



4 t/m 12 jaar
Afstand: 2,4 km
Duur: 1,5 uur

Struingids
Avonturen langs de rivieren



Download GPX

Ontdekkingstocht Redichemse Waard



Start schuin tegenover Beusichemsedijk 8, aan de rivierkant bij een bankje aan de dijk. Loop naar de rivier en sla hier rechtsaf. Loop helemaal door tot het bos.

1

Riviervissen

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

OPDRACHT:

In de rivier zwemmen veel vissen. Kan jij drie vissoorten opnoemen die hier leven?

1. 2. 3.

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



winde en barbeel.

Oké, we geven wat voorbeelden: snoek, voorn, baars, brasem,

2

Zand

Op het strandje bij het bankje. 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 'n smal paadje dat door een kuil loopt. Rechtdoor en je komt bij de Vlierstruiken.

3

Vlier

Een vlier is een bijzondere struik. Heksen vonden hem heilig. Als je hem niet goed behandelde, liep het heel slecht met je af!

Hierna volg je het pad.

Zeg maar een aardig woordje tegen de vlier!



Vind de schat!

Waar we nu lopen lag in de Middeleeuwen een klein dorpje, Redichem. Hier woonde de rijke roofridder Richard. Hij beroofde reizigers en verzamelde zo een grote schat. Een tovenaars 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 ridderhempje.



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 drie 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, het water is daar heel gevaarlijk! Sta open voor plotselinge ontmoetingen (vogel, haas) en onverwachte vondsten. Het gras kan hoog zijn. 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, gepoept 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

Voelen

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 sla je verderop een klein paadje linksaf (goed zoeken!). Langs het water tussen de struiken zie je een grote stapel takken met knaagsporen. Soms gebruikt een beverfamilie deze nog.



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

7

Woonboom

OPDRACHT: Deze grote wilgenboom is een perfecte relaxplek. Kom hier een tijdje tot rust. Je let alleen op de geluiden die je hoort en de geuren die je ruikt. Als het je lukt, krijg je het 3e cijfer cadeau: de 7.

8

Kras en snuif

Het meertje is een wiel, ontstaan door een doorbraak van het dijkje, waarbij de kracht van het water een flink gat in de bodem geslagen heeft.

OPDRACHT: Sommige geuren in de natuur wachten op het moment dat ze naar buiten mogen komen. Deze geuren gaan jullie opzoeken. Je krast even met je nagels over een plant, zodat de geur kan vrijkomen. En dan natuurlijk snel ruiken, anders is de geur al weer weg!



Na de 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.

6

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.

9

Laatste stukje

Huppel af en toe een stukje, op het laatste stuk onderlangs de dijk. Naast dat graspad ligt een leuke sloot waar altijd wat te beleven is, bijvoorbeeld kikkers, mooie bloemen, en er staan knotwilgen. Loop een stukje naar het water om goed te kunnen kijken: wat groeit en leeft er op en langs de dijk?

Maak met de code het slot van de schatkist open bij Boekhandel Tomey, Markt 8 Culemborg.

De cijfercode is:

--	--	--

Deze tocht is een initiatief van de Struingids, mede tot stand gekomen met steun van gemeente Culemborg.

