

Helden & Halvegaren

Kinderpuzzeltocht 'De Kleine Klikspaan'



Dag held (of halvegare),

Welkom in het oude centrum van Utrecht. Dé stad die al eeuwen bruist! Zie je om je heen al die mensen lopen met gekleurde tassen, grote zonnebrillen en gekke kapsels? Je hoort ze bijna bruisen nietwaar? Vandaag duiken we terug in de Middeleeuwen. Er waren toen ook mensen met gekleurde mantels, grote hoeden en gekke schoenen. We zijn blij dat je vandaag een kijkje neemt in middeleeuws Utrecht (11e eeuw), want de stad zit met een vervelend probleem: bisschop Koenraad is ontroostbaar! Ze horen in Groningen en Maastricht zijn gejammer nog echo-en. We denken dat jij hem wel kunt helpen. Daar maak je niet alleen hem blij mee, maar heel Utrecht!

Korte uitleg

We gaan zo samen een mooie wandeling maken. Kijk goed om je heen, want je komt overal aanwijzingen tegen voor de oplossing van het probleem. Beantwoord bij iedere locatie de heldenvraag en schrijf het antwoord op. Je verdient zo bij alle tien de locaties een woord. Streep die tien woorden weg in de zoekpuzzel op de laatste pagina. De overgebleven letters in deze puzzel vormen de oplossing. Die stuur je op naar bisschopkoenraad@dejagerschrijft.nl en wie weet win jij dan een leuke prijs!

Wat heb je nodig tijdens de wandeling?

- Goede loopschoenen
(De wandeling is ongeveer 2 km lang)
- Een telefoon met kaartfunctie
(Open de kaart via deze link: <https://goo.gl/P2TEjp>)
- Fototoestel
- Potloden
- Iemand die goed kan voorlezen
- Paraplu of zonnebril

Psst... het is het leukste als je het bonusverhaal 'De Kleine Klikspaan' nog niet van tevoren hebt gelezen!

Nog één tip

Laat de kinderen deze puzzeltocht niet van tevoren doorlezen.

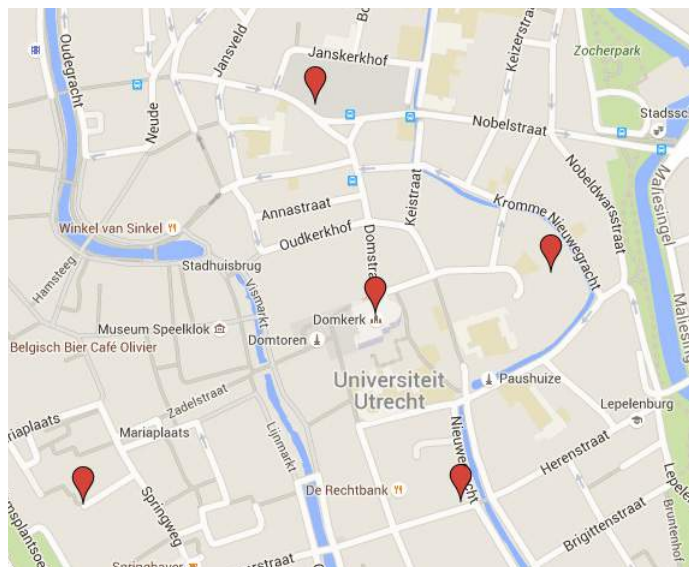
Deze wandeling hoort bij het boek Helden en Halvegaren van Marlijn de Jager en bij het bonusverhaal 'De Kleine Klikspaan' dat daarbij hoort. Het bonusverhaal, het boek en de stadswandeling voor volwassenen met stadsgids is te vinden op www.heldenenhalevegaren.nl.

Klaar voor de start?

Locatie 1 - Mariaplaats 28

(Loop de tuin in van het conservatorium)

We staan nu in de tuin van het conservatorium. Vind je het mooi hier? Zie je die kloostergangen om de tuin heen? Die horen bij de Mariakerk. De rest van de kerk zie je nergens, omdat die steeds wegzakt in de blubber. En dat is precies waar bisschop Koenraad zo vreselijk verdrietig over is. Hij wil de Mariakerk heel graag afbouwen, want dan vormt de kerk samen met de Janskerk, de Paulusabdij en de Pieterskerk een kruisvorm op de stadskaart (met de dom in het midden). Verbind de punten maar eens aan elkaar, zodat er een kruis ontstaat (pas op: maak geen vlieger):



Maar ja, iedere keer als bisschop Koenraad de bouwmeester de opdracht geeft een stukje van de Mariakerk te bouwen, ziet hij alles wegzakken. Zo komt die kruisvorm er natuurlijk nooit! “Waarom is dat zo belangrijk?”, denk je misschien? In de Middeleeuwen waren kerken heel belangrijk in Utrecht. Bisschop Koenraad zegt dat een kruisvorm in de stad geluk brengt en dat het de stad beschermt. Koenraad is best wel een belangrijke man in Utrecht. Hij wil graag alle Utrechters beschermen en gelukkig maken. Nu maakt hij ze juist vreselijk ongelukkig. Hoor je hem ook zo hard huilen? Wil jij hem helpen de Mariakerk te bouwen?

Opdrachtje

Om de grond Mariakerk-klaar te maken, hebben we van tevoren wat Bijbelse planten en attributen geplant en neergezet. Welke planten of attributen hebben volgens jou iets met Maria (of de Bijbel) te maken? Lees de groene bordjes en zoek Bijbelse namen. Welke kun je vinden?

1.
2.
3.
4.
5.

Heldenvraag 1

Welk groene bordje in deze tuin heeft ‘Maria’ in de naam zitten? Gebruik alleen het tweede woord voor de puzzel.

.....

Eigenlijk is het de taak van de bouwmeester om dit probleem op te lossen. Laten we nu naar het huis van bouwmeester Plebus gaan. Bisschop Koenraad hoorde dat hij de oplossing misschien wel kent.

Locatie 2 - Mariastraat 28

(Loop terug naar Mariaplaats en steek het straatje in rechts naast café Stairway to Heaven. Loop naar het gebouw van Optical Art)

Hier boven de winkel, in het poortgebouw van huis Zoudenbalch, woont bouwmeester Plebus, zoals je ziet houdt hij zijn luiken altijd dicht. Hij leeft graag in het donker. Achter al die luiken gaan monstertjes en draakjes schuil, want daar houdt Plebus wel van. Het schijnt dan ook een beetje een onaardige man te zijn. En ja! Hij wil ons niet eens vertellen wat de oplossing is voor het staande houden van de Mariakerk. Hij weet het namelijk wel, maar hij vraagt er wel duizend goudstukken voor. Die hebben we helemaal niet.

Heldenvraag 2

Hoeveel luiken heeft het huis van Plebus?

.....

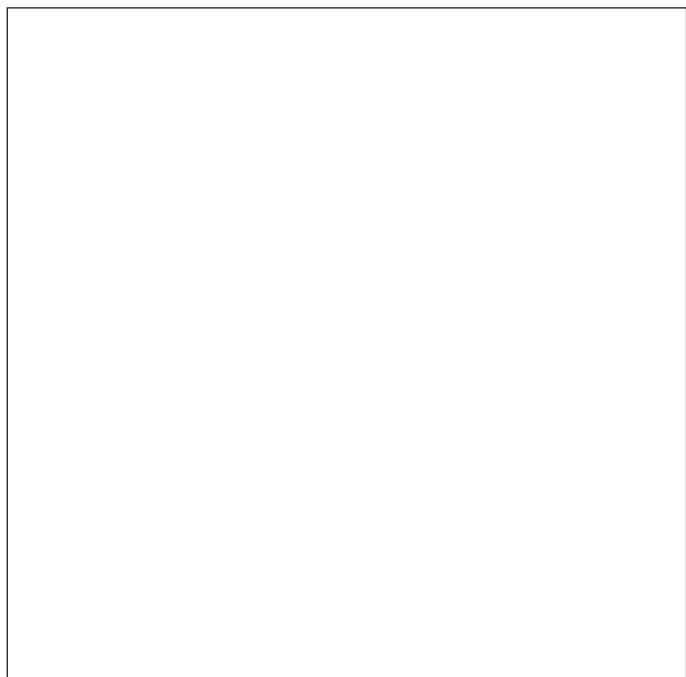
Laten we naar de bakker gaan, dat is de beste vriend van bisschop Koenraad. Misschien heeft hij nog ideeën. We moeten een beetje oppassen voor Plebus. Hij is boos, omdat we hem geen goudstukken willen betalen en hij dreigt draakjes op ons af te sturen. Kijk maar naar de winkel! Hij houdt ons goed in de gaten.

Locatie 3 - Bakkersbrug

(Loop de straat uit en ga linksaf de Steenweg op, steek rechts de Bakkerstraat in (eerste rechts) en loop het straatje uit tot je op de bakkersbrug staat)

Opdrachtje

Onder de brug woont bakker Corneel. Zijn knecht Pieter helpt hem altijd om warme broden te maken. Ruik maar eens, vers hè? Als je op de brug staat (er staat vaak een bloemenman), kijk dan eens in de richting van de Hema, maar dan iets lager. Zie je dat je daar beneden kunt staan? (je kunt eventueel via de trap van Steakhouse Broadway naar beneden). Net na de brug zitten een paar deuren. Boven een van die deuren zie je een console, een soort tegel met een afbeelding erop. Wat zie je daarop? Teken het maar eens na:



Zoals je ziet zijn bakker Corneel en zijn knecht Pieter druk bezig. Ze kennen alle Utrechters, omdat iedereen hier iedere morgen brood komt halen. Ze kennen bouwmeester Plebus ook en ze vinden het maar een halvegare. Hij is altijd zo nors en zijn neus lijkt op een trekharmonica. Niet dat hij daar iets aan kan doen, maar toch. Ze kennen ook het dochttertje van de bouwmeester. Ze heet Ama en ze is het tegenovergestelde van haar vader. Ze helpt altijd iedereen en ze schijnt heel lief te zijn. Zo lief, dat iedereen die haar tegenkomt met rode wangen verder loopt. Misschien dat zij de oplossing ook wel kent? Je vindt haar wel op de Neude bij de twee zingende leeuwen.

Heldenvraag 3

De knecht van de bakker houdt zich in evenwicht door in die ringen te hangen. Waar trapt hij op?

.....

Locatie 4 - De Neude

(Ga de brug over en loop rechtdoor de Vinkenburgstraat in, als je doorloopt kom je vanzelf op de Neude)

Heb je de twee zingende leeuwen gevonden? Wat zingen ze denk je? Of brullen ze?

.....

En weet jij eigenlijk wat het woord ‘neude’ betekent? Dat is een middeleeuws woord en het betekent ‘drassige plek’. Utrecht zag er op sommige plekken nogal moerassig uit. Hier op de Neude zat iedereen altijd helemaal onder de blubber. Zie je het voor je? Wonderbaarlijk genoeg ziet Ama er keurig uit. Ze kijkt graag naar al die geinige mensen hier. Zie jij ook grappige mensen om je heen?

Ama kent de oplossing tegen het wegzakken van de Mariakerk wel, maar ze durft het niet te vertellen. Als haar vader dat te weten zou komen! Dan zou hij woest worden en dan zou hij ongetwijfeld zijn draken loslaten in Utrecht. Dat zou een gevaarlijke boel worden. Anderzijds wil ze jullie ook wel helpen, want daar helpt ze heel Utrecht mee. Ze wil wel een hint verklappen, maar niet hier, want hier kan haar vader stiekem zitten luisteren. Laten we afspreken bij de Janskerk. Dat is een kerk die wel gewoon rechtop staat, misschien kunnen jullie zelf al zien waarom.

Heldenvraag 4

De leeuwen kijken naar een vlaggenmast. Welke kleuren heeft de Utrechtse vlag?

.....

Opdrachtje

Zoek een magere haas en geef hem een naam. Hoe heb je hem genoemd?

.....

Locatie 5 - De Janskerk

(Als je met je buik voor de magere haas staat, ga dan rechtsaf de Lange Jansstraat in totdat je de Janskerk tegenkomt op Janskerkhof)

De Janskerk is in 1040 al gesticht en hij staat gewoon nog kaarsrecht. Het is dus mogelijk om een rechte kerk te bouwen in Utrecht. Wat is toch de oplossing?

Ama wijst naar de afbeelding met ridderkieren boven de ingang van nummer 30 (naast de hoofdingang van de kerk). Wat voor kledingstukken zie je allemaal? Noem eens op! Er staan geen schoenen bij hè. Ama kijkt vluchtig om zich heen en fluistert dan de eerste hint: “Daar hadden ze schoenen van kunnen maken”. Snap jij wat ze daarmee bedoelt?

Snap je al waarom de kerk rechtop staat? Het is nogal een moeilijke hint. Misschien moeten we om nog een hint vragen. Ama vindt dat we zelf nog even moeten nadenken. Maar als we er echt niet uitkomen, wil ze bij de tweede kruiskerk (de Pieterskerk) wel een nieuwe hint geven.

Heldenvraag 5

Er zit een haan bovenop de kerktoeren, een leeuw in het schild en boven de ingang van de Janskerk zie je een lam. Er is nog een dier te vinden op de Janskerk. Welk dier is dat? (*de huisjes die aan de kerk vast zitten, horen bij de Janskerk)*

.....

Opdrachtje

Zie je die zonnewijzer op de grond? Hoe laat is het nu?

.....

Locatie 6 - Het paard

(Ga in de richting van het achterwerk van het grote paard en stop bij de voorkant van het paard)

Je ziet bisschop Willibrord op een paard zitten. Willibrord woonde aan het einde van de 7e eeuw ook in Utrecht, nog voordat bisschop Koenraad geboren was. Het was een machtig man. Toen bisschop Koenraad dit beeld zag, brak z'n klomp. Behalve dat hij de hoeven van het paard echt enorm vindt, staat dat ding in zijn hand gewoon kaarsrecht!

Heldenvraag 6

Wat heeft Willibrord in z'n hand?

.....

Laten we Ama weer zoeken voor de tweede hint.

Locatie 7 - De Pieterskerk

(Volg de richting van het paard en steek de korte Jansstraat in. Ga linksaf bij Achter Sint Pieter. Je loopt ondertussen langs het huis van koning Krakeling. Heb je het gezien? Loop door tot je links de Sint Pieterskerk ziet)

Kijk! Nog een kerk die gewoon rechtop staat. Deze kerk is gesticht in 1039. In dezelfde tijd als de Janskerk. Zie je dat de kerk geen normale ingang heeft? Je kunt de kerk in via het huisje ernaast. Weet je waarom? Hier komen nu in de Middeleeuwen geen bezoekers, want hier wonen kanunniken. Dat zijn een soort monniken.

Ama bevindt zich bij de waterpomp. Ze vindt het leuk dat je gekomen bent. Hier is het nooit zo druk, dus hier kan ze veilig een tweede hint geven. De hint luidt: “ze hijsen de zeilen”. Verder kan ze nu echt niets zeggen.

Kun je “ze hijsen de zeilen” en “daar hadden ze schoenen van kunnen maken” aan elkaar koppelen? Kun je al een verband vinden? Ama wil dat we eerst zelf over de oplossing voor de Mariakerk nadenken. Als we het echt niet weten, vertelt ze ons wel een hint bij de Paulusabdij: de derde kruiskerk.

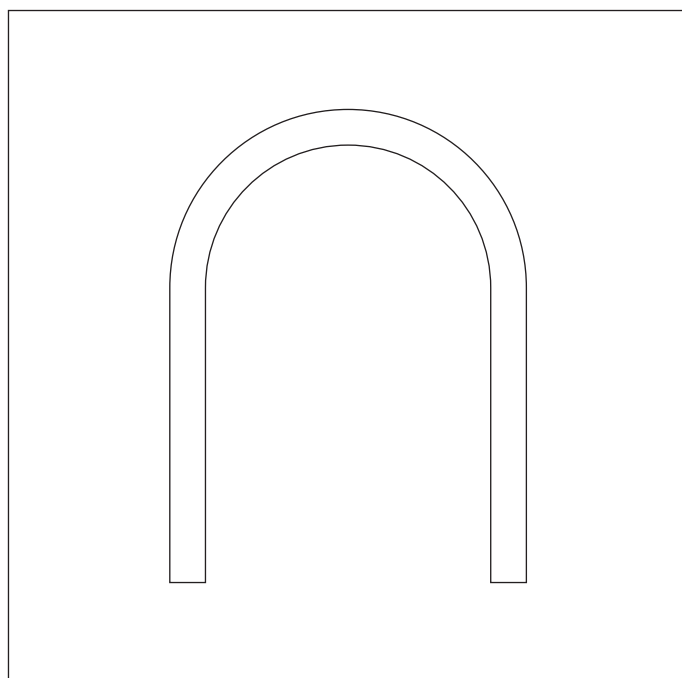
Heldenvraag 7

Op de waterpomp zit een fruitstuk dat Ama nog nooit heeft gezien. Wat is dat voor een fruitstuk?

.....

Opdrachtje

Versier onderstaande deur met het fruitstuk en maak er een prachtige ingang van, zodat heel Utrecht voortaan makkelijk de Pieterskerk in kan.



Locatie 8 - Domplein

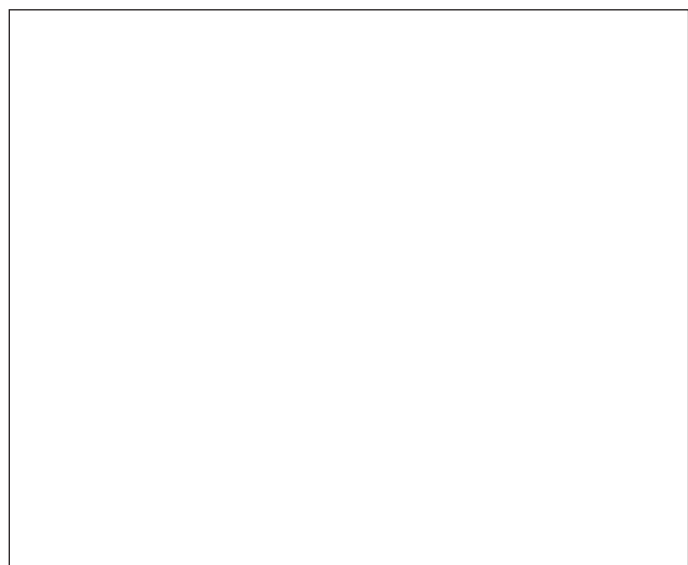
(Loop met de Pieterskerk in je rug, links naar het Domplein via de Voetiusstraat)

O nee toch! We moeten even op het Domplein stoppen, voordat we naar de Paulusabdij gaan, want Ama is in gevaar! Haar vader Plebus heeft vernomen dat Ama twee hints heeft verteld. Hij is zo boos dat hij twee kleine, maar zeer gevaarlijke draakjes heeft vrijgelaten om op Ama te jagen. We moeten een manier vinden om Ama te beschermen! Dat kan hier wel op het Domplein.

Rond de 11e eeuw was dit trouwens niet echt een plein te noemen. Het hele plein stond vol met kathedralen, paleizen en kerkjes. Uit heel Europa kwamen mensen hiernaartoe gereisd om hier rond te lopen. Nu eigenlijk nog steeds. Oké, laten we Ama helpen: zoek de tuiningang, naast de hoofdingang van de Domkerk. Er staat een grote steen tussen de twee ingangen. Boven de tuiningang zie je waterspuwers. Ook wel gargouilles genoemd. Ze spugen regenwater uit als het regent, maar ze beschermen de mensen in de kerk ook tegen kwade geesten, duiveltjes, demonen en draken. Daarom zien ze er ook een beetje eng uit. Dan durven de monsters niet naar binnen. Daar kunnen we wel wat mee!

Opdrachtje

Zie je al die verschillende waterspuwers? Wat vind je van die meneer-waterspuwer aan de linkerkant? Laten we een waterspuwer tekenen om mee te nemen, zo kunnen we Ama beschermen tegen de draken. Je mag ook een klein verhaaltje schrijven over jouw waterspuwer. Wat voor waterspuwer is het?



Heldenvraag 8

Hoeveel wielen staan er op het schild boven de deur?

.....

Met onze waterspuwers kunnen we Ama wel opzoeken. Nu maar hopen dat Plebus ons niet gezien heeft.

Locatie 9: De Paulusabdij

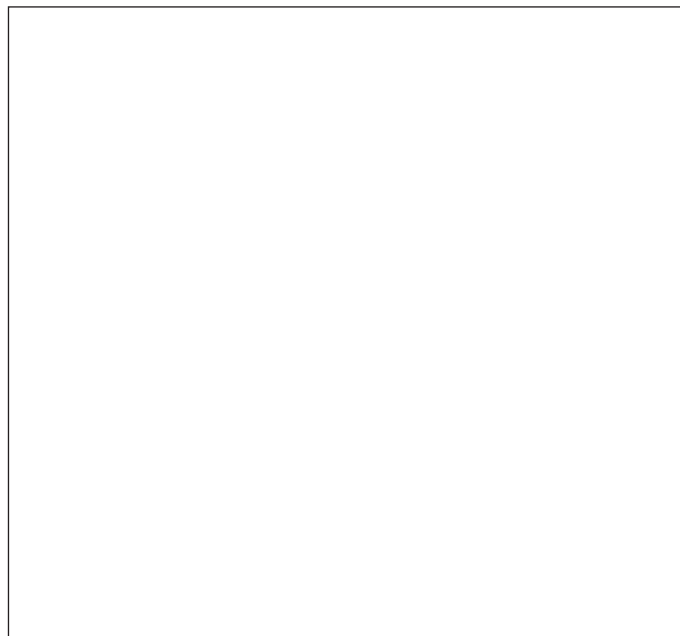
(Loop met de Domkerk in je rug naar links de Korte Nieuwstraat in en bezoek het Utrechts Archief: Hamburgerstraat 28)

Ama is ergens bij de Paulusabdij, maar er is helemaal geen kerk te zien hier! Vraag binnen in het Utrechts Archief of je de Paulusabdij mag bekijken. Lees verder als het gelukt is.

Ama zit goed verstopt he? Ze durft ook niet weg uit haar verstopplek. Ze is bang voor de draken. We moeten die draken voor haar verslaan. Ze zegt dat we met waterspuwers al een heel eind komen, maar dat we nog iets nodig hebben om extra sterk te zijn.

Opdrachtje

Zoek voor het Utrechts Archief naar een beschermengel. De engel zit tussen twee wapens in die het onrecht bestrijden. Teken de wapens na.



Heldenvraag 9

Welk wapen zie je links van de engel?

.....

Nu je de wapens hebt gevonden durft Ama de derde hint wel te vertellen. De hint is: *“die trekken de kar niet meer.”*

We hebben nu dus drie hints:

Daar hadden ze schoenen van kunnen maken.

Ze hijsen de zeilen.

Die trekken de kar niet meer.

Begrijp je er al iets van?

Ama blijft hier totdat de draken zijn verslagen. Daarna durft ze pas weer naar buiten. Bovendien moeten we gauw de oplossing bedenken, voordat alles uit de hand loopt! Straks is niet alleen Plebus door het dulle heen, maar bisschop Koenraad ook. Laten we gauw verder gaan.

Locatie 10 - Haverstraat

(Loop met de engel in je rug rechtsaf de Hamburgerstraat in. Steek de Oudegracht over en loop de Haverstraat in: ga op zoek naar de twee draakjes)

Ze lijken onschuldig, maar deze twee draakjes kunnen heel wat schade aanrichten. Hun vader was een basilisk. Een soort kipslangmonster. Die heeft Utrecht ooit eens op z'n kop gezet. Een slecht idee van Plebus om twee nieuwe basiliskachtige draakjes los te laten in de binnenstad. Laten we deze draakjes gauw wegsturen.

Opdrachtje

Maak een foto waarop je de waterspuwers en wapens aan de draakjes toont. Dat vinden ze zo eng, dat ze voor eeuwig van steen zullen blijven.

Heldenvraag 10

Jullie hebben draken verslagen! Zijn jullie nu helden of halvegaren?

.....

Zo! We hebben drie hints en tien woorden verzameld! Bisschop Koenraad is hartstikke trots op jullie! Maar we zijn er nog niet... Snappen jullie nog niet wat de drie hints met elkaar te maken hebben? Streep dan de tien woorden weg in de puzzel. Welke zin vormen de overgebleven letters? Stuur dit antwoord op naar: bisschopkoenraad@dejagerschrijft.nl. Vermeld daarbij jullie namen, leeftijden en adres(sen). Als jullie het juiste antwoord inleveren, krijgen jullie een beloning, want dat hebben jullie wel verdiend!

L	Z	E	V	E	N	H	E	G
O	O	N	D	E	R	E	D	E
Z	D	E	E	G	Z	L	M	A
W	E	R	I	A	E	D	K	E
A	N	A	N	A	S	E	R	K
A	B	S	I	U	H	N	O	S
R	A	S	E	N	O	H	U	I
D	N	D	E	N	N	N	E	E
R	K	T	I	W	D	O	O	R

Antwoord

.....

Einde wandeling

(Als jullie weer terug willen naar de Mariakerk, kunnen jullie de Haverstraat uitlopen en rechtsaf slaan op de Springweg. Dan komen jullie de Mariakerk vanzelf weer tegen)



