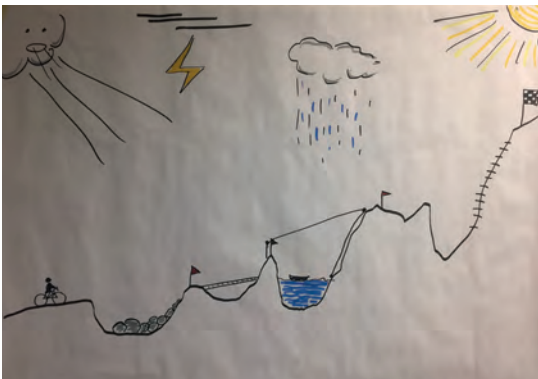
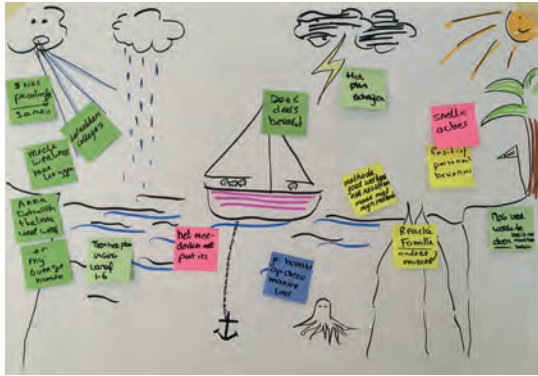
10 of van 0 tot 100%. Je hoeft niet alle cirkels te trekken. Bij de assen zet je woorden (al dan niet in overleg met de teamleden bepalen welke) waar de teamleden een cijfer voor moeten geven door er een gekleurde stip bij te zetten met een stif of door er een stickertje bij te plakken. Woorden als: nakomen van afspraken, samenwerking, etc. Vervolgens bespreek je welke cijfers gegeven zijn en vraag je een toelichting. Heb je wat minder tijd, dan kun je volstaan met vragen naar de hoogste en laagste scores (zorg wel dat iedereen voldoende aan bod komt). Noteer verbeterpunten/acties.



**OOK LEUK:** zet tussentijds en/of aan het eind van het project de ambities uit je projectoverzicht bij de assen en laat mensen daar cijfers voor geven.







## 6. ZEILBOOT/LANDSCHAP

Deze retrospectie is vooral toe te passen aan het eind van een project, als terugblik. Of in het midden van een langduriger project van bijvoorbeeld een jaar. Teken een landschap met een zeilboot, zie tekening. In het landschap teken je elementen die staan voor positieve gebeurtenissen, tegenvallers, risico's, een doel, etc., zoals een anker, een reuzenoctopus onder water, bliksem, zon, wind, etc.

Laat de teamleden post-its met een opmerking bij de verschillende elementen plaatsen en bespreek de post-its.

## 7. M&M'S

Tja, dit is natuurlijk de lekkerste retrospectie uit het rijtje! Doe M&M's met verschillende kleuren in een bakje en laat de teamleden er een handje

uitpakken. Zeg dat ze één moeten bewaren. Iedere kleur hoort bij een vraag.

Bijvoorbeeld:

- Blauw:  
Welk teamlid wil je voor de afgelopen sprint een compliment geven?
- Geel:  
Wat zie jij als grootste verbetering voor ons scrumteam?
- Rood:  
Waar ben je het meest trots op van de afgelopen sprint?
- Groen:  
Wat kan er beter in de samenwerking binnen ons scrumteam?
- Bruin:  
Wat heb je in de afgelopen sprint geleerd?
- Oranje:  
Welk FUN-element zou jij in dit team in willen brengen?



Om de beurt beantwoorden de teamleden de bijbehorende vraag en daarna mogen ze de M&M opeten. Doe eventueel meerdere rondes (laat ze dan wel een andere kleur pakken of zelf kiezen afhankelijk van de vraag die ze graag willen beantwoorden).

#### 8. 4XL

Verdeel een flipovervel in vier vakken en zet in elk vak een van de volgende woorden:

- Liked (vond ik leuk)
- Longed for (verlangde ik naar)
- Learned (heb ik geleerd)
- Lacked (heb ik gemist)

Laat mensen post-its plakken in de verschillende vakken, cluster eventueel, bespreek en spreek verbeteracties af.

#### 10. STORYCUBES

Koop een set storycubes (bij voorkeur de grote, wij werken het liefst met de blauwe) en laat mensen een dobbelsteen kiezen die het beste past bij de afgelopen sprint.

Ook te gebruiken bij de kennismaking (wat ga je inzetten bij dit project).

Het mooiste is het om de storycubes te gebruiken aan het eind van een project. Laat het team



#### 9. SWOT

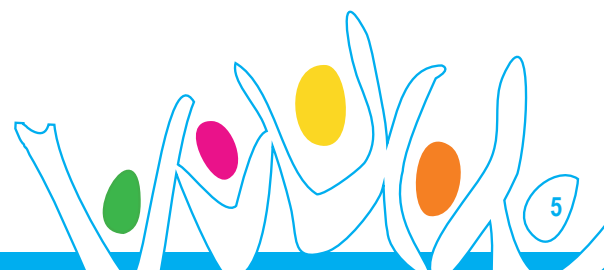
Vrijwel iedereen kent de SWOT-analyse. Je kunt 'm ook prima gebruiken voor een retrospective.

Deel een flipovervel in vier vakken in, met de volgende woorden:

- sterktes (team)
- zwaktes (team)
- kansen (buiten het team)
- bedreigingen (buiten het team)

Eventueel kun je verbindingen maken tussen de vakken, bijvoorbeeld interne sterktes en externe bedreigingen.

samen van alle negen dobbelstenen (ze moeten gooien, of ze mogen zelf een plaatje kiezen per dobbelsteen) een verhaal maken over het project, inclusief een begin, midden en eind. Laat ze beginnen met: er was eens....





## 11. RETROSPECTIVEVRAGEN

Er zijn setjes retrokaarten te kopen bij [scrumartikelen.nl](http://scrumartikelen.nl). Natuurlijk kun je ook een eigen set maken die je uitprint en in een envelop doet. Kies als scrummaster relevante vragen en laat teamleden er – zonder ze te lezen – eentje pakken en beantwoorden. Doe eventueel meerdere rondes.

Mogelijke vragen:

- Waar ben je het meest trots op als je terugkijkt op de afgelopen sprint?
- Wat is de belangrijkste hindernis geweest tijdens de afgelopen sprint?
- Welk teamlid wil je een compliment geven?
- Welk cijfer wil je de projecteigenaar (product owner) geven voor de afgelopen sprint?
- Hoe was de betrokkenheid van de belanghebbenden (stakeholders) tijdens de afgelopen sprint?
- Etc.

## VARIEER!

De uitdaging is om zelf nog veel meer vormen voor retrospectives te bedenken. Laat je inspireren door de actualiteit (Kerst, Sinterklaas, Pasen, vakantie, films, muziek etc.) en door materialen die je hebt (Lego, Playmobil) of in speciale speelgoedwinkels vindt. Veel plezier!!

