

HOOFDSTUK 9 HELDEN



1. **Persoonlijke helden: Wie is jouw held?**
2. **Guan Yu - Boeddhistische held uit China**
3. **Ontdekkingsreizigers**
4. **Historische helden: Wie is wie in heldenland?**
5. **Straatnaamhelden: Straatnaammonopoly**
6. **Nationale helden**
7. **Hoe word ik een held?**
8. **Muziekhelden: Wie ben ik?**
9. **Wetenschappers**
10. **Straatnaamhelden: Langs straten, over pleinen**

1. Persoonlijke helden: Wie is jouw held?

10-14 jaar	30 minuten	Posten	4-20 personen	Nederland
------------	------------	--------	---------------	-----------

Vóór de opkomst hebben alle kinderen de opdracht meegekregen om de volgende keer een afbeelding of symbool van hun eigen held mee te nemen. Belangrijk is om de kinderen te vertellen dat een held ook een stripfiguur of iemand uit de muziek mag zijn. Tijdens het spel worden de helden gesorteerd op genre (familie, popsterren, stripfiguren, dieren, enzovoort). Zo ontstaan er een stuk of vijf 'posten' (categorieën). De kinderen moeten nu elk naar een andere post dan hun eigen categorie. Op deze post aangekomen kiezen ze één afbeelding uit en schrijven (met hulp van de leiding) op de achterkant op waarom zij denken dat deze held een held kan zijn voor iemand. Als er te weinig afbeeldingen van andere categorieën zijn dan bijvoorbeeld 'familie', laat dan twee kinderen iets opschrijven over één afbeelding. Als dit gebeurd is krijgt elk kind zijn eigen afbeelding weer terug. Tot slot wordt één voor één aan de kinderen gevraagd of de reden waarom hun held hun held is klopt met hetgeen op de achterkant van de afbeelding staat. Het kind dat de meeste goede dingen heeft opgeschreven heeft gewonnen!

2. Guan Yu - Boeddhistische held uit China

11-15 jaar	2-3 uur	Bosspel en estafette	12-30 pers.	China
------------	---------	----------------------	-------------	-------

Kies een held uit en vul een opkomst met activiteiten rondom deze held.
Guan Yu, een boeddhistische held uit China wordt vaak afgebeeld met een rood hoofd.

Nodig: perziken (per persoon een halve), rode schmink, een vlag
Om in de stemming te komen schminken we de hoofden van de kinderen (deels)rood.

We gaan met deze held vlag veroveren (het was de Han dynastie vooral te doen om het verkrijgen van veel land).

Na afloop van het vlag veroveren gaan we verbroederen door het delen van perziken.

Na het eten van de perziken gaat elke patrouille een riksja bouwen.

Maak van twee fietsen een fietstaxi, ook wel riksja genoemd.

Je hebt *nodig* per subgroepje: twee fietsen, pionierhout en touw

Nadat de riksja's klaar zijn kun je er een estafette over een hindernisbaan mee houden. Winnaar is het snelste team.

Hoeveel personen kun je nog veilig met de riksja vervoeren?

Het team dat de meeste personen op de riksja krijgt heeft gewonnen.

Guan Yu

Guan Yu, ook wel met een postume naam Guan Di genoemd, was een van de helden uit de 14e eeuwse 'Roman van de drie Koninkrijken' (Sanguo zhi yanyi). Volgens het verhaal, dat speelt tijdens de laatste jaren van de Handynastie en de periode van de Drie Koninkrijken (Sanguo, 220-265), hield hij er een nogal onheilig leven op na. Samen met de helden Liu Bei en Zhang Fei zwoor hij 'de eed in de perzikboomgaard' om de krijgshoofd en usurpator Cao Cao te bestrijden. Hierbij toonde hij zich de edelmoedige strijder, waarvoor hij later werd vereerd. Nadat hij als gevangene was gedood door een andere vijand, Sun Quan, de koning van Wu, bleef zijn lichaam onbegraven achter. Sindsdien doolt zijn geest rond onder de mensen. In het Taoïsme wordt Guan Yu als god van de oorlog vereerd, in het boeddhisme daarentegen als beschermer van de boeddhistische leer of van het Westerse Paradijs. Over het algemeen wordt hij met een rood hoofd afgebeeld en is hij bovendien voorzien van een grote hellebaard.

3. Ontdekkingsreizigers

11-15 jaar	1 uur	Postenspel	8-30 personen	Hele wereld
------------	-------	------------	---------------	-------------

Iedere patrouille kiest een historische held uit de helden waarover informatie verzameld moet worden. Via een postenspel verzamelt iedere patrouille de juiste informatie over de held die zij moeten onderzoeken. Bij iedere post vind je informatie over:

- Waardoor is jouw held beroemd geworden?
- In welk werelddeel was jouw held ontdekker?
- Eigenschappen van jouw held.
- Is je held voor anderen eigenlijk een boef? Voor wie, waarom.

Als de patrouille de informatie bij de post heeft uitgekozen, controleert de begeleider bij de post of dit juist is. Zo ja: een stempel. De patrouille die de juiste antwoorden heeft én het eerste terug is, is winnaar. Zij krijgt als afronding een vetleren medaille als held in opleiding.

Taken leiding: Uit onderstaande helden een keuze maken, keuze aantal, gelijk aan het aantal patrouilles. Voor iedere held de juiste informatie zoeken. De informatie per onderdeel uitzetten in een speurtocht in bos of wijk. De 4 posten bemensen.

Nodig: Heldenamen, informatie op de vier thema's, een stempelkaart per patrouille en een stempel per begeleidingspost. Vetleren medailles voor de winnende patrouille

De mogelijke helden, per ontdekking, per werelddeel:

- Australië/Oceanië: Abel Tasman, Willem Janszoon, Cook, Darwin, Thor Heyerdahl, enzovoort.
- Zuid Amerika: Magelhaen, Balboa, Pizarro, Cortez, enzovoort.
- Noord Amerika: Columbus, Hernando de Soto, Lewis and Clark, enzovoort.
- Azië : Marco Polo, Vasco da Gama, enzovoort.
- Afrika : Livingstone, Stanley, Sir Rhodes, enzovoort.
- Europa: Karel de Grote, Odysseus, Darwin, enzovoort.

4. Historische helden: Wie is wie in heldenland?

11-15 jaar	Ongeveer 1 uur	Posten/kaarten	Vanaf 6 personen	Zes continenten
------------	----------------	----------------	------------------	-----------------

Dit spel gaat om het combineren van historische helden met hun uitspraken, hun dood, enzovoort. Ieder kind (of groepje) krijgt een held toegewezen. In het bos zijn briefjes opgehangen met daarop van elke held:

- land van herkomst
- doodsoorzaak
- wanneer gestorven
- belang voor het heden
- uitspraken

De kinderen krijgen een pen en een papiertje met daarop de bovenstaande vijf dingen. Ze moeten vervolgens het bos in om de juiste zaken bij hun eigen held te vinden. Het kind (of groepje) dat het lijstje als eerste compleet heeft, heeft gewonnen. Eventueel kun je er nog een 'dwarszitelement' van de leiding bijvoegen. Let wel: het hoeft niet helemaal historisch correct te zijn. Je zou per continent kunnen kiezen voor twee historische helden, in totaal dus 12. Voorbeelden staan hieronder. Het is handig om de jongere kinderen de 'makkelijke' helden (bijvoorbeeld Caesar, Kennedy) te geven en de oudere kinderen de 'moeilijke'.

Europa:

- Julius Caesar (Italië; vermoord door senatoren op 15-03-44 v. C.; Romeinse Rijk gaat over in Keizerrijk; veel veroverd; symbool voor Groot-Italië; 'Veni, vidi, vici.').
- Karel de Grote (Frankrijk; sterft in bed op 28-01-814 na communie; uitbreiding rijk of culturele invloed; 'Laat mijn legers de stenen en de bomen en de vogels in de lucht zijn.').

Afrika:

- Shaka Zoeloe ([Zuid-]Afrika; op 22-09-1828 tijdens burgeroorlog gedood [vermoord?]; strijd tegen Europeanen; groot deel Afrika veroverd; 'Sta op! Kinderen van Zulu. Jullie dagen zijn gekomen. Sta op! En vernietig hen allemaal.').
- Ramses II De Grote (Egypte; 1213 v. C. gestorven door reumatiek; veel gebouwd; Hettieten weerstaan; tot zijn vrouw Nefertari: 'Je zal van mij zijn, zoals mijn hond, mijn paard en mijn valk, behalve dan dat ik meer van jou zal houden – en je minder zal vertrouwen.').

Azië:

- Djenghis Khan (Mongolië; op 18-08-1227 gestorven door val van zijn paard [of gedood door tegenstander]; grote veroveraar, tot in Europa; 'De wereld veroveren op de rug van een paard is makkelijk. Afstijgen en regeren, dat is moeilijk').
- Mahatma Gandhi (India; 30-01-1948 vermoord door extremistische hindoe; zette zich geweldloos in voor verzoening hindoes en moslims; 'Een

overwinning verkregen door geweld is gelijk aan een nederlaag, want het is slechts tijdelijk.').

Noord-Amerika:

- Sitting Bull (Amerika, Indianen; op 15-12-1890 gestorven tijdens zijn arrestatie; heeft Indianen verenigd en gestreden voor hun rechten en vrijheid; 'Jullie zijn sukkel dat jullie jezelf slaven maken van een stuk vette bacon, wat koekjes en een beetje suiker en koffie').
- John F. Kennedy (Amerika, op 22-11-1963 vermoord tijdens bezoek aan Dallas; o.a. belangrijke rol in de vooruitgang van de ruimtevaart; 'Vraag niet wat je land voor jou kan doen, maar vraag wat jij voor je land kan doen.').

Zuid-Amerika:

- Atahualpa (Peru; op 29-08-1533 geëxecuteerd door middel van de wurgpaal; vocht tegen Spaanse kolonisten; 'Ik bekeer mij tot het christendom.').
- Ché Guevara (Cuba, Argentinië; 9 oktober 1967 geëxecuteerd; gestreden voor rechtvaardigheid voor de arbeiders; 'Schiet lafaard, het enige wat je doodt is een mens.').

Australië/Oceanië

- Yagan (Australië; 11 juli 1833 vermoord door premiejagers; gestreden tegen Britse nederzettingen; 'Witte man schiet Midgegooroo, ik dood er drie.').
- Edmund Hillary (Nieuw-Zeeland; 11-01-2008 gestorven door hartfalen; eerste die op top Mount Everest stond, filantroop; 'We veroveren niet de berg, maar onszelf.').

5. Straatnaamhelden: Straatnaammonopoly

11-18 jaar	2 à 3 opkomsten	Knutselen/ bord	Vanaf 8 personen	Hele wereld
-------------------	------------------------	----------------------------	-------------------------	--------------------

Het spel valt in twee delen uiteen, namelijk (1) het ontwerpen van een eigen Monopolyspel en (2) het spelen daarvan. Tijdens opkomst 1 (en eventueel 2) maken de kinderen een eigen spel. Zij doen dit door, individueel of in groepjes, het Monopolyspel te veranderen. De 'steden' worden steden uit de hele wereld en de namen van de straten worden straten met heldennamen uit de betreffende steden. De opdrachten ('Kans' en 'Algemene Fonds'), nutsbedrijven en het geld worden ook aangepast. Uiteraard is het van belang dat de kinderen kunnen uitleggen waarom ze voor bepaalde straatnamen hebben

gekozen. Oftewel: wat is de achtergrond van die straatnaam? Aangezien dit spel aardig wat tijd zal kosten, moeten er minimaal 2 opkomsten aan besteed worden. Handig hulpmiddeltje voor het maken van een eigen Monopoly spel is het programmaatje 'Make Your Own Opoly', gratis te downloaden via <http://www.tdcgames.com/MYOdwld.htm>.

Voorbeelden van steden en straatnamen uit de hele wereld:

- Parijs (Place Charles de Gaulle; Boulevard Voltaire)
- Praag (Karlovo náměstí = Karelsplein (keizer Karel IV); Náměstí Jana Palacha = Jan Palachplein)
- Buenos Aires (Ramón Carillo; General Juan José Viamonte)
- New York City (Malcolm X Boulevard; Sullivan Street (John Sullivan))
- Kaapstad (Adderly Street (Charles Bowyer Adderly); Joe Slovo Park)
- Bombay (Guru Hargovindji (Har Gobind) Road; Mahatma Gandhi Road)
- Istanbul (Abdi İpekçi Caddesi = Abdi İpekçi Straat; Ahmed Vefik Paşa)
- Sydney (Allen Street (George Wigram Allen); Barton Street (Edmund Barton))

6. Nationale helden

11 jaar e.o.	2 +1 uur	Onderzoek en spel	12-32 personen	Hele wereld
--------------	----------	-------------------	----------------	-------------

In dit spel gaat het om het kiezen van een nationale held door de patrouilles / subgroepjes.

Twee patrouilles/groepen spelen tegen elkaar, in een plantsoen of bos.

Van de eigen held worden belangrijke daden opgeschreven. De held wordt uitgebeeld door een pop. Deze krijgt een tas met daarin tenminste drie belangrijke feiten over die held. Dit gebeurt in de eerste week.

In de tweede week verbergen de twee strijdende groepen hun held in hun gebied. Zij wijzen mensen aan die de held van de andere groep moet bemachtigen en een deel die de eigen held moet verdedigen.

De groep die het eerst de held van de andere groep veroverd heeft, is de winnaar. Zij mogen aangeven waarom volgens hen de veroverde held, helemaal geen held is, gezien vanuit hun eigen held en hun visie op helden. (Dit extra kan voor scouts al te moeilijk zijn, niet voor de Rosh/Explorers)

Nodig:

Spullen om helden te maken. Stokken, touw voor afbakening van het terrein van beide helden.

Voorbeelden van mogelijke inspirerende nationale helden, per werelddeel:

Europa: Jeanne d'Arc, Napoleon (Fr), Michiel de Ruyter, Piet Hein, Anne Frank (NL), King Arthur, Nelson (GBr), Bismarck, von Moltke (Dld), Lenin (Rusland), de graaf van Alva (Spanje) etc.

Afrika: Sekouterë (Senegal), Ibn Batouta (N.Afrika), Mandela (Z.Afrika)

Azië: Guan Yu (China), Soekarna (Indonesië), Ho Chi Minh (Vietnam), Ghandi en Nehru (India)

Noord Amerika: Sitting Bull, Washington, Lincoln, Marten Luther King

Zuid -Amerika: Simon Bolivar (Venezuela), Fidel Castro (Cuba)

7. Hoe word ik een held?

11 jaar e.o.	3 uren	Onderzoek en presentatie spel	12-32 personen	Hele wereld
---------------------	---------------	--------------------------------------	-----------------------	--------------------

Waardoor wordt je een held? Niet omdat iemand van huis uit moedig is. Hieronder staan een aantal eigenschappen, waardoor iemand tot held wordt:

- Komt in opmerkelijke, spannende situatie terecht.
- Is in staat de eigen angst en onzekerheid te overwinnen, door handelend op te treden.
- Heeft een droom, een visie of een opdracht voor zich zelf.
- Toont in een kritieke situatie initiatief en leiderschap.
- Wordt geconfronteerd met een gevaarlijke tegenstander of moeilijke situaties.
- Reageert origineel en vaak tegendraads.

Een (sub)groep bedenkt een verhaal met daarin iemand die volgens hen een held is (geef ze bovenstaande criteria). Heeft de held nog andere belangrijke eigenschappen?

Laat de (sub)groep hun verhaal voordragen tijdens het eerst volgende kampvuur.

Taken leiding:

- Ondersteunen van de groepen als ze vast komen te zitten, door suggesties te doen.
- Bewaken dat de eigenschappen duidelijk zijn.
- Helpen van de groepen bij een levendige presentatie.
- Beoordelen of het verhaal over een echte held gaat.
- Bij de presentatie beoordelen of het verhaal duidelijk is, of de groep het levendig vertelt, laat zien.

Nodig: fantasie, papier, voordrachtstalent

8. Muziekhelden: Wie ben ik?

14 jaar e. o.	15 min.	Raadspel	2-15 personen	Hele wereld
---------------	---------	----------	---------------	-------------

Het doel van het spel is dat de spelers uitvinden welke popheld/popgroep zij zijn. Elke speler krijgt een briefje (*post-it*) op zijn rug geplakt met daarop een muziekheld/groep uit een deel van de wereld. Door middel van vragen te stellen en hints te kopen moet iedereen erachter komen wie hij of zij is. Degene die als eerste raadt wie er op het papiertje staat of staan geschreven heeft gewonnen.

Hoe kom je erachter wie je bent? Hiervoor zijn twee manieren:

- 1) De spelers kunnen elkaar vragen stellen, die alleen beantwoord mogen worden met 'ja' of 'nee'. Bijvoorbeeld: 'Ben ik een man?' of 'Kom ik uit Engeland?'
- 2) Aangezien de meeste spelers niet heel veel zullen weten van hun held kunnen ze hints kopen. Aan het begin van het spel krijgt elke speler 20 muntstukjes. Met deze muntstukjes kunnen ze op de centrale post hints kopen. Niet elke hint is even duur: aanwijzingen die snel leiden tot het raden van de persoon zijn duurder.

De spelers kunnen hun vermogen uitbreiden door een vraag te beantwoorden met 'nee'. Als bijvoorbeeld iemand vraagt of hij/zij een man is en het antwoord is 'nee', dan krijgt degene aan wie de vraag is gesteld 1 munt van de vraagsteller. De spelleiders moeten er goed op letten dat het spel eerlijk wordt gespeeld!! Als overigens blijkt dat het geld veel te snel wegvloeit, kan er nieuw geld ingebracht worden door de spelleiding. Als het spel snel afgelopen is, kun je het gewoon nog een keer spelen (wel met andere pophelden uiteraard...).

Hieronder staan de hints, met daarachter de kosten voor die hints.

Hint 1: muziekgenre. Kosten: 5 munten

Hint 2: land van herkomst. Kosten: 10 munten

Hint 3: periode actief. Kosten: 15 munten

Hint 4: liedje van de muzikant(en). Kosten: 25 munten

Voorbeelden van pophelden zijn Paul Simon (V.S.), Elvis Presley (V.S.), a-ha (Noorwegen), ABBA (Zweden), Jacques Brel (België), Edith Piaf (Frankrijk), Nena (Duitsland), Youssou N'Dour (Senegal), Tarkan (Turkije), AC/DC (Australië), Akon (Senegal, V.S.), Bob Marley (Jamaica), Ladysmith Black Mambazo (Zuid-Afrika), Laura Pausini (Italië), TaTu (Rusland), Tielman Brothers (Indonesië), Blue Diamonds (Indonesië), Men At Work (Australië), Freddy Mercury (Tanzania/Zanzibar), Midnight Oil (Australië), Shocking Blue

(Nederland), Celine Dion (Canada), Julio Iglesias (Spanje), Nana Mouskouri (Griekenland), Boney M. (Duitsland), Luciano Pavarotti (Italië), Simple Minds (Ierland), Carlos Santana (Mexico), Andrea Boceli (Italië), Bryan Adams (Canada), Marc Anthony (Puerto Rico, V.S.), Buena Vista Social Club (Cuba), Ricky Martin (Puerto Rico), Shakira (Colombia), Roxette (Zweden).

9. Wetenschappers

15 jaar e.o.	1 tot 3 uur	Onderzoek en presentatie	3-20 personen	Hele wereld
--------------	-------------	--------------------------	---------------	-------------

Ieder lid van de Stam of Explorers kiest uit de mogelijke wetenschappers/uitvinders één of twee namen. Vind eventueel zelf vergelijkbare uitvinders/wetenschappers erbij om uit te kiezen. Zoek zelfstandig binnen een maand via bibliotheek en internet, over jouw wetenschapper, de volgende informatie:

1. Wat was de belangrijkste ontdekking/doorbraak van je held?
2. Op welke leeftijd vond die doorbraak plaats?
3. Wat is de maatschappelijke betekenis van die doorbraak in de huidige tijd?
4. Aan welke universiteit studeerde/promoveerde jouw wetenschapper?
5. Liep jouw wetenschapper/uitvinder tegen bepaalde problemen op die hij/zij moest overwinnen?
6. Kun je een anekdote over jouw wetenschappelijke held vinden?

Informeel wekelijks je groepsgenoten over de voortgang en de problemen die je ondervindt. Doe dit in een korte presentatie. Rond je onderzoek na vier weken af met een presentatie van je onderzoeksresultaat en de vragen waar je niet uit bent. Probeer dit te ondersteunen met een voorwerp dat dank zij jouw wetenschapper nu bestaat.

Kan uitgebreid worden tot een uitwisselingsprogramma met een andere stam in Nederland of daarbuiten.

Taken leiding: Bij de Rosh/Explorers is de leiding aanspreekbaar voor tips en eventueel commentaar en suggesties bij de tussenpresentaties. De leiding beoordeelt samen met de groepsleden de presentaties. Bij de stam gebeurt dat door de stamleden.

De mogelijke wetenschappers/uitvinders per werelddeel:

- Noord en Zuid Amerika: S.Morse, Einstein, Th. Edison, G.Eastman

(fotografie), A.Murell (Afro-Amerikaanse-objecten), W.Bunt (schrijfmachines), C.Drebbel (onderzeeërs) enzovoort.

- Azië: Familie Tang (Chinese bestuursstelsel) enzovoort.
- Afrika: M.Ando (de instant noedel), M.Jones (Nerica rijst) enzovoort.
- Europa: Bell, Newton, Plato, Sonnes, Copernicus, Galilei, van Leeuwenhoek, Mendel, Freud, Jung, Pascal, Fournier, Darwin enzovoort.

10. Straatnaamhelden: Langs straten, over pleinen

16 jaar e.o.	Minstens 1 avond/dag	GPS tocht	Vanaf 6 personen	Europa
--------------	-------------------------	-----------	------------------	--------

Het spel zelf is simpel, maar de uitwerking vergt aardig wat voorbereidings-tijd. De bedoeling is als volgt: er worden minimaal 2 groepjes gemaakt van elk minimaal 3 personen. Uit elk groepje gaan twee personen lopen/fietsen en blijft er één achter op de centrale post. De lopers/fietsers krijgen een GPS-ontvanger mee, met daarin het eerste *waypoint* aangegeven. Wanneer zij bij dit punt zijn aangekomen, wacht hen een opdracht over de persoon waarnaar de straat van het *waypoint* is genoemd. Door te communiceren met het achtergebleven derde groepslid (die de beschikking heeft over bijvoorbeeld een stadsplattegrond, internet (hoewel het dan wel makkelijk wordt), een encyclopedie, enzovoort), kunnen zij de opdracht voltooien. Als het goede antwoord is gevonden/de opdracht is uitgevoerd, meldt de persoon op de centrale post aan de spelleiding hoe de opdracht is volbracht. Deze stuurt dan – per sms – het volgende *waypoint* naar de lopers/fietsers. Zij kunnen vervolgens vertrekken naar het nieuwe punt. Het groepje met de snelste tijd (of de meeste *waypoints* in een bepaalde tijd) wint.

Een voorbeeld van een dergelijke tocht in omgeving Deventer staat hieronder. Aangezien de meeste 'internationale' straatnamen in Deventer (en ook in andere steden) vernoemd zijn naar personen uit de Europese (en Nederlandse) geschiedenis, spitst de tocht zich hierop toe. Het heeft de voorkeur om in het geval van Nederlandse helden personen te kiezen die 'de wereld over zijn gegaan'.

<i>Straat-naam</i>	<i>Informatie held</i>	<i>Coördinaat</i>	<i>Opdracht</i>
Duymaer van Twiststraat	1809-1887 Gouverneur-Generaal van Nederlands-Indië	52.2611818, 6.1655956	Zoek uit wat de relatie was tussen A.J. Duymaer van Twist en Eduard Douwes Dekker.
Anne Franklaan	1929-1945 Symbool voor Jodenvervolgging	52.243168, 6.2285058	Door wie werd Anne Frank verraden?
Henri Dunantlaan	1828-1910 Zwitserse grondlegger Rode Kruis	52.2597645, 6.1776484	Zoek uit welke gebeurtenis er uiteindelijk toe leidde dat Henri Dunant het Rode Kruis oprichtte.
Karel de Groteplein	742-814 Groot keizer van Frankrijk	52.2688498, 6.1647398	Leg uit waarom Karel de Grote heeft gezorgd voor een culturele opleving in Europa.
Koning Wenzelstraat	Kan over verschillende Wenzels (Wenceslaus) gaan...	52.2698101, 6.1672187	Leg uit waarom in Deventer een straat is vernoemd naar een koning Wenzel (Wenceslaus)
Louis Pasteurstraat	1822-1895 Frans scheikundige en bioloog	52.2661336, 6.1722248	Geef de reden waarom Louis Pasteur een belangrijk persoon is geweest.
President Steynstraat	1857-1916 President van Oranje Vrijstaat	52.2626764, 6.1597513	Leg uit wat de relatie is tussen Marthinus Theunis Steyn en het land Transvaal.
Robert Kochlaan	1843-1910 Duits medicus	52.2647795, 6.1744634	Van welke ziekten vond Robert Koch de oorzaak?
Rubensstraat	1577-1640 Schilder	52.26517, 6.1318332	Wat is het duurste gevelde schilderij van Peter Paul Rubens?
Sint Olafstraat	995-1030 Koning van Noorwegen	52.248193, 6.1723458	Leg uit wat het belang van Koning Olaf II de Heilige was voor het christendom.
Churchillplein	1874-1965 Brits premier en schrijver	52.2559802, 6.1635729	Voor welk boek kreeg Winston Churchill in 1954 de Nobelprijs voor de literatuur?