

INSTRUCTIES LEVEL 1

CODE

Steeds als de kinderen een opdracht succesvol hebben uitgevoerd geef je de kinderen 1 letter of cijfer van de code. De code voor level 1 is:

B 3 W 3 3 G

AANVULLENDE INFORMATIE

Bij sommige opdrachten verschaft jij als spelbegeleider extra informatie of het antwoord op de vraag. Lees bij deze opdrachten de onderstaande teksten voor. Belangrijk: doe dit pas nadat de kinderen de opdracht voltooid hebben!

OPDRACHT #1

Extra informatie: Je bent net uit het dorp Marum gefietst. Marum komt van Mare en Heim. Mare betekent 'water' en Heim betekent 'plaats'. De naam Marum betekent dus letterlijk: plaats aan het water.

Je vraagt je nu misschien af waarom Marum deze naam heeft gekregen. Zo ontzettend veel water is er toch helemaal niet? De reden dat Marum toch echt Marum heet, is dat het dorpje oorspronkelijk is ontstaan langs een kanaal: het Oude Diep. Een dorpje dat langs water wordt opgebouwd noem je ook wel een lintdorp. Je kunt zo'n dorpje herkennen aan de lange bebouwde stroken langs het water. Je ziet er nu weinig van terug, maar Marum is zo ook ontstaan.

De eerste bewoners van Marum verdienden hun geld aan de turf. Dat is brandstof die je uit de grond kunt halen. De turf uit Marum werd via de kanalen vervoerd naar de rest van Nederland, zodat het overal gebruikt kon worden om huizen warm te houden. Veel inwoners van Marum verdienden hun geld met de turf. In 1812 stonden er wel twaalf veenboerderijen in Marum! Maar liefst zeventien gezinnen konden van de inkomsten uit de turfwinning leven.

OPDRACHT #2

Extra informatie: Jonkersvaart dankt zijn naam aan het gelijknamige kanaal waar je net langs bent gefietst. De jonker naar wie het kanaal is vernoemd, heette Ferdinand Folef von Innhausen und Kniphausen, de ('dolle') jonker van Nienoord. Hij heeft dit kanaal eind 18e, begin 19e eeuw laten aanleggen ter ontginning van het veen.

OPDRACHT #3

Antwoord: Koeien en schapen



INSTRUCTIES LEVEL 1

OPDRACHT #5

Extra informatie: Het Pad is een schilderachtige route die voert langs boerderijen, maar ook over de erven zelf, over houten vlonders, betonnen bruggetjes en langs weilanden en akkers, bossen en landen, singels en tuinen. Ook voert het Pad langs verschillende waterlopen. De Holtropswijk of Pierswijk, bij Marum, dateert van omstreeks 1850. Wijken werden oorspronkelijk aangelegd voor exploitatie van venen. In dit gebied vond al vroeg – vanaf de middeleeuwen – veenwinning plaats voor brandstof. Deze wijk werd ook gebruikt om hout aan te voeren naar een timmerfabriek aan de Kruisweg. Het pad kruist deze wijk via een draaibrug. De Wester Nuismertocht en de Lange Niebertertocht speelden een belangrijke rol bij de waterafvoer uit de venen. Het Tolberterkanaal of de Tolbertervaart was vooral van belang voor de scheepvaart.

De latere verbinding tussen Marum en Tolbert is respectievelijk de Kruisweg, vervolgens de Molenweg via Nuis naar Niebert en gaat vandaar verder als Molenweg naar Tolbert. Het Pad loopt een stuk zuidelijker. De oude bebouwing ligt aan dit pad, en dat verklaart waarom die een stuk zuidelijker ligt dan de latere verbindingsweg.

OPDRACHT #6

Extra informatie: Je komt nu aan bij de Coendersborg.
<https://www.groningerlandschap.nl/erfgoed/borgen/coendersborg/>

In Nuis staat De Coendersborg. Al in de zeventiende eeuw was er op deze plek een borg. In 1813 raakte de borg in verval en werd deze vervangen door het huidige landhuis. De Coendersborg maakt deel uit van een historische buitenplaats van 74 hectare. In het hoogseizoen kun je op zondagen het verhaal horen van de borg. Oude bewoners, arbeiders en streekbewoners vertellen je hoe ze op het landgoed leefden. Via een statige bomenlaan met oude eiken kom je in het achtergelegen bos, dat altijd toegankelijk is voor een heerlijke wandeling. Trek je wandelschoenen aan en loop langs bloemrijke graslanden, houtsingels en door het bos. Als je heel stil bent, dan kom je vast een ree of een eekhoorn tegen. Bij de borg ligt 't Pad: een oud pad van ruim 7 kilometer tussen Marum en Tolbert dat al in de middeleeuwen is ontstaan. Het is een van de oudste paden van Nederland. In de schuur van de borg is een museum gevestigd waar je alles te weten komt over oude landbouwwerktuigen: 't Rieuw. Raak je niet uitgekeken? Je kunt overnachten in de borg

Hier is van alles te doen. Breng een bezoekje aan de borg of museum 't Rieuw (beperkt open). Even de benen strekken? Doe dan de leuke speurtocht via parels in het Westerkwartier. <https://parelsinhetwesterkwartier.nl/kinderroute-het-boerenleven.php>



ROUTEKAART



Je fietst deze route langs de volgende knooppunten:
20 - 21 - 02 - 04 - 08 - 11 - 09 - 85

OPDRACHTLOCATIES

Schat altijd zelf goed in of een locatie veilig genoeg is om te spelen. Ga bij twijfel naar een andere locatie om de opdracht uit te voeren.

#1 – Tafel met uitzicht op de zorgboerderij.

#2 – Speeltuin achter Dorpshuis Jonkersvaart.

#3 – Ijzeren hek bij het bos.

#4 – Eikenboom links van het pad, ongeveer 400 meter nadat je het bospad op bent gegaan.

#5 – Tuin achter het Steenhuis. Fiets het Steenhuis voorbij en ga rechts van het Steenhuis naar achteren. Loop door tot de boomgaard.

#6 – Informatiebord bij parkeerplaats knooppunt 9 Coendersborg.

HORECA LANGS DE ROUTE:

Fietsverhuur: Hiemstra Marum – Wendtsteinweg 41 – 9363 AL, Marum

Limazorg – Commissieweg 1 – 9367 TM, De Wilp

Museum 't Steenhuus – 't Pad 15a – 9365 TA, Niebert

Rustpunt Nijberterpad – 't Pad 11 – 9365 TA, Niebert

Theetuin "Het Knooppunt" – Oudeweg 47 – 9364 PR, Nuis

Landbouw- en streekmuseum 't Rieuw – Oudeweg 17a – 9364 PP, Nuis

Horecacentrum Heerlijkheid – Tolhuisstraat 1 – 9363 AX, Marum

Uitgefietst? Wellicht is deze speurtocht ook leuk om een keer te doen:
<https://parelsinhetwesterkwartier.nl/kinderroute-het-boerenleven.php>

