



### **Oups das kannst du auch!**

- Adlung Spiele, 2004
- 2-8 spelers vanaf 5 jaar
- auteur: Karsten Adlung

### **Inhoud**

- 33 kaarten met houdingen van Oups
- 33 kaarten met houdingen van Oupsinchen

Beide sets lijken erg goed op elkaar maar verschillen in details. In het spelregelboekje worden achteraan alle kaarten aan elkaar gekoppeld. Vertel de spelers alvast dat de houding van het hoofd niet zo belangrijk is. Wel van belang is wat de handen en voeten doen.

### **Basisspel - Memory**

Meng alle 66 kaarten goed door elkaar en leg die verdekt in 6 rijen van 11 kaarten op tafel. De jongste speler draait een Oups kaart om (de rugzijde van elke kaart toont het type kaart) en probeert de overeenkomstige Oupsinchen kaart te vinden.

Vanzelfsprekend mag de speler ook eerst een Oupsinchen kaart omdraaien om de passende Oups kaart te vinden.

- Als beide kaarten niet bij elkaar horen, dan draait de speler ze terug verdekt om en komt de volgende speler aan de beurt.
- Passen beide kaarten bij elkaar, dan krijgt de speler ze als beloning en mag hij verder spelen totdat hij een fout maakt.

Zodra alle passende kaarten gevonden zijn, wint de speler die de meeste sets heeft kunnen verzamelen.

### **Waar is Oupsinchen?**

#### **Vorbereitung**

- Meng beide sets kaarten goed door elkaar en plaats de Oups-stapel verdekt in het midden van de tafel.
- Alle 33 Oupsinchen-kaarten worden open rondom de centrale stapel verdeeld.

#### **Spelverloop**

- De speler aan beurt draait de bovenste Oups-kaart om en alle spelers zoeken nu gelijktijdig zo vlug mogelijk naar de passende Oupsinchen-kaart.
- Als een speler de juiste kaart aanduidt dan krijgt hij de Oupskaart als beloning (alle Oupsinchen-kaarten blijven op tafel liggen). Zoniet dan zoeken de andere spelers verder totdat iemand de juiste kaart ontdekt.
- De volgende kaart van de Oups-stapel wordt omgedraaid.

#### **Einde**

Wie als eerste 5 Oups-kaarten bezit, wint het spel.

### **Oups, wat doet hij nu?**

#### Vorbereiding

- Meng beide sets kaarten goed door elkaar en plaats de Oups-stapel verdekt in het midden van de tafel.
- Alle 33 Oupsinchen-kaarten worden open rondom de centrale stapel verdeeld.

#### Spelverloop

- De speler aan beurt bekijkt in het geheim de bovenste kaart van de Oups-stapel en beeldt vervolgens uit wat hij op de kaart ziet staan.
- Alle medespelers zoeken nu zo vlug mogelijk de bijbehorende Oupsinchen-kaart en leggen hun hand op de betreffende kaart (er kan maar één hand op een kaart liggen). Spelers mogen hun hand niet verleggen. Goed uitkijken dus!
- Zodra iedereen een keuze gemaakt heeft of geen hand op een kaart wil of kan plaatsen, wordt er gecontroleerd.
- Als een speler de juiste kaart heeft aangeduid (vergelijk de Oupsinchen-kaart op tafel met het uitbeelden van de speler aan beurt), dan krijgt hij de Oupsinchen-kaart.
- Nu wordt nog gecontroleerd of de uitbeeldende speler wel correct heeft uitgebeeld door te vragen zijn Oups-kaart te tonen. Als de speler de kaart correct heeft uitgebeeld, dan mag de speler aan beurt deze behouden. Zoniet gaat de Oups-kaart verdekt onderaan de stapel.
- De volgende speler komt aan de beurt.

#### Einde

Zodra elke speler drie keer aan de beurt kwam, eindigt het spel.  
De speler met de meeste kaarten, wint het spel.

### **Oups, jij kan dat ook!**

#### Vorbereiding

- Meng beide sets kaarten goed door elkaar en plaats ze beide als verdekte stapel in het midden van de tafel.

#### Spelverloop

- De speler aan beurt bekijkt in het geheim de bovenste kaart van de Oups-stapel en beschrijft deze aan een speler die recht voor hem zit.
- Die andere speler probeert de beschreven houding uit te beelden.
- Indien hij daarin slaagt (vergelijk met de Oups-kaart) dan krijgt hij de Oups-kaart en de speler aan beurt krijgt als beloning de bovenste verdekt liggende Oupsinchen-kaart.
- Indien de speler de houding niet correct uitbeeldt, krijgt hij geen kaart.
- Indien de speler aan beurt (de verteller) de Oups-kaart niet correct beschrijft, maar de speler die moet uitbeelden wel alles heeft uitgevoerd wat hem werd verteld, krijgt deze laatste toch de Oups-kaart en krijgt de verteller niets.
- Nu komt de volgende speler aan beurt en beschrijft de kaart aan de linkerbuur van de vorige uitbeelder.

#### Einde

Zodra elke speler drie keer aan de beurt kwam, eindigt het spel.  
De speler met de meeste kaarten, wint het spel.

### **Ik ben Oups en jij bent Oupsinchen**

Gebruik enkel de Oups-kaarten.  
Een volwassene (ouder of leerkracht) neemt een kaart en beeldt uit wat er op getekend staat.  
Het kind imiteert vervolgens wat de volwassene doet.  
Je kan natuurlijk ook andersom werken en het kind laten uitbeelden en de volwassene moet dan raden.

### **Wat zie je?**

Plaats alle kaarten open op tafel. Je kan ook met minder kaarten spelen.  
Het kind bepaalt naar wat hij op zoek gaat.  
Op alle kaarten staan immers kleine symbolen (hartjes, sterren, vinders, slakken,...) getekend. Het kind plaatst die kaarten voor hem op tafel.  
Je kan het nog moeilijker maken door het kind te laten zoeken naar een klein symbool op een welbepaalde plaats (boven, onder, voor of achter de figuur op de kaart).