

WERKVORM: OPPEPERTJE

Spelvorm	Nodig	Geschikt vanaf	Speelduur in groepsverband	Aantal spelers
Oppepertje	Schaal of slinger met knijpers Associatie & helpende gedachtenkaarten, helpende gedachte starters, uitlok kaarten (keuze of mix)	6 jaar *1	n.v.t.	1-30

**1 Selecteer de kaarten voor 6-8 jarigen, niet alle kaarten zijn van toepassing en begrijpelijk.*

Vorbereiding

- Kies een schaal of mand om de kaarten in uit te stallen en zet deze op een vaste plek in de ruimte. Of maak een 'oppep-bord' of 'oppep-slinger' (bijv. een magneet bord of een slinger waar ze de kaart aan hangen).
- Maak een keuze uit het type kaarten dat je wilt aanbieden: 'associatie & helpende gedachtenkaarten, helpende gedachte starters, uitlok kaarten' (*Onder de leeftijd van 8 jaar kunnen deze laatste nog te abstract zijn*). Je kunt ook kiezen voor een mix van verschillende typen kaarten. Het is mogelijk de kaarten af te stemmen op wat speelt in de groep op het gebied van leren of omgaan met elkaar door te werken met de 'associatie & helpende gedachtenkaarten'. Wissel regelmatig de kaarten als je deze spelvorm langer aanbiedt, zodat er verschillende thema's aan bod komen.
- Leg de kaarten van je keuze klaar.
- Laat de spelers op hun vaste plek zitten in de ruimte.

Uitvoering

- Geef een toelichting op de kracht van oppeppen. We hebben allemaal wel eens een moment dat we terugdenken aan een lastige situatie, ons bevinden in een lastige situatie of op zien tegen 'iets' dat nog gaat komen. Helpende gedachten kunnen het dan makkelijker voor je maken. Uitlok kaarten laten je nadenken of wat je denkt wel klopt en brengen je op ideeën voor een helpende gedachten. Daarmee pep je jezelf op.
- Leg de spelregel uit: je mag zelf een moment kiezen om een kaart te pakken als jij een oppepper gebruiken kunt. Daarmee geef je jezelf wie weet een fijner gevoel. Ook kan het je helpen om iets te doen of zeggen of juist niets. Let daarbij op wat fijn is voor jou en een ander. (Als er momenten zijn waarop een kaart pakken niet handig is, geef dat dan aan).
- Ze kunnen de kaart op tafel leggen, in een fotoknijper op tafel zetten of bijvoorbeeld in de klas in een eigen laatje leggen. Een andere leuke vorm is een oppep-bord of slinger maken. Zo inspireren ze andere spelers die zien dat er een nieuw kaartje verschenen is soms ook.

- Op het moment dat een speler de kaart niet meer nodig heeft, kan deze de kaart weer terug leggen / hangen.

Terugkomen op de geplukte kaart(en)

Aan het einde van de dag of de week kan op de kaarten worden teruggekomen. Dit hoeft niet (altijd).

Dit kan plenair of door met kleine groepjes kinderen in gesprek te gaan als begeleider. Vragen die je kunt stellen zijn:

- 1) Heb je deze week een oppepper ingezet? Hoe kwam dat?
- 2) Heeft de oppepper jou geholpen? Hoe?
- 3) Zou je de helpende gedachte die je via jouw kaart ontdekte nog vaker kunnen gebruiken? Wanneer?

