

# het MOT | Nieuwsbrief

juli 2017



## Inhoud

Zomeren in het MOT | Start op maandag 3 juli  
Stammen voor een pomp  
Stuk in de kijker | Horden

### Zomeren in het MOT | Start op maandag 3 juli



Volgende week gaat *Zomeren in het MOT* van start! In de vorige nieuwsbrief kon je al kennismaken met het [programma](#). Reis jij mee met ons naar het oude Rome?

### Stammen voor een pomp



Heel wat mensen hebben nog een metalen handpomp waarmee ze water uit een put oppompen. De voorgangers van deze metalen pompen werden volledig uit hout gemaakt, dit was het werk van de pompboorder. Het MOT heeft heel wat werktuigen van en documentatie over de pompboorder en gaat daarmee in 2018 aan de slag. Om deze techniek beter te leren kennen en door te geven zullen we een boomstam doorboren en hem afwerken tot een bruikbare pomp. De voorbereidingen, waarvan je een impressie krijgt op [het MOT in beeld](#), werden alvast getroffen. Het publiek zal hier op diverse manieren bij betrokken worden en het hele proces gedocumenteerd.

### Stuk in de kijker | Horden

Enkele medewerkers van het MOT gingen op bezoek bij [Aart Horden in Everdingen \(NL\)](#), een oude [griendwerker](#) met een erg gepaste achternaam die nog heel wat kennis heeft over het maken van horden.



Horden? Neen, niet die van de hordelopers maar wel de gevlochten wilgenschermen die vroeger vaak gebruikt werden. Horden kwamen van pas om schapen en andere dieren tegen te houden, als loopplank in steigers op de bouwwerf, als zoldervloer in boerderijen, bij waterbouwkundige werken, als tijdelijke brug om een sloot over te steken, als landbouwwerktuig om het zaad op het veld te dekken enzomeer. Op het eerste zicht eenvoudig vlechtwerk, maar de kennis en vaardigheid van een echte hordemaker valt niet te onderschatten. Een impressie van dit werkbezoek op [het MOT in beeld](#).



het MOT | Museum voor de Oudere Technieken  
Guldendal 20 - 1850 Grimbergen  
T 02 270 81 11 - F 02 270 09 83  
[info@mot.be](mailto:info@mot.be)  
[www.mot.be](http://www.mot.be)

