

### Enkele feiten en cijfers

- In de Overdiepse Polder kan 9 miljard liter Maaswater geborgen worden
- Hierdoor daalt de waterstand op de Bergsche Maas met 27centimeter en wordt het gebied stroomopwaarts beschermd
- Naar verwachting stroomt de polder één keer in de 25 jaar onder water
- In totaal is er ongeveer 3,3 miljoen kuub grond verplaatst
- Er is meer dan 150.000 keer heen en weer gereden met een dumper of vrachtwagen
- Er is 125.000 m2 plastic folie uitgerold voor tijdelijke wegen voor grondtransport
- Elke terp is circa twee hectare groot, zes meter hoog en heeft een volume van 120.000 m3 zand en klei
- Voor elke terp waren 6000 ritten met zandauto's nodig
- De oude dijk langs de Bergsche Maas is 3 meter afgegraven tot zo'n 2,5 meter boven NAP
- Bij het afgraven van de oude dijk kwam 500.000 kuub zand en klei vrij
- Bij het afgraven van de oude dijk zijn X aantal explosieven gevonden
- Sinds de start van de werkzaamheden in 2010 zijn zo'n 7500 belangstellenden op excursie geweest in de Overdiepse Polder

### Veranderingen in de Overdiepse Polder

In de Overdiepse Polder is meer gebeurd dan het bouwen van acht boerenbedrijven op een terp. Naast waterberging en landbouw is er extra ruimte voor ecologie en recreatie. Het gebied kent verschillende markante punten, waaronder een oorlogsmonument, een gemaal en diverse uitkijkpunten.

Alle veranderingen op een rij:

- Aanleg van acht terpen langs een nieuwe primaire kering (dijk)
- Bouw van acht boerenbedrijven
- Sloop van achttien oude boerderijen
- Aanleg van een natuurgebied van 40 hectare, op sommige plekken meer dan 50 meter breed
- Aanleg van dertig nieuwe visplekken
- Aanleg van de Westplas
- Aanleg nieuwe uitwateringsluis en opstelplaats voor noodpompen
- Aanleg nieuw gemaal
- Aanleg fietsverbinding zodat er een rondje polder gemaakt kan worden
- Verlaging van de oude dijk 2,5 meter boven NAP
- Aanleg van beeldbepalende markeringen zoals vier uitkijkpunten in de polder en een beeldbepalend element bij de toegang van de erven van de boerderijen