



Agile Oops !



Taboo version agile pour ancrer vos connaissances agiles

Agile version of Taboo game to anchor your agile knowledges

Public : Débutant / beginner
Temps / Duration : 30' - 1h
Joueurs / Players : 4 - 20

Agile Oops ! Description



Synopsis : Un Taboo version Agilité

Objectif pédagogique : Le jeu peut être utilisé après un workshop sur un des thèmes de l'agilité pour vérifier la compréhension de chacun, ou forger une compréhension commune.

Type : Simulatif

Durée : 30', 1h

Nombre de participants : au moins 4, jusqu'à 20, idéalement 8-10

Profil des participants : équipier avec une connaissance des termes agiles

Temps de préparation : 0

Matériel : buzzer, chronomètre, cartes du jeu

Logistique : une pièce

Lien pour la description :

<http://julezwitschert.blogspot.com/2011/06/oops-agile-oops.html>

Agile Oops ! Description



Synopsis: Agile version of Taboo game

Goal: The game can be used after a workshop about agility concepts to check everybody's understanding.

Type: Simulative

Duration: 30', 1h

Number of players: at least 4, best 8-10, up to 20

Profile of participants : team member with knowledge of agile terms

Preparation time : 0

Tools : buzzer, timer, this deck of cards

Logistic : a meeting room

Link to description :

<http://julezwitschert.blogspot.com/2011/06/oops-agile-oops.html>

Remarque : Si vous imprimez ces cartes sur du papier un peu fin, les mots peuvent être vus par transparence. Pensez à imprimer en recto-verso avec le dos prévu (dernière page).

Lors de l'impression, utiliser :
pages = 1;23;2;23...

Note : If you print these cards on a thin paper, words might be viewable through. Think about printing on both sides with back of cards (last page of this doc).

During printing, use:
pages = 1;23;2;23...

Agile Oops ! Règles



Choisissez quel type de carte utiliser :

Bleu = facile, Rouge = difficile, Vert = fun

Constituez deux équipes, et désignez le joueur qui commencera parmi la première équipe.

Le chronomètre et le buzzer sont confiés à la deuxième équipe.

Le chronomètre est lancé au moment où le premier joueur tire la première carte et l'explique sans utiliser les mots en dessous. Pas de mimiques. Pas de mime.

La deuxième équipe contrôle ça et utilise le buzzer si quelque chose d'interdit est utilisé ou fait (soyez certain qu'ils le feront avec enthousiasme).

Chaque carte qui a été écartée ou pour laquelle le joueur n'a pas réussi à la décrire compte 1 point pour l'équipe adverse.

Le gagnant est la première équipe qui atteint 55 points.



Agile Oops ! Rules



Choose which kind of cards you want to use:

Blue = easy, Red = difficult, Green = fun

Build two teams, choose a start player from the first team. The second team gets timer and buzzer.

Start the timer and the start player draws the first card: he now has to explain the term on the card without using the words below. No mimic. No gesture.

The second team controls this and uses the buzzer, if something forbidden is used or done (be sure, they will do it with enthusiasm ;-)).

Each card that the starting team guesses correctly within the 2 minutes is one point for them.

All cards that had to be discarded or where the player did not know how to describe it are one point for the second team each.

The winner is the team which reaches first 55 points.

