

RIVIERENHOF

KRAALTJES WANDELING



Mijn naam is Willem

Hallo! Mijn naam is Willem.

In dit grote huis wonen twee deftige mensen: Marie Bosschaert de Bouwel en Jules della Faille de Leverghem. Ze zijn van adel!

Mijn mama is hun huishoudster en wij wonen hier ook. Mijn slaapkamer is op de zolder. Daar zijn heel veel kamers, maar daar mag ik niet komen. Ze zijn altijd op slot.

Maar weet je wat? Ik heb de sleutels gevonden aan de sleutelbos van mijn mama en ik ben stiekem naar binnen geslopen. Ssst, niet verklappen hoor. Dat is ons geheim!

In een houten kist heb ik een echte schat gevonden: een stapeltje oude foto's, een kralenketting en een klein verkreukeld papiertje.

Ik moest goed kijken om het te ontcijferen, want de letters waren bijna onleesbaar. Links-rechts-rechtdoor...dat zijn zeker aanwijzingen voor een zoektocht.

Gaan jullie met mij mee?

De kraaltjeswandeling gaat van start aan het wachtersgebouw van het Rivierenhof. Deze villa werd aan het begin van de 20ste eeuw gebouwd in opdracht van Louisa Cogels, die toen de kasteelvrouw van het Rivierenhof was. Zij wilde haar twee getrouwde dochters graag dicht bij zich in de buurt hebben en bouwde daarom twee villa's op het grondgebied van het park. De tweede villa ligt aan de Turnhoutsebaan 232 en is vandaag de administratieve zetel van de Provinciale Groendomeinen regio Antwerpen.

Neem gerust eens een kijkje in het wachtersgebouw. In de oude vitrinekasten tref je allerlei vondsten aan die in de loop van de tijd in het park werden opgegraven of gevonden. Er zijn verschillende opgezette dieren, zoals de laatste otter die in 1933 in het Rivierenhof geschoten werd. Die staat in de grote kast achteraan. We willen iedereen de kans geven om van dit prachtige park te genieten. Respecteer dus de andere bezoekers, en ook de dieren en planten die hier leven en groeien.



Als je eens goed hebt rondgekeken, kunnen we van start gaan met de wandeling. We vertrekken voor het wachtersgebouw, dus ga maar terug naar buiten. Neem zeker ook je kralenketting al klaar. Bij elke splitsing die je onderweg tegenkomt, kijk je naar de volgende kraal aan je ketting.

De kleur van de kraal vertelt je wat je moet doen: **links**, **rechts**, **rechtdoor** en **doe-opdracht**.

Doe- opdrachten gaan niet altijd door aan een kruispunt. Als je een opdracht hebt uitgevoerd, ga dan verder op de weg die je aan het volgen was. De eerstvolgende kraal wijst dan op de eerstvolgende splitsing. Soms zijn de (zand) paadjes heel smal of volgen ze snel op elkaar. Sla geen wegen over, want dan loop je misschien verloren. Om vergissingen te vermijden, staat er af en toe wat meer uitleg in de tekst. Vergeet dus zeker niet mee te lezen in de handleiding. Als je toch de weg kwijtraakt, kan je terug op het juiste pad geraken via de plattegrond van het domein. Op deze 'plattegrond voor in noodgevallen' staat de route van de kralenwandeling aangeduid.

Om te vertrekken ga je met je rug naar de ingang van het wachtersgebouw staan. Neem de verharde weg schuin rechts voor je. Bij de eerste splitsing kijk je naar de eerste rode kraal aan je ketting. Nu ben je vertrokken. Bij de eerste gele kraal arriveer je aan de ijskelder.

Veel wandelplezier!

1. IJskelder/ Dianatempel

Vlak voor de brug zie je aan de rechterkant een kleine helling met een trapje. Dit heuveltje is niet zomaar een heuveltje! Hier stond vroeger een echte tempel. Die was natuurlijk niet heel groot, maar wel heel bijzonder. Kijk maar eens goed naar de foto. Zien jullie het beeld voor de tempel staan? Dat is Diana, de godin van de jacht. Toen de kasteelheer van het Rivierenhof het tempeltje lang geleden liet bouwen, was dat vooral om zijn park extra te versieren. Later werd het wel echt gebruikt. Op dit heuveltje werd toneel gespeeld, en de toeschouwers zaten beneden op rijen klapstoeltjes. De acteurs moesten zich natuurlijk kunnen omkleden, en dat deden ze in het tempeltje. De toeschouwers konden er ook een ijsje kopen. Lekker!

Onder de heuvel ligt een geheime ijskelder verborgen. Deze kelder is nog ouder dan het tempeltje. Vroeger bestonden er geen koelkasten. Maar daar hadden de kasteelheren iets op gevonden! In de winter, als de vijver bevroren was, kapten ze er grote blokken ijs uit. Deze blokken stapelden ze op in de ijskelder. Onder de grond blijft het lekker koel, dus het ijs smolt niet. Als de bewoners van het kasteel op jacht waren geweest, konden ze het ijs uit de ijskelder gebruiken om hun buit koel te houden. En zo konden ze tot in september nog van het lekkere vlees eten.

Nu wordt de ijskelder niet meer gebruikt. Maar dat zou wel eens kunnen veranderen. Weten jullie welk dier erg graag in koele, donkere ruimtes woont? Juist, vleermuizen! Zij gebruiken grotten en kelders graag om hun winterslaap te doen. Het is er niet te koud en ze worden er niet gestoord.



© Ter Rivierenpark, Zicht op den ijskelder (ongedateerd) - Collectie Rivierhof

Is iedereen een vleermuisje geweest? Steek dan de brug over en wandel verder met de kralen. Zie je op de grote dreef, net voor het kasteel, de rode brandkraan aan de rechterkant van de weg staan? Wandel daar naar het water. Vanop deze plek is de oude foto van het tempeltje genomen. Herken je de omgeving nog? Wandel terug naar de verharde weg en ga verder in de richting van het kasteel. Er zijn nu nog twee blauwe kralen voor je aan de tweede opdracht komt.

Opdracht:

Vleermuizen kunnen niet zo goed zien, maar wel supergoed horen. Ga in een kring staan. In het midden staat de 'vleermuis' met een blinddoek (Gebruik hiervoor een sjaal, een trui, en jas, enz.). Maak het (vleer)muisstil. Iemand uit de kring sluipt zo stil mogelijk naar de vleermuis. Die moet proberen om te horen uit welke richting het geluid komt. Als de vleermuis een geluid hoort, moet hij in de richting van het geluid wijzen. Als de vleermuis de juiste persoon aanwijst, wordt deze persoon de nieuwe vleermuis. Als de vleermuis een fout maakt, moet ze in het midden blijven staan. Speel dit spel om de beurt, zodat iedereen eens de vleermuis kan zijn.



2. Kasteel/ doopvont

Wat een mooi kasteel hé! Het is al erg oud. Lang geleden woonden er paters. Hun slaapkamers waren net onder het dak gelegen. Brrr, dat was zeker erg koud in de winter.

Kijk eens goed naar de foto. In het lage gebouwtje aan de linkerkant waren vroeger het koetshuis en de stallen ondergebracht. Daar stonden de koetsen geparkeerd en waren de stallen voor de paarden. Als de meneer en mevrouw van het kasteel een ritje wilden maken, konden de koetsen en paarden snel naar buiten worden gehaald.

Het kleine gebouwtje aan de rechterkant was de orangerie. Daar werden in de winter de planten gezet die niet zo goed tegen de koude konden, zoals sinaasappelboompjes. Ik mag enkel een appelsien eten als het feest is, want appelsienen zijn heel bijzonder. Alleen rijke mensen hebben hun eigen sinaasappelboompjes.

Voor het kasteel ligt de Spiegelvijver. Ik vind dat een hele mooie naam. Ik dacht dat de vijver zo heette omdat je er jezelf in kunt zien, maar mijn mama heeft verteld dat het komt omdat de vijver gegraven werd in de vorm van een spiegel. Hij is zo groot, dat het hele kasteel erin gespiegeld kan worden. Jammer dat ik geen vogel ben, anders kon ik er eens over vliegen om te kijken of mijn mama gelijk heeft.



© Het kasteel van het Rivierenhof (ca 1921) – Museum voor Fotografie Antwerpen



Opdracht:

Nu moet je eens heel goed kijken naar de foto. Zien jullie naast het koetshuis het puntdakje, met een kruisje erbovenop? Dat is een tempeltje dat de mama van Marie Bosschaert de Bouwel heeft laten bouwen rond 1895. Nu bestaat het niet meer. Kunnen jullie ontdekken waar het vroeger stond?

Juist! Op de plek waar nu die vreemde boom staat. Het lijkt alsof hij uit het kasteel groeit.

Er is hier nog iets vreemd te ontdekken. Kijk maar eens goed rond. Zien jullie dat klein stenen badje? Het staat in het hoekje, tegenover de boom, tegen de gevel van het kasteel. Er zit nu geen water meer in, maar beton. Niemand weet hoe oud dit badje is en waarvoor het gebruikt werd. Wat denk jij? Waarvoor zou dit badje kunnen dienen?

Zoals de volgende kraal aangeeft, neem je niet de weg naast de vijver, maar wandel je verder rechtdoor. Meteen als je het kasteel voorbij bent, sla je rechtsaf. Je wandelt nu naast de zijgevel van het kasteel. Hier zijn openbare toiletten, dus als je naar het toilet moet, is dit het moment. Naast het kasteel ligt de speeltuin. Je laat die aan je linkerkant en je wandelt rechtdoor, zoals de blauwe kraal aangeeft. De kralen wijzen verder de weg. Zodra je over de brug bent, doe je opdracht 3. Daarna sla je links af.

links
rechts
rechtdoor
doe-opdracht

3. Sterbos

Dit is mijn favoriete plekje in het hele park. De grote mensen noemen dit het Sterbos, omdat de paadjes hier een beetje de vorm hebben van een ster. De bomen zijn hier heel groot en oud, net zoals in een echt bos. Het zijn bijna allemaal beuken. Van sommigen kan ik de top zelfs niet zien. Ik speel hier graag dat ik een vos ben. Dan maak ik me heel klein en sluip ik over de grond. Zo vangt een echte vos ook muizen.

Zien jullie op de foto dat huisje staan tussen de bomen? Net een huisje uit een sprookjesbos... Dit is de Sterhut. Tijdens een hele grote storm is er een boom omgewaaid en bovenop de Sterhut gevallen. Ze was helemaal ingestort en kon dus niet meer gebruikt worden. Gelukkig werd er niemand gewond.

Opdracht:

Dit is echt een plek om weg te dromen. Zoek allemaal een grote boom om tegen te zitten en sluit je ogen. Maak het helemaal stil en luister naar de geluiden van het bos. Wat heb je gehoord?



© De sterre met op de achtergrond de Sterhut (ongedateerd)
Museum voor Fotografie Antwerpen



Nu jullie helemaal rustig geworden zijn, kunnen we terug vertrekken. Ga naar links, zoals de volgende kraal aangeeft.

links
rechts
recht door
doe-opdracht

4. Jezuïetenpoort

Weet je nog dat ik vertelde over de paters die in het kasteel sliepen? Dat waren de Jezuïeten. Zij gebruikten het kasteel van het Rivierenhof van 1618 tot 1773. Dat is echt heel lang! Daarna werd het kasteel verkocht aan de familie van Louisa Cogels, dat heeft mama aan mij verteld.

In het kistje met de kralenketting stak ook nog een heel oud papier. Toen ik het eruit haalde, brak het bijna in stukjes. Er stond iets opgeschreven in heel mooie letters:

De ingang van het Rivierenhof was een hoge stenen poort langs de weg van Deurne. Na een tocht door een groot bos kwam men aan het stevige ijzeren hek voor het kasteel, waarachter een ophaalbrug lag.

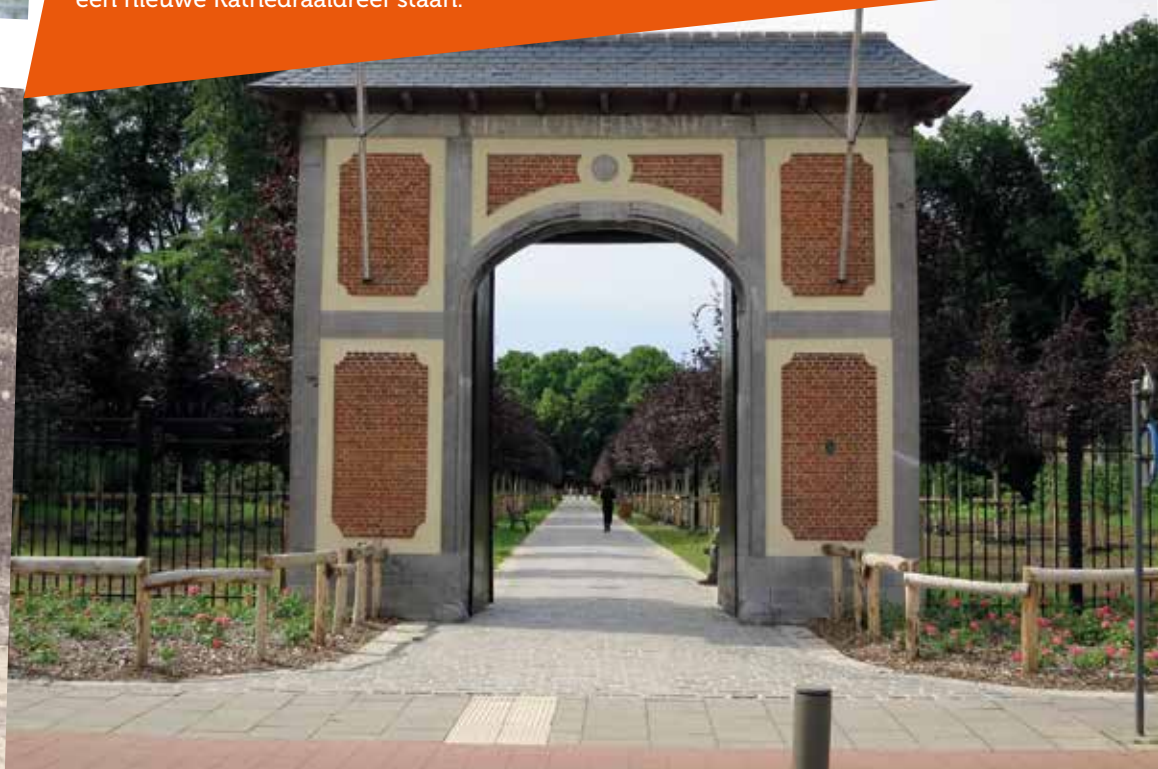
Opdracht:

Ik heb lang gezocht in het park, maar ik heb nergens een ophaalbrug of een ijzeren hek gevonden. Ik denk dat die al afgebroken zijn. Maar ik heb wel een groot bos én een hoge stenen poort gevonden. Zie jij ze ook? Wandel er even naartoe. Je hebt hiervoor de kralen niet nodig. Ze heet de Jezuïetenpoort. Dat komt omdat de Jezuïeten haar gebouwd hebben. Hoe oud zou de poort zijn? Wandel eens door de poort en bekijk ze goed? Kan jij ontdekken wanneer ze gebouwd werd?

De dreef achter de poort werd de Kathedraaldreef genoemd. Een kathedraal is een hele grote kerk, maar ik heb nog nooit een kathedraal in het echt gezien. Er stonden hele grote en oude beukenbomen langs de dreef, net zoals in het sterbos. Jammer genoeg waren de bomen te oud geworden en zijn ze omgehakt. Er zijn nieuwe jonge boompjes geplant. Nu is het nog een 'Kapelletjesdreef', maar binnen 100 jaar zal er een nieuwe Kathedraaldreef staan.



© De Jezuïetenpoort (na 1923) - Collectie Rivierenhof



Wandel terug naar het weggetje waar je uitkwam en ga met je rug naar het bos op de verharde dreef staan. Vanaf hier kijk je opnieuw naar de kralen. Op de brug ben je bij opdracht 5 aangekomen.

5. Slotgracht

Wat moet het een bijzonder gevoel geweest zijn, om met paard en koets via deze dreef het park binnen te rijden...

Lang, heel lang geleden, liep er een gracht helemaal rondom het kasteel. Als de ophaalbrug naar boven stond, lag het kasteel op een eiland. Maar de mensen die later op het kasteel kwamen wonen, vulden de slotgracht en andere oude grachten, en groeven er nieuwe. Daardoor vind je overal in het park allerlei grachten en vijvers terug. In de buurt van al dat water leven verschillende dieren. Heb je al eenden gezien? En waterhoentjes? Of een reiger?



Opdracht:

Kijk vanop de brug in de richting van het kasteel en vergelijk de twee foto's van de slotgracht. Kan jij vijf verschillen ontdekken?

© Gracht aan de westkant van het kasteel (ongedateerd) – Collectie Rivierenhof

Vervolg je weg. Aan de overzijde van de grote dreef hebben voetgangers en fietsers tussen de bomen zelf allerlei weggetjes gevormd. Deze tellen niet mee als een splitsing.

Zodra je van onder de bomen uit loopt, volg je de weg naar rechts, zoals de rode kraal aangeeft. Je hebt nu opdracht 6 bereikt.

links
rechts
recht door
doe-opdracht

6. Sprookjeshuis

Houden jullie van verhalen? Ik wel. Als ik flink ben geweest, vertelt mijn papa 's avonds nog een verhaal. We zitten dan samen gezellig in de zetel. Vooral verhalen over ridders hoor ik graag. Ik heb zelf een houten zwaard gemaakt en ik speel vaak dat ik een ridder ben. Ridder Willem, altijd klaar om mensen in nood te helpen...

In dit Sprookjeshuisje worden ook verhalen verteld. Over ridders en prinsessen, maar ook over piraten en elfjes en dieren en alles wat je maar kan bedenken.

Vroeger was het geen sprookjeshuis, maar het huis voor de hoofdwachter van het park. Omdat die liever in zijn eigen huis bleef wonen, kon hier een sprookjeshuisje worden gemaakt.

Kijk maar eens goed naar de oude foto. Toen stond het sprookjeshuis nog helemaal verstopt tussen de bomen. Misschien is de papa met zijn dochttertje ook naar een verhaal komen luisteren. Het beeld van het mooie meisje staat er nog steeds. Zie jij het ook?



© Het nieuwe wachtershuis (rond 1923) – Collectie Rivierenhof

Volg het pad verder. De kralen wijzen de weg.

Opdracht:

Ga allemaal op een lange rij staan. De eerste in de rij bedenkt een mooie zin en fluistert die in het oor van de tweede. De tweede fluistert dezelfde zin in het oor van de derde. Ga zo door tot iedereen de zin gehoord heeft. Zorg ervoor dat je heel stil fluistert, zodat de anderen niks kunnen horen. De laatste in de rij zegt de zin luidop voor de groep. Is de zin nog steeds hetzelfde of is hij veranderd?



7. Congohut

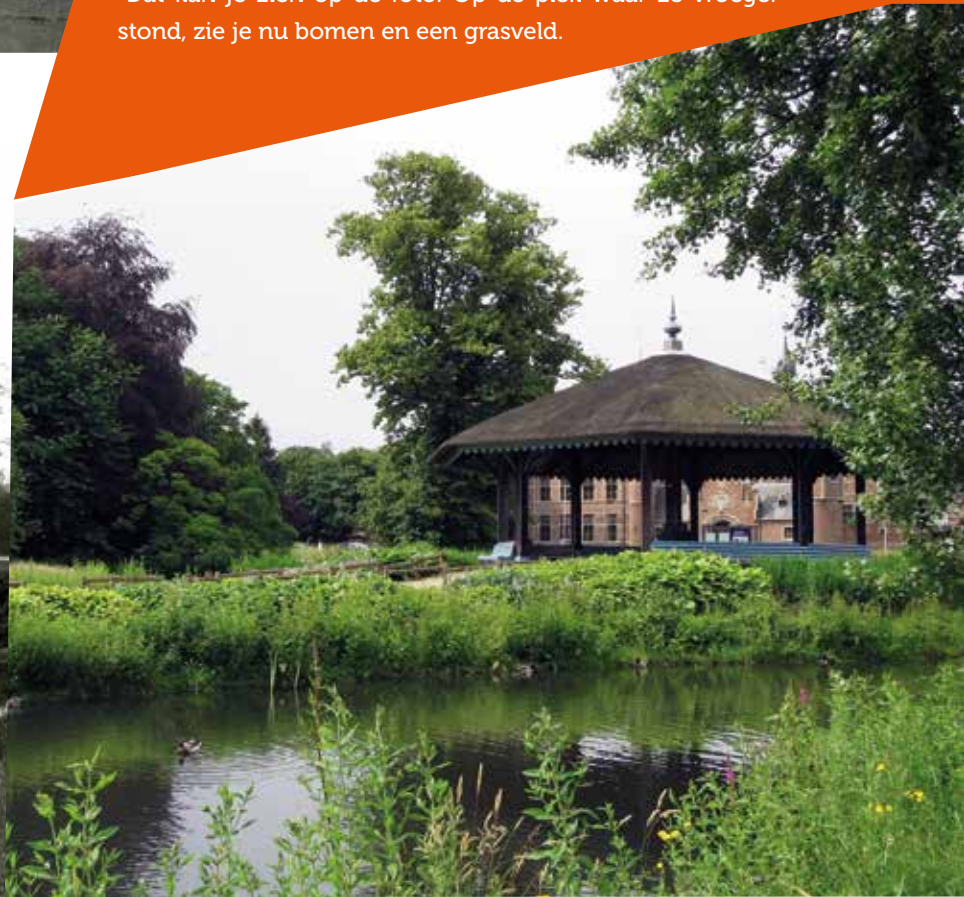
Wat kunnen jullie goed wandelen! We zijn nu toch al een hele tijd samen op stap. Hebben jullie zin om even uit te rusten? Ik weet een perfect plekje. Dit is de Congohut. Die werd lang geleden gebouwd om de wandelaars in te laten schuilen als het slecht weer was. Wandel er even naartoe.



Opdracht:

Kies maar een bankje uit en kijk even rond. Wat een mooi uitzicht hé! Aan de overkant van de straat ligt het Sterckshof. Vind je dat geen mooi kasteel? Het is al heel erg oud.

Kijk eens heel goed naar de oude foto. Tussen de zuilen van de Congohut kan je het Sterckshof zien liggen. Aan de linkerkant staat een oude boerderij. Dit was de Sterckshoeve. Tijdens de oorlog is er een bom op gevallen. Hierdoor werd de hoeve helemaal vernield. Dat kan je zien op de foto. Op de plek waar ze vroeger stond, zie je nu bomen en een grasveld.



© De Congohut met Sterckshoeve en de ruïne van het Sterckshof op de achtergrond (1924 – 1931) – Museum voor Fotografie Antwerpen

Wandel terug en volg de verharde weg verder. Vanaf hier gebruik je opnieuw de kralen. Je wandelt langs een veld en passeert langs je rechterzijde het clubhuis van korfbalclub Riviera. Zoals de vierde blauwe kraal aangeeft, laat je daarna de weiden achter je en wandel je het bos in.

8. Atlas

Wandel naar de voorkant van het beeld. Kijk eens naar boven. Wat een reus hé! Zijn naam is Atlas. Op zijn schouders draagt hij het hemelgewelf. Niet de echte hemel natuurlijk, dat kan niet. Atlas is een figuur uit een heel oud verhaal. In dat verhaal vocht Atlas tegen de machtige god Zeus. Toen Zeus uiteindelijk de strijd won, verzoon hij een zware straf voor Atlas. Die moest dus voor altijd de hemel op zijn schouders dragen.

Atlas staat hier al lang. Hij kan recht naar het kasteel kijken, over de spiegelvijver heen. Draai je maar eens om. Kan jij het kasteel zien?

Opdracht:

Er loopt een pad rond het beeld van Atlas. Ga per twee op het pad met je rug tegen elkaar staan. Iemand anders telt tot 3 en roept dan 'Start'. Loop zo snel mogelijk in tegengestelde richting rond het beeld. Als je mekaar tegenkomt, geef je mekaar een High Five. Zorg dat je zeker niet tegen elkaar botst! De persoon die als eerste terug aan het startpunt komt, wint de wedstrijd. Laat iedereen eens aan de beurt komen.



© Atlas (ongedateerd) - Collectie Rivierenhof



Ga met je rug naar Atlas staan en met je gezicht naar het kasteel. Ongeveer 10 meter voor je, aan de rand van het bos, ligt een kruispunt. Vanaf dit kruispunt gebruik je terug de kralen.

Je volgt nu een slingerend paadje door het bos. Aan je rechterzijde wandel je langs de parking van het Openluchttheater. Deze telt niet mee als een splitsing. Iets verder loop je langs een reusachtige oude beuk, wiens stam in twee splitst.

9. Openluchttheater

Weten jullie nog dat ik daarstraks vertelde over de toneelvoorstellingen die doorgingen onderaan het heuveltje bij het tempeltje van Diana? Er kwamen zoveel mensen kijken, dat het heuveltje vol mensen stond. Nergens was nog plaats! Daarom bedacht iemand het plan om een nieuw en groot theater te bouwen, waar genoeg plaats was voor iedereen.

Dit openluchttheater wordt nog steeds gebruikt. In de zomer kan je hier naar heel toffe optredens komen kijken. Dat moet je echt eens doen, dat is heel plezant en gezellig!

Opdracht:

Kijk eens rond en ga op onderzoek uit. Kunnen jullie zelf instrumenten vinden in het bos? Stel je eigen orkest van natuurinstrumenten samen en maak een ode voor het bos. Doe alsof je echt moet optreden in het openluchttheater. Het publiek vindt het vast geweldig!



© Het Openluchttheater (ongedateerd) - Collectie Rivierenhof



Ga met je rug naar de poort staan en volg de weg naar rechts. Gebruik daarna terug de kralen om op het juiste pad te blijven. Je wandelt nu even tussen het water.

links
rechts
recht door
doe-opdracht

10. Roeivijver

Soms, als het in de zomer heel warm is, kom ik hier aan de vijver een beetje afkoelen. Eén keertje had ik zelfs mijn voeten in het water laten bengelen, maar toen de domeinwachter het zag, moest ik ze er terug uithalen. Hij vertelde dat je hier helemaal niet mag pootje baden. Het is geen zwemvijver, maar een roeivijver. Vroeger kon je hier een roeibootje huren aan het bootshuis. Dat kan je zien op de foto. De bootjes lagen aan de aanlegsteiger. Het bootshuis staat er nog steeds, maar de bootjes zijn verdwenen. Gelukkig zijn er nog veel andere toffe dingen om te doen in het park.

Opdracht:

Iemand zoekt in het bos 5 verschillende voorwerpen en legt deze bij elkaar op de grond. De anderen krijgen een minuutje om de voorwerpen goed te bekijken. Daarna worden de voorwerpen afgedekt (gebruik hiervoor een jas, een muts, een sjaal, enz.). Na het startsignaal zoekt iedereen zo snel mogelijk dezelfde 5 voorwerpen en legt ze bij elkaar. De persoon die als eerste 5 dezelfde voorwerpen vindt, heeft gewonnen.



© Roeivijver met links in beeld het bootshuis (ongedateerd) - Collectie Rivierenhof



Vervolg je weg. Een klein stukje voorbij het bootshuis kijk je naar de rode kraal.
Je wandelt nu verder langs de oever van de vijver.

De verkeerstuin aan je linkerkant en de rozentuin aan je rechterkant tellen niet mee als splitsing.

11. Vogelkooi

Zo, we zijn al bijna terug aan de plek waar we vertrokken zijn. Zien jullie op de oude foto de villa staan, helemaal achterin? Je ziet het goed, dit is geen foto van een dierentuin. De meneer met de baard en het hondje hebben net in de grote kooi gekeken. Daar woonden vroeger kippen. Hun huisje staat er nog, dat is het mooie gebouwtje voor de villa. Zie je de kleine blauwe luikjes onderaan? Langs daar konden de kippen naar binnen en naar buiten lopen. Maar hun kooi werd lang geleden afgebroken.

Opdracht:

Verzamel in de bosjes rond het grasveld verschillende natuurvondsten. Maak met deze vondsten een kunstwerk op het grasveld. Iedereen die hier voorbij komt, kan jullie kunstwerk bewonderen. Denk er wel aan dat je niks mag uittrekken, plukken of afbreken. Zo kan iedereen die na jullie het park bezoekt, genieten van dezelfde prachtige omgeving.



© Kooi voor de hoenderteelt van de Landbouw- en Huishoudschool (1932)



12. Villa Wacht

Vonden jullie het een leuke tocht? We zijn nu terug aan het vertrekpunt, dus dit betekent dat we de code juist ontcijferd hebben. Ik vind het supertof dat jullie dit samen met mij hebben uitgetest, heel erg bedankt!

Je mag het materiaal gaan afgeven in het wachtersgebouw, dan kan ik het snel terug in de kist stoppen voor mijn mama ontdekt dat ik het meegenomen heb.

Ik hoop dat jullie snel nog eens terugkomen, dan kunnen we een nieuwe ontdekkingstocht doen in het park.

Tot gauw?

