

AARDRIJKSKUNDIGE WANDELING



VOOR DEZE WANDELING KAN JE BEST EEN PAAR STEVIGE STAPSCOENEN OF BOTTEN AANTREKKEN DIE NAT EN VUIL MOGEN WORDEN. GEWOONLIJK LIGT HET PAD ER NAMELIJK MODDERIG BIJ.

! WEES VOORZICHTIG OP DE OPENBARE WEG EN KIJK GOED UIT VOOR VERKEER !

DEEL 1 – VOLG DE OURTHE.

wist je dat de Ourthe 165 km lang is en dat de bron zich 275 meter boven zeeniveau bevindt?

Het eerste stukje van de wandeling kan je gemakkelijk vinden door de Ourthe en enkele afbeeldingen te volgen. Vul ook de vragen in. Onderweg kan je de antwoorden vinden.

Kijk aandachtig uit naar herkenningspunten. Volg nauwkeurig de instructies op. Let's Go!

VERLAAT LPM EN VOLG DE OURTHE STROOMAFWAARTS TOT AAN DE VOETGANGERSBRUG OVER DE OURTHE

Langs welke kant van de bocht stroomt het water trager?

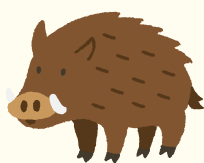
A)



STEЕК NU DE VOETGANGERSBRUG OVER EN GA STROOMAFWAARTS VERDER

Op welke manier hebben de inwoners van Durbuy zich beschermd tegen overstromingen?

B)



LINKS LIGT HET 'PARC DES TOPIAIRES'

In dit park staan heel wat planten, voornamelijk buxus. Deze zijn in allerlei vormen gesnoeid. In de originele tuin met een oppervlakte van ruim 10.000 m² vind je veel verschillende figuren. Hoeveel?

C)..... figuren.

Sommige planten zijn al meer dan 120 jaar oud en kregen hun huidige vorm na meer dan 20 jaar geduldig snoeiwerk. Naast de oude buxussen hebben ze moderne kunst staan.



LE MOULIN

Na deze kunstzinnige ervaring loop je nog 100 meter verder. Hier staat een reconstructie van Le Moulin (de molen) van Durbuy. Deze moest verdwijnen, waarom?

D).....

Bij de molen neem je de trap naar boven en blijf je de Ourthe volgen.
Let goed op bij het oversteken.



HOTEL DES ?

Wat verderop ligt aan de rechterkant het h tel des E)..... of in het Nederlands: het hotel van de graven.

Vroeger was dit het gemeentehuis van Durbuy. Het werd gebouwd in 1862 en heeft achtereenvolgens volgende functies gehad: gebouw voor stadsdiensten, rechtszaal en een jongensschool. Na de samenstelling van het district diende het gebouw ook nog als postkantoor en als school.

We zetten onze tocht verder langs de Ourthe tot aan de splitsing.

Onderweg komen we het volgende verkeersbord tegen, zie foto. Loop hier niet naast elkaar, maar achter elkaar. Het bord geeft aan dat we de bebouwde kom verlaten en de auto's rijden er dan ook sneller.



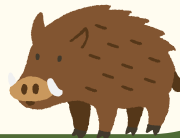
DEEL 2 – WERKEN MET HET KOMPAS, BEGINT NA HET HOTEL (CHAMBRE D'HOTEL) OP UW LINKERKANT

We laten de Ourthe rechts van ons en volgen de baan richting Luik.

In welke provincie ligt Durbuy? F).....

- We volgen de balustrades gedurende 100 meter en gaan vervolgens links het bos in. (! Let op gevaarlijke weg !)
- Eenmaal op het bospad ga je met je rug naar het hotel staan en vervolgens bepaal je het noorden.

- Zet je kompas op 30° en volg het bospad dat op en af gaat en slingert tussen de bomen.
- Eenmaal van het pad, volg je 50° tot aan het kruispunt van de grote baan.
- Aan het stopbord nemen we 45° . Let op, de te volgen weg is druk. Loop dus achter elkaar, aan de linkerkant van de baan, omhoog.
- Volg dus de baan omhoog. Na een minuutje lopen zie je aan je rechterkant een bospad. Tussen de bomen door, opnieuw omhoog :) .



- We steken de weg over en volgen het pad naar boven. Wees voorzichtig, de stenen kunnen gevaarlijk glad zijn bij nat weer.
- Eenmaal uit het bos, loop je in de richting van 45° .
- Op de 1ste kruising bepaal je 145° en volg je dit pad tot op de verharde weg.
- Ter hoogte van de baan nemen we 195° .
- Aan het eerstvolgende kruispunt nemen we 225° en dit doen we nog een keer bij het volgende kruispunt.

In welk dorp komen we nu aan? G).....



LET'S GO

ADVENTURE

- Na 50 meter nemen we ter hoogte van elektrische paal nr. 12, de richting van 270°. (niet de 12de elektriciteitspaal maar de paal met nr. 12 erop)
- 30 meter verder, volg de richting van 200°.
- Volg het pad (blijf aan de linkerkant = niet de weide op) en loop langs de trapjes Durbuy langzaam terug binnen.
- Eenmaal beneden komen we terug op de baan.

Vanaf dit punt vinden jullie de weg naar LPM vast en zeker zelf terug!