



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

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 ! 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>

AgileOops ! 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>

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.



AgileOops ! 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.



Critères d'acceptation

Fonctionnalité
Product Owner
Client
Test
Métier
Développeur



Acceptance Criteria



Feature
Product Owner
Customer
Test
Developer

Bug

Réparer
Arraignée
Problème
Défaut
Test
Scarabée



Bug



Beetle
Test
Defect
Lady
Spider
Animal

Manifeste Agile

Commencement
Valeurs
Quatre
Fondation
Important
Individus
Interaction



Agile Manifesto

Interaction
Individuals
Important
Basic
Four
Value
Beginning

Architecte

Maison
Construction
Responsable
Technique
Equipe



Architect



House
Build
Constructive
Responsible
Technical
Team

Autorité

Manager
Responsabilité
Équipe
Naturel
Grandir
Idole



Authority



Manager
Responsibility
Team
Natural
Grow
Idol

Ball point Game

Scrum
Certification
Iteration
Rapide
Gagnant
Cours



Ball point game



Scrum
Certification
Iteration
Fast
Win
Course

Bug Fix

Défaut
Réparer
Travail
Debugger
Corriger
Urgent



Bug Fix

Defect
Repair
Work
Debug
Correct
Instant



Burn Down Chart

Graphique
Travail
Backlog
Temps
Prédire
Scrum



Burn Down Chart



Scrum
Predict
Time
Backlog
Work
Whiteboard

Certification

Certified
Scrum Master
Scrum Alliance
Consultant
Test
Homologuer
Apprendre



Certified
Scrum Master
Scrum Alliance
Consultant
Test
Homologuer
Apprendre



Certification

Changement

Different
Management
Nouveau
Futur
Mieux



Better
Future
New
Shift
Management
Different



Change

Change management

Changement
Transition
Futur
Peur
Projet
Coach



Shift
Transition
Future
Fear
Project
Coach

Change management

Coach

Aide
Equipe
Agile
Consultant
Facilitateur
Animateur
Expert



I am
Team
Consultant
Agile
Team
Help

Coach

Code

Ecrire
Logiciel
Charabia
Variables
Programme
Développer



Write
Software
Statements
Variables
Program
Develop



Code

Collaboration

Equipe
Travail
Proche
Communication
Ensemble
Important



Team
Work
Close
Communication
Variables
Programm



Collaboration

Command and Control

Style
Management
Top Down
Pouvoir
Auto-organisation
Guider



Style
Management
Top Down
Power
Self Organised
Lead



Command and Control

Engagement

Cible
But
Plan
Fonctionnalité
User Story
Développer



Target
Goal
Plan
Feature
User Story
Develop



Engagement

Communication

Parler
Information
Partager
Nouveau
Protocole
Important



Partager
Connaissance
Coach
Groupe
Rencontre
Discuter

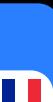


Important
Protocol
News
Share
Information
Talk



Communication

Personnes
Rencontrer
Expert
Parler
Presentation
Gens



Outil
Système
Fichier
Management
Ordinateur



Un
Presentation
Talk
Expert
Meet
People



Conference

Communauté de pratique

Partager
Connaissance
Coach
Groupe
Rencontre
Discuter



Discuss
Meet
Group
Coach
Knowledge
Share



Community of Practice

Entreprise

Compagnie
Organisation
Firme
Profit
Argent
Start Up



Start Up
Money
Profit
Firm
Organization
Enterprise



Company

Competence

Bilan
Matrice
Connaissance
Centre
Apprendre



Learn
Center
Knowledge
Matrix
Skill



Competence

Accord
Document
Signature
Oral
Engagement
Rompre

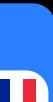


Break
Commitment
Oral
Signature
Document
Agreement



Contract

Innovant
Idée
Art
Innovation
Fun
Design



Design
Fun
Handicraft
Art
Idea
Innovative



Creativity

Outil
Système
Fichier
Management
Ordinateur



Computer
Management
File
System
Tool



Configuration

Client

Client
User Story
Product Owner
Valeur
Stakeholder
Argent



Debug

Défaut
Bug
Travail
Investiguer
Etape
Développer



Money
Stakeholder
Value
Product Owner
User Story
Client



Customer

Debugging

Develop
Step
Investigate
Work
Bug
Defect



Déléguer

Equipe
Quelqu'un d'autre
Travail
Autorité
Responsabilité
Groupe



Group
Responsibility
Authority
Work
Someone Else
Team



Delegation

Logiciel
Client
Sortir
Réaliser
Résultat



Deliver

Result
Output
Commit
Roll Out
Customer
Software



Equipes distribuées

Différents endroits
Lieu
Même
Difficile
Salle
Pièce
Espace



Documentation

Ecrire
Manuel
Logiciel
Commentaire
Code
Décrire



Space
Room
Difficult
Same
Place
Different Location



Distributed Teams

Describe
Code
Comments
Software
Manual



Documentation

Exception

Erreur
A travers
Découvrir
Raison
Echec
Détecter
Remplacer



Wrong
Failure
Reason
Catch
Throw
Error



Exception

XP
Jour
Pair Programming
Code Review
Kent Beck
Tests unitaires
Bonnes pratiques



Extreme programming

Chrysler
Best Practice
Unit Test
Kent Beck
Pair Programming
Code Review
Day



Extreme Programming

Face à face

Un Personne Equipe Multiple Direct Côté



Echec

Faux Apprendre Test Terminé Sprint Succès



Peur

Apeuré Echec Sécurité Confort Confiance Sentiment



Feedback

Règle Honnêteté S'améliorer Boucle Apprendre Retour



Face to Face

One Person Team Person



Multiple Direct Remote

Failure

Wrong Learn Test Done Sprint Success



Jeu

Jouer Planning Poker Fun Serious Balle



But

Cible Atteindre Vers Football Score Succès Objectif



UI

Surface Voir Intéragir Souris Ecran Maquette



Obstacle

Retirer Daily Scrum Scrum Master Problème Equipe



Game

Play Planning Poker Ball Point Game Fun Serious Life



Goal

Target Reach Towards Score Football Success



GUI

Surface See Interact Mouse Screen Mockup



Impediment

Remove Scrum Master Hurdle Obstacle Team Daily Scrum Scrum Master Problem Equipe



Implementation

Realisation
Execution
Plan
Projet
Logiciel



Amélioration

Mieux
Apprendre
Retrospective
Régulier
Développer
But



Incremental

Ajout
Etape
Big Bang
Iteratif
Développer



Iteration

Temps
Sprint
Récuratif
Boucle
Increment
Semaine



Realization
Execution
Plan
Project
Software



Implementation

Goal
Develop
Constant
Retroactive
Learn
Better



Improvement

Refactor
Develop
Iterative
Big Bang
Step
Add



Incremental

Week
Increment
Loop
Recursive
Sprint
Time



Iteration

David Anderson
Post-it
Tableau
Work in Progress
Toyota
Limite



Kanban

David Anderson
Post-it
Board
Work in Progress
Toyota
Limit



Kanban

Agile
Light
Management
Philosophie
Scrum
Toyota



Lean

Support
Sustain
Valeur
Percent
Old
Fonctionnalités



Features
Old
Percent
Value
Sustain
Support



Maintenance

Problème
Autorité
Responsabilité
Comprendre
Servant
Pointy Hair



Pointy Hair
Servant
Understand
Responsibility
Authority
Impediment



Manager

Micromanagement

Petit
Minuscule
Non nécessaire
Déléguer
Excel



Micromanagement

Small
Little
Unnecessary
Tiny
Delegated
Excel



Motivation

Travail
Fun
Argent
Satisfait
Succès



Motivation

Success
Satisfied
Driver
Money
Fun
Work



Pair Programming

Deux
Code
Ensemble
Logiciel
Développer
XP



Pair Programming

Two
Code
Together
Software
Development
XP



Passion

Joie
Fruit
Emotion
Amour
Engagement
Open Space



Passion

Open Space
Commitment
Love
Motion
Fruit
Joy



Planning Poker

Jeu
Carte
Réunion
Scrum Master
Estimation
User story



Planning Poker Game

Card
Play
Meeting
Scrum Master
Estimation
User story



Technique Pomodoro

Boîte de temps
25 Minutes
Se concentrer
Heure
Déranger
Prioriser



Pomodoro Technique

Time Box
25 Minutes
Focus
Clock
Disturb
Prioritize



Post-it

Kanban
Tableau
Collecter
Ecrire
Colle
Jaune



Post-it

Whiteboard
Collage
Write
Stick
Yellow
Kanban



Priorité

Important
Premier
Ordre
Product Owner
Haut
Critères



Priority

First
Order
Product Owner
Top
Criterion



Backlog Produit

Fonctionnalité
Liste
Estimation
Périmètre
Priorité
Valeur



Features
Collection
Estimate
Scope
Priority
Value



Product Backlog

Product Owner

Fonctionnalité
Story Point
Rôle
Client
Equipe
Scrum



Manager
Scrum
Team
Customer
Role
Story Point
Feature



Product Owner

Projet

Manager
Plan
Travail
Outil
Microsoft



Manager
Work
Plan
Tool
Amount
Microsoft



Project

Objectif

But
Atteindre
Projet



Goal
Reach
Project

Purpose

Qualité

Atteindre
Bon
Bug
Mauvais
Se plaindre



Reach
Good
Bad
Bug
Mauvais
Complain



Quality

Assurance Qualité

Tester
Sécuriser
Bug
Défaut
Control
Déetecter



Test
Safe
Bug
Defect
Control



Quality Assurance

Besoin

Fonctionnalité
User Story
Fonctional
Use Case
Product Owner



Defect
Repair
Work
Debug
Correct



Requirement

Rétrospective

Agile
Rachel Davids
S'améliorer
Revue
Passé
Futur



Agile
Rachel Davids
Review
Past
Future



Retrospective

Ecran

Ordinateur
Touche
Téléphone
GUI
Voir
Ecran



Impression Ecran

Bug
Photo
Preuve
Ecran
Image



Serum

Ken Schwaber
Alliance
Agile
Framework
Master
Rugby



Scrum Master

Bouclier
Protéger
Role
Organiser
Facilitateur
Garant



Screen

Computer
Touch
Phone
GUI
Screenshot
Monitor
See



Screenshot

Bug
Photo
Prove
Photo
Bug
Monitor
Gun



Scrum

Rugby
Master
Framework
Agile
Alliance
Ken Schwaber



Scrum Master

Responsable
Organise
Role
Protect
Shield



Auto Organisation

Equipe
Manager
Decision
Responsable
Contrôle
Décider



Simulation

Jeu
Jouer
Réalité
Test
Virtuel
Emulation



Logiciel

Hardware
Développer
Programme
Produit
Bug
Produire



Sprint

Scrum
Iteration
Semaine
Engagement
Délivrer
Logiciel



Self Organisation

Team
Manager
Decision
Responsable
Décision
Décider



Simulation

Game
Play
Reality
Test
Virtual
Emulation



Software

Hardware
Develop
Program
Product
Bug
Produce



Sprint

Scrum
Week
Iteration
Commit
Deliver
Software



Partie prenante

Client
Intérêt
Impliqué
Demo
Métier
Utilisateur



Stand-up meeting

Matin
Partager
Equipe
Communication
Parler
Quotidien



Story Points

Fonctionnalité
Poker
Estimation
Complex
Vélocité
Planning



TDD

Test Driven Développement
Premier
Unité
Guider
Logiciel
Méthode
Programmation



Stakeholder

Demo
Involvéd
Interest
Pig
Chicken
Customer



Stand-up meeting

Status
Daily
Talk
Communication
Team
People
Share
Morning



Story Points

Planning
Velocity
Complex
Estimate
Poker
Feature



Programming

Method
Software
Lead
Unit
First



TDD

Test Driven Development

Test automatique

Test unitaire
Vérifier
Framework
Outil
Continu
Selenium
Intégration



Boîte de temps

Réunion
Discipline
Dépasser
Important
Heure
Veiller



Outil

Logiciel
Hardware
Editeur
Projet
Configurer
Suite



Top-down

Management
Implémentation
Résistance
Bas
Control
Partagé



Test Automation

Unit test
Verifier
Framework
Tool
Continuous
Selenium
Integration



Timeboxed Meeting

Discipline
Overrun
Importante
Clock
Tool



Tool

Software
Hardware
Editor
Project
Configure
Suite



Top-down

Management
Implementation
Resistance
Bottom
Control
Shared



Transition

Change
Cascade
Scrum
Agile
Implementation
Transformation



Change
Waterfall
Scrum
Agile
Implementation
Transformation



Transition

Vérité

Faux
Opposé
Honnêteté
Mensonge
Booléen
Droit



False
Opposite
Honest
Lie
Boolean
Right



True

Confiance

Croire
Profond
Honnêteté
Equipe
Peur
Sûre



Believe
Deep
Honest
Team
Fear
Safe



Trust

Twitter

140 Caractères
Oiseau
Message
Court
Réseau social
Instantané



140 Characters
Bird
Message
Short
Social Network
Instant



Twitter

Utilisateur

Client
Histoire
Product Owner
Fin
Logiciel
Développer



Customer
Story
Product Owner
End
Software
Develop



User

User Story

Client
Fonctionnalité
Product Owner
Fonction
Description
Critères d'acceptation



Customer
Feature
Product Owner
Function
Description
Acceptance Criteria



User Story

Valeurs

Fondement
Manifeste Agile
Important
Nous
Estimation
Argent



Basic
Agile Manifesto
Importante
We
Estimation
Money



Values

Velocité

Rapidité
Story Point
Calculer
Complexité
Sprints



Speed
Story Point
Calculate
Weather
Past
Sprints



Velocity

Vision

Créer
Futur
But
Communiquer
Un
Equipe
Commune



Create
Future
Goal
Future
Work
Old style



Vision

Cascade

Ancien
Agile
Travail
Design
Scrum
Iteratif



Iterative
Scrum
Design
Work
Agile
Old style



Waterfall

Tableau blanc

Marqueur
Mur
Ecrire
Peinture
Post-It
Effacer



Erase
Post-it
Paint
Write
Wall
Marker



Whiteboard

Kanban
Toyota
Post-IT
Limite
Organise



More
Organize
Limit
Post-IT
Toyota

Work in Progress

Process
Management
Diagramme
Organigramme
Modèle
Support



Process
Management
Diagram
Flowchart
Model
Support



Workflow

Mesure
Performance
Statistiques
Rapport
Management
Performance



Performance
Management
Report
Stats
Measure



Metrics

Adaptation

Apprendre
S'habituer
Accepter
Comprendre
Familier
Nouveau



New
Understand
Familiar
Accept
Get Used
Learn



Adaptation

Agile Coach Camp

Open Space
Meeting
Événement
Apprendre



Learn
Event
Meeting
Unconference
Open Space
Here



Agile Coach Camp

Agile Lean Europe

ALE
Réseau
Participer
Jurgen Appelo
Nouveau
Bière
Groupe



Group
Beer
New
Jürgen Appelo
Participate
Network
ALE



Agile Lean Europe

Agile Unified Process

AUP



AUP

Agile Unified Process

Conscience

Attention
Savoir
Empathie



Attention
Know
Empathy



Awareness

BDD (Behavior Driven Development)

Collaboration
Tester
Comportement souhaité
Langue Maternelle
Stakeholder
Maquette



Mockup
Stakeholder
Native Language
Desired Behavior
Tester
Collaboration



BDD (Behavior Driven Development)

Big Bang

Une seule fois
Accomplissement
Début
Univers
Incremental
Change



Change
Incremental
Univers
Start
Implementation
At Once



Big Bang

Bottom-up

Implement
Guerilla
Equipes
Scrum
Top Down
Introduire



Introduce
Top Down
Scrum
Teams
Guerilla
Implementation



Bottom Up

Coding Dojo

Entrainement
Karate
Répéter
Apprendre
Développer
S'améliorer



Improve
Develop
Learn
Repeat
Karate
Practice
Karate
Practice



Coding Dojo

Zone de confort

Quitter
Sécurité
Sortir
Zone
Apprendre



Comfort Zone

Learn
Safety
Get Out
Area
Leave
Safety
Leave



Complexité

Difficulté
Plusieurs
Beaucoup
Simple
Point
Nombre



Number
Design
Simple
Many
Several
Difficult



Complexity

Livraison continue

Fréquent
Livraison
Sortir
Livrable
Logiciel
Intégration



Integration
Shippable
Roll Out
Release
Frequent



Continuous Delivery

Intégration continue

Constant
Délivrer
Livraison
Qualité
Contrôle
Implémenter



Implementation
Control
Quality
Release
Deliver
Constant

Continuous Integration

Craftsmanship / Savoir-faire

Compétences
Bon / Bonne
Meilleur
Pratique
Dévouement
Rarement



Seldom
Dedication
Practice
Better
Good
Skills



Craftsmanship

Equipe Fonctionnelle Transverse

Hétérogène
Vertical
Different
Beaucoup
Personnes
Diversité



Diversity
People
Many
Different
Vertical
Heterogeneous



Cross-functional Team

Decouplage

SOA
Lâche
Module
Composant
Indépendant
Séparation



Separation
Independent
Component
Module
Loose



Decoupling

Design Pattern

Best practice
Code
Logiciel
Programmation
Gang of Four
Solution



Design Pattern

Solution
Gang of Four
Programming
Software
Code
Best practice



Gemba walks



Gemba walks



Kaizen

Auto amélioration
Changement
Management
Japon
Succès
Membre de l'équipe



Kaizen

Team Member
Success
Japan
Management
Change
Self Improvement



Grande Echelle

Grand
Petit
Agile
Dimension
Monter
Equipe



Large Scale

Team
Company
Dimension
Agile
Small
Big



Leadership

Management
Partager
Guider
Action
Responsabilité
Inspirer



Leadership

Take
Responsibility
Action
Drive
Shared



Dernier Moment Responsable

Tard
Olaf et Marc
Coach
Stratégie
Agile
Maintenant



Lean Procrastination

Now
Agile
Strategy
Coach
Olaf and Marc
Later



LinkedIn

Réseau
Business
Contact
Groupe
Xing
Social



LinkedIn

Social
Xing
Group
Contact
Business
Network



Négociation

Atteindre
But
Contrat
Tous
Paix
Accord



Negotiation

Deal
Peace
Both
Contract
Goal
Archive



Open Space

Place
Faciliter
Agenda
Non-conférence
Harrison Owen
Pieds



Open Space

Market place
Agenda
Facilitate
Nonconference
Harrison Owen
Feet



Pouvoir

Ken
Autorité
Utiliser
Politique
Economie



Power

Ken
Authority
Use
Politics
Economics



Retour sur Investissement

Mesure
Manager
Valeur
Coûts
Client
ROI



Return of Investment

Metric
Manager
Value
Costs
Customer
ROI



Analyse de la Cause

Faux
Raison
Echec
Equipe
S'améliorer
Reprocher



Root Cause Analysis

Blame
Improve
Team
Fail
Reason
Wrong



Séparation des préoccupations

SOC
API
Interface
Composant
Architecture
Principe



Logiciel Shippable

Livraison
Terminé
Bug
Fonctionnalité
Sprint
Résultat



Principe
Architecture
Composant
Interface
API

Separation of Concerns

Équipe
Individus
Décision
Prendre
Manager
Diriger



Shared Leadership

Command
Manager
Make
Decision
People
Team

Shared Leadership

Mesure
Manager
Valeur
Coûts
Client
ROI



Shippable Software

Release
Done
Bug
Feature
Sprint
Result

Shippable Software

Echec
Victoire
Projet
Bon
Livraison
Test



Succès

Failure
Win
Project
Feel Good
Release
Test



Succès

Apple

Fruit
Steve Jobs
Ordinateur/Mac
Guillaume Tell
Tarte
Sain



Healthy
Cake
Wilhelm Tell
Computer/Mac
Steve Jobs
Fruit



Apple

Barbie

Ken
Poupée
Fille
Artificial
Jeu
Mince



Thin
Play
Artificial
Girs
Doll
Ken



Barbie

Vélo

Conduire
Voiture
Roue
Selle
Guidon
Montagne



Mountain
Handlebar
Saddle
Wheels
Car
Drive



Bike

Merle

Animal
Voler
Chanter
Soir
Twitter
Jardin



Garden
Twiter
Evening
Sing
Fly
Animal



Black Bird

Etagère

Meuble
Appartement
Livre
Librairie
Magasin
Lire



Read
Store
Library
Keep
Appartement
Furniture



Book Shelf

Sapin de Noël

24-25. Decembre
Père Noël
Plante
Cadeau
Offrir



Gift
Green
Present
Plant
Santa Claus



Christmas Tree

Cinema

Film
Popcorn
Série
Grand Ecran
Coca-cola
Regarder



Watch
Coke
Big Screen
Movie
Popcorn
Film



Cinema

Horloge

Temps
Alarme
Heure
Minute
Montre
Poignet



Wrist
Show
Minute
Hour
Alarm



Clock

Clown

Fun
Nez rouge
Cirque
Rire
Ridicule
Enfant



Fun
Red Nose
Circus
Laugh
Circus
Nose



Clown

Café

Boisson
Noir
Starbucks
Lait
Sucré
Espresso
Chaud



Drink
Black
Starbucks
Milk
Sugar
Latte
Circus



Coffee

Diner

Déjeuner
Nourriture
Pizza
Soir
Nuit
Faim
Aliment



Hungry
Night
Evening
Food
Food
Lunch
Food



Dinner

Egoiste

Personne
Milieu
Centre
Penser
Soi
Moi



Me
Own
Think
Center
Middle
Person



Egoist

Cheval

Animal
Monter
Centaure
Poney
Ecurie
Sucré



Animal
Ride
Centaur
Pony
Centaure
Sugary



Horse

Humour

Blague
Rire
Noir
Fun
Comédien
One man show



Slapstick
Comedian
Funny
Black
Laugh
Joke



Humor

iphone

Apple
Smartphone
Téléphone
App
iTunes
Appel



Call
iTunes
App
Smart
Touch
Apple



Phone

Kangourou

Australie
Animal
Saut
Poche
Capitaine
Punch



Punch
Captain
Pouch
Hop
Animal



Kangaroo

Coccinelle

Animal
Rouge
Noir
Point
Instecte
Chance



Mars

Planète
Terre
Navette
Mission
Astronaute
Barre chocolatée



Ladybug



Animal
Red
Black
Dot
Beetle
Black
Red

Red Bull

Boisson
Energétique
Formule 1
Pouvoir
Argent
Ailes



Rivière

Couler
Eau
Bateau
Tous les noms de rivière
Ruisseau
Embouchure



Red Bull



Drink
Energy
Formula One
Formula One
Can
Silver
Wings

River

Flow
Water
Ship
Any name of a River
Spring
Mouth



Ananas

Fruit
Jaune
Palmier
Cocktail
Pina Colada



Pineapple



Arbre

Plante
Verte
Grand
Pousse
Nature
Pomme



Tree



Plant
Big
Grow
Nature
Apple
Mouth

Pizza

Italie
Manger
Plat
Chaud
Livraison
Nourriture



Pizza



Vampire

Sang
Chauve-souris
Voler
Mordre
Vierge
Cape



Blood
Bat
Fly
Bite
Virgin
Black Cape



Vampire

Wii

Nintendo
Jeu Vidéo
Jouer
Mannette
Mario Kart



Nintendo
Game
Play
Padlle
Mario Kart
Controller



Wii

-
-
-
-
-
-



-
-
-
-
-
-



-
-
-
-
-
-

-
-
-
-
-
-



-
-
-
-
-
-

-
-
-
-
-
-

-
-
-
-
-
-

-
-
-
-
-
-

-
-
-
-
-
-

-
-
-
-
-
-

A dense, diagonal watermark pattern composed of the words "AGILE" and "OOPS" repeated in a staggered, overlapping fashion across the entire page. The text is oriented at approximately a 45-degree angle from the bottom-left to the top-right. The "AGILE" word is positioned above the "OOPS" word in each instance. The font is a simple, sans-serif typeface.