Ontdekkingstocht Wetlands Passewaaij

Struingids
Avonturieren langs de rivieren

Start onderaan de Ophemertsedijk bij het infobord, zo'n 150 meter vanaf het kunstwerk (de grote boog met kleine huisjes erop). Loop door het klaphek en dan links naar de vogelkijkhut.

Doe de opdrachten, kraak de code

Ergens in Tiel staat een geheimzinnige schatkist. Maar die zit op slot! Tijdens deze ontdekkingstocht verzamel je drie cijfers, bij opdracht 2, 5 en 10. Schrijf ze in de juiste volgorde in de vakjes bij het cijferslot op de achterkant.



1 Zoek planten voor een plantenboek

Pluk een paar planten die je onderweg tegenkomt. Deze droog je tussen oude kranten of in een bloemenpers. Na een weekje zijn de planten goed gedroogd en plak je deze in een schrift. Schrijf de naam van de plant, de datum en plaats erbij waar je haar gevonden hebt.

Ken je de naam een plant of een dier niet? De app ObsIdentify vaak wel. Maak van planten liefst foto's van de bloem, de bladeren én de stengel.

2 Vogels kijken

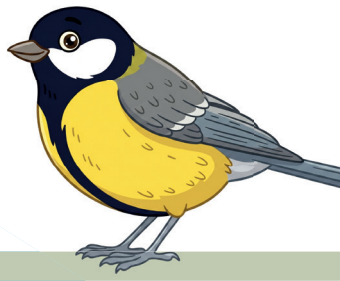
In Wetlands Passewaaij komen veel vogels voor. In deze hut zien ze jou niet, maar jij hen wel, zeker als je een verrekijker hebt. Ganzen, eenden, reigers zijn hier thuis en als je geluk hebt zie je iets blauws over het water schieten: de ijsvogel. Hier vind je het eerste cijfer van de code.



Welke vogel draagt een zwarte 'stropdas'?

Schrijf het juiste cijfer in het eerste (bovenste) vakje op de achterkant.

- Pimpelmees (cijfer 7)
- Koolmees (cijfer 4)
- Vink (cijfer 2)



3 Wilgen als medicijn

Wilgen zijn favoriet bij grieperige dieren. Als een paard bijvoorbeeld pijn heeft, gaat hij vanzelf naar de wilg om een takje of wat blaadjes te pakken en hierop te kauwen. In de wilg zit een stof die koortswerend en pijnstillend werkt. Veel dieren hebben zo'n ingebouwde wijsheid. Als koeien last hebben van wormen, eten ze boerenwormkruid. Dat helpt!



Loop door tot aan de doorwaadbare plaats. Hier ben je afhankelijk van de rivier. Staat het water laag, dan kan je gewoon doorlopen over de stenen. Bij hoog water zul je even om moeten lopen, bijvoorbeeld via het ooievaarsnest. Loop tot aan de brug.

Over Wetlands Passewaaij

Dit gebied was vroeger landbouwgrond. In 1993 ontstond het plan om de uiterwaard terug te geven aan de natuur. Na het hoge water van 1995 moest de dijk worden versterkt. Door klei af te graven ontstond in 1996 het huidige natuurgebied.

Een waai is een diepe plas die na een dijkdoorbraak achterbleef. Er bestaat een verhaal dat de dijk rond Pasen doorbrak. Helemaal zeker weten we het niet.

6 t/m 12 jaar
Afstand: 2 km
Duur: 2 uur

4 Hoe snel stroomt het water?

Zoek een klein stokje dat blijft drijven. Laat het aan de stroomopwaartse kant van de brug in het water vallen en start de stopwatch. Stop de tijd als het stokje de andere kant van de brug bereikt. Blijf achter de reling.

De afstand is 7 meter. Doet het stokje er 14 seconden over? Dan is de snelheid: 7 ÷ 14 = 0,5 meter per seconde. Dat is ongeveer 1,8 kilometer per uur.



Via de brug kom je op het Grote Eiland. Hier ga je eerst rechts, je loopt dus tegen de klok in het eiland rond. Loop tot 'de Punt', onder langs het water en houd op het eiland het water steeds aan je rechterhand.

5 Laat je niet betoveren!

Rechts van het pad staan ongeveer dertig knoestige wilgen. Valt je iets geks op? We zullen het verklappen: dit zijn helemaal geen bomen, maar betoverde kinderen!

Er was eens... een tovenaar met een hekel aan kinderen én een enorm ochtendhumeur. Hij sprak een spreuk uit waardoor ieder kind dat hier voorbijliep in een wilg veranderde. Gelukkig werkt de spreuk niet als je precies tien stappen achteruit loopt.



Wat is de helft van dat aantal stappen? Dat is het tweede cijfer van de code.



6 Kleien

Op deze plek aan het water ligt goede klei. De opdracht is: maak een dier van klei. Je kunt spulletjes die je vindt gebruiken om te versieren. Als je de klei thuis laat drogen kan je je figuurtje schilderen.

GPX-bestand

TIPS:

- *Trek een lange broek en stevige schoenen of laarzen aan.*
- *Neem een rugzak en pen mee.*
- *Kom niet op de kribben, het water is daar heel gevaarlijk!*
- *Hou ruim afstand van de paarden en koeien.*

7 Knaagsporen bever zoeken

Bevers zijn planteneters. In de zomer eten ze vooral waterplanten en kruiden. In de winter eten ze twijgen en boomschors. Bevers kunnen niet in bomen klimmen. Daarom knagen ze een boom gewoon om! De takken gebruiken ze als voedsel en om hun burchten te bouwen.
Kun jij hout vinden met duidelijke tandafdrukken? Misschien vind je ook holen van bevers.

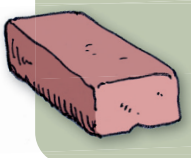


8 Klimbomen

Zoek je een goeie klimboom, dan hebben we er een paar voor je gevonden. Probeer in een grote boom te klimmen.

9 De Punt: steenfabriek

Aan de andere kant van het water zie je een moderne steenfabriek staan. Ongeveer 300 jaar geleden werden in vrijwel ieder dorp aan de Waal steenfabrieken gebouwd. Niet zo gek, want bakstenen maak je het best van rivierklei. De klei werd gemengd met water en zand, gekneed en in de juiste vorm gebakken in ovens.



Het werk was loodzwaar en verdiende slecht. Veel kinderen moesten zelfs meehelpen! Totdat er rond 1900 een leerplicht kwam en de kinderen naar school gingen.

10 Welk nummer staat er op het bord?

Zie je het grote witte bord met zwarte rand op een hoge paal? Het is een kilometerbord voor schippers. Dit is de afstand in kilometers vanaf het punt dat er schepen kunnen varen op de rivier. Het eerste cijfer op het bord is het laatste cijfer van de code. Schrijf het in het derde vakje.

11 Maak een kunstwerk op het strand

Op het strand kun je veel vinden, zoals stenen, schelpen en aangespoeld hout. Zoek een plekje op het strand, waar jij je eigen kunstwerk maakt met spullen uit de natuur. Je kunt natuurlijk ook wat mooie dingen mee naar huis nemen.

KRAAK DE CODE

Heb je alle drie de cijfers verzameld? Vul ze van boven naar beneden in bij het slot. Neem een cadeautje mee en ga naar Boekhandel Arentsen en Tomey, Voorstad 9 in Tiel. Daar is een schatkist.

Open het slot met jouw cijfercode. Neem een prijsje uit de kist en leg jouw cadeautje ervoor terug. Zo vindt de deelnemer na jou ook weer iets leuks.

Veel succes!

