



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

Stringids

Ontdekkingstocht Dremelse Waard



Durf jij de uitdaging aan? Trek dan een paar stevige schoenen of laarzen aan en neem een rugzak mee met daarin een pen, een kleedje en een klein handdoekje (blote voeten wandeling). Onderweg kun je letters verzamelen en de woordpuzzel oplossen.



Start bij de parkeerplaats aan het Buskuspad. Voor de navigatie: ongeveer bij Waaldijk nr. 40. Bij het monumentje voor de Canadese soldaten naar beneden de dijk af. Loop door het klaphek en ga daarna door het eerste klaphek rechts (Buskuspad) richting het bos.

1 De Vonkerplas

Aan je linkerkant zie je de Vonkerplas. Hier is veel zand uit de bodem gehaald en nu is het een achttien meter diepe plas met helder water.

Woordpuzzel: Hoe heet het dorp dat hier het dichtste bij ligt? Schrijf de laatste letter in het 3e vakje op de achterkant.



Ongeveer 10 meter voordat je het bos ingaat, neem je het kleine paadje naar links (goed zoeken). Dit leidt door het bos naar een grote hut.

2 De hut in het woud

Deze grote hut is heel oud, volgens de legende zelfs tweeduizend jaar! Toen woonde hier de Romeinse soldaat Tullius Pompulius. Hij was gevlucht uit het grote Romeinse legerkamp hier vlakbij, omdat hij genoeg had van al het vechten. Liever wilde hij gewoon rustig in de natuur gaan wonen. Daarom bouwde hij deze hut en werd

bevriend met alle diertjes. Sommigen zeiden zelfs dat hij ermee kon praten! Het bos was toen veel groter en heette het Tremeluswoud. Niemand heeft Tullius ooit teruggevonden.

Opdracht: kun jij zelf de hut nog iets mooier of steviger maken?

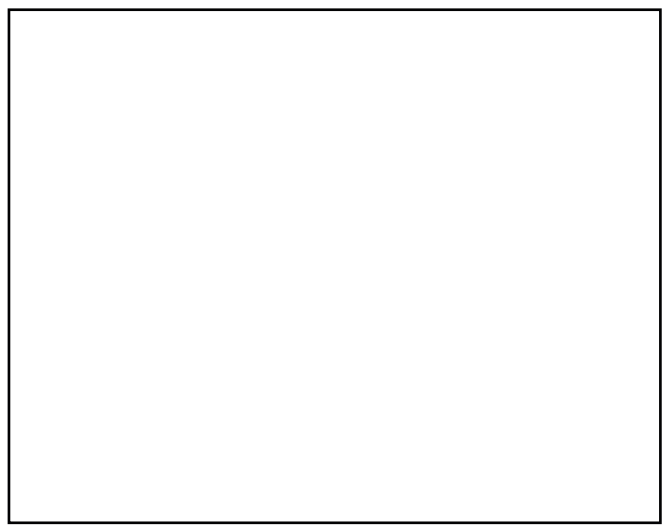


3 Kleine bestjes onderzoek

Ga op zoek naar kleine bestjes. Kies één bestje uit om heel goed te bekijken en beantwoord de vragen:

- Welke kleur heeft het bestje?
- Hoeveel pootjes heeft het?
- Hoeveel vleugels heeft het?
- Heeft het haren op zijn lijf? Ja/nee
- Heeft het bestje ogen? Ja/nee
- Heeft het voelsprieten op zijn kop? Ja/nee
- Is zijn lijfje hard of zacht? Hard/zacht

Teken je bestje in dit vak:



Laat het bestje weer vrij. Kijk hoe het wegkruipt, vliegt, rent.

Woordpuzzel: Omdat je je best hebt gedaan, krijg je een letter van de woordpuzzel cadeau: schrijf de letter 'O' in het 2e vakje.



Loop het kleine paadje door het bos verder, totdat het uitkomt op het andere pad. Een mooie plek om te beginnen met natuurbingo!

4 Vier op een rij

Dit speel je met deze kaart met 4 x 4 vakjes. Je hebt gewonnen als je op een horizontale, verticale of diagonale lijn 4 vakjes kunt wegstrepen.

SPIN	GANS	WATERDIER/ -PLANT	MIER
BAKSTEEN	RIVIERKLEI	IETS DOODS	INSECT
TAK	WATER	VLIEG	IETS VAN PLASTIC
HOND	INSECT	ZAND	GRAS



Ga via het hoofdpad weer terug en loop het bos uit. Ga bij het hekje waar je binnenkwam nu rechts. Hou rechts aan, zodat je door twee klaphekjes achter elkaar loopt. Hierna loop je links richting het strand.

5 Opdrachten met de zintuigen

Ruiken: bladeren ruiken

Verzamel drie bladeren die heel verschillend ruiken. Als je ze verfrommelt in je handen komt er meer geur vrij.



Voelen: op blote voeten

Tijd om te relaxen. Doe je schoenen uit en loop met je blote voeten over het strand en door het water. Probeer goed de verschillende ondergronden te voelen.

WOORDPUZZEL

Als je de juiste letters in de vakjes hebt gezet, krijg je de naam van een diertje dat vaak voorkomt, maar dat je weinig kunt zien. Succes!

1	2	3
---	---	---



Zien: wat zie jij in de wolken?

Ga op je rug liggen en kijk of je bijzondere vormen in de wolken kunt ontdekken.

Horen: fluiten op een grasspriet

Pluk een grote grasspriet. Houd de spriet strakgetrokken tussen je duimen. Blaas in de opening, het trillende blad maakt een krachtig geluid. Probeer maar eens, als je het goed doet is het echt ooverdovend!



6 Maak een fantasievogel op het strand

Maak een fantasievogel op het strand. Alles wat je vindt, mag je gebruiken: stenen, takjes, planten, aangespoelde voorwerpen. Je kunt de vogel ook tekenen.

7 Zoek de letter

Woordpuzzel: Vlakbij het strand ligt een omgevallen grote, dode boom. In de stam is een hoofdletter gekerfd. Schrijf die letter in het 1e vakje.



Loop als je klaar bent weer terug naar je beginpunt. Dat kun je vast wel vinden, toch?

Deze tocht is een initiatief van struingids.nl, met steun van Gemeente West Maas en Waal en DikGroen.

