



Zijn jullie er klaar voor? Maar zijn jullie niet bang? Oudewater staat bekend om zijn heksen en op dit moment sta je op het punt om op heksenjacht te gaan. Je moet hiervoor goed kunnen speuren, zoeken, puzzelen en goed om je heen kijken. Maar pas op... het kan zijn dat er heksen mee kijken!

Een omgekochte waagmeester uit het stadje verderop zorgde ervoor dat veel vrouwen op de grote weegschaal te licht werden bevonden en beschuldigd werden van hekserij. Hij vluchtte naar Oudewater omdat dit een "heksenstad" wordt genoemd. "Dan moeten hier absoluut heksen zijn," zo dacht de waagmeester.

Jullie gaan ook op heksenjacht, maar misschien komen jullie ook achter de vindplaats waar de waagmeester zijn goud heeft verstopt. Succes!

STARTLOCATIE:

N52° 1,224

O 4° 52,552

Als je goed om je heen kijkt zie je vrouwen die er versteend bij staan. Zouden ze betoverd zijn? Hoeveel vrouwen zijn dit? Dat is antwoord A.

TUSSENPUNT 1:

N52° 1,275

O 4° 52,45A

Als je goed kijkt dan vind je iets magisch op dit meubelstuk. Zie jij het konijntje? Uit hoeveel steentjes bestaat het voorwerp (inclusief rand) waar het konijntje uit komt? Dat is antwoord B.

TUSSENPUNT 2:

N52° 1,B+186

O 4° 52,262

Als je beschuldigd werd van hekserij, dan kon je je laten wegen in de heksenwaag. Een andere manier was om een vrouw in het water te gooien. Als ze te licht was, dan bleef ze drijven en was ze een heks. Op de brug (tussen Cosijn en Gouda) staat hoeveel "heksen" er zijn afgevoerd richting de heksenwaag. Dat is antwoord C.

TUSSENPUNT 3:

N52° 1,(C:10) + 133

O 4° 52,365

De foute waagmeester kreeg de schrik van zijn leven toen hij dit zag. Zou deze tombe voor hem zijn....? Los het raadsel van de romeinse cijfers op, dat is antwoord D.

M = 1000

D = 500

C = 100

X = 10

TUSSENPUNT 4:

N52° 1,(D:10) + 157

O 4° 52,354

Zie hier het "voormalige stadhuis," hieronder werden vroeger de heksen gewogen. Kijk, je kan het nog zien aan dat deurtje dat onder de traptreden te zien is. De cijfercode van het slot van het cachot (de gevangenis) is terug te vinden op het gebouw. Speur naar 4 cijfers en tel deze bij elkaar. Dat is antwoord E. (Ter controle - stapeltellen: 4)

TUSSENPUNT 5:

N52° 1,375

O 4° 52,(Ex10) + 130

Welkom in de binnenstad van Oudewater. Als je een heks was dan kwam de hele stad kijken naar je proces. De straten stonden dan vol, want stel je voor.... Als je echt een heks was dan liep het niet goed met je af. Kijk goed om je heen. Een dier (naast de gaper) aan de gevel is hier veranderd in steen. Welk dier is dit? Dat is antwoord F. Flamingo = 366 Tijger=334 Aap=391 Schaaap= 343

TUSSENPUNT 6:

N52° 1,F

O 4° 52,318

De waagmeester liep voorbij deze woning en een angstaanjagend gevoel kwam bij hem omhoog. Bij een heksenproces hoort natuurlijk ook schepenen, een schout, rakkers en de beul. Zouden zij na een van de processen door een machtige toverspreuk voor eeuwig betoverd zijn in dit huis? Hoeveel mensenhoofden vind je hier (op een rij) terug in het wit? Dat is antwoord G.

TUSSENPUNT 7:

N52° 1,390+G

O 4° 52,334

Hier is de plek waar het nu gebeurt. Ben je een heks of tovenaar...of niet! Als je geen heks of tovenaar bent dan krijg je een "Certificaet van Weginghe." Het bewijs dat je niet vervolgd mag worden voor hekserij. Als je goed kijkt dan zie je ook twee wapens van vroeger bij dit gebouw rechtop staan. Welke wapens zijn dit? Dat is antwoord H.

Sabels = 270

Kanonnen= 290

Pistolen = 220

Zwaarden = 243

TUSSENPUNT 8:

N52° 1,463

O 4° 52,H

Oudewater is niet alleen bekend om de heksenwaag, maar ook om het maken van touw. De schepen van de VOC hadden de beste touwen aan boord die waren gemaakt door de "geelbuiken," de Oudewateraren. Kijk goed naar de vele gezichten op het bord. Maar wat is dat nu...? Staan er ook mensen van vroeger op het bord? Begin aan de linkerkant aan de onderkant. Tel twee naar rechts en 17 omhoog. Dit vrouwtje heeft iets op haar hoofd, het juiste antwoord is J.

Een muts = 226

Een zonnebril = 205

Een hoge hoed = 285

Een heksenhoed = 240

TUSSENPUNT 9:

N52° 1,507

O 4° 52,J

De foute waagmeester moest ontsnappen uit Oudewater toen ze achter het verraad kwamen. De schout, zijn rakkers en schepenen waren omgetoverd tot beelden, dus hij moest zo snel mogelijk weg. Maar hoe dan? Met de boot natuurlijk! Echter moest hij zo plat mogelijk op het dek liggen anders zou hij gesnapt worden. Wat is de uiterste doorvaarhoogte voor deze brug in cm? Dat is antwoord K. (Tip: pas op voor het water als je kijkt bij de boog, ter controle - stapeltellen: 6)



Loop via het Amsterdamse Veer weer terug naar de grote brug. Ga er overheen en ga naar de Zuid Linschoterkade. Neem de eerste straat rechts (de Nieuwe Singel) richting het eindpunt.

EINDPUNT:

N52° 1, (J+K) - 131

O 4° 52, (H+F+B) - 191

*En heb je de waagmeester en het goud ontdekt?
Zorg dan dat alles weer netjes en afgesloten wordt opgeborgen voordat hij gaat ontsnappen.*

| Code | A | B | C | D | E | F | G | H | J | K |
|-----------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Oplossing | | | | | | | | | | |

Beste Heksenjager,

Welkom in Oudewater! Je kan de auto parkeren bij het startpunt. De route gaat door de mooie oude binnenstad heen en is prima geschikt voor kinderwagens. De duur van deze route is ongeveer een uurtje.

Heel veel plezier en hopelijk tot een volgende keer in Oudewater.