



OUDE KAARTEN ONTCIJFEREN

In 250 jaar tijd is het grondgebied van het Brussels Gewest grondig veranderd. De stad, omgeven door een stadsmuur in een landelijk landschap van velden, dorpen en gehuchten, is volledig verstedelijkt. De muur is verdwenen, straten en gebouwen hebben geleidelijk aan het groen vervangen. Hele wijken zijn soms in één keer ontstaan, terwijl anderzijds oude paden nog zichtbaar zijn in het huidige stratenpatroon.

Doel van het thema 'Oude kaarten vertellen'

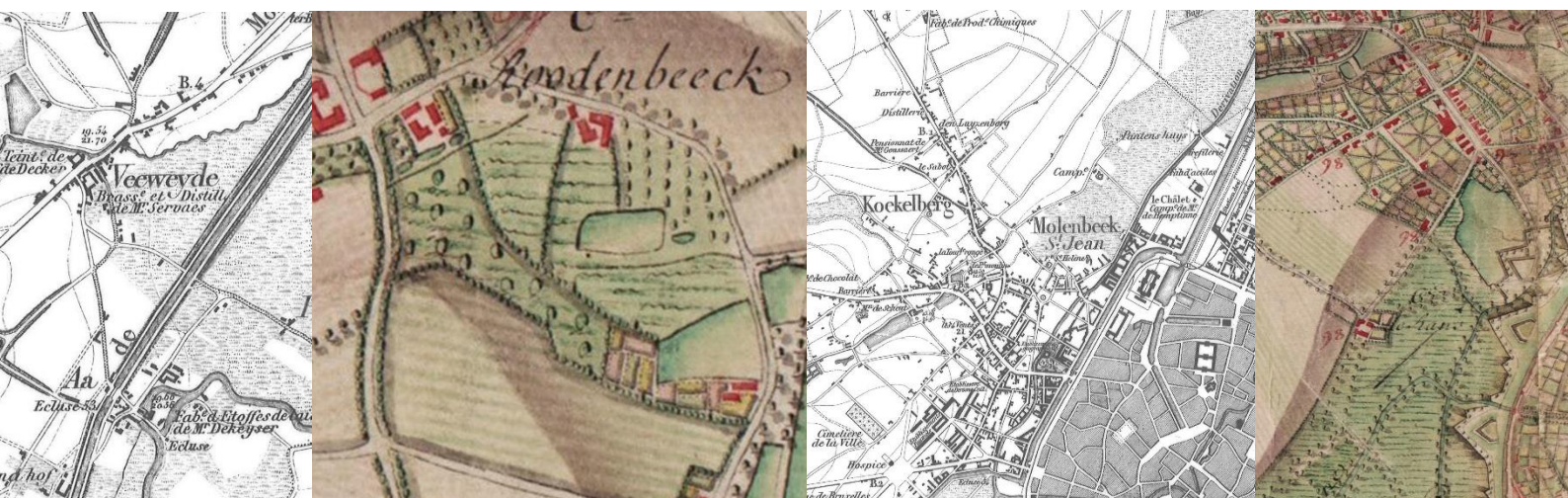
- De leerlingen leren oude kaarten lezen en vinden zo een schat aan historische informatie.
- Ze leren verschillende kaarten met elkaar vergelijken en ontdekken hoe alles verandert.

Deel I: De Ferriskaart (de jaren 1770)

Op het einde van de 18^{de} eeuw tekent graaf de Ferraris heel gedetailleerde kaarten van onze streken. Je kan er velden, rivieren en zelfs moestuinen op zien.

Deel II: De Vandermaelenkaart (1858) *(dit dossier is nog in opbouw)*

De kaart van Vandermaelen benoemt de bestemming van gebouwen en laat ons toe om de verdeling van de functies van de stad en haar omgeving te begrijpen in het midden van de 19^{de} eeuw.



Deel I: De Ferrariskaart

Inhoudstafel

We stellen je een aantal oefeningen voor. Ze zijn zo opgesteld dat je ze volledig of gedeeltelijk kan doen, volgens je interesses of leerplan. Contacteer ons voor meer informatie en ondersteuning via erfgoedklassen@coudenberg.brussels.

I. TER VOORBEREIDING: INFORMATIEFICHE 1

Lees de informatiefiche, zodat je inzicht krijgt in:

- wat graaf de Ferraris gerealiseerd heeft
- het verschil tussen een kaart en een plan
- hoe Ferraris zijn kaart maakte: landmeetkunde op het zicht (eerder voor leerlingen van de eerste graad secundair)

II. DE FERRARISKAART ONTCIJFEREN: HANDLEIDING 5

Doel: de leerlingen leren de legende van de Ferrariskaart begrijpen. Zo krijgen ze een beeld van de gemeente of van de schoolbuurt op het einde van de 18de eeuw. Door de Ferrariskaart te vergelijken met de hedendaagse kaart leggen ze verbanden tussen heden en verleden, en vice versa.

III. EXTRA OEFENINGEN: HANDLEIDING 12

① FERRARIS IN DETAIL: STEL DE LEGENDE TERUG SAMEN 12

Doel: de leerlingen leren begrijpen hoe een legende van een kaart wordt opgemaakt.

② DE FERRARISKAART IN EEN LANDSCHAP OMZETTEN 13

Doel: de leerlingen leren dat de legende van Ferraris gelinkt is aan een echt landschap en stellen op hun eigen manier dit landschap terug correct samen.

③ EEN HEDENDAAGSE KAART MET FERRARIS VERGELIJKEN 14

Doel: De leerlingen begrijpen de evolutie van een wijk door twee kaarten te vergelijken.



I. Ter voorbereiding: informatiefiche



Joseph de Ferraris, 1784

Op het einde van de 18^{de} eeuw tekent graaf de Ferraris heel gedetailleerde kaarten van onze streken. Hij doet dit in opdracht van de landvoogd van de Oostenrijkse Nederlanden, Karel van Lotharingen. De kaarten worden opgemaakt voor militaire doeleinden. Hoewel de gebruikte landmeetkundige methode niet de precisie van vandaag heeft, geven de 275 getekende bladen een heel concreet beeld van hoe het landschap er bij ons uitzag in 1777. Op de kaarten onderscheidt men duidelijk moestuinen, tuinen, boomgaarden, bossen, hagen, huizen met een Franse tuin, dreven of dichtbevolkte plaatsen!

EEN KAART OF EEN PLAN?

Het verschil tussen de twee termen is soms een beetje vaag, maar versimpeld komt het hierop neer:

Een plan stelt meestal iets voor op een grotere schaal, dus kleinere oppervlaktes. Het voorziet in straatnamen, alsook belangrijke gebouwen of plaatsen. Het plan is erop gericht om zich te oriënteren, de juiste richting te vinden en om bepaalde elementen ten opzichte van elkaar te lokaliseren.

Een kaart behandelt grotere oppervlaktes (een streek, land, continent,...). Ze is minder gedetailleerd en behandelt vaak specifieke thema's: wegenkaart, archeologische kaart, politieke kaart, kaart van bevolkingsevoluties,...

moestuinen



vijvers

een buitenverblijf met tuin

Sint-Lambrechts-Woluwe op het einde van de 18^{de} eeuw

Zoals alle dorpen rond Brussel is Sint-Lambrechts-Woluwe op dat ogenblik nog echt platteland. Er is bebouwing rond de kerk van Sint-Lambrecht, maar ook langs twee stroompjes: de Rodebeek en vooral de Woluwe (je vindt hun naam op de kaart), maar het merendeel van de gemeente is niet bebouwd. De opeenvolging van vijvers langs de Woluwe laat een betere waterregeling toe, bijvoorbeeld bij wateroverlast, en de vijvers worden ook gebruikt voor de viskweek.

Het Linthoutbos (*Linthoudt Bosch*) in het westen was vroeger een uitloper van het Zoniënwood, maar is in de 18^{de} eeuw al een groot deel van zijn oppervlakte verloren. Rond 1835 zal het volledig ontbost worden om het te gebruiken als militair oefenterrein. Vandaag blijven er van dit bos enkel nog straatnamen over, de Linthoutbosstraat en de Linthoutstraat.

Een mysterieus bouwwerk

In het zuiden, onder Sint-Lambrechts-Woluwe, zie je op de kaart nog een stukje van het dorp van Sint-Pieters-Woluwe. De cijfers 69 en 70 op de kaart verwijzen trouwens naar de parochie waartoe dat grondgebied behoort.

Tussen de kerk van Sint-Pieters-Woluwe en twee vijvers, zie je op de kaart een lang, vreemd bouwwerk. Dat is een staande wip.



Een staande wip werd gebruikt om vertikaal met een (kruis)boog de 'hoofdvogel' af te schieten. De hoofdvogel was een voorwerp, uitgerust met pluimen, dat op de top bevestigd was. Dit was een veelvoorkomende sport in onze gebieden. Het lijkt een detail op de kaart, maar in die tijd was het door zijn hoogte een belangrijk herkenningspunt in het landschap, zoals elders bijvoorbeeld de galg of het folterrad.



galg en folterrad in Evere

Deze gekleurde tekeningen, allen met de hand gemaakt, hebben echt een esthetische waarde. Ze beschrijven het landschap zo visueel, dat wij ons bijna kunnen voorstellen hoe een wandelaar het op het einde van de 18^{de} eeuw ervoer.



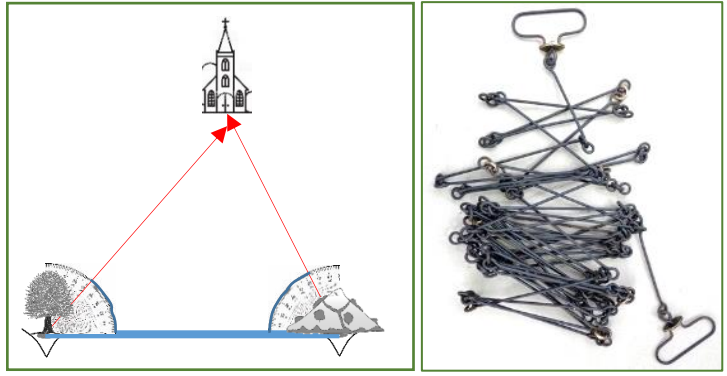
tekening © Gérard Bedoret

Hoe heeft het team van graaf de Ferraris al de gebieden gemeten om ze te tekenen? Met luchtfoto's? Natuurlijk niet. In de 18de eeuw werden kaarten getekend volgens het principe van de landmeetkunde op het zicht.

Het principe van de driehoeksmeting

Er worden drie hoogtepunten in het landschap als uitgangspunt gekozen, bijvoorbeeld een heuvel, een boom en een kerktoeren. Dit worden de drie hoekpunten van een willekeurige driehoek.

Men meet dan bijvoorbeeld de afstand tussen de twee heuvels (blauwe lijn) met de hulp van een landmetersketting.



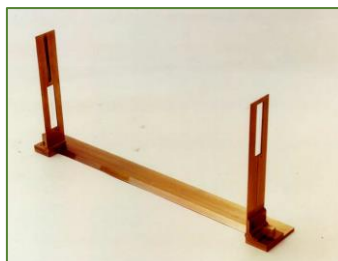
Het doel is nu om de afmetingen van de twee andere zijden van de driehoek te berekenen, aan de hand van schaalberekening, en dit dan in het klein op een kaart voor te stellen.

- Men begint met de twee hoeken te berekenen van de afstand die men reeds kent (blauwe lijn) met de hulp van de **Alidade** (van het Arabisch al-idhâdah = «lineaal»), een meetinstrument.

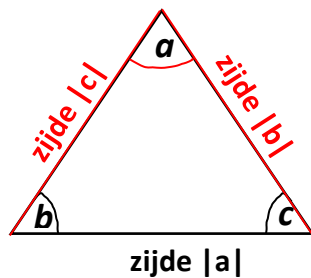
De alidade is een oriënteerbare liniaal met aan elk uiteinde een klein verticaal stukje dat 'pinnule' wordt genoemd. Het wordt op een statief geplaatst en draait op een gegradueerde cirkel die het mogelijk maakt om hoeken te meten (winkelhaak). Met de pinnules kan men de hoeken meten, eens de richting van de waarneming is gekozen (in ons voorbeeld de kerk).

- Een beetje meetkunde nu 😊.

Twee hoeken van de driehoek zijn nu gekend. Omdat de som van 3 hoeken van een driehoek altijd 180° is, is de berekening van de derde hoek redelijk simpel. Bijvoorbeeld: de gekende hoeken zijn 40° en 30° , dan is de derde dus 110° .



- En dan? We gaan aan driehoeksmmeetkunde doen! We werken met de *sinus*.



zwart = gekende – rood = variabele.

$\frac{ a }{\sin a}$	=	$\frac{ b }{\sin b}$	=	$\frac{ c }{\sin c}$
----------------------	---	----------------------	---	----------------------

of

$\frac{20 \text{ m}}{\sin 110^\circ}$	=	$\frac{ b }{\sin 40^\circ}$	=	$\frac{ c }{\sin 30^\circ}$
---------------------------------------	---	-----------------------------	---	-----------------------------

Zonder in detail te treden kunnen een aantal wiskundige trucjes en berekeningen (sinus) ons helpen om de berekening te maken van de twee ongekende lengtes.

Zo berekent men driehoek per driehoek om een heel gebied in kaart te brengen.

- Dit is landmeetkunde 'op het zicht'. Maar zien de landmeters alles? Zien zij over sommige zaken niet over? Ja, want een terrein is niet vlak of leeg en de landmeters doorkruisen het landschap niet systematisch. Dit kan verklaren waarom sommige gebouwen niet op de Ferrariskaart getekend zijn of niet op de juiste plaats staan.
- Het ontbreken van bepaalde landschapselementen kan ook worden verklaard door het doel waarvoor de kaart is gemaakt: het identificeren van de eigendom van grond door grootgrondbezitters, militaire doeleinden, enz.

► Moeten we zo'n kaart dan als volledig realistisch beschouwen? Pas hiermee op: niet noodzakelijk!



Detail uit het stadsplan met omgeving van Reims, Villain, 1754 © Archives départementales de la Marne

- Vandaag heeft men de hulp van satellieten om kaarten te tekenen, maar het principe blijft dat van de driehoeksmmeetkunde. Enkel is het nu de computer die de berekeningen doet aan de hand van de coördinaten van bijvoorbeeld heuveltoppen.



II. De Ferrariskaart ontcijferen: handleiding

Doel

De leerlingen leren de legende van de Ferrariskaart begrijpen. Zo krijgen ze een beeld van de gemeente of van de schoolbuurt op het einde van de 18de eeuw. Door de Ferrariskaart te vergelijken met de hedendaagse kaart leggen ze verbanden tussen heden en verleden, en vice versa.

Materiaal

- De Ferrariskaart van het Brussels Gewest
- De Ferrariskaart van de gemeente (met de actuele grenzen erop)
- Een zoom van de Ferrariskaart op de schoolbuurt
- 54 pionnen: 33 verschillende + 20 dubbels + 1 pion 'HIER'
- A4 met selectie van pionnen voor de gemeente waarin de school ligt
- 33 grote afbeeldingen van de pionnen
- 'oogjes' (om op de kaart te leggen)

Vorbereiding

- Ga naar de website van Geopunt: <https://www.geopunt.be/kaart>. Geef het adres van de school in. Vergelijk dan met de Ferrariskaart. Hoe werkt Geopunt? Zie p. 7.
- Zoek nu deze locatie op de geprinte Ferrariskaart. Om het je gemakkelijker te maken kan je de digitale kaart uitzoomen tot het niveau van de gemeente.
- Kies uit de Ferrarispionnen degene die je terugvindt op de kaart van je gemeente. Om dit werk te vergemakkelijken, deden wij al een triage voor jou (zie triageblad bij je kaart van de gemeente). Om aan elke leerling een Ferrarispion te geven, kan het zijn dat je soms pionnen dubbel moet nemen.
- Organisatie van de klas:
 - Als je over een smartboard beschikt: projecteer de kaart op het smartboard.
 - Leg de geprinte Ferrariskaart van de gemeente en het Gewest op de grond of maak een eiland van enkele banken om de kaart op te leggen.
 - Laat de leerlingen rond de geprinte Ferrariskaarten plaatsnemen.
 - Zet de pion 'HIER' op de Ferrariskaart van de gemeente, op het adres van de school.

Stap 1: Ferraris en het Gewest

Voor de observatie van de Ferrariskaart van het Brussels Gewest stellen we je hier enkele richtvragen voor:

- In het midden van de kaart is een vorm met veel rood. Wat stelt dit voor? *De stad Brussel*
- Wat zou al dat rood kunnen zijn? *Straten en gebouwen*
- Is er dan nog veel open ruimte in de stad? *Toch nog een paar groene plekken*
- Er is iets rond de stad gebouwd. Wat? *Een stadsomwalling/stadsmuur*
- Hoe ga je de stad dan binnen/buiten? *Via stadspoorten*
- Er zijn 8 stadspoorten. *Duid deze poorten aan op de kaart.*
- Waarvoor dient de stadsomwalling/-muur? *1) om de bewoners te beschermen, 2) de bewoners van binnen de muur hadden meer privileges (= rechten) dan degenen erbuiten.*
- Welke kleur domineert rond Brussel op de kaart? *Groen*
- Wat zou dit groen kunnen zijn? *Velden, weiden, bossen,... -> platteland*
- Overall rond Brussel staan namen op de kaart. Herken je ze? *Ja, zoals de gemeentes vandaag.*
- Duid op de kaart van het Gewest je eigen gemeente aan.

Na de tijd van Ferraris: De stadsmuur rond Brussel werd in de 19de eeuw afgebroken. Vanaf die tijd steeg de bevolking en bijna heel het gebied rond Brussel verstedelijkte.

Stap 2: Ferraris en de gemeente

- Wijs de leerlingen op de pion 'HIER' op de kaart: als je nog niet verteld hebt waarom die pion daar staat, is het nu de moment.
- Elke leerling krijgt een pion. Aan de ene kant staat er een detail van de Ferrariskaart, aan de andere kant een foto die hetzelfde voorstelt. Onder de sokkel staat de naam van het detail: veld, gebouw, moestuin,...
- Elke leerling zoekt in stilte het equivalent van zijn/haar pion op de kaart.



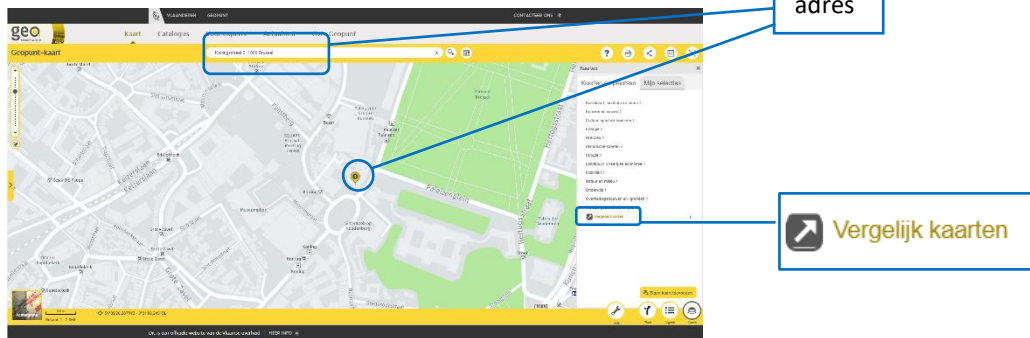
- Om de leerlingen in hun zoektocht te helpen, kan je voor de moeilijke pionnen vooraf 'oogjes' op de te zoeken plaatsen leggen.



- Gevonden? Om de beurt plaatst elke leerling de pion op de juiste plaats op de kaart. Deze leerling legt telkens aan de anderen uit waar het over gaat. Bijvoorbeeld: 'De gekleurde vierkantjes stellen een moestuin voor...'
- Je kan de tijd nemen om dieper op sommige onderwerpen in te gaan. Bijvoorbeeld: Wat is een moestuin? Wat doet men daar? Waar bevinden de moestuinen zich vaak (bij de huizen)? Staan er veel gebouwen? Veel groen? Water?
- Op het einde hebben de leerlingen een beeld gekregen van de gemeente en de schoolbuurt in de 18de eeuw.

De school terugvinden op de kaarten van Geopunt

- Ga naar de website: <https://www.geopunt.be/kaart>. Of via Google: Kaart/ Geopunt Vlaanderen
- Geef het adres van de school in.
- Selecteer in het venster *Kaarten en plaatsen* onderaan de lijst *Vergelijk kaarten*.



- Nu heb je 2x de hedendaagse kaart. Klik in het lijstje *Kaarten en plaatsen* op *Historische kaarten*. Klik dan op *Ferraris kaarten*. De Ferraris kaart verschijnt nu naast de hedendaagse kaart, met het adres op exact dezelfde plaats aangeduid.



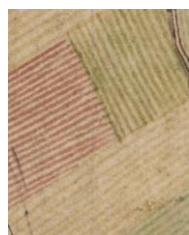
- Zoek nu deze locatie op de geprinte Ferrariskaart. Om het je gemakkelijker te maken kan je de digitale kaart uitzoomen tot het niveau van de gemeente.

Nog tijd over?

Laat de leerlingen hun adres op <https://www.geopunt.be/kaart> intikken en bekijk wat er in de tijd van Ferraris was.

Legende van de pionnen

Landschap en natuur



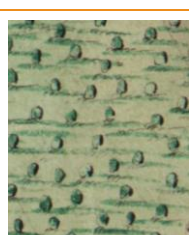
1. VELD/AKKER



2. WEIDE



3. VOCHTIGE WEIDE



4. BOS - WOUD



5. BOOMGAARD



6. WEG



7. DREEF (WEG MET BOMEN LANGS)



8. STEENWEG (GEPLAVEIDE WEG)



9. HOLLE WEG



10. PAD



11. HAAG



12. VALLEI





13. (ZAND)GROEVE



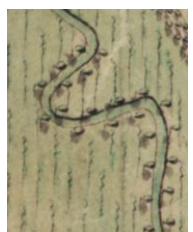
14. MOESTUIN



15. TUIN/PARK

Opgelet!

Het water is soms niet goed te zien, omdat het blauwe pigment de tand des tijds niet helemaal heeft doorstaan. Soms ziet het er een beetje groen uit.



16. RIVIER (DE ZENNE)



17. STROOMPJE

= een dunne, kronkelende lijn, soms met blauw geaccentueerd. Soms staan er bomen langs en je vindt het in de buurt van vijvers.



18. KANAAL

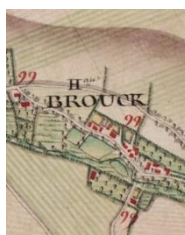
Vergelijk de kronkelende loop van de rivier met het rechte kanaal dat werd gegraven om het goederenvervoer te vergemakkelijken.



19. VIJVER

Kunstmatig aangelegde vijvers werden gebruikt om het waterdebiet van waterlopen te regelen en zo overstromingen te voorkomen.

Gebouwen en constructies



20. GEHUCHT = (H^{su})



21. DORP



22. GEBOUWEN (HUIZEN & HOEVES)



23. VIERKANTSHOEVE



24. GEBOUWEN IN DE STAD



25. STADSMUUR & VERSTERKINGEN



26. KERK (MET KERKHOF ROND)



27. KAPEL



of



28. en 29 - KASTEEL OF BURCHT OMGEVEN DOOR WATER

Dit is soms moeilijk te vinden op de kaart. Zoek naar rode vormen in het water. Het kan een eenvoudige rechthoek zijn of een complexere vorm met vb. cirkels die torens voorstellen. Kies de pion die het beste lijkt op wat er op je kaart staat.



30. WINDMOLEN



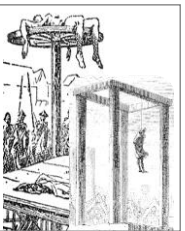
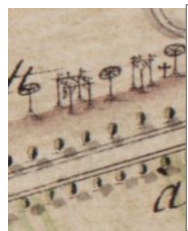
31. WATERMOLEN

Watermolens zijn moeilijk te vinden. Zoek systematisch al het water op je kaart af (beken, stroompjes, in de nabijheid van vijvers,...).



32. STAANDE WIP

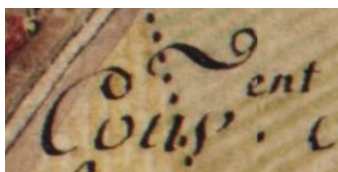
Schieten op de staande wip was een favoriet tijdverdrijf van de adel.



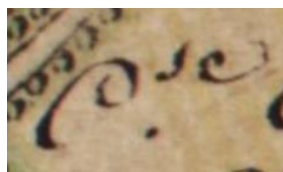
33. GALGEN EN RADBRAAKWIELEN

De laatste keer dat de doodstraf in België werd uitgevoerd was in 1950, maar ze werd pas in 1996 officieel afgeschaft.

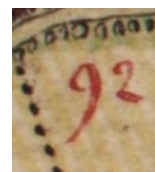
Inscripties*



COUVENT (Couv^{ent})
klooster



CENSE (C^{se}) - cijns
Hoeve en gronden die gepacht of gehuurd worden van een grootgrondbezitter.



De **cijfers** verwijzen naar een parochie.

* deze inscripties maken geen deel uit van de pionnen.



III. Extra oefeningen: handleiding

① Ferraris in detail: stel de legende terug samen

Doel:

De leerlingen leren begrijpen hoe een legende van een kaart wordt opgemaakt.

Materiaal

6 sets, met per set:

- 3x A4 met detailfoto's van de Ferrariskaart
- 18 kaartjes met woorden
- 18 kaartjes met foto's

Handleiding voor het verloop

- Verdeel de klas in 6 groepen.
- Per set van drie A4's zijn er twee die heel gelijkend zijn: kies één van de twee. Zo heb je twee A4's om per groep te geven.
- Elke groep krijgt 2 A4's waar in totaal 12 tekstkaartjes en 12 fotokaartjes op gescratcht zijn.
- Als leraar haal je die 12 tekstkaartjes en 12 fotokaartjes van de A4's weg en je schudt ze goed door elkaar (je doet dit bij elke groep).
- De leerlingen stellen per groep hun legende van de Ferrariskaart terug samen door hun foto's en woorden bij het juiste Ferrarisdetail te scratchen.
- Conclusie: je brengt de hele klas samen en overloopt de antwoorden.



② De Ferrariskaart in een landschap omzetten

Doel:

De leerlingen leren dat de legende van Ferraris gelinkt is aan een echt landschap en stellen op hun eigen manier dit landschap terug correct samen.

Materiaal

- de Ferrariskaart van de gemeente
- een kartonnen fototoestel (of een echt, als je er één ter beschikking hebt)
- papier om op te tekenen
- stiften of potloden
- kader die de 'dronefoto' afbakt
- kartonnen drone

Handleiding voor het verloop

- Laat de leerlingen deze oefening individueel doen of maximum in groepjes van twee.
- Beslis zelf of met de klas welk standpunt je wilt innemen om je 'foto' te nemen (de schoolomgeving, de dorpskern,...).
- Plaats het fototoestel op of de drone boven de Ferrariskaart volgens het gekozen standpunt.
 - De leerlingen tekenen nu wat zij normaal door de lens of op het display van het fototoestel zouden zien (zie tekening hieronder: in kikkerperspectief) of zoals ze met een drone op hun scherm zouden zien (zie tekening hieronder: in vogelperspectief).
- Terwijl de leerlingen tekenen maken zij ook een legende bij hun tekening.



Hoe ziet het landschap eruit dat gefotografeerd wordt?
Wat is er op de voorgrond?
Een veld/akker. En wat verder nog? Bomen en struiken, een weg, vijvers, boerderijen,...



Hoe ziet het landschap eruit dat van bovenaf gefotografeerd wordt?
Wat zie je? Een veld/akker, bomen, huizen,...

③ Een hedendaagse kaart met Ferraris vergelijken

Doel:

De leerlingen begrijpen de evolutie van een wijk door twee kaarten te vergelijken.

Materiaal

Computer en/of smartbord

Handleiding voor het verloop

Een aantal straten van vandaag bestonden al in de 18de eeuw. Tijdens deze oefening vergelijken we twee dezelfde zones, maar dan in andere tijden.

- Geef op de website <http://www.geopunt.be/> het adres van de school in en vergelijk de wijk met de Ferrariskaart (hoe de website gebruiken staat in het document 'Handleiding', p. 7).
- Als je over een smartboard beschikt kan je de straten die op beide kaarten voorkomen onmiddellijk inkleuren op het geprojecteerde beeld. Neem anders een printscreen en druk deze af. Laat de leerlingen dan de straten inkleuren die op de beide kaarten voorkomen.
- En waarom ga je niet met de klas op stap om deze oude straten te herontdekken?
- Op pagina 15 en 16 vind je voorbeelden van hoe je de oefening kan aanpakken.

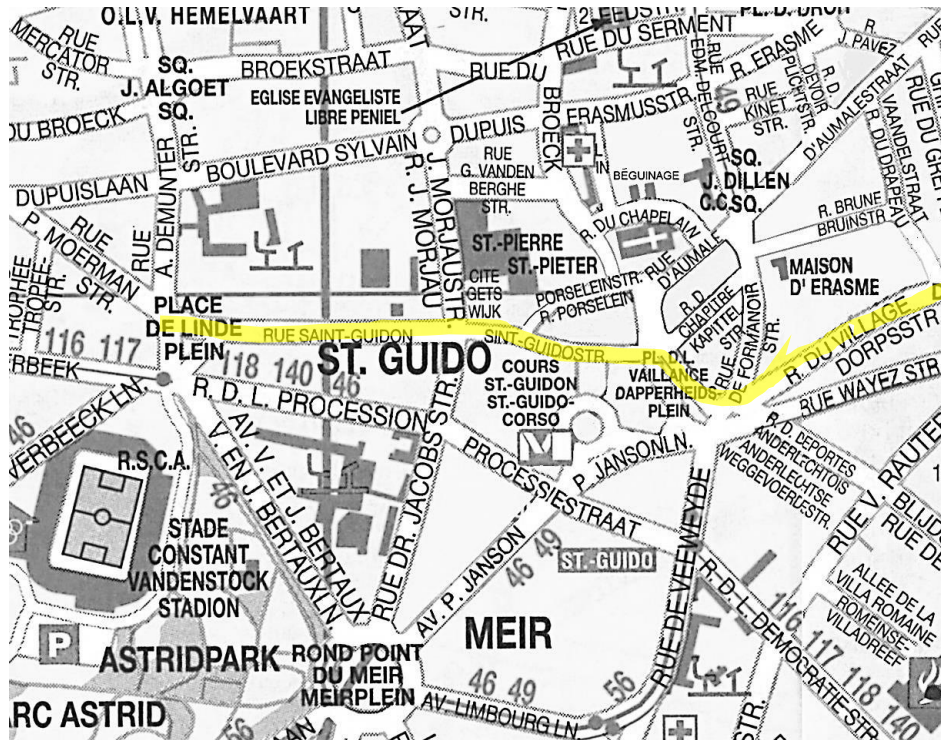
Een leuke bijkomende oefening via de website 'hemelsbrussel':

<http://hemels.brussels/>

Hier kan je de evolutie van de gemeente of schoolbuurt bekijken aan de hand van luchtfoto's. Van begin jaren 1930 tot 2014 werden op verschillende tijdstippen luchtfoto's van de Brusselse agglomeratie genomen. Bovendien werden er oude postkaarten aan gelinkt, zodat je onmiddellijk een duik maakt in de tijd van toen, en vroegere standpunten van de schoolbuurt/gemeente kan vergelijken met de huidige situatie.

Voorbeeld: de wijk rond de collegiale kerk van Anderlecht

Vandaag



Op de hedendaagse kaart:

1. Teken een rode bol op de plaats van de school.
2. Duid de wandeling aan met een rode lijn.

Op de oude kaart

1. Kleur de straat die op de huidige kaart geel is ook in het geel.
2. Kleur al de andere straten die vroeger al bestonden en er vandaag nog zijn ook in het geel.
3. Teken een rode bol op de plaats van de school.
4. Vervolledig de legende van de Ferrariskaart:
 - Gebruik hiervoor de woorden die in het oranje kader staan.
 - Zet het nummer van elk element op de Ferrariskaart waar je het herkent.

stroompje – vijvers – kerk met kerkhof – huis en hoeves – veld – moestuin – boomgaard

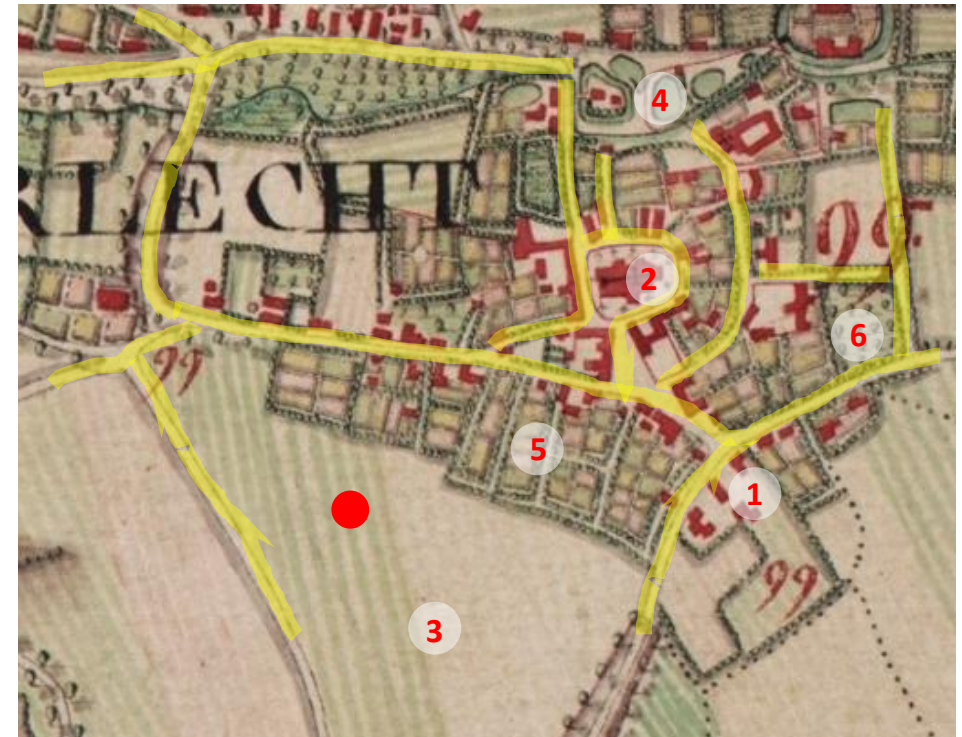
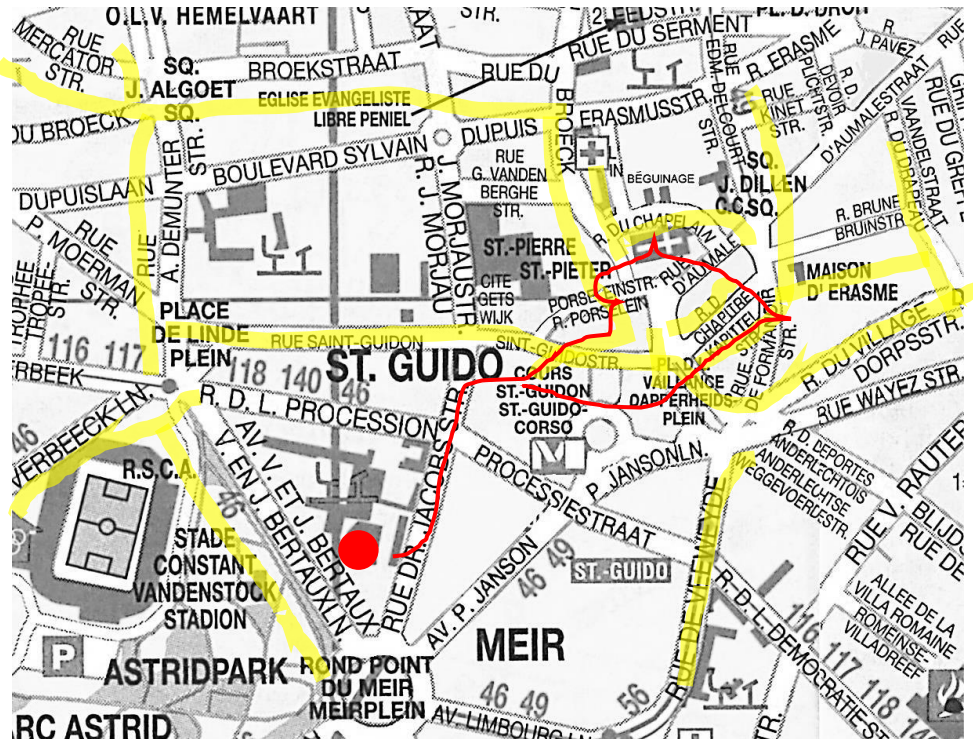
1777



Voorbeeld: de wijk rond de collegiale kerk van Anderlecht - oplossingen

Vandaag

1777



Op de hedendaagse kaart:

3. Teken een rode bol op de plaats van de school.
4. Duid de wandeling aan met een rode lijn.

Op de oude kaart

5. Kleur de straat die op de huidige kaart geel is ook in het geel.
6. Kleur al de andere straten die vroeger al bestonden en er vandaag nog zijn ook in het geel.
7. Teken een rode bol op de plaats van de school.
8. Vervolledig de legende van de Ferrariskaart:
 - Gebruik hiervoor de woorden die in het oranje kader staan.
 - Zet het nummer van elk element op de Ferrariskaart waar je het herkent.

stroompje – vijvers – kerk met kerkhof – huis en hoeves – veld – moestuin – boomgaard



.....huizen en hoeves...

..kerk met kerkhof...

...veld.....

.....vijvers.....

.....moestuinen.....

.....boomgaard.....

