



• Règle du jeu

ADLUNG Spiele

Küferstraße 40/1 • D-71686 Remseck a. N.
Tel: +49 7146 / 44005 • Fax: +49 7146 / 44006
<http://www.adlung-spiele.de> • info@adlung-spiele.de

© copyright 2004 / 2019

OUPS[®] *das kannst du auch!*

F

De Karsten Adlung

Jeu de cartes pour 2 à un nombre quelconque de
joueurs à partir de 5 (2) ans

Durée : 10 – 20 minutes

Contenu :

60 cartes :

30 positions et mouvements différents présentés
par OUPS

30 positions et mouvements identiques à ceux pré-
sentés par OUPS et montrés par OUPSINCHEN

1 règles du jeu

Idée du jeu :

Sur la planète des cœurs, OUPS fit un rêve. Dans ce rêve apparaissaient constamment des figures et formes étranges devant ses yeux. Curieusement, leurs lignes se croisaient toujours devant son nez ou au milieu de son corps. Parfois, c'était un huit allongé qui apparaissait et, souvent, des jambes et des mains étaient croisées. Dans son rêve, OUPS a compris que les formes et les dessins avaient bel et bien un sens.

Au moment où le rêve d'OUPS prit fin, celui-ci sentit tout à coup plus d'énergie dans son corps. Il essaya d'imiter les formes et les figures, se mit sur une jambe et leva les bras en l'air. À chaque

fois qu'il croisait les bras et les jambes, OUPS sentait réellement plus d'énergie en lui. Alors il décida de faire un voyage sur la Terre, pour parler aux enfants de son rêve, car OUPS sait bien qu'ils souffrent de plus en plus du manque de mouvement, d'une baisse de concentration et de difficultés à apprendre.

Ce jeu cherche ainsi à offrir un petit coup de pouce pour trouver un bon équilibre corporel et mental. Les exercices n'activent pas seulement les deux hémisphères cérébraux, mais aussi le flux d'énergie et l'habileté du corps des enfants. En outre, ceux-ci auront plus de facilité à se concentrer et leur « fatigue » disparaîtra comme par enchantement.

But du jeu :

Sur les cartes, OUPS montre différents exercices. Il dessine des formes simples dans l'air ou montre ses jambes, ses bras et ses mains dans différentes positions. Les enfants essaient d'imiter ses mouvements, de les décrire aux autres ou de chercher des formes et indications identiques en respectant les règles des diverses variantes de jeu.

Attention : c'est un effet voulu que les formes, les figures et les positions soient très semblables. Les joueurs doivent donc observer très attentivement : quelle est la posture des bras et des jambes ? Quels mouvements sont réalisés ? La position de la tête n'a ici pas d'importance !

OUPS et OUPSINCHEN

(Trouver des mouvements / positions qui vont ensemble)

Pour 2 – 8 joueurs à partir de 5 ans

Préparatifs :

- Mélangez les 60 cartes et placez-les sur la table, face cachée, en formant un rectangle (par exemple de 6 x 10 cartes). Le cas échéant, vous pouvez mettre à part les cartes difficiles d'OUPS et OUPSINCHEN avant de placer le reste sur la table.

Déroulement du jeu :

- Le joueur le plus jeune commence, retourne une carte (qui indique p.e. OUPS) et cherche maintenant la carte correspondante d'OUPSINCHEN. Celle-ci doit indiquer **la position ou le mouvement totalement identique à la carte d'OUPS.**

***Remarque:** Dans le jeu, il n'y a pas de cartes identiques. C'est la position ou le mouvement, qu'on cherche !*

Si on retourne d'abord une carte d'OUPSINCHEN, on doit ensuite chercher la carte correspondante d'OUPS.

- Si la deuxième carte ne va pas avec la première, on retourne de nouveau les deux cartes, et c'est le tour du joueur suivant.
- Si un joueur a trouvé deux cartes d'OUPS et OUPSINCHEN qui vont ensemble, il peut les garder. Ensuite, il continue à chercher des paires jusqu'à ce que la deuxième carte retournée n'aille pas avec la première.

- Ensuite, c'est le tour du joueur suivant qui se met aussi à chercher des paires.

Fin de la partie :

- Au moment où toutes les paires ont été trouvées, les joueurs comptent leurs paires pour savoir qui en a trouvé le plus. Ce joueur-là a gagné la partie.

OÙ EST OUPSINCHEN ?

(Chercher rapidement des mouvements et des positions qui vont ensemble)

Pour 2 – 8 joueurs à partir de 6 ans

Préparatifs :

- Séparez les cartes d'OUPS de celles d'OUPSINCHEN et mélangez-les séparément.
- Placez la pile des cartes d'OUPS au milieu de la table, face cachée, et arrangez les cartes d'OUPSINCHEN autour de la pile, face visible et l'une à côté de l'autre, sans ordre spécial.

Déroulement du jeu :

- Un joueur retourne la première carte de la pile et la place au-dessus de celle-ci. Immédiatement, tous les joueurs cherchent simultanément la carte d'OUPSINCHEN correspondante, c'est-à-dire la carte sur laquelle OUPSINCHEN est dans la même position ou fait le même mouvement qu'OUPS.

- Le joueur qui trouve la carte d'OUPSINCHEN correspondante pose sa main sur cette carte.
- Si le joueur a trouvé la bonne carte, il peut placer la carte d'OUPS de la pile devant lui sur la table, face cachée. (La carte d'OUPSINCHEN reste sur la table.)
- S'il ne s'agit pas de la bonne carte, le joueur doit la reposer sur la table, et il ne peut pas continuer à chercher la carte correspondant à la carte d'OUPS actuellement sur le paquet. Tous les autres joueurs continuent jusqu'à ce qu'un d'eux trouve la bonne carte.
- Ensuite, on retourne la carte suivante de la pile, et tous les joueurs cherchent de nouveau simultanément.

Fin de la partie :

- Le premier à avoir collectionné 5 cartes d'OUPS a gagné.

OUPS, MAIS QU'EST-CE QU'IL FAIT CELUI-LÀ ?

(Présenter et reconnaître des mouvements/positions)

Pour 2 – 8 joueurs à partir de 7 ans

Préparatifs :

- Séparez les cartes d'OUPS de celles d'OUPSINCHEN et mélangez-les séparément.
- Placez la pile des cartes d'OUPS au milieu de la table, face cachée, et arrangez les cartes d'OUPS-INCHEN autour de la pile, face visible et l'une à côté de l'autre, sans ordre spécial.

Déroulement du jeu :

- Le joueur le plus jeune regarde secrètement la première carte de la pile et montre aux autres ce qu'OUPS fait sur cette carte. Si, par exemple, OUPS tient le bras gauche levé, le joueur doit aussi tenir le bras gauche levé. Tous les autres joueurs essaient immédiatement et simultanément de trouver la carte d'OUPSINCHEN correspondante, c'est-à-dire la carte sur laquelle OUPSINCHEN fait exactement ce que le joueur montre à ce moment-là.
- Si quelqu'un pense avoir trouvé la carte d'OUPSINCHEN correspondante, il pose sa main sur cette carte. Sur chaque carte ne doit se trouver qu'une seule main.
Si on a déjà posé sa main sur une carte, il faut l'y laisser, même si on change d'avis parce qu'on pense qu'une autre carte est encore meilleure.
- Au moment où chaque joueur a posé une main

sur une carte ou que personne ne veut plus poser sa main sur aucune carte, on regarde si quelqu'un a trouvé la bonne carte.

- Si un joueur a trouvé la bonne carte (comparez la carte d'OUPSINCHEN avec la position du joueur), il peut la garder.
- À la fin, on compare la position ou le mouvement du joueur qui avait regardé secrètement la carte d'OUPS avec la carte d'OUPS. Si ce qu'il montre correspond à la carte, ce joueur peut garder la carte d'OUPS. Sinon, on place la carte d'OUPS sous la pile.
- Ensuite, c'est le tour du joueur suivant. Il prend la carte suivante de la pile et montre ce qu'elle indique ...

Fin de la partie :

- Quand chaque joueur a montré trois fois ce que fait OUPS, la partie est finie.
- Le joueur qui a obtenu le plus de cartes a gagné.

OUPS, TU PEUX EN FAIRE AUTANT !

(Décrire et copier des mouvements/positions)

Pour 2 – 10 joueurs à partir de 8 ans

Préparatifs :

- Mélangez toutes les cartes d'OUPS, formez-en une pile et placez-la au milieu de la table, face cachée.
- Faites-en de même avec toutes les cartes d'OUPSINCHEN.

Déroulement du jeu :

- Le joueur le plus jeune commence.
- Il pioche la première carte de la pile de cartes d'OUPS et la regarde.
- Ensuite, il décrit à un joueur qui se trouve **en face** de lui ce qu'OUPS fait sur cette carte. S'il tient par exemple le bras gauche levé, ce joueur doit tenir son bras gauche levé, lui aussi.
- Le joueur qui se trouve en face essaie de faire exactement ce que l'autre lui décrit. S'il y parvient (comparez ce qu'il fait avec la carte), il reçoit la carte d'OUPS. Le premier joueur reçoit une carte d'OUPSINCHEN quelconque de la pile.
- Si le joueur ne parvient pas à imiter ce que l'autre lui décrit, il ne reçoit pas de carte d'OUPS.
- Si le premier joueur n'a pas décrit la carte correctement, mais que le joueur qui se trouve en face a fait tout ce que celui-ci lui avait décrit, celui qui a bien écouté la description reçoit quand même la carte d'OUPS. Dans ce cas-là,

le premier joueur ne reçoit rien.

- Ensuite, le joueur qui se trouve à gauche du premier joueur pioche la carte d'OUPS suivante et devient le nouveau premier joueur. Il décrit la carte au joueur qui se trouve en face de lui (c'est le joueur à gauche de celui auquel l'autre premier joueur a décrit la carte pendant le tour antérieur).

Fin de la partie :

- On continue à jouer de cette manière jusqu'à ce que chaque joueur ait décrit trois cartes.
- Le joueur qui a obtenu le plus de cartes a gagné.

JE SUIS OUPS ET TU ES OUPSINCHEN

(Imiter des mouvements/positions qu'un autre joueur montre)

À partir de 4 ans, à peu près

Ce jeu convient parfaitement à un adulte jouant avec un enfant. La tranche d'âge dépend du stade de développement de l'enfant. Dans cette variante, il ne s'agit pas de collectionner des cartes, mais simplement d'imiter ou de jouer le rôle d'OUPSINCHEN.

Préparatifs :

- Vous n'avez besoin que des cartes d'OUPS.

Déroulement du jeu :

- L'adulte choisit une carte et imite exactement la position ou le mouvement d'OUPS.
- L'enfant imite exactement la position ou le mouvement que l'adulte lui montre.
- Vous pouvez aussi renverser les rôles, c'est-à-dire que l'enfant montre la position ou le mouvement et l'adulte l'imité.

QU'EST-CE QUE TU VOIS, LÀ?

(Chercher des motifs différents)

À partir de 2 ans, à peu près

Cette variante convient parfaitement à un adulte jouant avec un enfant.

Préparatifs :

- Placez toutes les cartes sur la table, face visible, l'une à côté de l'autre, sans ordre spécial. (Le cas échéant, utilisez seulement une partie des cartes.)

Déroulement du jeu :

- L'enfant décide ce qu'il veut chercher (par exemple des cœurs, des escargots, des papillons et ainsi de suite) et place les cartes qu'il a trouvées devant lui sur la table.
- Le jeu devient plus difficile, si l'enfant doit chercher des cœurs, des escargots, des papillons et ainsi de suite dans des positions bien précises (devant, derrière, au-dessus, au-dessous). On peut faire chercher tous les motifs qui se trouvent par exemple devant OUPS et OUPSINCHEN.

Nous remercions Petra Schloz ainsi que les nombreux thérapeutes et pédagogues pour leur soutien actif.

Brève description des cartes :

(x) = des exercices de mouvements croisés

(II) = des exercices de mouvements parallèles

LES POSITIONS:

OUPS / OUPSINCHEN

1 / 60 (x)

- plier la jambe droite, main gauche sur le genou droit ; tendre le bras droit en avant

2 / 59 (x)

- plier la jambe gauche, main droite sur le genou gauche ; tendre le bras gauche en avant

3 / 58 (II)

- plier la jambe droite, main droite sur le genou droit ; tendre le bras gauche en avant

4 / 57 (II)

- plier la jambe gauche, main gauche sur le genou gauche ; tendre le bras droit en avant

5 / 56 (x)

- soulever le pied gauche en arrière et le tenir avec la main droite derrière le dos ; tendre le bras gauche en avant

6 / 55 (x)

- soulever le pied droit en arrière et le tenir avec la main gauche derrière le dos ; tendre le bras droit en avant

7 / 54 (x)

- la jambe gauche tendue vers l'avant, la main droite tient le pied gauche

8 / 53 (x)

- la jambe droite tendue vers l'avant, la main gauche tient le pied droit

9 / 52 (x)

- la jambe gauche en avant, fléchir légèrement les genoux ; tendre le bras droit en avant, le bras gauche tendu le long de la jambe.

10 / 51 (x)

- la jambe droite en avant, fléchir légèrement les genoux ; tendre le bras gauche en avant, le bras droit tendu le long de la jambe

11 / 50 (x)

- la jambe droite tendue sur le côté, le genou gauche plié ; tendre le bras gauche en l'air à gauche, la main droite touche le sol

12 / 49 (x)

- la jambe gauche tendue sur le côté, le genou droit plié ; tendre le bras droit en l'air à droite, la main gauche touche le sol

13 / 48 (x)

- s'asseoir par terre, plier la jambe droite et poser la main gauche sur le genou droit ; tendre le bras droit en l'air

14 / 47 (x)

- s'asseoir par terre, plier la jambe gauche et poser la main droite sur le genou gauche ; tendre le bras gauche en l'air

15 / 46 (x)

- se mettre à genoux par terre, main droite sur le sol ; tendre la jambe droite en arrière, tendre le bras gauche en avant

16 / 45 (x)

- se mettre à genoux par terre, main gauche sur le sol ; tendre la jambe gauche en arrière, tendre le bras droit en avant

17 / 44 (x)

- la main gauche saisit l'oreille droite, la main droite croise par-dessus et saisit le nez

18 / 43 (x)

- la main droite saisit l'oreille gauche, la main gauche croise par-dessus et saisit le nez

19 / 42 (x)

- tendre le bras gauche en l'air et le saisir derrière la tête avec la main droite

20 / 41 (x)

- tendre le bras droit en l'air et le saisir derrière la tête avec la main gauche

21 / 40 (x)

- tendre les deux bras en l'air, croiser les pouces : le pouce gauche derrière le droit

22 / 39 (x)

- tendre les deux bras en l'air, croiser les pouces : le pouce droit derrière le gauche

DES MOUVEMENTS

(dessiner des figures dans l'air, **faites attention à l'axe central du corps !**):

23 / 38 (x)

- dessiner le chiffre huit horizontal des deux mains, en commençant en haut à gauche

24 / 37 (x)

- dessiner le chiffre huit horizontal avec la main gauche, en commençant en haut à gauche

25 / 36 (x)

- dessiner le chiffre huit horizontal avec la main droite, en commençant en haut à gauche

26 / 35 (x)

- dessiner le chiffre huit horizontal des deux mains, en commençant en haut à droite

27 / 34 (x)

- dessiner le chiffre huit horizontal avec la main droite, en commençant en haut à droite

28 / 33 (x)

- dessiner le chiffre huit horizontal avec la main gauche, en commençant en haut à droite

29 / 32 (II)

- dessiner une maison des deux mains : commencer en haut, et simultanément en parallèle de haut en bas

30 / 31 (II)

- dessiner un cœur des deux mains : commencer en haut, et simultanément en parallèle de haut en bas