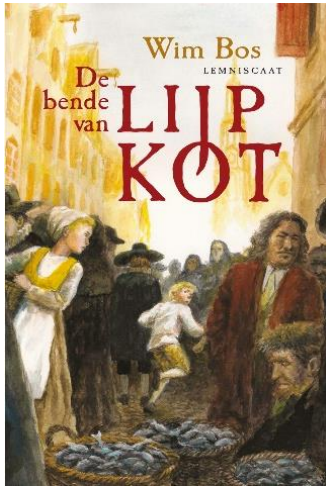


Lessuggesties bij



ISBN: 9789047705864

Prijs: € 16,95

De bende van Lijp Kot

Wim Bos

Vakken of lesonderdelen: mentorles, burgerschap, Nederlands, culturele vorming, aardrijkskunde, geschiedenis, wiskunde, handenarbeid, kunst

Over het boek:

Amsterdam, achttiende eeuw. Sinds zijn vader vertrok met de walvisvaart woont Pontus in het Aalmoezeniersweeshuis. Hij mist zijn pa, maar hij is best gelukkig, zeker sinds hij een baantje heeft als bezorger op de vismarkt.

Op een middag vindt Pontus een dodelijk verwonde man in een steegje waar hij net een partij vis heeft afgeleverd – en voor hij het weet wordt hij beschuldigd van moord. Hij moet uit handen zien te blijven van de schout en zijn rakkers en komt terecht bij de bende van Lijp Kot. Die biedt hem onderdak en bescherming, maar in ruil moet hij zich aansluiten bij Lijps boevenbende. Terwijl hij zijn vader nog zo had beloofd zich nooit tot stelen te verlagen.

Het harde leven als bendelid valt Pontus zwaar, en ondertussen is de moord op Karel Touhout nog steeds niet opgehelderd. Zal hij zijn naam kunnen zuiveren?

Over de schrijver:

Wim Bos (1967) voltooide de schrijfopleiding Proza voor Kinderen en verzorgt historische stadswandelingen voor kinderen door Amsterdam. De bende van Lijp Kot is zijn debuut en winnaar van de Thea Beckman kinderjuryprijs 2016.

Meer info.: www.lemniscaat.nl

Thema's: diefstal, schuld, vriendschap, verraad, geschiedenis, Amsterdam

Lessuggesties

Doelgroep:	De bende van Lijp Kot is geschikt voor kinderen vanaf 10 jaar. Onderstaande opdrachten zijn bedoeld voor leerlingen van groep 7 van het primair onderwijs tot en met klas 2 van het voortgezet onderwijs.
Tijdsinvestering:	Afhankelijk van de gekozen opdrachten variërend van een half lesuur tot meerdere lesuren.
Uitvoering:	Klassikale of individuele start, vervolginvulling zowel individueel als in groepjes mogelijk.

Introductie

U toont de omslag van De bende van Lijp Kot en introduceert het thema en de auteur aan de hand van de tekst op de omslag. Vervolgens leest u de scène voor waarin Pontus weet te ontsnappen uit de Boeien (bladzijde 30 en 32 van het boek, hieronder opgenomen).

Tip: De Boeien was de gevangenis van Amsterdam, die zich onder het nieuwe Stadhuis (het Koninklijk Paleis van Amsterdam) bevond. Via onderstaande [link](#) wandelt u via de knop "Virtueel bezoek" door het paleis. Helaas zijn de kerkers niet opgenomen in deze tour, maar er is genoeg te zien en u krijgt een indruk van de route die Pontus naar buiten heeft moeten nemen.

"Gekletter van een emmer, getik van een bezemsteel die op de grond viel, voetstappen die wegstierven.

Pontus staarde naar de deur die halfopen stond. Voorzichtig kwam hij overeind en stak zijn hoofd om de hoek. De gang was leeg. Zijn oog viel op het sleutelgat van de celdeur. De sleutelbos... Die hing er nog in!

'Hé, psst!' siste een gevangene in de cel naast hem. 'Pak die sleutels en smeer 'm, jongen. Ik zeg niks tegen de cipier'

Door de tralies van de andere cellen staken ineens verschillende armen naar buiten.

'Hé, knul! Maak mijn deur open en ik zal je flink belonen. Kom hier, zeg ik!'

'Cipiertje, cipiertje, doe mij een pleziertje,' zong iemand.

Gelach en gejoel.

Pontus haalde de sleutel uit de deur en keek naar de bos in zijn handen. Zou hij het wagen?

'Wat sta je daar te suffen, man. Vlucht!'

'Onze monden zijn dicht,' riep een ander.

Pontus klemde de sleutelbos steviger in zijn hand. Dit was zijn kans!

Alsof de gevangenen het hadden afgesproken, barstte in één keer in alle cellen een orkaan van jewelste los en bonkten ze op de deuren. ‘Ontsnapping! Ontsnapping!’

Pontus’ ogen schoten van links naar rechts. De schoften!

‘Grijp hem, grijp hem, grijp hem!’

Pontus stootte op het hek af dat de celknechten hadden opengelaten. Hij rende de trap op, sloeg een hoek om, de lange gang in. Niet omkijken. Een donkerbruine deur belemmerde zijn weg. Hij duwde, trok, geen beweging. Stik! Trillend probeerde hij de sleutels uit. Deze niet... Die ook niet, welke was het? Kleng. Hij vloekte, bukte, griste de sleutelbos van de grond en keek over zijn schouder. Niemand. In het gebouw sloegen de stemmen alarm en overal klonken nu haastige voetstappen. Welke sleutel paste nou? Deze? Klik. Ha! Hij duwde de zware deur open. Een halletje... Een kerel die kisten van buiten naar binnen tilde... Buiten!”

Vraag uw leerlingen na te denken over wat Pontus zou kunnen zijn overkomen als hij niet had kunnen ontsnappen.

Maak vervolgens de overstap naar één of meer van de volgende lessuggesties.

Uitvoering

Maak een keuze uit de onderstaande lessuggesties en leid deze in bij de leerlingen.

De moeilijkheidsgraad van de lessuggesties wordt aangeduid met de volgende symbolen:



Lessuggestie 1: De roofof

In *De bende van Lijp Kot* moet Pontus een proef afleggen om te kijken of hij geschikt is als dief.

Daarvoor moet hij van Lijp Kot vanuit de roofof de kamer van Meintje binnensluipen om de geldbuidel van een bezoeker te stelen. De roofof is een kleine donkere kamer met een houten luikje waarin een klein gaatje zit. Door dat gaatje kan Pontus in de kamer van Meintje kijken. Terwijl de bezoeker van Meintje achter een gordijn verdwijnt, moet Pontus het luikje openen, naar binnen sluipen en de geldbuidel van de man stelen.

Opdracht:

In deze opdracht bouwen uw leerlingen een kijkdoos. De kijkdoos stelt de kamer van Meintje voor. De details kloppen zoveel mogelijk met de beschrijving in *De bende van*

Lijp Kot, zelfs het kijkgat waardoor Pontus naar binnen loert, wordt opgenomen. Tijdens het bouwen verzinnen uw leerlingen methoden om iets uit die kijkdooskamer te stelen via één van de wanden of het plafond. Vanzelfsprekend is het niet toegestaan om het deksel te lichten.

Extra informatie: uw leerlingen moeten dus bedenken hoe zij een voorwerpje (bijvoorbeeld een klein geldbuideltje) in de 'kamer'
1) kunnen wegschuiven, -duwen of -trekken.
2) en het vervolgens naar buiten kunnen halen.

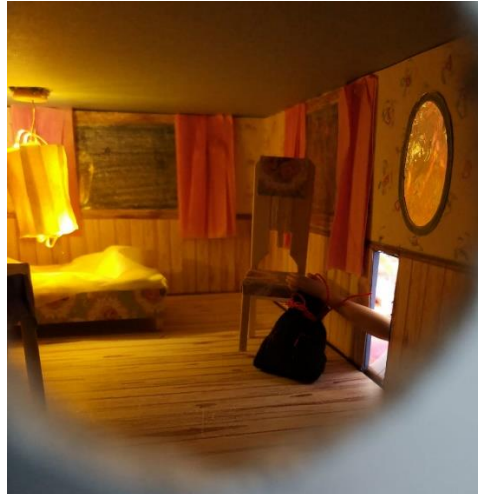
Tips:

- Geef uw leerlingen als tip om een haakje te monteren waarmee zij iets uit de kamer naar zich toe kunnen schuiven.
- Draag uw leerlingen expliciet op om een deurtje of luikje in de kamer te ontwerpen dat van binnenuit niet te zien is.

Nodig: Een schoenendoos, papier, liniaal, lijm, potloden, schaar, (lampjes) en andere knutselbenodigdheden.



Het resultaat zou er als volgt uit kunnen komen te zien:



Lessuggestie 2: Boekverslag

Geef uw leerlingen de opdracht om het gehele boek *De bende van Lijp Kot* te lezen en een leesverslag te schrijven.

U vindt een opzet voor een leesverslag in bijlage 1.



Lessuggestie 3: Kassie-zes

Pontus speelt in 't Enge Gat het spel "Kassie-zes" met zijn maatjes.

Dit spel werd veel gespeeld in kroegen om te bepalen wie het volgende rondje drank moest betalen. Het eerste woord komt van het Engelse "cast", dat "gooien" betekent.

Spel:

Kassie-zes wordt gespeeld met drie dobbelstenen.

Per beurt mag men maximaal drie keer gooien, en een "Kassie" is de combinatie van een 1 en een 4. Deze moeten in één keer gegooid worden, men mag niet sparen.



Als het de speler lukt binnen drie beurten een Kassie te gooien, geeft de derde dobbelsteen aan hoe hoog zijn score is.

Kassie-zes is hoger dan Kassie-drie. Gooi de speler geen 1 en 4, dan heeft hij niets.



Opdracht:

Organiseer voor uw leerlingen een competitie Kassie-zes. Zij spelen met een groepje van maximaal vier leerlingen meerdere rondes en noteren de scores. Wie wint?

Naam speler	Scores (Kassie +...)	Scores (Kassie +...)	Scores (Kassie +...)



Lessuggestie 4: Maak een lapbook over *De bende van Lijp Kot*

Nodig: Diverse papiersoorten in kleuren en formaten, potloden, stiften, schaar, lijm.

Opdracht:

In deze opdracht maken uw leerlingen een lapbook over *De bende van Lijp Kot*. Ze gaan als volgt te werk:

Stap 1: Bedenk minstens zeven onderwerpen die iets te maken hebben met het boek (voorbeelden: Amsterdam, 18e eeuw, armoede, walvisvaart, enzovoort)

Stap 2: Bedenk welke vorm je wilt kiezen voor een miniboekje met een bepaald thema.

Stap 3: Werk per deelonderwerp in één miniboekje. Schrijf in het miniboekje duidelijke informatie over het thema. Je kunt er ook mini-plaatjes bij plakken

Stap 4: Als de miniboekjes af zijn, neem dan een groot vel papier en plak hier de boekjes op. Klaar is het lapbook over *De bende van Lijp Kot*.

Meer informatie over het maken van een laptop en ook over ontwerpen van miniboekjes vind je [hier](#).



Lessuggestie 5: Een kaart maken

Het verhaal van Pontus uit *De bende van Lijp Kot* speelt zich voornamelijk af in een klein hoekje van Amsterdam. Op de schutbladen van het boek is de plattegrond van Amsterdam rond 1762 afgebeeld. Hierop kan men volgen waar Pontus zich steeds bevindt.



Een plattegrond is een tekening over een bepaald gebied dat van bovenaf is getekend. Op deze plattegrond staan alleen de wegen en de grachten en kanalen. Het kaartje van Duvelshoek, rechts in de plattegrond, is gedetailleerder. Daar zijn ook huizen aangegeven, maar niet helemaal van bovenaf, want er zijn ook voorkanten van sommige huizen zichtbaar.

Opdracht:

Geef uw leerlingen de opdracht een plattegrond te maken waarin zij enkele gebouwen duidelijk aangeven.

U kunt als docent kiezen voor een plattegrond van een gebied of dorp dat echt bestaat. Daarvoor kan men bijvoorbeeld gebruik maken van [Google Maps](https://www.google.nl/maps).

U kunt ook kiezen voor een plattegrond van een gebied dat niet echt bestaat en het ontwerp overlaten aan uw leerlingen.

Tip: laat uw leerlingen eerst in potlood werken en pas op het eind de tekening in het net overtrekken met stift/pen.

Fantasieland:

Stap 1: Teken eerst de ruwe vorm van het gebied (land) dat je in kaart wilt brengen. Denk aan de kustlijnen en de grenzen met de buurlanden.

Stap 2: Geef vervolgens aan waar de wegen, spoorwegen, rivieren, enzovoort lopen. Als het de kaart van een land wordt, kun je hier alvast aangeven waar de steden en dorpen komen te liggen (vaak aan een rivier, de kust, een spoorlijn of een wegenknooppunt).

Stap 3: Als laatste teken je de dingen in die jij belangrijk vindt. Deze teken je niet van boven maar van voren. Kijk naar het kaartje in *De bende van Lijp Kot* om te zien hoe je dat doet.

Een dorp kun je aangeven met een paar huisjes. Een kerk geeft het middelpunt van een stad aan. Een bos geef je aan met een aantal bomen. Een belangrijke

boom teken je natuurlijk ook, net als misschien vissen in het water, een boot, of een paard of trein waaruit moet blijken dat het een ruiterspad of een spoorweg is. Zet ook de namen die jij belangrijk vindt op de kaart.



Print: freeimages.com

Je eigen wijk/dorp/stad:

Stap 1: Ga naar [Google Maps](https://www.google.com/maps) en zoek je eigen adres op. Print eventueel de kaart van het gedeelte dat je wilt natekenen.

Teken de vorm van dat gedeelte na (trek deze eventueel over).

Stap 2: Teken er de belangrijkste wegen, rivieren, sloten en weggetjes in.

Stap 3: Om aan te geven dat ergens huizen staan teken je huisjes. Niet van bovenaf, maar van voren. Het maakt niet uit of ze er echt zo uitzien, je wilt alleen maar aangeven dat er huizen staan. Dit doe je ook met bomen.

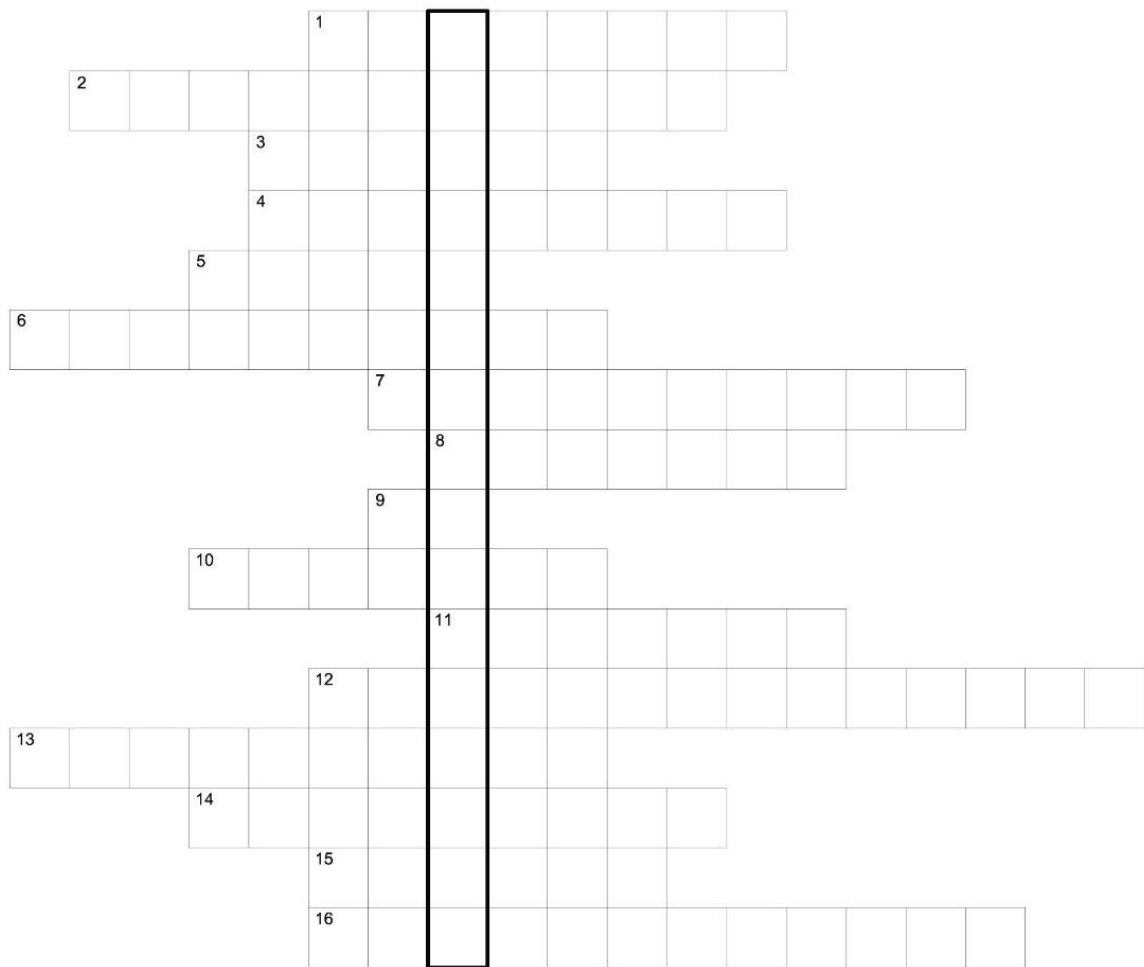
Stap 4: Je eigen huis teken je een stuk groter en natuurlijk veel mooier. Dit doe je ook met andere belangrijke punten op je kaart. Een kerk, je school, een hoge flat of ander gebouw dat jij belangrijk vindt. Teken eventueel jezelf erbij, of je hond of kat.

Stap 5: Schrijf de namen van de straten die belangrijk zijn op de kaart. Doe dit ook met de namen van belangrijke bouwwerken of voorwerpen op je kaart.



Lessuggestie 6: Kruiswoordpuzzel

Biedt de kruiswoordpuzzel hieronder aan uw leerlingen aan. Hij dient gevuld te worden met woorden uit De bende van Lijp Kot. Als een leerling een antwoord niet weet, kan hij deze dus in het boek terugvinden. Wanneer alle antwoorden gevonden zijn, verschijnt er in het blok van boven naar beneden een woord dat eveneens in het boek voorkomt.



1. Wat is de achternaam van Pontus?
2. Wat draagt Pontus op zijn hoofd?
3. Hoe heette het hoofd van de politie vroeger?
4. Wat is het beroep van Pontus?
5. Met welk vervoersmiddel wordt Pontus weer terug naar huis gebracht?
6. Uit welk land komt Pontus oorspronkelijk?
7. Welk bewijs van de moord denkt men te hebben tegen Pontus?
8. Waarmee bevrijdt Meintje zichzelf en Pontus?
9. Welke letters staan er op het geldbuideltje?
10. Hoe heten de dienaren van de schout?
11. Hoe heet Meintje in het echt?
12. Hoe heet de Botermarkt tegenwoordig?
13. In welke stad speelt het verhaal zich af?
14. Hoe wordt het donkere kamertje naast dat van Meintje genoemd?
15. Hoe heet de gevangenis waar Pontus uit ontsnapte?
16. Wat is de naam van de vermoordde man?



Lessuggestie 7: Bijnamen

In De bende van Lijp Kot komen verschillende bijnamen voor. Bijnamen zeggen vaak iets over de persoon die de bijnaam heeft. Met Lange Lijs wordt bijvoorbeeld iemand bedoeld die lang en dun is. In het boek staan de bijnamen: Stompe Maup, Bokkie, De Harder, Volle Kaat en natuurlijk Lijp Kot.

Opdracht 1:

Laat uw leerlingen bedenken wat de bijnaam zou kunnen zeggen over de karakters in het boek. Hun oplossing zetten ze achter de naam in de eerste kolom. Vervolgens gaan ze in het boek op zoek naar de reden waarom de schrijver die bijnaam heeft bedacht. Ze zetten deze verklaring achter de naam in de tweede kolom.

Bijnaam	Eerste indruk van de persoon	Betekenis volgens het boek
Stompe Maup		
Bokkie		
De Harder		
Volle Kaat		
Lijp Kot		

Opdracht 2:

Bij deze opdracht bedenken uw leerlingen in twee- of drietallen een bijnaam voor de ander. Om een goede bijnaam voor iemand te vinden, kan men de volgende vragen stellen:

Wat zijn je hobby's? (Muziek, sport etc.)

Noem wat woorden die te maken hebben met je hobby's. (Voorwerpen, kleuren, onderdelen)

Wat is je lievelingskleur?

Wat zijn je lievelingskleren?

Wat is je lievelingseten?

Wat is je lievelingsdier?

De leerlingen schrijven alle antwoorden op en bedenken zelf nog meer vragen voor de ander. Natuurlijk kan men ook zelf bijzondere kenmerken van de ander noteren.



Lessuggestie 9: Een geldbuidel maken

In het boek spelen geldbuidels een grote rol. Ze worden bijvoorbeeld gestolen in de roefkamer van Meintje en de vermoordde man heeft initialen op zijn buidel staan.

Opdracht:

Uw leerlingen maken in deze opdracht zelf een buidel. Het mooist is eentje van leer, maar als ze er eentje van dikke stof maken, kunnen ze er initialen op borduren./

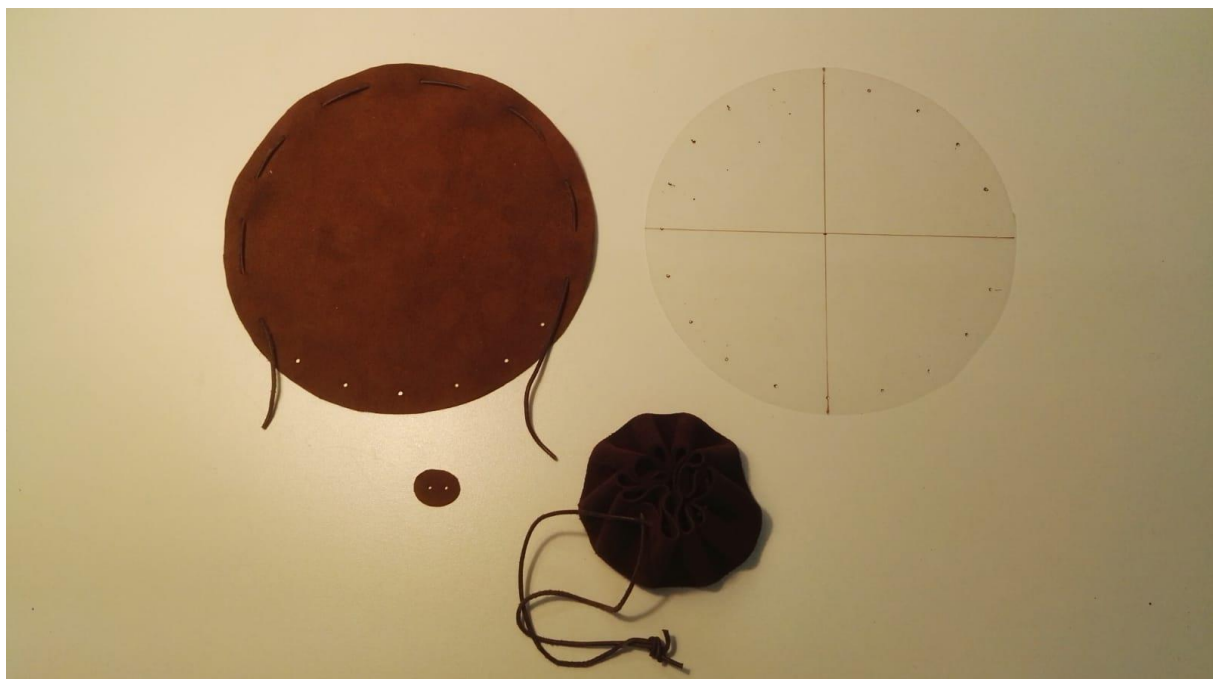
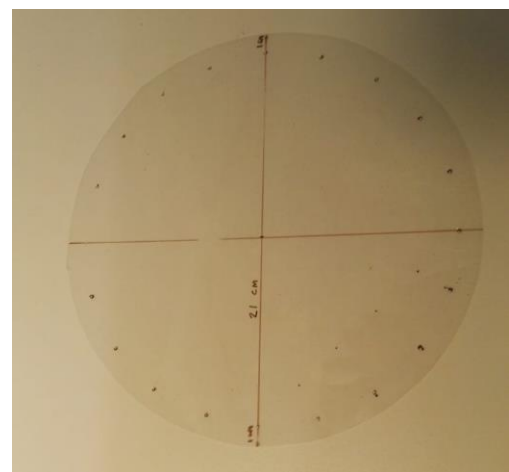
Nodig: Leer of stevige stof. Een of twee koordjes om door de gaatjes te halen. Een gatentang (of een hol pijpje met hamer) voor in het leer en een schaar.

Stap 1: Maak een cirkel met een diameter van 21 cm (zie bijlage 2).

Stap 2: Verdeel de 20 gaatjes zoals op het voorbeeld en het patroon hieronder.

Stap 3: Sla de gaatjes volgens het patroon in het leer.

Stap 4: Rijg het koordje erdoor en je buidel is klaar.





Lesuggestie 10: ontsnapping

Pontus uit *De bende van Lijp Kot* weet uit de gevangenis te ontsnappen doordat een paar suffe celknechten de deur van zijn cel laten open staan. De sleutelbos naar de vrijheid zit er zelfs nog in.

Pontus wist de weg in de gevangenis naar buiten niet. Hij voelde zich waarschijnlijk als in een doolhof verzeild.

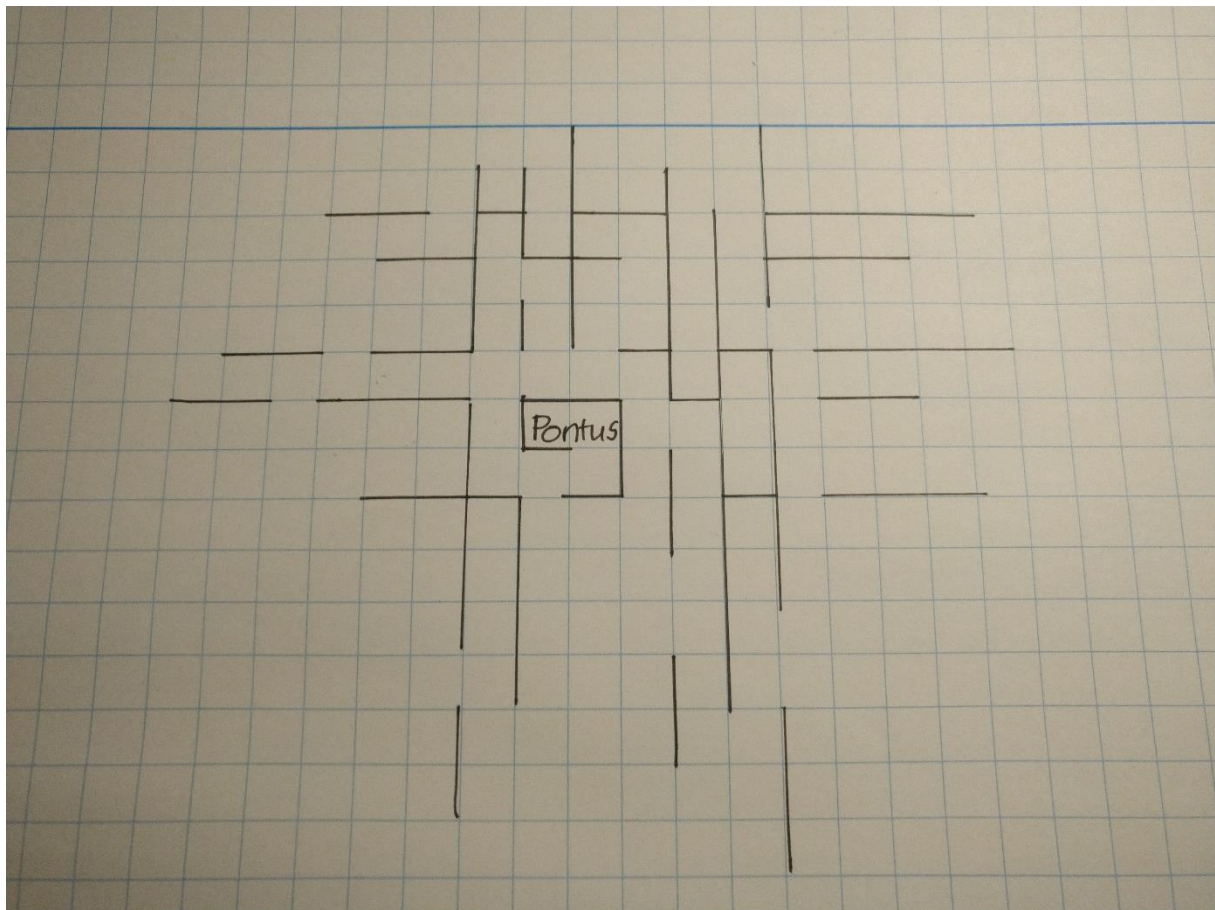
Opdracht:

In deze opdracht ontwerpen uw leerlingen een doolhof van 1 A4 groot.

Nodig: Een vel roosterpapier, een liniaal, een pen en een potlood en pen.

Stap 1: Maak in het midden je startpunt.

Stap 2: Zet (eerst in potlood) horizontale en verticale lijnen.



Stap 3: Maak je papier zo vol mogelijk maar zorg dat je minstens 1 (ingewikkelde) ontsnappingsroute overhoudt.



Lessuggestie 11: Lijp Kot Cluedo

Karel Touhout is vermoord in de Land van Beloftensteeg, met als moordwapen een mes waarvan het puntje ontbreekt. In dit spel weten we wel dat Karel Touhout is vermoord, maar niet waarmee, waar en door wie. Dat gaan uw leerlingen onderzoeken.

Het spel

Nodig:

- De beamer, een whiteboard en whiteboardmarkers,
- Een digibord of uitgeprint speelbord met zes pionnen,
- Zes of twaalf dobbelstenen (één of twee per groepje),
- Het speelbord *,
- De kaarten met de daders geprint en geplastificeerd *,
- De kaarten met de moordwapens geprint en geplastificeerd *,
- De kaarten met de moordlocatie geprint en geplastificeerd *.

(*) Zie bijlage drie

Mogelijke daders:

1. Pontus,
2. Lijp Kot,
3. Mijntje,
4. Kasper,
5. Nout,
6. Volle Kaat

Mogelijke plaats van de moord:

1. Land van de Beloftensteeg,
2. De Botermarkt,
3. Het nieuwe stadhuis,
4. De Schuilhoeve bij Limmen,
5. Kistenmakersgracht
6. De Waag
7. De Roofkamer,
8. De Boeien,
9. Kroeg 't Enge gat

Het mogelijke moordwapen:

1. Een mes,
2. Een strohoedje,
3. Een sleutel,
4. Een koevoet,
5. Een visspeldje
6. Een zilveren kandelaar

Doel van het spel:

Achterhalen wie de dader is, waar de moord heeft plaatsgevonden en waarmee hij is gepleegd.

Uitvoering:

Stap 1: De klas wordt in drie tot zes groepen verdeeld.

De groepen worden genoemd naar een van de daders en beginnen elk op een vakje buiten het bord. De nummers staan bij de namen van de daders.

Stap 2: Uit bovenstaande drie groepen kaarten wordt uit elke groep, zonder te kijken, één kaart getrokken. Dit zijn in het spel de dader, het moordwapen en de moordlocatie. De docent of begeleider bewaart deze kaarten goed.

Stap 3: De overige kaarten worden geschud en verdeeld over de groepen. Elke groep is één persoon uit het spel op het bord.

Stap 4: Door om de beurt met een dobbelsteen te gooien kun je op het bord van plaats naar plaats lopen. Zo gauw je in een plaats bent gekomen mag je een andere persoon (groep) vragen naar een wapen, de plaats waar ze zich bevinden en een verdachte. Als de gevraagde minstens één van deze drie kaarten in het bezit heeft, moet men deze aan de andere groep laten zien. Door zoveel mogelijk kaarten van de andere spelers te zien kan de dader, het wapen en de plaats gevonden worden.

Stap 5: Zodra een groep weet wie de dader is, wat het moordwapen is en waar de moord gepleegd is, mag zij de kaarten bij de docent komen bekijken. Heeft men alle drie goed, dan heeft de groep het spel gewonnen. Is het niet juist, dan mogen zij niet meer meespelen.

Afronding:

Plan een dag(deel) in waarop uw leerlingen de verschillende opdrachten die ze hebben uitgevoerd, kunnen presenteren. U kunt dit bijvoorbeeld doen op een presentatieavond of -middag, waarvoor u ook ouders, familie of andere belangstellenden kunt uitnodigen.

Het zou leuk zijn als er in de school of het lokaal een (semi-) permanente plek voor het werk van de leerlingen ingeruimd wordt.

Bijlage 1: Lessuggestie 2

Een leesverslag maken

Veel scholen en lesmethoden stellen andere eisen aan het maken van een leesverslag. Informeer dus altijd of onderstaande opzet overeenkomt met de ideeën van jouw docent

Opbouw van een leesverslag

- 1) primaire gegevens
- 2) korte samenvatting
- 3) uitwerking
- 4) eigen mening
- 5) bronvermelding

Primaire gegevens: je noteert onderstaande primaire gegevens op een apart blad:

- je noteert eerst de naam van de auteur,
- vervolgens de titel van het boek
- daarna de naam van de uitgeverij
- en de plaats en het jaar van uitgave
- indien vermeld in het boek de eerste druk van het werk
- als het boek een ondertitel heeft vermeld je die ook

Bijvoorbeeld:

Titel: De bende van Lijp Kot
Auteur: Wim Bos
Uitgeverij: Lemniscaat
Druk: 1, 2015

Geef ook aan

- hoe de opbouw van het verhaal is
- Noteer het aantal bladzijden,
- Neem een afbeelding van de omslag in je verslag op en geef aan of er illustraties in het boek staan.

Samenvatting:

Maak een samenvatting van het verhaal van maximaal een half getypt A-4

Uitwerking:

- a. titelverklaring:
Geef aan wat de titel zegt of wat de schrijver daarmee bedoeld kan hebben
- b. motto:
Als het boek een motto heeft, noteer deze dan en leg tevens uit wat deze, volgens jou, met het verhaal te maken heeft
- c. thema:
Waar gaat het boek over? Leg dit in maximaal 3 zinnen uit.
- d. personages:

Leg uit welke personages in het boek een rol spelen en welke eigenschappen deze hebben. Ontwikkelen zij zich gedurende het verhaal?

e. tijd en ruimte:

Is de omgeving of de tijd waarin het verhaal zich afspeelt van belang voor het verhaal?

f. vertelperspectief:

Is er een ik-verteller, een personale verteller, een alwetende verteller?

Eigen oordeel over het boek:

Wat vind je van het boek? Omschrijf het in maximaal een half A-4.

Denk bij het beoordelen van het boek aan de volgende zaken:

- De gebeurtenissen
- De personages
- De opbouw van het verhaal
- Het taalgebruik

Bronvermelding: Geef tot slot aan welke bronnen je hebt gebruikt bij het maken van je verslag. Wees daar heel volledig in.

Bijlage 2: Lessuggestie 6

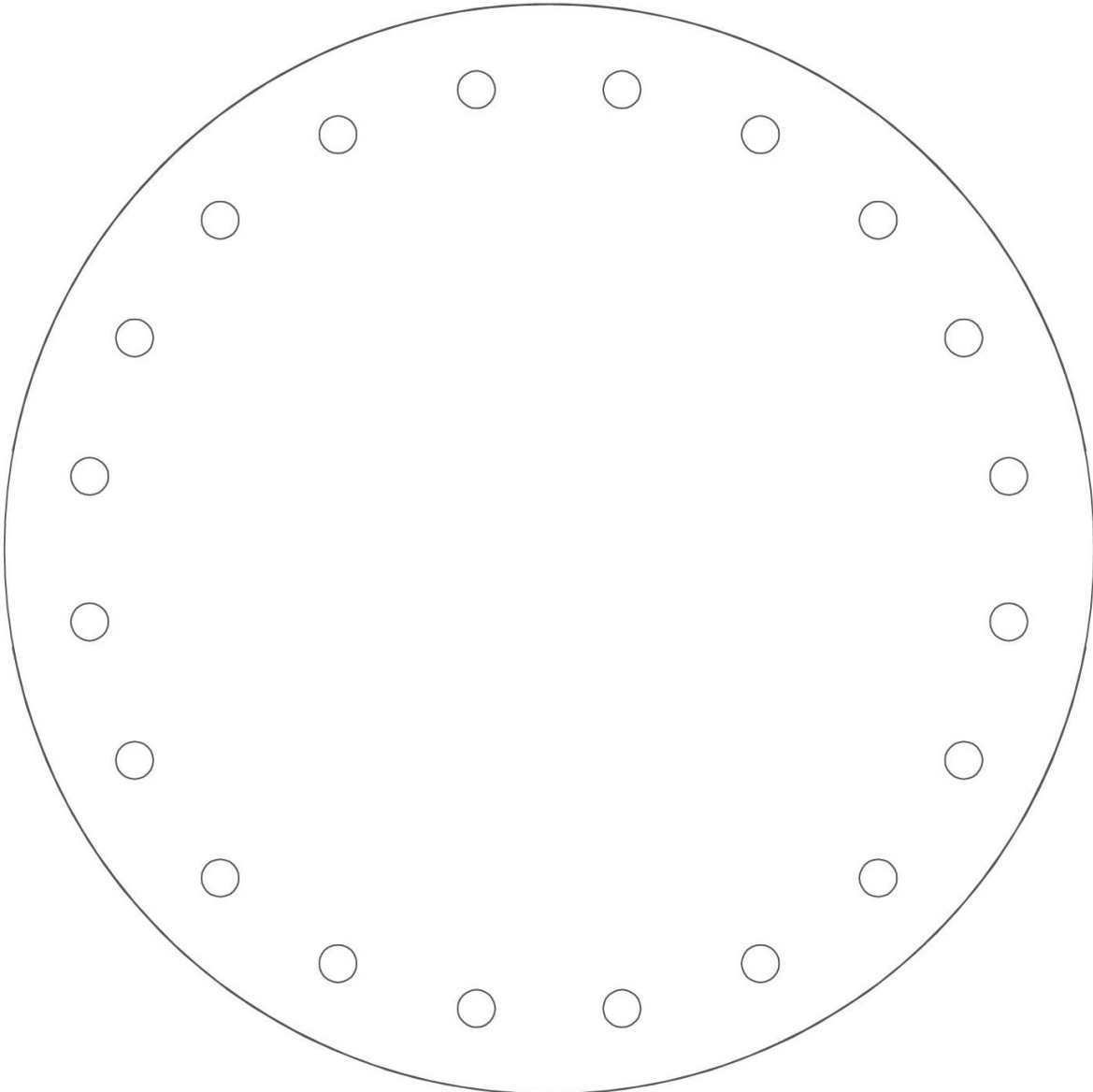
Oplossing puzzel:

1. Pedersen
2. Strohoedje
3. schout
4. Visdrager
5. Koets
6. Denemarken
7. Visspeldje
8. Sleutel
9. KT
10. Rakkers
11. Neeltje
12. Rembrandtplein
13. Amsterdam
14. Roofkamer
15. Boeien
16. Karel Touhout

Oplossing verticaal: doodskistenmaker

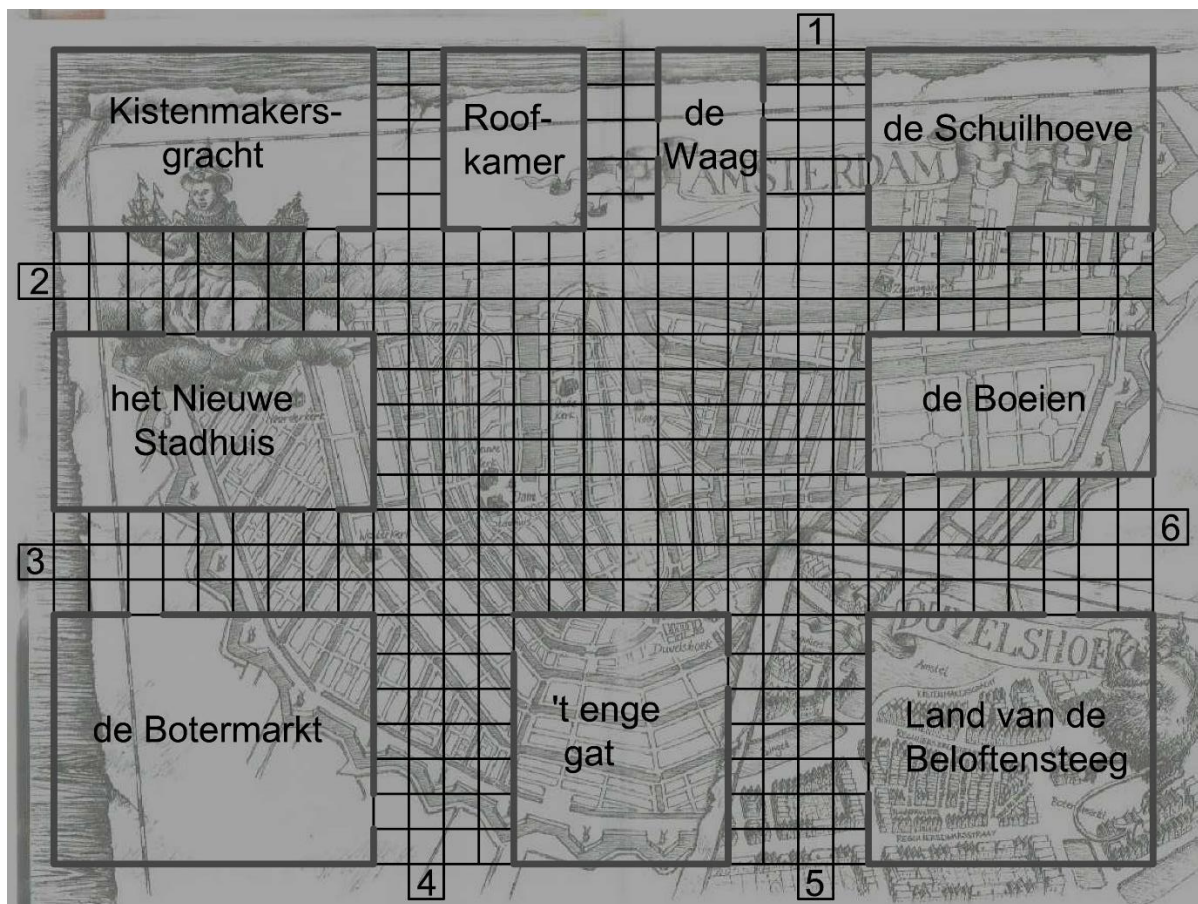
Bijlage 3: Lessuggestie 9

Patroon van de buidel:



Bijlage 4: Lessuggestie 11

Het speelbord:



De speelkaarten:

MES

STROHOEDJE

SLEUTEL

KOEVOET

VISSPELD

KANDELAAR

PONTUS

LIJP KOT

MEINTJE

KASPER

NOUT

VOLLE KAAT

**LAND VAN
BELOFTEN-
STEEG**

BOTERMARKT

**NIEUWE
STADHUIS**

SCHUILHOEVE

**KISTENMAKERS-
GRACHT**

DE WAAG

ROOFKAMER

DE BOEIEN

'T ENGE GAT