



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

Struingids

Ontdekkingstocht Redichemse Waard



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



Riviervissen

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:

In de rivier zwemmen veel vissen. Kan jij 3 soorten opnoemen die hier voorkomen?

.....

.....

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

winde en bardeel.
Oké, we geven wat voorbeelden: snoek, voorn, baars, brasem,



Zand

Zandkorrels zijn piepkleine steentjes. Het waren ooit grote rotsen in de bergen. De stenen zijn gebotst, gebotst 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. Rechtdoor op het paadje en aan je linkerhand zie je de vlierhut.



Vlier

Een vlier is een bijzondere boom. Heksen vonden hem heilig. Als je de boom niet goed behandelde liep het heel slecht met je af! Zeg dus maar gauw een aardig woordje tegen de boom.



Vind de schat!

Waar we nu lopen lag in de Middeleeuwen een klein dorpje, Redichem. Hier woonde de rijke roofridder Richard. Hij kwam aan zijn schatten door mensen te beroven. 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 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, het water is daar heel gevaarlijk! Sta open voor plotselinge ontmoetingen (vogel, 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, 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



De Beverboom

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! Als je wilt maak je op deze plek een selfie. Je kunt die delen op social media met de hashtag #struingids.



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

6

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 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.

8

Woonboom

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

9

Kras en snuif

Het meertje is een wiel, ontstaan door een doorbraak van de dijk 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 ergens over, zodat de geur kan vrijkomen. En dan moet je natuurlijk snel ruiken, anders is de geur al weer weg.



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 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, bijv kikkers, mooie bloemen, en er staan ook knotwilgen. Loop maar eens een stukje naar het water om goed te kunnen kijken: wat groeit en leeft er op en langs de dijk?

Zo ziet een dwarsdoorsnede van mijn beverburcht eruit!



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

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

Naam:

Leeftijd: jaar

Woonplaats:

E-mailadres:

De cijfercode is:

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