



Naturpfad Blitzenreuter Seenplatte

Themen:	Gewässer, Wald, Landschaft, Landwirtschaft
Vermittlungsmethode:	Klassischer Schilderpfad und Interaktive Naturerlebnispfade
Länge/ Zeitbedarf:	Je nach Wahl des Lehrpfades unterschiedlich
Führungen:	ja
Lage:	12km westlich von Ravensburg an der B 32
Beginn:	Parkplatz Häcklerweiher
Ansprechpartner:	PRO REGIO Albrecht Trautmann Frauenstr. 4 88212 Ravensburg Tel.: 0751/859687 Albrecht.Trautmann@landkreis-ravensburg.de
Weitere Informationen:	http://www.blitzenreute-seen.de http://www.seenprogramm.de/41.html?&L=0



Inhaltliche Kriterien

1. Inhalt/ Thema/ Ziele

Seit diesem Jahr gibt es neben dem Naturpfad Blitzenreuter Seenplatte auch drei Interaktive Naturerlebnispfade: Die DENKmal-Route, die MACHmal-Runde und den SCHAUmal-Weg. In der folgenden Bestandsaufnahme werde ich an denen Stellen zwischen den Lehrpfaden unterscheiden, wo sich diese voneinander abgrenzen. Bei Kriterien, die für alle Lehrpfade gelten, werde ich im Folgenden nicht differenzieren.

Naturpfad:

Der Naturpfad beinhaltet insgesamt 13 Tafeln, welche grob die Themen Gewässer, Wald, Landschaft und Landwirtschaft berücksichtigen.

Station 1: Lebensraumboptimierung Blitzenreuter Seenplatte- ein EU LIFE-Natur-Projekt



Inhalt: Die Blitzenreuter Seenplatte zählt mit ihrer Vielfalt an Lebensräumen wie Seen, Röhrichten, Mooren und naturnahen Wäldern als Rückzugsgebiet für zahlreiche Tiere und Pflanzen. Durch Entwässerung und Nährstoffanreicherung wurde das Gebiet Anfang des 20. Jahrhunderts stark beeinträchtigt und soll durch dieses Projekt

wieder in einen naturnahen Zustand versetzt werden.

Station 2: Einführung in den Naturpfad

Unter anderem folgende Fragen sollen auf dem Naturpfad, welcher vorbei am Häcklerweiher durch das Dornacher Ried zum Naturschutzgebiet Vorseer- Wegenried führt, beantwortet werden: Was ist der Unterschied zwischen einem See und einem Weiher? Wie saniert man ein Gewässer? Was ist ein Bannwald?

Station 3: Stillgewässer gestern und heute

Inhalt: Die Blitzenreuter Seenplatte umfasste früher einmal 11 Seen (natürlich) und Weiher (künstlich angelegt, vor allem zur Deckung des großen Fischbedarfs) mit einer Wasserfläche von 255ha. Heute sind davon noch 5 Gewässer (65ha) übrig. Weiher und Seen verlanden zwar natürlich, jedoch wurde und wird dieser Prozess durch menschliche Einflüsse beschleunigt. Eine Karte zeigt zusätzlich die geschichtlichen Veränderungen auf.

Station 4: Die Weiherbewirtschaftung (Die Funktionsweise eines „Mönchs“)



Inhalt: Um ein Weiher anzulegen, wird mit einem Damm ein Bach aufgestaut. Fische im Weiher kann man schnell und effektiv fangen, indem man das Wasser ablässt. Dies geschieht durch einen sogenannten „Mönch“. Die Fische werden dann entweder in einem Auffangbecken unterhalb des Dammes abgefangen oder vom Grund des

Weiher abgefishcht.

Station 5: Vom See zum Moor

Inhalt: Fast alle Moore Oberschwabens haben sich aus Seen entwickelt, welche in der letzten Eiszeit entstanden sind.

Wie dies genau ablief und welche Schritte dabei erfolgten, wird anhand von Texten und Bildern erläutert.

Station 6: Wald ist mehr als Holz und Bäume

Inhalt: Holz ist ein wertvoller und ständig nachwachsender Rohstoff. Dennoch ist Wald mehr als nur ein Holzlieferant. Er schützt den Boden vor Erosion, filtert die Luft und bildet Sauerstoff, gleicht Klimaextreme aus, gibt vielen Tieren und Pflanzen

Schutz und Lebensraum, speichert und reinigt das Wasser und bietet uns stressgeplagten Menschen Ruhe und Erholung.

Station 7: Bannwald- ein Urwald von morgen

Inhalt: In Bannwäldern ist jegliche Holznutzung und sonstige Veränderung untersagt. Sie können sich dadurch zu absoluten Naturwäldern entwickeln. Der Wald im „Dornacher Ried“ wurde 1924 als Bannwald ausgewiesen und bietet Lebensräume für seltene Tier-, Pflanzen- und Pilzarten, die auf totes Holz angewiesen sind. Das Betreten des Bannwaldes ist unerwünscht, um nicht in die Entwicklung einzugreifen und lebensgefährlich, da Äste herabfallen und Bäume umstürzen können. Die Grafik zeigt einen Baumstamm als Lebensraum vieler Tier- und Pflanzenarten auf.

Station 8: Wirtschaften im Einklang mit der Natur

Inhalt: Unter einer naturnahen Waldwirtschaft versteht man: möglichst keine Kahlschläge; Naturverjüngung statt Pflanzung; standortgerechte Baumarten; vielfältige und ungleichaltrige Mischwälder; hoher Anteil natürlich vorkommender, einheimischer Baumarten; waldverträgliche Wildbestände durch wirksame Bejagung. Die Abbildungen stellen Reinbestand und Mischwald gegenüber.

Station 9: Die Streuwiese, durch historische Nutzung ein wertvoller Biotop

Inhalt: Früher wurden die nassen Wiesen im Umfeld der Seen und Weiher für die Einstreu im Stall genutzt. Heute bieten die Streuwiesen für seltene Pflanzen und Tierarten Lebensräume. Das sind unter anderem die abgebildeten Pflanzen: das Sumpferzblatt, der Teufelsabbiss und der Schwalbenwurzian.

Station 10: Vom Eis geschaffen- der Vorse

Inhalt: Der Vorse entstand nach der letzten Eiszeit (Würm) vor ca. 12000 Jahren. Er ist ein Eisrandstausee und bildete sich zwischen zwei Endmoränewällen und den abschmelzenden Eismassen unter dem Einfluss des Schmelzwassers. Durch mehrmalige Absenkung des Wasserspiegels und der zunehmenden Verlandung verkleinerte sich der Vorse auf eine Wassertiefe von 2m und einer Wasserfläche von ca. 8ha. Diese Entwicklung wird grafisch dargestellt.

Station 11: Von jungen Moränen und barocken Hügeln

Inhalt: Die Landschaft Oberschwabens wurde durch die Eiszeiten geformt. Die Gletscher der Rißeiszeit vor etwa 200000 Jahren reichten bis zur Donau, die der Würmeiszeit vor etwa 20000 Jahren nur noch ins südliche Oberschwaben. Im Bereich der Blitzenreuter Seenplatte endete der letzte Vorstoß des Würmgletschers. Die dadurch entstandenen Kieskuppen werden heute oft als Kiesgruben genutzt. Eine Karte zeigt die Verläufe der Gletscher zusätzlich auf.

Station 12: Sanierung von Seen und Weihern

Inhalt: Ursachen der Nährstoffanreicherung und der daraus resultierenden Verlandung von Weihern und Seen sind vor allem Einträge von schlecht gereinigten Abwässern und von landwirtschaftlichen Düngemitteln. Um diese Auswirkungen zu verhindern müssen folgende Maßnahmen getroffen werden: Anschluss aller Einzelwohnplätze an eine zentrale Kläranlage; Anbau- und Düngeberatung bei den Landwirten; Vertragliche Extensivierung kritischer, landwirtschaftlich genutzter Flächen; Wiederaufnahme traditioneller Weiherbewirtschaftungssysteme mit regelmäßigem Ablassen; Angepasster Fischbesatz, Geregelte Freizeitnutzung und Pflege des Verlandungsbereiches. Veranschaulicht wird dies durch zwei schematische Grafiken.

Station 13: Der Weg war das Ziel

Zum Ende sind nochmals die wichtigsten Punkte des Naturpfades zusammengefasst. Außerdem finden sich Hinweise, wie die Besucher zur Pflege und Erhaltung der Kulturlandschaft beitragen können: Die Natur auf ausgewiesenen Wegen genießen, heimische Erzeugnisse kaufen, heimisches Holz als Energie- und Baustoff verwenden.

Das Ziel des Naturlehrpfades liegt sowohl in der Vermittlung von Fachwissen, als auch in der Erziehung zu umweltschutzrelevantem Verhalten, da der Besucher immer wieder direkt angesprochen wird, sein Verhalten zu überdenken.

Interaktive Naturerlebnispfade:

Es gibt drei unterschiedliche Pfade, die insgesamt 16 Stationen beinhalten. Der DENKmal-Weg soll zum Fühlen, Sehen und Nachdenken anregen und beinhaltet die



Stationen 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 und 10. Besonders für Familien geeignet ist der MACHmal-Weg mit den Stationen 1, 2, 3, 9, 10, 11, 12, 13 und 14, da dieser zum Sehen, Hören, Spüren und Austoben anregt. Als dritte Möglichkeit kann man den SCHAUMal-Weg begehen. Dieser bietet an den Stationen 1, 2, 3, 9, 10, 15 und 16

neben einer sehenswerten Landschaft Stationen zum Sehen, Hören, Fühlen, Riechen und Genießen. Die beiden zuletzt erwähnten Wege lassen sich gut als Fahrradtour bewältigen. Da einige Stationen auf allen der drei oben genannten Wege liegen, werde ich diese nun der Reihe nach vorstellen.

Station 1: Geländemodell Häcklerweiher



Unter dem Motto „Wasser marsch!“ wird an einem drehbaren Würfel die Frage gestellt, welchen Weg das Wasser des Weiher zur Schussen nimmt. Der Besucher wird aufgefordert, Wasser mit seinen Handkuhlen aus dem Weiher in das Geländemodell zu schütten um so den Verlauf des Wassers beobachten zu

können. Auf den zwei weiteren Seiten des Würfels wird die zuvor gestellte Frage beantwortet. Zugleich wird noch die Frage gestellt und auch beantwortet, in welches Meer dieses Weiherwasser fließt.

Station 2: Fische

Der erste Würfel fragt nach den größten Raubfischen im Häcklerweiher und stellt Hecht, Zander und Flussbarsch ausführlich vor. Am zweiten Würfel findet man Informationen zum Aal und der dritte handelt von Libellen. Auf jedem Würfel sind Fotos abgebildet und informative Texte enthalten.

Station 3: Stelzenbäume

Um an dieser Station der Aufforderung nachzugehen, muss man sich bäuchlings auf eine Liege legen und den nebenstehenden Baumstamm genau betrachten. Der Würfel erklärt dann ausführlich auf zwei Seiten alles zum Thema Mineralisierung.

Station 4: Holzlupe

In kurzen Abständen zueinander findet man am Wegrand drei Holzlupe mit unterschiedlichen Aufschriften: Torfmoos, Sonnentau und Moosbeere. Schaut man durch die Lupe hindurch, wird der Blick auf die auf der Lupe stehenden Pflanze fokussiert. Zuvor findet man ein Informationsschild, welches anhand Abbildungen und Text über die drei Pflanzen informiert.

Station 5: Sehrohr

Folgt man den Anweisungen auf dem bei Station 4 erläuterten Schild und schaut durch dieses Sehrohr, kann man mit etwas Glück einen Wasserfrosch, einen Wasserläufer oder eine Libelle sichten. Diese werden auch auf dem oben dargestellten Schild beschrieben und visuell dargestellt.

Station 6: Alpenpanorama

An dieser Station hat man eine wunderbare Aussicht und kann die Berge sehen. Direkt vor der Bank findet man eine Schautafel, mit deren Hilfe man den sichtbaren Bergen Namen zuordnen und erkennen kann, in welche Richtung bestimmte Berge liegen.

Station 7: Torfstich



Hier bekommt man neben ausführlichen Informationen zum Thema Torf eine Torfgrube und Torf beim Trocknen zu sehen. Für Interessierte gibt es einen Hinweis, wo man sich die Torfstechergeschichten von Wasenstechern erzählen lassen kann.

Station 8: Besucherplattform Matschkuhle

Unter dem Aspekt der Wiedervernässung werden Maßnahmen von früher und heute aufgezeigt und anhand von Bildern erklärt. Neben einer Besucherplattform hat man die Möglichkeit Moor zu riechen und zu spüren, indem man barfuß darüber geht oder darin wühlt.

Station 9: Baumwohnung

Welche Einflüsse Ameisen und Spechte auf die Baumstämme haben können und welche Auswirkungen das hat, wird an dieser Station erläutert. Aufgefordert wird der Besucher ein sich in der Nähe befindenden Baumstamm zu suchen, der von Ameisen umgebaut worden ist.

Station 10: Waldspielplatz



Neben Sitzgelegenheiten kann man hier einen Baumstamm mit Markierungen finden, der der Frage nachgeht, wer am weitesten springen kann: Maus, Frosch, Hase, Fuchs, Eichhörnchen, Reh, Känguru oder man selbst. Die entsprechenden Weiten sind durch Bilder der

Tiere gekennzeichnet. Daneben finden sich weitere Baumstämme und eine Treppe zum Spielen.

Station 11: Baumtelefon

Man findet hier einen sehr langen Baumstamm, auf dem eine kleine Infotafel angebracht ist. Hier wird neben der Leitfähigkeit des Holzes und dem Nutzen der Tiere davon, wieder zur Eigenaktivität aufgefordert. Stellt man sich an das eine Ende des Stammes, hört man das Kratzen oder Klopfen der am anderen Ende stehenden Person problemlos und sogar sehr gut.

Station 12: Waldxylophon/Moorkiefer



An dieser Stelle des Lehrpfades findet man zwei Dinge. Einmal ein Waldxylophon, auf dem man spielen kann, zum anderen einen sehr alten Moorkiefer, dessen Geschichte beschrieben wird und dessen genaues Alter man anhand der Beschreibung ausrechnen soll.

Station 13: Begehbare Sonnenuhr



Durch Einnahme einer bestimmten Position kann man unter genauer Anleitung an dieser Station die momentane Uhrzeit feststellen. Darüber hinaus findet man Zusatzinformationen zur Zeitberechnung und kann durch Eigenaktivität herausfinden, wo die Sonne aufgeht. Um die Plattform herum befinden sich noch unterschiedliche

Gesteinsarten, die namentlich gekennzeichnet sind.

Station 14: Balancierbäume

Diese Station konnte ich leider nicht finden, was vielleicht daran liegen mag, dass sich dort zwar Baumstämme zum Balancieren befinden, ich diese jedoch aufgrund fehlender Kennzeichnung nicht als Station erkennen konnte. In unmittelbarer Nähe war ein Sinnes-Barfuß-Pfad zu finden, wo man über verschiedene Materialien gehen kann. Unter Umständen war auch dieser damit gemeint.

Station 15: Panorama-Stuhl



Der „Riesenstuhl“ soll die hier zur Würmeiszeit 100m dicke Eisschicht symbolisieren. Außerdem werden weitere Informationen zu den Eiszeiten genannt. Besteigt man den Stuhl, hat man eine tolle Aussicht und kann die unterschiedlichen Landschaftsformen besser erkennen.

Station 16: Beobachtungskanzel

Von der Beobachtungskanzel aus hat man einen Blick auf den Schreckensee, zu welchem man auf der Tafel daneben Informationen erhält. Mit etwas Glück und Geduld kann man einige der vorgestellten Vogelarten erblicken. Die Beobachtungskanzel hat kleine Schauschlitze, um den Blick zu fokussieren.

Vermittlungsmethode

Naturpfad:

Hierbei handelt es sich um einen klassischen Schilderpfad, welcher Text-Bild-Kombinationen aufweist.

Interaktiver Naturerlebnispfad:

Wie der Name des Lehrpfades bereits verrät, handelt es sich hierbei um eine Kombination zweier Vermittlungsmethoden. Ein Interaktiver Pfad hat die Besonderheit, dass Informationen nicht direkt zugänglich sind, sondern an den Stationen verborgen liegen. Sie müssen durch Drehen, Schieben, Beobachten usw. selbst erschlossen werden. Diese Handlungsorientierung hat den Vorteil, die Neugierde zu wecken und Spaß zu machen. Dabei unterscheiden sich die einzelnen Stationen insofern, dass sie einmal nur Bilder oder Text als Erklärung aufweisen, ein anderes Mal Informationen über spielerische Elemente vermitteln. Ein Naturerlebnispfad ist eine Kombination aus einem Sinnespfad und einem Klassischen Schilderpfad. Dies bedeutet, dass zwar Schilder zur Erklärung vorhanden sind, hier aber zur sinnlichen Wahrnehmung oder zur Bewegung angeregt wird. Durch diese sinnliche Wahrnehmung und die körperliche Aktivität soll die Natur besonders intensiv wahrgenommen werden. Die hier vorkommenden drei interaktiven Naturerlebnispfade vereinen somit die Elemente der gerade erläuterten Vermittlungsmethoden (vgl. Kap. 4.3).

2. Zielgruppe

Für die verschiedenen Lehrpfade in Blitzenreute würde ich eine Differenzierung vornehmen. Bei den Themen des Naturpfades handelt es sich um anspruchsvolle Gebiete, so dass der Naturlehrpfad eher für Jugendliche und Erwachsene geeignet ist. Die drei neu angelegten Interaktiven Erlebnispfade beinhalten mehr Spielmöglichkeiten und beziehen mehrere Sinne mit ein, so dass diese für Jüngere interessanter gestaltet sind, als der Naturlehrpfad. Ergänzt man die Informationen

des Interaktiven Lehrpfades bzw. vereinfacht den Informationsgehalt des Naturpfades können alle Pfade mit allen Klassenstufen begangen werden.

3. Begleitbroschüre

Eine Begleitbroschüre zu den einzelnen Pfaden gibt es nicht.

Organisatorische Kriterien

4. Länge/ Zeitbedarf und Lage

Der Naturpfad Blitzenreuter Seenplatte hat eine Länge von 5km. Es dauert in etwa 2h ihn zu begehen. Vorteilhaft ist, dass es eine Abkürzung gibt, welche 2km kürzer ist und eine Stunde weniger beansprucht. Die drei Interaktiven Lehrpfade haben unterschiedliche Längen. Der DENKmal-Weg ist 6,8km (etwa 2,5h), der MACHmal-Weg 7km, mit Abkürzung 3,5km (2,5h oder 1,5h) und der SCHAUmal-Weg 8,1km (ca. 3h). Dabei sind die Zeitangaben nur Richtlinien und zu Fuß gerechnet, da man die beiden letzteren auch mit dem Fahrrad abfahren kann. Der Häcklerweiher liegt an der B 32, etwa 1km nach Blitzenreute, wenn man vom 12km entfernten Ravensburg kommt, auf der rechten Seite. Eine Beschilderung zu den Lehrpfaden bzw. zum Häcklerweiher gibt es an der Straße nicht, lediglich ein Parkplatz-Schild dient als Hinweis. Die nächste Bushaltestelle befindet sich in Blitzenreute selbst, zum Häcklerweiher führt jedoch ein Radweg parallel zur B 32.

5. Führungen

Es besteht die Möglichkeit, an Führungen für die Lehrpfade in Blitzenreute teilzunehmen, wobei diese fast ausschließlich für die drei neuen interaktiven Naturerlebnispfade vorgesehen sind und der Klassische Schilderpfad somit in den Hintergrund rückt. Meldet man sich hierfür zwei bis drei Wochen vorher an, gibt es keine Vorgaben bezüglich Zeit oder Personenzahl. Es entsteht ein Kostenaufwand von 70-80€.

Ansprechpartner: PRO REGIO

Albrecht Trautmann

Frauenstr. 4

88212 Ravensburg

Tel.: 0751/859687

Albrecht.Trautmann@landkreis-ravensburg.de

Kriterien, die den Lehrpfad an sich betreffen

6. Weg



Direkt am Parkplatz des Häcklerweiher, welcher der Beginn des Lehrpfades ist, befindet sich ein Infostand, der die Interaktiven Erlebnispfade aufzeigt. Die drei Wege sind durch dasselbe Symbol, jedoch mit unterschiedlichen Farben gekennzeichnet (DENKmal-Weg = gelb, MACHmal-Weg = violett, SCHAUmal-Weg =

pink). Am Eingang zum Wald befinden sich zwei Schilder, welche den Naturpfad kennzeichnen. Hier findet man den Hinweis, dass man den Leitschildern mit dem Adler folgen soll. Diese führen entlang des kompletten Weges und sind gut sichtbar

und leicht zu finden angebracht. Genauso ist es mit den Schildern der drei Interaktiven Naturerlebnispfaden.

Je nach Wegauswahl unterscheiden sich die Wege. Einmal sind sie aus Kies, einmal geteert, mal Waldboden oder der Weg führt über Holzbretter durch das Moor. Alle sind relativ breit und gepflegt. Es findet sich nirgends Müll auf oder entlang des Lehrpfades. Das Platzangebot ist also ausreichend, um mit größeren Schulklassen den Lehrpfad zu besuchen. Einziger Nachteil sind zwei kurze Streckenabschnitte, nämlich einer entlang einer Straße ohne Gehweg, auch wenn diese nicht stark befahren ist und eine kurze Waldstrecke, welche sehr uneben ist, weil sich dort viele Wurzeln befinden. Entlang des Teerweges befinden sich einige hundert Meter keine Stationen. Es gibt jedoch die Möglichkeit in einem Gasthof mit Biergarten eine Pause einzulegen. Als weitere Ruhestätten sind zwei Möglichkeiten vorhanden. Es gibt direkt nach dem Parkplatz Bänke mit Grillmöglichkeit und auf dem Weg selbst einen Waldspielplatz. Auch zwischen den Stationen befinden sich Sehenswürdigkeiten, wie beispielsweise aus Holz hergestellte Figuren oder aus Naturmaterialien gefertigte „Vorhänge“.

7. Stationen

Wie bereits oben beschrieben, gibt es je nach Wahl des Lehrpfades unterschiedlich viele Stationen. Diese beinhalten verschiedene Themen und bauen nicht aufeinander auf. Es ist also durchaus möglich, die Abkürzungen in Anspruch zu nehmen. Körperliche Aktivität bzw. das Einbeziehen der Sinne wird beim klassischen Schilderpfad nicht verlangt, findet jedoch starken Anklang bei den Interaktiven Erlebnispfaden. Da sich davon Stationen entlang des Naturpfades befinden, können auch Besucher des klassischen Schilderpfades hier Erfahrungen sammeln. Was die Beschreibung der Stationen des klassischen Schilderpfades angeht, muss man sagen, dass diese eher allgemeine Dinge beschreiben wie zum Beispiel die Entstehung eines Moors, was man nicht direkt neben der Station sehen kann. Genauso ist es bei der Sanierung von Seen und Weiher oder bei der Waldwirtschaft. Zwei Stationen bilden die Ausnahme: Bei Station 7 kann man direkt den Bannwald sehen, an Station 9 die Streuwiese mit den abgebildeten Pflanzen. Die Stationen des Interaktiven Naturerlebnispfades sprechen direkt die Umgebung an, da sich der

Besucher die Informationen selbst erarbeiten muss und eher über die Eigenaktivität der Besucher als über die Informationsvermittlung mittels Text gearbeitet wird.

8. Schilder

Klassischer Schilderpfad:

Alle Schilder des Lehrpfades weisen eine einheitliche Gestaltung auf. Es befindet sich immer oben links ein Adler und schwarz unterlegt die Überschrift „Naturpfad Blitzenreuter Seenplatte“, in grün das Thema der Station und unten die Sponsoren und das Wappen von Baden-Württemberg. Die Schrift ist einheitlich und auch aus der Entfernung gut lesbar. Auf jedem Schild befindet sich eine Abbildung, die entweder erklärend zum nebenstehenden Text ist (Station 5) oder als weitere Information dient, wie es bei Station 7 der Fall ist. Die Schilder sind alle aus Holz gefertigt und fügen sich somit harmonisch in die Umgebung ein. Beschädigungen sind keine vorhanden, Veränderungen durch Wettereinflüsse sind nicht zu erkennen. Die Texte sind unterschiedlich gewählt. Zum einen bestehen sie nur aus

Stichpunkten und zeigen Maßnahmen oder ähnliches auf, zum anderen beschreiben sie als Fließtext Ereignisse oder Tatsachen. Die Einfachheit variiert von Station zu Station. Manchmal bedarf das Verstehen einige Vorkenntnisse, ein anderes Mal können auch jüngere Besucher die Informationen problemlos erfassen. Die Grafiken beschränken sich auf Abbildungen, Tabellen oder Dioramen sind nicht zu finden.

Interaktiver Naturerlebnispfad:

Die Schilder dieser Wege variieren sehr. Einmal findet man drehbare Würfel, manchmal ausführliche klassische Schilder, dann wieder nur kleine Infotafeln oder gar keine Erläuterungen. Die Texte sind dabei im Vergleich zum oben genannten Lehrpfad relativ kurz und sprachlich so gestaltet, dass sie Kinder problemlos verstehen können. Immer wieder werden Fragen gestellt, die der Besucher durch Eigenaktivität selbst beantworten kann. Abbildungen spielen dabei eine große Rolle. Ähnlichkeiten zum Klassischen Schilderpfad findet man im Design, welches in etwa dem oben beschriebenen entspricht und in der Materialwahl. Unterschieden werden können die Lehrpfade daran, dass auf denen des Interaktiven Lehrpfades immer ein

Symbol mit einem Kopf abgebildet ist, welches sich „SinneMax“ nennt und Anregungen zur Station gibt. Alle Schilder sind in einem guten Zustand und auch aus einem Meter Entfernung gut lesbar.