



8 t/m 12 jaar
 Afstand: 2 km
 Duur: 1,5 uur

Stringids

Ontdekkingstocht Redichemse Waard



Start bij het hek in de bocht van de dijk. Loop naar de rivier en sla hier rechtsaf. Loop helemaal door tot het bos.

1

Verzin een andere naam

Op dit punt is de afstand tussen Lek en dijk op zijn smalst. Rechts is een oude boomgaard met pony's. Hier vertrok vroeger de pont naar de overkant van de Lek.

OPDRACHT: De 'Lek' is best een rare naam. Welke andere naam zou jij deze rivier willen geven?

Als dank krijg je de eerste code, het cijfer **3**. Schrijf die op de achterkant (rechtsonderaan) in het eerste vakje.

2

Zand

Zandkorrels zijn piepkleine steentjes. Het waren ooit grote rotsen in de bergen. De stenen zijn gebotst, gebutst en gerold over de rivierbodem richting zee.

OPDRACHT: Teken een fantasiedier in het zand.



Bij de grote bomen aan het water ga je het bosje in, hier is een smal paadje dat door een kuil loopt. Meteen daarna linksaf en je bent in de Vlierhut.

3

Vlierhut

Een vlier is een bijzondere boom. Heksen vonden hem heilig. Als je de boom slecht behandelde liep het heel slecht met je af!

OPDRACHT: Samen maken we een mooie, gezellige plek onder deze struiken, waar volgende kinderen lekker even kunnen gaan zitten. Help jij mee de Vlierhut een beetje mooier te maken?



Vind de schat!

Waar we nu lopen lag in de Middeleeuwen een klein dorpje, Redichem. Hier woonde de rijke roofridder Richard. Hij kwam hij aan zijn schatten door mensen te beroven. Een tovenaer pikte dat niet langer en toverde hem om in een... langpootmug. Het dorpje liet hij verdwijnen in de grond. Zo moest ridder Richard eeuwig door het gebied zweven. Je komt hem misschien nog wel tegen, het is de mug met het kleine ridderhulpje.

Zijn schat had Richard op het laatste moment verstopt in een kistje dat Gerard Tomey gevonden heeft. Het kistje staat in zijn Boekhandel Tomey. Maar... er zit wel een slot op!

Bij sommige opdrachten krijg je een cijfer, je verzamelt een code van 3 cijfers. De cijfercode gebruik je om het slot van het schatkistje in de winkel open te maken. Wat er in zit... mag je hebben! Leg er zelf iets leuks voor in de plaats. Zo heeft de deelnemer na jou ook weer een leuke prijs! Veel succes!



TIPS: Trek een lange broek en stevige schoenen of laarzen en neem een rugzak en pen mee. Kom niet op de kribben (de dammetjes in de rivier), want het water is daar heel gevaarlijk! Sta open voor plotselinge ontmoetingen (een vogel, een haas) en onverwachte vondsten. Doe na afloop een controle op teken.

4

Speuren naar sporen

Er leven in dit gebied veel dieren. De meeste dieren laten zich niet zo gemakkelijk zien. Als je goed oplet kun je toch merken dat ze hier leven. Misschien zie je wel waar ze gelopen, gepoeft of gegeten hebben. Soms kun je de dieren zelfs nog ruiken! Ga op onderzoek uit en probeer zo veel mogelijk sporen te ontdekken. Welke sporen vind je? Kruis aan of vul in:

Pootafdrukken

- O vogel met zwemvliezen
- O vogel zonder zwemvliezen
- O pootafdruk van ...

Vraatsporen

- O gaatjes in blad
- O afgevreten gras of boomschors
- O aangevreten vrucht
- O wormgaatje in hout

Huisjes

- O muizenholletje
- O konijnenhol
- O slakkenhuis
- O spinnenweb
- O vogelnest

Andere sporen

- O vogelveer
- O lege eierschaal
- O bot van een dier
- O vogelpoep
- O andere poep

5



De Beverboom

Zie je het oranje lint? Wijk hier links van het pad af, aan het water staat een boom met een hap eruit. Hier heeft de bever een heel stuk uit de boom geknaagd!

OPDRACHT: Maak op deze plek een selfie.

Je kunt die delen op social media met de hashtag #struingids.

Elk jaar krijgt de mooiste / leukste inzending een prijs.



Bij de eerste afslag naar rechts, je gaat door de drooggevalle sloot en meteen weer rechts langs de bosrand richting bomengroep (links) waar een meertje ligt.

8

Stiltestukje

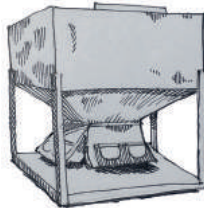
OPDRACHT: De moeilijkste opdracht! Vanaf de droge sloot tot aan het meertje zeg je helemaal niks. Je let alleen op de geluiden die je hoort en de geuren die je ruikt. Wedden dat dat jullie niet lukt? Als het je toch lukt krijg je van ons het 3e cijfer cadeau: de 7.

6

Voedersilo

Vroeger liepen hier krulhaar-zwijntjes. Met dit grijze apparaat werden ze gevoerd.

OPDRACHT: Zoek een voorwerp, stop dat in de hand van iemand anders en laat hem of haar met de ogen dicht raden wat het is.



Om de beverburcht te vinden moet je verderop weer een klein paadje links afslaan (goed zoeken!). Langs het water tussen de struiken zie je een grote stapel takken met knaagsporen. Hier woont de familie bever.

7

Beverburcht

Bevers waren uitgestorven, maar zijn weer volop terug!

OPDRACHT: Vier weetjes over de bever, één ervan is **niet waar**. Schrijf dat cijfer in het tweede vakje.

1. Een bever knaagt per jaar wel 50 bomen om.
2. Jonge bevertjes blijven 2 tot 3 jaar in de beverburcht wonen.
3. Bevers bouwen dammen om de hoogte van het water te regelen.
4. Bevers zijn doodsbang van kinderen. Bij een ontmoeting beginnen ze meteen te beven van angst. Zo komen ze aan hun naam.



Na het wiel volg je het pad dat naar de dijk toe loopt. Bij de dijk ga je rechtsaf, onderaan de dijk dus, tot je weer bij het startpunt komt.

10

Laatste vraag

Heb je bijzondere dingen gevonden, belevenissen en/of tips om deze tocht te verbeteren?

.....

Lever het ingevulde formulier in bij
 Boekhandel Tomey, Markt 36 in Culemborg.

Mijn naam:

Woonplaats: Leeftijd:

E-mailadres:

De cijfercode is:

Deze tocht is een initiatief van www.struingids.nl
 mede tot stand gekomen met steun van gemeente Culemborg.

Kijk, zo ziet een dwarsdoorsnede van mijn beverburcht eruit!



Wees 'n beetje stil voor de slapende bevers en kom niet te dichtbij.