

# LANGE SINT PITER STRÚNTOCHT

Sint  
Piter  
anno 1903

LET OP!  
BIJ HET  
OVERSTEKEN!

1 Start in de muziektent op 'it Grien'. Opdracht 1

2 Strún richting de brillenwinkel door de 'Boogstrjitte' en daarna door een steegje naast de Bierhalle naar de 'Hoofdstraat'.

3 Hier strún je rechtsaf, vanaf de 'Hoofdstraat' strún je achter Andreanum langs door de 'Kleine Buren'. Opdracht 2

4 Bij Aafkes Glêswurk /Pand 10B kom je uit op de 'Parkstraat' hier strún je rechtsaf. Als je het borstbeeld van Eeltsje Hiddes Halbertsma ziet strún je de weg over, Je strúnt dan door langs het parkeerterrein het 'Wilhelminapark' in.

5 In het park strún je rechtsaf over het hoge bruggetje. Daarna strún je linksaf langs het geitenveld richting de volière. Opdracht 3

6 Strún daarna over het platte houten bruggetje naar 'Friesma State'. Opdracht 4

7 Na de opdracht strún je richting de huisarts. Vervolgens strún je rechts om 'Friesma State' heen de 'Gruttostraat' in. Aan het einde van deze straat strún je links de 'Kievietstraat' in naar het binnenhofje van 'Carel van Roordastate' (senioren appartementen). Opdracht 5

8 Strún een klein stukje terug via de 'Reigerstraat' naar de 'Tuorrebout', goed uitkijken met oversteken bij de 'Oostergoostraat'! Aan het einde van de 'Tuorrebout', strún je rechtsaf naar het fietspad naast het 'Nijdjip'. Je strúnt nu naar de beleefstuin. Opdracht 6

9 Strún over het fietsbruggetje en ga rechtdoor over de 'Tsjalk' en sla linksaf 'it Skûtsje' op. Steek de weg over, daar is een pad tussen de huizen door naar 'it Fjild'. Loop links om de appartementen heen naar het middenterrein van de appartementen. Opdracht 7

10 Steek bij de 'Meester P.J. Troelstrawei' de weg over, strún richting het kanaal en sla linksaf de 'Prins Bernhardstraat' in. Sla links af de 'Jogchum Nieuwenhuisstraat' in, je kunt daar aan de rechterkant tussen de huizen door naar het speeltuintje. Opdracht 8

11 Na de opdracht strún je tussen de huizen door naar de 'Koningin Julianastraat' en strún hier links en daarna rechts weer de 'Jogchum Nieuwenhuisstraat' op. Halverwege deze straat kom je langs het 'Master Wielsmaplein'. Opdracht 9

12 Strún verder op de 'Jogchum Nieuwenhuisstraat' en sla rechtsaf via het Grundaamspaad langs het water. Opdracht 10. Hierlangs strún je richting het groene bruggetje. Over het bruggetje strún je de 'Meersweg' op, Opdracht 11 en wandel je over de stoep naar de '2e Oosterveldstraat'. Pas op! Ga niet via de steigers, deze kunnen erg glad zijn!

13 Strún door de '2e Oosterveldstraat' recht op Wolwinkel 'Van Draad' af. Opdracht 12

14 Strún rechts van de Wolwinkel door de 'Fermanjesteek' waarna je weer uitkomt op de 'Hoofdstraat'. Hier strún je rechtsaf.

15 Strún door tot de poort van de 'Sint Piterkerk'. Opdracht 13

16 Strún een klein stukje terug en ga rechtsaf de 'Hofsgrêft' op. Opdracht 14. Strún daarna linksaf richting 'Oostergoo'.

17 Strún over de 'Waachshaven', zoek Sint Piter aan de linkerkant. Opdracht 15

18 Strún daarna richting het 'Halbertsma's Plein' naar 'Amicaal'. Opdracht 16

- Data: 13 t/m 21 februari  
- Lengte strúntocht: circa 2,5 - 3 uur  
- Langs de route vindt je verschillende mijtertjes. Bekijk bij een opdracht of hier extra informatie op staat.

Meenemen: pen, telefoon, zaklamp (of lampje van je telefoon) en een touwtje voor opdracht 6.



LEVER JE STRÚNTOCHT FORMULIER  
IN BIJ BAKKER BOONSTRA

Deelnemer(s): \_\_\_\_\_

Leeftijd: \_\_\_\_\_

Telefoonnummer: \_\_\_\_\_



## OPDRACHT 1 WOORDEN RADEN, LIEDJE ZINGEN

In de muziektent zie je één van de Sint Piter liedjes hangen. Maar, o jee! Er missen een paar woorden. Kun jij het liedje zingen en de verdwenen woorden opschrijven?

1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_ 4. \_\_\_\_\_

## OPDRACHT 2 VREEMDE VOGELS

Ooh, kijk daar eens! Kun jij vertellen welke dieren er verstopt zitten tussen het struikgewas van Andreanum?

1. H \_\_\_\_\_ 2. F \_\_\_\_\_  
3. V \_\_\_\_\_ 4. R \_\_\_\_\_

## OPDRACHT 3 PAKJES TELLEN IN HET PARK

Langs de route in het park Aldemar zijn pakjes kwijtgeraakt. Kun jij ze allemaal vinden?

Vul het juiste aantal in: \_\_\_\_\_



## OPDRACHT 4 LETTERS ZOEKEN

Als je goed kijkt zie je bij Friesma State allemaal letters. Zie jij wat er staat?

Schrijf het op: \_\_\_\_\_

## OPDRACHT 5 SINT PITER REBUS

Kun jij deze Nederlandse rebus oplossen? Welke Friese zin ontdek jij?

Antwoord: \_\_\_\_\_

## OPDRACHT 6 VERSIER DE BOOM

Aldemar is gek op alles wat er te vinden is in de natuur. Kun jij ook iets moois vinden? Een mooie tak, dennenappel of blad? Neem een touwtje mee van huis en hang het in deze boom. Of leg het tegen de stam zodat Aldemar het kan zien.

## OPDRACHT 7 VOGELHUISJES GLUREN

Zie jij die vogelhuisjes? Om de code van deze vraag te kraken moet je in de vogelhuisjes gluren. Hiervoor kun je eventueel een lampje (van een telefoon) gebruiken. De vragen hieronder geven aan in welke volgorde je moet gluren:

- Vraag 1: Welke kleur heeft Tjebbe, het paard van Sint Piter?  
Vraag 2: Welke kleur heeft de mantel van Sint Piter?  
Vraag 3: Welke kleur hebben de vissen op de vlag van Grou?  
Vraag 4: Welke kleur heeft de jas van Aldemar?  
Vraag 5: Welke kleur heeft de topping van de Sint Piter koek?

1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_ 3. \_\_\_\_\_ 4. \_\_\_\_\_ 5. \_\_\_\_\_

## OPDRACHT 8 GA OP DE FOTO ALS SINT PITER EN ALDEMAR

Heb jij je altijd al eens Sint Piter of Aldemar willen zijn? Steek je hoofd door het bord en laat iemand een leuke foto van je maken! Vergeet hem niet online te plaatsen en 'tag' Sint Piter of gebruik de #sintpiterstrúntocht.

## OPDRACHT 9 VLAGGENMAST

Kijk eens omhoog? Zie jij ook iets bovenin deze vlaggenmast hangen? Haal dit met het touw naar beneden. Schrijf het Friese woord op en breng de letters weer omhoog:

\_\_\_\_\_



## OPDRACHT 10 ZOEK DE VERSCHILLEN

Heb je het bord met de tekeningen van Aldemar al gevonden? Hier staan in totaal 7 verschillen op. Kun jij ze vinden? Schrijf ze op:

1. \_\_\_\_\_ 2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_ 4. \_\_\_\_\_  
5. \_\_\_\_\_ 6. \_\_\_\_\_  
7. \_\_\_\_\_

## OPDRACHT 11 DOOLHOF

Kun jij de goede route in dit doolhof vinden? Welke route moet Aldemar nemen om bij Sint Piter te komen?

\_\_\_\_\_

## OPDRACHT 12 START VAN DE BINGO

In de hoofdstraat kun je alle plaatjes zoeken van deze bingo. Kun jij ze allemaal vinden en BINGO maken?

Zet een kruis door de plaatjes die je gevonden hebt.



## OPDRACHT 13 GLUREN IN DE SLaAPKAMER VAN SINT PITER

Wist je dat Sint Piter altijd in de slaapkamer bij de Sint Piter kerk slaapt als hij in Grou is. Als het hek open is kun je even naar binnen gluren en kijken of hij thuis is. Kijk ook goed of je hier het laatste plaatje van je bingo kaart kunt vinden.

## OPDRACHT 14 HINKELPAD

Voor je zie je een hinkelpad. Zoek een takje of steentje en ga samen een potje hinkelen. Veel plezier!

## OPDRACHT 15 SINT PITER SELFIE

Heb jij dit prachtige kunstwerk van Sint Piter al eens goed bekeken? Mooi is hij hè! Maak je mooiste selfie bij de muurschildering, plaats hem online en 'tag' Sint Piter of gebruik de #sintpiterstrúntocht.

## OPDRACHT 16 MEMORY XXL

Heb je de memory kaarten al gevonden? Leg alle kaarten op de kop en schud ze goed door elkaar. Om de beurt mag je twee kaarten omdraaien. Heb je het goed? Dan heb jij deze kaarten gewonnen. Heb je het fout? Dan draai je de kaarten weer om en is de volgende speler aan de beurt. Het spel is afgelopen als alle kaarten op zijn.