

OUPS, MEG TUDOD CSINÁLNI!

Karsten Adlung mozgáskoordinációs kártyajátéka
2-akárhány játékos számára,
2 éves kortól.
Játékidő: 10-20 perc

A DOBOZ TARTALMA:

- 60 kártya
- 30 kártya különböző pozícióval és mozdulattal
Oups által mutatva
- 30 kártya különböző pozícióval és mozdulattal
Oupsinchen által mutatva

JÁTÉKSZABÁLY

A játék alapja és lényege
Szívek földjén Oups álmában számára is
hihetetlen figurákat és mozdulatokat hajtott
végre egymás után. A mozdulatok közben
keze-lába folyamatosan mozgásban volt, hol az
orra, hol a feje felett keresztetkék egymást.
Álmából felébredvén Oups energikusabbnak,
fittebbnek érezte testét és lelkét. Ekkor döbbsent
rá, hogy valószínűleg ezt az álmában végrehajtott
mozgásnak köszönheti. Ennek a felismerésnek
köszönhetően fejébe vette, hogy minden
gyereknek és felnőttnek a tudomására kell hoznia,
hogy milyen nagyon fontos az életükben a
mozgás.

A játék segítségünkre lehet a fizikai-pszichikai
egyensúly felfedezésére és elérésére saját
magunkban.

A játék célja: a kártyákon Oups különböző
mozdulatokat mutat be. A kezével hol könnyen
felismerhető rajzokat mutat a levegőbe, néhány
kártyán kezét vagy lábát emeli a magasba. A
különböző játékvariációkban eltérő feladatokat,
feladványokat kell megoldanunk. Néha utánozni,
néha el kell magyarázni a kártyán látható
mozdulatokat, vagy párokat kell keresni.

*Megjegyzés: a bemutatott mozdulatok, figurák
egyszerűek, könnyen utánozhatóak. A
játékvariációkban csak a kezek és a lábak irányát
kell helyesen megnevezni, a fej irányja nem számít.*

JÁTÉKVARIÁCIÓK

**1, Oups és Oupsinchen –mozdulatkereső
memória játék**
2-8 játékos részére, 5 éves kortól

Előkészületek:

Keverjük össze a 60 kártyát és helyezzük el
négyzet alakzatban egy nagy asztal közepére,
képpel lefelé fordítva (pl.: 6*10-es oszlop-sor
kombinációban).

A játék menete:

A legfiatalabb játékos kezdhet, felfordít egy
kártyát és alaposan megnézi (melyik figura,
milyen mozgást hajt végre). A kártya jobb felső
sarkán látható, hogy Oups vagy Oupsinchen
mutatja be a felfordított lapon lévő mozdulatot.
Ezután a játékosnak meg kell próbálnia
megkeresnie az először felfordított kártya
megfelelőjét. Pl.: Oups kártyát fordított meg a
játékos elsőnek, ebben az esetben Oupsinchen
figuráját kell keresnie, egy olyan kártyát, amelyen
ugyanolyan mozdulat van.

A kártyának pontosan meg kell egyeznie az
először megfordított kártyán látható mozdulattal,
csak éppen Oups esetén Oupsinchen, Oupsinchen
esetében Oups feliratnak kell lennie.

*Megjegyzés: minden Oups kártyának van
Oupsinchen megfelelője. A kártyák között nincs
páratlan. Mozdulat beazonosításánál csak a kezek
és lábak irányja számít.*

Akkor, ha a másodikként felfordított kártya nem
az első párja, a játékosnak mindkét kártyát vissza
kell fordítania képpel lefelé és az eredeti helyükre
vissza kell tennie.

Amennyiben sikerült az első kártya párját

megfordítani a játékosnak, megtarthatja a
kártyapárt. Majd folytathatja a további párok
keresését. Egészen addig ő marad soron, míg
helyesen forgatja fel a kártyapárokat. Amint
hibázik, a tőle balra ülő játékos kerül sorra és
kezdheti el a párok keresését.

A játék vége:

Amikor az összes kártyának megtalálták a
játékosok a párját a játék véget ér. A legtöbb
kártyapárral rendelkező játékos nyeri meg a
játékot.

2, Hol van Oupsinchen? –gyors, párkereső játék
2-8 játékos részére, 6 éves kortól

Előkészületek:

Válogassuk szét a kártyákat aszerint, hogy Oups
vagy Oupsinchen látható rajta.
Az Oups kártyákat pakliba rendezve, helyezzük el
az asztal közepére képpel lefelé fordítva, majd az
Oupsinchen kártyákat terítsük ki az asztalon,
képpel felfelé fordítva.

A játék menete:

a kezdő játékos az Oups pakli legfelső lapját
fordítsa meg és képpel felfelé fordítva helyezze a
pakli tetejére.

Ekkor az összes játékos egyszerre elkezdheti
keresni a felfordított kártya Oupsinchen párját.
Abban az esetben ha az egyik játékos úgy
gondolja, hogy megtalálta a megfelelő kártyát, rá
kell tennie a kezét a kártyára. Ha a két kártya
megegyezik, elveheti a kör elején megfordított
Oups kártyát és a helyesen megtalált Oupsinchen
kártyát is.

Akkor, ha a két kártya nem egyforma, a tévesztő
játékos az adott körben már nem tippelhet
többet, csak a következő körben játszhat ismét.

Miután meg lett a kártyapár, a soron következő
játékos egy újabb Oups kártyát fordíthat fel, és
kezdődhet ismét a keresés.

A játék vége:

Az a játékos, akinek elsőként sikerül
összegyűtenie 5 Oups kártyát, megnyeri a
játékot.

**3, Oups mit csinálsz? - mutogatós és felismerős
játék**

2-8 játékos részére, 7 éves kortól

Előkészületek:

Válogassuk külön az Oups és Oupsinchen
kártyákat. Az Oups kártyákat pakliba rendezve

OUPS, MEG TUDOD CSINÁLNI!

Karsten Adlung mozgáskoordinációs kártyajátéka
2-akárhány játékos számára,
2 éves kortól.
Játékidő: 10-20 perc

A DOBOZ TARTALMA:

- 60 kártya
- 30 kártya különböző pozícióval és mozdulattal
Oups által mutatva
- 30 kártya különböző pozícióval és mozdulattal
Oupsinchen által mutatva

JÁTÉKSZABÁLY

A játék alapja és lényege
Szívek földjén Oups álmában számára is
hihetetlen figurákat és mozdulatokat hajtott
végre egymás után. A mozdulatok közben
keze-lába folyamatosan mozgásban volt, hol az
orra, hol a feje felett keresztetkék egymást.
Álmából felébredvén Oups energikusabbnak,
fittebbnek érezte testét és lelkét. Ekkor döbbsent
rá, hogy valószínűleg ezt az álmában végrehajtott
mozgásnak köszönheti. Ennek a felismerésnek
köszönhetően fejébe vette, hogy minden
gyereknek és felnőttnek a tudomására kell hoznia,
hogy milyen nagyon fontos az életükben a
mozgás.

A játék segítségünkre lehet a fizikai-pszichikai
egyensúly felfedezésére és elérésére saját
magunkban.

A játék célja: a kártyákon Oups különböző
mozdulatokat mutat be. A kezével hol könnyen
felismerhető rajzokat mutat a levegőbe, néhány
kártyán kezét vagy lábát emeli a magasba. A
különböző játékvariációkban eltérő feladatokat,
feladványokat kell megoldanunk. Néha utánozni,
néha el kell magyarázni a kártyán látható
mozdulatokat, vagy párokat kell keresni.

*Megjegyzés: a bemutatott mozdulatok, figurák
egyszerűek, könnyen utánozhatóak. A
játékvariációkban csak a kezek és a lábak irányát
kell helyesen megnevezni, a fej irányja nem számít.*

JÁTÉKVARIÁCIÓK

**1, Oups és Oupsinchen –mozdulatkereső
memória játék**
2-8 játékos részére, 5 éves kortól

Előkészületek:

Keverjük össze a 60 kártyát és helyezzük el
négyzet alakzatban egy nagy asztal közepére,
képpel lefelé fordítva (pl.: 6*10-es oszlop-sor
kombinációban).

A játék menete:

A legfiatalabb játékos kezdhet, felfordít egy
kártyát és alaposan megnézi (melyik figura,
milyen mozgást hajt végre). A kártya jobb felső
sarkán látható, hogy Oups vagy Oupsinchen
mutatja be a felfordított lapon lévő mozdulatot.
Ezután a játékosnak meg kell próbálnia
megkeresnie az először felfordított kártya
megfelelőjét. Pl.: Oups kártyát fordított meg a
játékos elsőnek, ebben az esetben Oupsinchen
figuráját kell keresnie, egy olyan kártyát, amelyen
ugyanolyan mozdulat van.

A kártyának pontosan meg kell egyeznie az
először megfordított kártyán látható mozdulattal,
csak éppen Oups esetén Oupsinchen, Oupsinchen
esetében Oups feliratnak kell lennie.

*Megjegyzés: minden Oups kártyának van
Oupsinchen megfelelője. A kártyák között nincs
páratlan. Mozdulat beazonosításánál csak a kezek
és lábak irányja számít.*

Akkor, ha a másodikként felfordított kártya nem
az első párja, a játékosnak mindkét kártyát vissza
kell fordítania képpel lefelé és az eredeti helyükre
vissza kell tennie.

Amennyiben sikerült az első kártya párját

megfordítani a játékosnak, megtarthatja a
kártyapárt. Majd folytathatja a további párok
keresését. Egészen addig ő marad soron, míg
helyesen forgatja fel a kártyapárokat. Amint
hibázik, a tőle balra ülő játékos kerül sorra és
kezdheti el a párok keresését.

A játék vége:

Amikor az összes kártyának megtalálták a
játékosok a párját a játék véget ér. A legtöbb
kártyapárral rendelkező játékos nyeri meg a
játékot.

2, Hol van Oupsinchen? –gyors, párkereső játék
2-8 játékos részére, 6 éves kortól

Előkészületek:

Válogassuk szét a kártyákat aszerint, hogy Oups
vagy Oupsinchen látható rajta.
Az Oups kártyákat pakliba rendezve, helyezzük el
az asztal közepére képpel lefelé fordítva, majd az
Oupsinchen kártyákat terítsük ki az asztalon,
képpel felfelé fordítva.

A játék menete:

a kezdő játékos az Oups pakli legfelső lapját
fordítsa meg és képpel felfelé fordítva helyezze a
pakli tetejére.

Ekkor az összes játékos egyszerre elkezdheti
keresni a felfordított kártya Oupsinchen párját.
Abban az esetben ha az egyik játékos úgy
gondolja, hogy megtalálta a megfelelő kártyát, rá
kell tennie a kezét a kártyára. Ha a két kártya
megegyezik, elveheti a kör elején megfordított
Oups kártyát és a helyesen megtalált Oupsinchen
kártyát is.

Akkor, ha a két kártya nem egyforma, a tévesztő
játékos az adott körben már nem tippelhet
többet, csak a következő körben játszhat ismét.

Miután meg lett a kártyapár, a soron következő
játékos egy újabb Oups kártyát fordíthat fel, és
kezdődhet ismét a keresés.

A játék vége:

Az a játékos, akinek elsőként sikerül
összegyűtenie 5 Oups kártyát, megnyeri a
játékot.

**3, Oups mit csinálsz? - mutogatós és felismerős
játék**

2-8 játékos részére, 7 éves kortól

Előkészületek:

Válogassuk külön az Oups és Oupsinchen
kártyákat. Az Oups kártyákat pakliba rendezve

tegyük az asztal közepére képpel lefelé fordítva. Az Oupsichen kártyákat rendezzük a pakli köré képpel felfelé fordítva.

A játék menete:

A legfiatalabb játékos kezdi a kört. Megfordítja a pakli legfelső lapját és alaposan tanulmányozza a rajta látható mozdulatot. Úgy kell megnéznie, hogy a többi játékos ne láthassa a lapon lévő mozdulatot. Tanulmányozás után meg kell mutatnia azt a mozdulatot a többi játékosnak. Példa: Oups a kártyán felemeli a bal karját, a játékosnak szintén fel kell emelnie a bal kezét. Amint a játékos megmutatja a mozdulatot, a többi játékos egyszerre elkezdheti keresni a bemutatott mozdulat Oupsichen kártyák közül azt, amelyik megfelel a játékos által megmutatottnak. Ha az egyik játékos úgy gondolja, hogy megtalálta a bemutatott Oups kártya megfelelőjét, azonnal le kell csapnia a kártyára. Minden játékos a kártyák megjelöléséhez csak az egyik kezét használhatja.

Minden játékos csak egyszer csaphat le egy kártyára, egy kör alatt nem változtathatja meg a döntését. Amelyik kártyára lecsapott, amellett ki kell tartania, hiába gondolja, hogy egy másik kártya lenne a helyes.

(A képek a szöveghez tartoznak, de a képek nem láthatók az Ön böngészőjében)

tegyük az asztal közepére képpel lefelé fordítva. Az Oupsichen kártyákat rendezzük a pakli köré képpel felfelé fordítva.

A játék menete:

A legfiatalabb játékos kezdi a kört. Megfordítja a pakli legfelső lapját és alaposan tanulmányozza a rajta látható mozdulatot. Úgy kell megnéznie, hogy a többi játékos ne láthassa a lapon lévő mozdulatot. Tanulmányozás után meg kell mutatnia azt a mozdulatot a többi játékosnak. Példa: Oups a kártyán felemeli a bal karját, a játékosnak szintén fel kell emelnie a bal kezét. Amint a játékos megmutatja a mozdulatot, a többi játékos egyszerre elkezdheti keresni a bemutatott mozdulat Oupsichen kártyák közül azt, amelyik megfelel a játékos által megmutatottnak. Ha az egyik játékos úgy gondolja, hogy megtalálta a bemutatott Oups kártya megfelelőjét, azonnal le kell csapnia a kártyára. Minden játékos a kártyák megjelöléséhez csak az egyik kezét használhatja.

Minden játékos csak egyszer csaphat le egy kártyára, egy kör alatt nem változtathatja meg a döntését. Amelyik kártyára lecsapott, amellett ki kell tartania, hiába gondolja, hogy egy másik kártya lenne a helyes.

Amikor minden játékos lecsapott már valamelyik kártyára, meg lehet nézni, hogy melyik játékosnak sikerült eltalálnia a bemutatott mozdulatot ábrázoló kártyát.

Abban az esetben, ha valamelyik játékosnak sikerült helyesen, a megfelelő kártyára csapnia, elveheti azt, és leteheti maga elé az asztalra. Végül, be kell mutatnia a kártyán szereplő mozdulatot, azt, amely a kiválasztott kártyán található, anélkül hogy tanulmányozná a kártyát. Amennyiben ez is sikerül, megkaphatja az Oups kártyát is. Ellenkező esetben az Oups kártyát ki kell venni a játékból, és félre kell tenni. Ezután véget ér a kör, és a soron következő játékos fordíthat és nézhet meg egy újabb Oups kártyát.

A játék vége:

a játék véget ér, amint minden játékos háromszor betöltötte a mutató szerepet. A legtöbb kártyával rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

4,Oups te is meg tudod csinálni!-leirő is reprodukciós kártya
2-10 játékos részére, 8 éves kortól.

Előkészületek:
Válogassuk szét az Oups és Oupsichen kártyákat

(A képek a szöveghez tartoznak, de a képek nem láthatók az Ön böngészőjében)

Amikor minden játékos lecsapott már valamelyik kártyára, meg lehet nézni, hogy melyik játékosnak sikerült eltalálnia a bemutatott mozdulatot ábrázoló kártyát.

Abban az esetben, ha valamelyik játékosnak sikerült helyesen, a megfelelő kártyára csapnia, elveheti azt, és leteheti maga elé az asztalra. Végül, be kell mutatnia a kártyán szereplő mozdulatot, azt, amely a kiválasztott kártyán található, anélkül hogy tanulmányozná a kártyát. Amennyiben ez is sikerül, megkaphatja az Oups kártyát is. Ellenkező esetben az Oups kártyát ki kell venni a játékból, és félre kell tenni. Ezután véget ér a kör, és a soron következő játékos fordíthat és nézhet meg egy újabb Oups kártyát.

A játék vége:

a játék véget ér, amint minden játékos háromszor betöltötte a mutató szerepet. A legtöbb kártyával rendelkező játékos nyeri meg a játékot.

4,Oups te is meg tudod csinálni!-leirő is reprodukciós kártya
2-10 játékos részére, 8 éves kortól.

Előkészületek:
Válogassuk szét az Oups és Oupsichen kártyákat

majd keverjük meg külön-külön a két paklit. Helyezzük el az asztalon két külön pakliba rendezve, képpel lefelé fordítva a kártyákat.

A játék menete:

A legfiatalabb játékos kezd. Az Oups pakli legfelső lapját elveszi, és megnézi. Majd le kell írnia, el kell mondani pontosan a vele szemben ülő játékos számára, hogy Oups milyen mozdulatot hajt végre a kártyán. A vele szemben ülő játékosnak gyorsan, a leírásnak megfelelően be kell mutatnia a mozdulatot. Amennyiben ez sikerül neki, megkapja az Oups kártyát jutalmul. A mozdulatot leíró játékos jutalomként egy Oupsichen kártyát vehet magához.

Abban az esetben, ha a játékosnak nem sikerül az elmondás alapján hibátlanul bemutatni a mozdulatot, nem kaphatja meg az Oups kártyát. Ha a leíró játékos nem helyesen mondta el a kártyán látható mozdulatot, de a vele szemben ülő játékos hibátlanul mutatta be az elmondott utasítások alapján a mozdulatot, megkaphatja az Oups kártyát és a leíró játékos nem kap kártyát. Mindezek után a következő játékosra kerülhet a sor, a leíró játékos bal oldali szomszédja húzhat egy újabb Oups kártyát és a vele szemben ülő játékosnak mondja el mit lát a kártyán.

(A képek a szöveghez tartoznak, de a képek nem láthatók az Ön böngészőjében)

majd keverjük meg külön-külön a két paklit. Helyezzük el az asztalon két külön pakliba rendezve, képpel lefelé fordítva a kártyákat.

A játék menete:

A legfiatalabb játékos kezd. Az Oups pakli legfelső lapját elveszi, és megnézi. Majd le kell írnia, el kell mondani pontosan a vele szemben ülő játékos számára, hogy Oups milyen mozdulatot hajt végre a kártyán. A vele szemben ülő játékosnak gyorsan, a leírásnak megfelelően be kell mutatnia a mozdulatot. Amennyiben ez sikerül neki, megkapja az Oups kártyát jutalmul. A mozdulatot leíró játékos jutalomként egy Oupsichen kártyát vehet magához.

Abban az esetben, ha a játékosnak nem sikerül az elmondás alapján hibátlanul bemutatni a mozdulatot, nem kaphatja meg az Oups kártyát. Ha a leíró játékos nem helyesen mondta el a kártyán látható mozdulatot, de a vele szemben ülő játékos hibátlanul mutatta be az elmondott utasítások alapján a mozdulatot, megkaphatja az Oups kártyát és a leíró játékos nem kap kártyát. Mindezek után a következő játékosra kerülhet a sor, a leíró játékos bal oldali szomszédja húzhat egy újabb Oups kártyát és a vele szemben ülő játékosnak mondja el mit lát a kártyán.

A játék vége:

A játék véget ér, amint minden játékos 3 alkalommal betöltötte a leíró szerepét. A legtöbb kártyával rendelkező játékos nyer.

5,Én vagyok Oups, te vagy Oupsichen-reprodukciós játék
4 éves kortól

Ezt a játékvariációt gondtalanul tudja élvezni gyerek és felnőtt egyaránt. Nem kell párokat keresni, játékkal és utánozással ölthetjük magunkra Oupsichen szerepét. Nincs nyertese vagy vesztese a játéknak, a mozgás és az élmény a fontos.

Előkészületek:

A játék során csak az Oups kártyákra lesz szükségünk.

A játék menete:

A szülő választ egy tetszőleges Oups kártyát és bemutatja, milyen mozdulatot hajt végre Oups a kártyán. A gyerekeknek utánozni kell a szülő mozdulatát, figyelve a bal-jobb, kéz-láb kombinációkra. Egy idő után megcserélhetjük a szerepeket, ekkor a gyerekek választhatnak kártyát, mutathatják be, mit látnak rajta és a szülőnek kell utánoznia a mozdulatot.

(A képek a szöveghez tartoznak, de a képek nem láthatók az Ön böngészőjében)

A játék vége:

A játék véget ér, amint minden játékos 3 alkalommal betöltötte a leíró szerepét. A legtöbb kártyával rendelkező játékos nyer.

5,Én vagyok Oups, te vagy Oupsichen-reprodukciós játék
4 éves kortól

Ezt a játékvariációt gondtalanul tudja élvezni gyerek és felnőtt egyaránt. Nem kell párokat keresni, játékkal és utánozással ölthetjük magunkra Oupsichen szerepét. Nincs nyertese vagy vesztese a játéknak, a mozgás és az élmény a fontos.

Előkészületek:

A játék során csak az Oups kártyákra lesz szükségünk.

A játék menete:

A szülő választ egy tetszőleges Oups kártyát és bemutatja, milyen mozdulatot hajt végre Oups a kártyán. A gyerekeknek utánozni kell a szülő mozdulatát, figyelve a bal-jobb, kéz-láb kombinációkra. Egy idő után megcserélhetjük a szerepeket, ekkor a gyerekek választhatnak kártyát, mutathatják be, mit látnak rajta és a szülőnek kell utánoznia a mozdulatot.

6, Mit látsz?

2 éves kortól

Tökéletes játékvariáció gyermek és szülő számára. Az összes kártyát helyezzük el sor-oszlop kombinációban, képpel felfelé fordítva az asztalra. Kisebb gyermekek esetén használhatunk csak egy paklit is.

A játék elején a legfiatalabb játékos kitalálja, hogy a kártyákon szereplő motívumok közül mit kell keresni (pl.: szivecske, csiga, pillangó). Majd mindenki elkezdi gyűjtögetni a megnevezett motívumokat ábrázoló kártyákat. A legtöbb kártyát összegyűjtő játékos lesz a játék nyertese.

Nagyobb gyermekek számára bonyolultabbá tehetjük a játékot, ha a motívum elhelyezkedését is megadjuk a kártyán. Például: szivecske Oups előtt vagy csiga Oupsichen mellett).

(A képek a szöveghez tartoznak, de a képek nem láthatók az Ön böngészőjében)

(A képek a szöveghez tartoznak, de a képek nem láthatók az Ön böngészőjében)

(A képek a szöveghez tartoznak, de a képek nem láthatók az Ön böngészőjében)

6, Mit látsz?

2 éves kortól

Tökéletes játékvariáció gyermek és szülő számára. Az összes kártyát helyezzük el sor-oszlop kombinációban, képpel felfelé fordítva az asztalra. Kisebb gyermekek esetén használhatunk csak egy paklit is.

A játék elején a legfiatalabb játékos kitalálja, hogy a kártyákon szereplő motívumok közül mit kell keresni (pl.: szivecske, csiga, pillangó). Majd mindenki elkezdi gyűjtögetni a megnevezett motívumokat ábrázoló kártyákat. A legtöbb kártyát összegyűjtő játékos lesz a játék nyertese.

Nagyobb gyermekek számára bonyolultabbá tehetjük a játékot, ha a motívum elhelyezkedését is megadjuk a kártyán. Például: szivecske Oups előtt vagy csiga Oupsichen mellett).