

Oups est un petit personnage issu de la culture de jeunesse allemande. Ce jeu reprend le personnage en se proposant d'aider les éducateurs dans leur travail sur l'apprentissage du corps avec les tout-petits.

Les cartes représentent des positions du corps ou des mouvements à reproduire (lever la main droite, lever la jambe gauche, les deux combinées, assis par terre, lever les deux mains et tourner la tête à gauche, pareil mais à droite, dessiner en l'air un papillon avec les mains, un sapin, un 8 horizontal avec la main droite, avec la gauche, un coeur, une maison, se tourner de tel ou tel côté et lever telle ou telle jambe, lever tel bras et le tenir avec l'autre main ; croiser les bras devant le visage ; à quatre pattes, lever tel bras ou telle jambe...). 33 cartes représentent un garçon et les 33 autres une fille.

Aucun texte n'est présent sur les cartes ; elles sont juste numérotées.
Plusieurs règles sont proposées mais le pédagogue peut créer les siennes.

Règles

retrouver des paires : faire des paires en retournant les cartes et trouver le garçon et la fille faisant le même mouvement.

rapidité de reconnaissance de paires : prendre un jeu et le disperser face visible sur la table. Mettre l'autre en une pile face cachée au milieu de la table. On retourne la première. Les enfants doivent trouver la même carte parmi celles étalées sur la table.

reproduction et reconnaissance de mouvements ou postures : un jeu placé face cachée sur la table, le jeu correspondant de la fille étalée sur la table. Un enfant regarde secrètement la première carte face cachée et reproduit le mouvement ; les autres enfants doivent retrouver la carte correspondante sur la table.

description et reproduction de postures ou mouvements : on sépare chaque jeu. Ils sont tous les deux posés sur la table. Un enfant pioche la première carte. Il décrit à son voisin d'en face ce que fait Oups sur la carte. Le voisin d'en face doit reproduire ce mouvement.

imitation : peut se jouer entre un adulte et un enfant : seul un jeu de 33 cartes est nécessaire. L'adulte pioche une carte et reproduit le mouvement. L'enfant doit l'imiter. Les rôles peuvent être inversés.

