

Groepsbegeleider informatie

Welkom op de informatie pagina voor groepsbegeleiders van Het Mozaïek. Hieronder vind je info over de desbetreffende dagen en spelonderdelen.

- [Algemene informatie](#)
- [Het verhaal en karakters](#)
- [Wat te doen bij noodgevallen](#)
- [Programma](#)
 - [Dinsdag](#)
 - [Woensdag](#)
 - [Donderdag](#)
- [Aansprakelijkheid en verzekering](#)

Algemene informatie

Over de honken

De kinderen zijn ingedeeld in groepen (honken). Elk honk heeft zijn eigen naam. Dit honk is de thuisbasis van de kinderen. Zij worden 's morgens dáár gebracht en 's middags ook weer opgehaald (uitgezonderd kinderen die zelf naar huis mogen). Op de eerste dag krijgen jullie de tijd om je honk te versieren. Op deze manier wordt het voor de kinderen herkenbaar en wordt de locatie een stuk gezelliger. Een deel van de spullen krijgt je van ons, of kunnen de kinderen maken. We willen vragen om zelf ook versiering mee te nemen, zoals slingers of speciale attributen die binnen het thema passen.

Honknamen

1. De Vrolijke vleesetende planten
2. De Bossige boomtoppen
3. De Jolige junglebewoners
4. De Onhandige Ontdekkingsreizigers
5. De Fantastische Farao's
6. De Mopperige mummies
7. De zorgvuldige zandkastelen
8. De sterke schepjes
9. De Vastberaden Vissen
10. De Vriendelijke Vakantiegangers
11. De Gedreven Golven
12. De Bescheiden Bubbels
13. De Sociale Sterren
14. De Productieve Planeten
15. De Flinke Feeën

Spullen voor bij de honken

Ieder honk heeft een bak met spullen, je kan daar gedurende de fladderdagen ook je eigen spulletjes en die van de kinderen in bewaren zoals bijvoorbeeld de drinkbekers.

Aan het eind van iedere dag moeten de losse spullen die bij de honken horen en de honken zelf worden opgeruimd en binnen in het Mozaïek worden gelegd. We hebben daarvoor een ruimte ingericht waar je de bak en het honk kwijt kan. In de gymzaal kun je bij je honknaam de bak en

andere spullen aan het einde van de dag neerzetten en de volgende ochtend weer pakken.

Eten en drinken

Tijdens de dag is er voor de kinderen eten en drinken beschikbaar. Op vastgestelde momenten zorgen we ervoor dat alle kinderen kunnen eten. Rond het middaguur hebben we lunch in vorm van boterhammen of patat. Je hoeft voor de kinderen zelf geen eten mee te nemen, daar zorgen wij voor.

Er is de hele dag limonade en water beschikbaar bij de buitenkeuken in flessen. Deze kan je gewoon pakken. Onze keuken prins of prinses zorgt ervoor dat er altijd flessen klaar staan. We zouden willen vragen of je een paar petflessen kan meenemen zodat we deze kunnen gebruiken. Geen glas a.j.b.

Bij de buitenkeuken is ook een wasbak beschikbaar om de bekertjes van de kinderen even om te spoelen. Doe dit regelmatig.

Toiletten

De kinderen kunnen gebruikmaken van de toiletten gelijk links binnen in het schoolgebouw. Het is belangrijk dat de kinderen alleen de deur gebruiken bij de buitenkeuken. We zullen bordjes ophangen om de kinderen weg te wijzen. We zouden aan jou ook willen vragen om erop te letten dat de kinderen niet door de school gaan dwalen.

Er is een volwassenen toilet beschikbaar, deze laten we zien tijdens de groepsbegeleider informatieavond.

EHBO

Er is op de locatie een EHBO-koffer aanwezig deze staat bij de bar. Als u inschat dat een kind medische hulp nodig heeft, benader dan direct een van onze EHBO-ers.

De 2 EHBO-ers in het Fladderteam zijn, Nina en Susan.

Voor duo's

Wanneer u “deeltijdgroepsbegeleider” bent, dan vragen wij u een verslag uit te brengen aan degene die u opvolgt, zodat hij of zij niet onbekend de groep overneemt. Dat is van belang, zowel voor de volgende groepsbegeleider als voor de kinderen in uw honk. Mocht het niet mogelijk zijn

om dit 1 op 1 te doen, vragen we om even telefonisch of via een bericht je mede-groepsbegeleider in te lichten. Wij kunnen je het nummer doorgeven.

Evaluatie

Aan het einde van elke fladderdag willen wij graag onder het genot van een drankje met de dag mondeling evalueren. Na de evaluatie nemen we ook kort de volgende dag door.

Ook op donderdag zouden we graag de dag willen evalueren. We vragen dan ook hulp met het afbreken en opruimen van de locatie. Misschien kan je partner/buurman of -vrouw, of iemand anders, die een accuschroefmachine vast kan houden, vragen mee te helpen.

Ook op vrijdag zijn we bezig met het opruimen van de locatie, alle hulp is welkom!

Feestavond

Donderdagavond is er een feestavond voor de groepsbegeleiders en alle andere vrijwilligers die meegedaan hebben met het Fladderen 2026. Het feest vindt plaats op de Hockey Club Houten en begint vanaf 20.00 uur.

Het verhaal en karakters

De legende van de laatste Fladderrobijn

Dit jaar vieren we iets bijzonders: Fladderen bestaat 50 jaar!

Om dat te vieren, hebben we bij het Mozaïek iets heel speciaals gemaakt: het **Fladdermuseum**. In dit museum zie je de mooiste schatten uit de geschiedenis van Fladderen.

Maar er is één verzameling die extra bijzonder is: de **Fladderrobijnen**.

Overal in Houten zijn al prachtige stenen (robijnen) gevonden, maar er mist er nog één. Volgens een oude legende gebeurt er iets magisch als alle robijnen bij elkaar komen.

De directeur van het museum wil die laatste robijn vóór donderdag vinden. Gelukkig krijgt hij hulp van dappere onderzoekers én van de kinderen. Dat moet lukken, toch? Maar... er gebeuren vreemde dingen in het museum. Kun je iedereen wel vertrouwen?

Help jij de directeur om het geheim op te lossen en de laatste robijn te vinden? Samen zorgen we ervoor dat het fladdermuseum donderdag open kan gaan met een groot feest!

Het voorbereidingsteam

Museum Brok en Splinter - Medewerkers:

De Directeur	Yoram Scheer
Archeoloog	Reinier Cornelis
Giftshop manager	Ilse Ponsen
Hoofd Archeoloog	Susan van den Berg
Restaurant manager	Nina Renes
Curator	Yorick van Vliet
Restaurateur	Valerie de Pender

Testcoureurs

- Ilse Maasschalkerweerd
- Judith Plomp
- Koen van Bergen
- Laurens van de Weerd
- Ralph de Waard (Beveiliger in het theater)
- Ruben van de Weerd
- Rob Putman
- Mads Riemers
- Elvira van Driel
- Hugo Jansen

Wat te doen bij noodgevallen

[Veiligheidsplan Het Mozaïek.pdf](#)

Deze regels passen we zo veel mogelijk toe indien nodig:

In alle gevallen geldt: Blijf rustig en Gebruik je gezonde verstand.

Zorg bij heat weer voor voldoende drinken en maak ouders erop attent kinderen in te smeren met zonnebrandcrème. Creëer zo mogelijk schaduwplekjes.

Laat een slachtoffer in eerste instantie zelf opstaan. Pas op met sjouwen, dit kan namelijk een eventuele breuk verergeren.

Wat te doen bij een gebeurtenis:

- In eerste instantie signaleert de groepsbegeleider een ongeval bij het kind.
- Groepsbegeleider vraagt andere groepsbegeleider op de andere kinderen te letten.
- Groepsbegeleider legt contact met EHBO-er van de locatie. ****Dat zijn Ilse en Susan ***
Zoek een rustige plek. * Stel het kind gerust; geef een knuffel of eventueel wat te drinken of eten. * Spoel een wond goed uit, met lauw water * Beoordeel de wond en zo nodig verbinden * Als dit niet voldoende is Huisarts of 112 bellen. Brandwonden 40-45 min koelen met fris lauw water. ===== Bij twijfel: ===== In geval van twijfel bel de ouders en overleg wat te doen. Zijn deze niet te bereiken, bel dan naar de dichtstbijzijnde huisartsenpost/medisch centrum en kondig aan dat je langs komt met een kind en wat het mankeert. Telefoonnummer staat in het calamiteitenplan. (houd er rekening mee dat je in dergelijke gevallen contant moet betalen). Bij zeer ernstige gevallen: bel 112 .
- Onze calamiteitenleider is Yorick

Keuze maken: ambulance/brandweer/politie

Adres : Christelijke Basisschool Het Mozaïek, Glazeniersgilde 18, 3994 BM Houten

Beantwoord de vragen van de centralist rustig, zij gaan je helpen.



Programma

Programma

Dinsdag

Programma

- 09.00 uur: Allen verzamelen op het Rond voor de gezamenlijke opening.
- 10.00 uur: Inloopkwartier op het Mozaïek
- 10.30 uur: Start programma. Ouders uitzwaaien en neuzen tellen.
- 10.30 uur: Sketch - 1
- 10.40 uur: Het kennismakingsspel
- 10.50 uur: Sketch - 2
- 11:00 uur: Robijnen chaos spel
- 12:30 uur: Lunch - boterhammen
- 13:00 uur: Sketch - 3
- 13:15 uur: Spel/crea
- 14:15 uur: Sketch - 4
- 14:30 uur: Einde, kinderen worden opgehaald.

Kennismaking spel

Locatie: Bij je honk

Dit spel is ervoor bedoeld dat de kinderen en de groepsbegeleiders elkaar leren kennen van naam.

Alle kinderen gaan in een kring zitten. Door een namenrondje te doen, waarbij iedereen vertelt hoe hij/zij heet, weten de spelers van elkaar hoe ze heetten.

Een van de spelers begint het namenspel door zichzelf te introduceren, hij/zij noemt daarbij zijn/haar naam, in dit geval: "Ik ben Kees". De speler links van hem neemt de beurt over en zegt: "Ik ben Pieter en naast mij zit Kees". De speler links van hem gaat verder en zegt "Ik ben Mees en naast mij zitten Pieter en Kees".

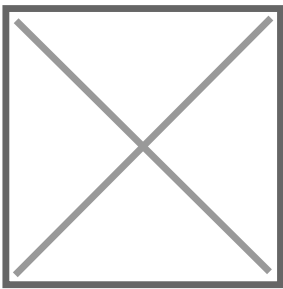
Variatie: Lievalingsdier

Als de kinderen alle namen in hun groepje al kennen, kan er een variatie worden gespeeld met lievelingsdieren. De eerste speler zegt: "Ik ben Kees en mijn lievelingsdier is een olifant." De speler links van hem neemt de beurt over en zegt: "Ik ben Pieter en mijn lievelingsdier is een kat. Naast mij zit Kees en zijn lievelingsdier is een olifant" etc.

Het Robijnen Chaos-spel

Rond de locatie hangen kaarten met opdrachten. Iedere opdracht moet voor de jury op het schoolplein worden uitgevoerd (de groepjes kunnen de opdracht eerst oefenen). Als de opdracht goed is uitgevoerd, krijgen de kinderen een kaartje met daarop een coördinaat. Na afloop kunnen alle coördinaten worden afgestreept op een kaart van het schoolplein. Er blijft dan een coördinaat leeg, daar moeten we de robijn zoeken. Er zijn drie jury's. Elke jury bestaat uit twee of drie juryleden. De groepjes zijn over de jury's verdeeld: jury 1 (groepje 1 t/m 6), jury 2 (groepje 7 t/m 11) en jury 3 (groepje 12 t/m 16).

Spel (30 min) en Crea (30 min)



Fossil maken - 30 minuten

De kinderen krijgen een stuk klei. Zij kunnen van dit stuk een platte vorm maken (rondje, rechthoek, vierkant). Vervolgens gaan zij in dit stuk klei een fossiel maken. Zij kunnen bepaalde voorwerpen in de klei duwen (en er weer uit halen), zodat er afdrukken ontstaan. Als het fossiel klaar is, dan leggen zij het op een A3-vel om te drogen. De groepsbegeleider zet de namen van de kinderen bij de fossielen neer of schrijft de namen onderop. Als de fossielen droog zijn, kan er een etiket met naam op geplakt worden.

Extra - Robijn knutselen

De kinderen versieren de robijn met stiften/potloden/stempels. Als de robijn is versierd, dan knippen zij de robijn uit. Zij zetten de robijn in elkaar.

Iemand-is-hem-niemand-is-hem



De deelnemers gaan verspreid over het speelveld klaar staan, de spelleider gooit de bal(len) in de groep. Als iemand de bal oppakt, mag hij of zij proberen een andere speler ermee af te gooien. Als een speler afgegooid is, gaat hij of zij aan de kant staan. Als er een bepaald aantal spelers (bijvoorbeeld 4) af zijn, mag de eerste weer meedoen met het spel.

Spelregels

- Je mag niet lopen met de bal
- Je mag geen slingerwerpen doen met de bal
- Als een speler is afgegooid, dan gaat hij het veld uit.
- Als de bal eerst de grond raakt en dan een speler is deze speler niet af.
- De bal mag niet op het hoofd gegooid worden. Als een speler wordt geraakt op zijn hoofd is hij niet af.
- Als de bal uit het veld wordt gegooid gaat een van de spelers hem halen. Die speler gaat aan de zijkant van het veld staan en gooit de bal het veld in. Het spel gaat nu weer gewoon verder.
- Je bent niet af als je de bal vangt.

3 is teveel



De spelers gaan in een kring staan, ze vormen tweetallen, de ene speler achter de andere. Een kind is de tikker en een ander is de looper. Het doel van de tikker is om de looper te tikken, wanneer dit gebeurt worden de rollen omgedraaid en is de huidige looper de tikker.

Als de looper moe is, kan hij of zij voor een tweetal gaan staan. De achterste persoon van dat tweetal is dan de nieuwe looper geworden, want "drie is te veel".

Het spel blijft zo doorgaan totdat de spelleider bepaald dat het afgelopen is.

Variaties:

- Het spel kan gevarieerd worden door de kinderen bijvoorbeeld in tweetallen op de grond te laten zitten, waardoor het lastiger wordt om plotseling op te staan.
- De looper kan ook achter het tweetal staan, dan moet de voorste rennen.

Programma

Woensdag

Programma

- 09.45 uur: Inloopkwartier op het Mozaïek
- 10:00 uur: Start programma. Ouders uitzwaaien en neuzen tellen.
- 10:00 uur: Sketch - 1
- 10:15 uur: Kunstroof (smokkelaartje)
- 12:00 uur: Lunch- boterhammen
- 12.45 uur: Sketch - 2
- 13.00 uur: Spellencircuit
- 14.45 uur: Sketch - 3
- 15.00 uur: Einde, kinderen worden opgehaald.

Kunstroof (smokkelaartje)



De groep wordt in 2 groepen verdeeld. Groep 1 (honk 1 t/m 8) krijgen lintjes om hun pols, groep 2 (honk 9 t/m 16) krijgen geen lintjes om hun pols en groep 3 (honk 12 t/m 16) krijgen geen lintjes om hun pols. Er worden twee (of meer) rondes gespeeld, zodat elke groep een keer de bewakers en een keer de kunstrovers kunnen zijn.

De kunstrovers moeten zorgen dat de kunstvoorwerpen (muntstukken/goudklompjes) naar de overkant van het bos worden gebracht. Onderweg kunnen zij een bewaker tegenkomen. Als zij door de bewaker worden getikt, dan moeten zij hun kunstvoorwerp inleveren. De bewaker brengt het afgepakte kunstvoorwerp terug naar de spelleider en doet het in de lege bak/emmer. De kunstrover haalt een nieuw kunstvoorwerp en probeert het nogmaals.

Ronde 1: 1 t/m 8 - bewakers en 9 t/m 16 kunstrovers

Ronde 2: 1 t/m 8 - kunstrovers en 9 t/m 16 bewakers

Spellencircuit

De spellen van het spellencircuit duren 10 minuten. Daarna is er 3 minuten doorwisseltijd voor het volgende spel. Hieronder staat een kaart met de plekken van de spellen, het roulatieschema en de speluitleg.