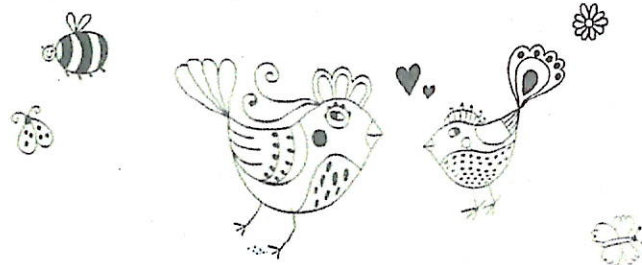


Der Wichtelpfad im Auerhahnwald

Naturerlebnispfad im Naturschutzgebiet



Tour

Erkundet mit Ferdinand, dem Wichtel-Postboten, den Wichtelpfad und helft ihm Anton Auerhahn zu finden. Ferdinand und seine Freunde freuen sich schon mit euch auf dem Wichtelspielplatz zu toben.

Info

- leicht
- 1,8 km
- 2 h
- nein
- im Haus der Natur
- im Parkhaus Feldberg

Start

Startpunkt
Café Waldvogel
Köpfleweg
79868 Feldberg

Anfahrt ÖPNV:
Bahn nach Titisee,
Bus 7300, Ausstieg
Feldberger Hof,
5 Minuten Gehzeit bis
zum Start

Kuchys Tipp

... erlebt eine virtuelle Ballonfahrt und den „Talking Ranger“ im Haus der Natur. Wer außerdem noch Lust zum Toben hat, kann sich im Kletterwald oder in der Fundorena vergnügen.



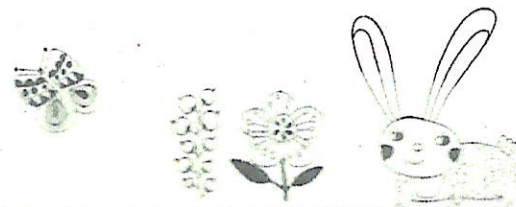
Der Pfad im Überblick:

In einem verwunschenen Wäldchen hoch oben auf dem Feldberg lebt Velt, der Feldbergwichtel, mit seinen Freunden Wuchtig, dem Wirt vom Wirtshaus „Zur süßen Heidelbeere“, Violeta Waldfee und Hypogymnus Flechtel von der Waldapotheke.

Eines Tages bringt Ferdinand, der Postbote der Wichtelpost, einen Brief für Anton Auerhahn. Aber er kann den großen Vogel nirgendwo finden. Deshalb bittet Ferdinand den Feldbergwichtel Velt und seine Freunde um Hilfe. Velt begleitet ihn bei der Suche.

Hier könnt ihr entdecken, ob sie Anton gefunden haben und was in dem Brief geschrieben steht. Am wunderschönen Waldspielplatz, gegen Ende des 1,8 km langen Pfades, wisst ihr, was Auerhühner zum Leben benötigen, warum sie außer ihrem Futter auch Steine fressen und vieles mehr!

Schaut, was man alles im Wichtelwald entdecken kann. Ihr könnt Velt und Ferdinand dabei helfen, Anton Auerhahn zu finden.



Hallo Kinder,

herzlich willkommen auf dem Wichtelpfad im Auerhahnwald.

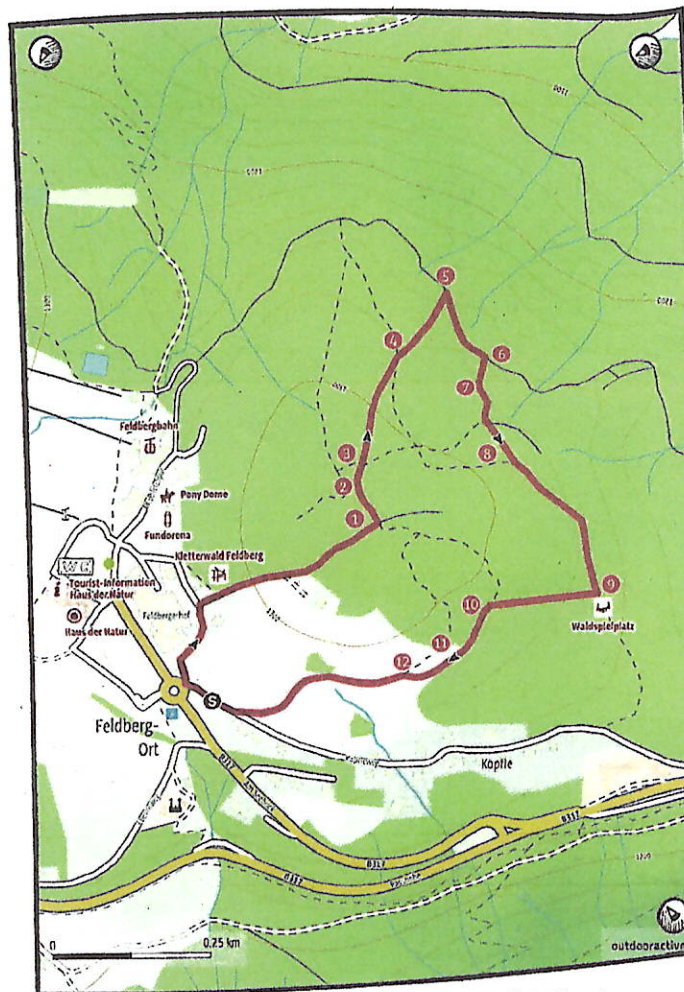
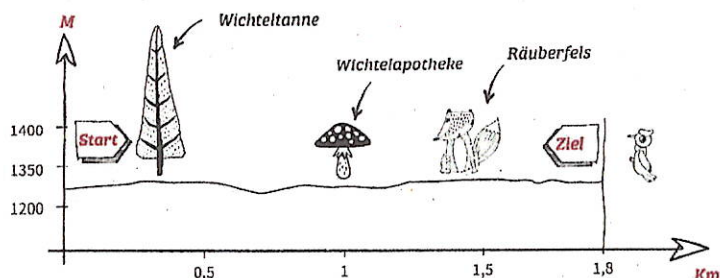
Wir sind Ferdinand und Velt. Wir sind kleine Feldbergwichtel und leben im Auerhahnwald. Wir brauchen eure Hilfe, um Anton Auerhahn zu finden. Bitte achtet darauf, dass ihr auf dem Pfad bleibt und eure Abfälle wieder mitnehmt. Nur mit eurer Unterstützung können wir den Waldbewohnern ihre Ruhe und ein sauberes zu Hause gewährleisten.

Nun kommt mit und helft uns Anton zu finden!



Stationen

- | | |
|-------------------------|-------------------|
| 1 Wichteltanne | 7 Violeta Waldfee |
| 2 Schlummerfichte | 8 Beerenbühl |
| 3 Zur süßen Heidelbeere | 9 Räuberfels |
| 4 Dietwald | 10 Fridolin Fuchs |
| 5 Dreizehenspecht | 11 Balz |
| 6 Waldophon | 12 Felsendobel |
| Wichtelapotheke | |



Schlühüwanapark

Schlüchtsee – Hüsli – Wald – Naturpark

Tour

Kucky, ein kleiner Kuckuck, und sein Freund das Eichhörnchen zeigen euch den Schlühüwana-Erlebnispfad von einer ganz interessanten Seite und erklären euch Schritt für Schritt die zu entdeckenden Stationen.

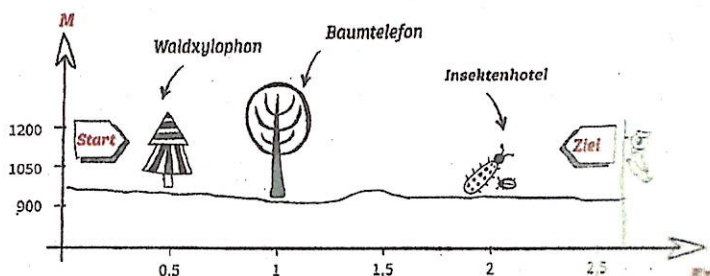
Info

- leicht
- 2,6 km (um den See + 2 km)
- 1-2 h
- ja
- in der Tourist-Information Grafenhausen, Schluchstee-Kiosk (im Sommer)
- bei der Tourist-Information Grafenhausen

Start

Startpunkt
 Tourist-Information
 Am Hüsli 1a
 79865 Grafenhausen

Anfahrt ÖPNV:
 Bahn nach Schluchsee, Bus 7342
 Richtung Waldshut, Ausstieg Rothaus,
 5 Minuten Gehzeit bis zum Start



Der Pfad im Überblick:

Begrüßt werdet ihr von einer furchterregenden Schlange und ulkigen Gnomen. Gleich dahinter könnt ihr auch schon die erste Station, den „Barfußpfad“, erkunden sowie anschließend auf dem Waldxylophon außergewöhnliche Klänge durch den Wald schicken.

Ein paar Schritte weiter könnt ihr eure Weitsprung-Fähigkeiten mit Tieren vergleichen. Nach diesem anstrengenden Kräfteressen folgt das Baumtelefon. Hör mal rein, wer am anderen Ende der Leitung ist. Wie ihr merkt, gelangen wir immer weiter in den Wald hinein. Mit viel Ruhe und Geduld könnt ihr unterwegs vielleicht tierische Waldbewohner beobachten.

Die Entdeckungsrunde kann um den Schlüchtsee erweitert werden, dort findet ihr dann die Station „Wasser“, welche zu einem spritzigen Vergnügen führt. Im Anschluss führt euch der Weg zu einem tierischen Hotel, welche Insekten wohnen denn dort?

Ganz am Ende gelangt ihr an den Ort der Stille, dort dürft ihr den Tierstimmen lauschen, bevor ihr wieder am Ausgangspunkt ankommt.

Kuckys Tipp

... und wenn du im Sommer auf dem Erlebnispfad unterwegs bist, kannst du dich im Schlüchtsee abkühlen und dort am Kiosk oder bei der Tourist-Information ein Eis genießen. Auch das Schwarzwaldhaus der Sinne ist nicht weit.



Hallo Kinder,

herzlich willkommen im Schlühüwanapark. Ich bin Kucky mit meinem Freund dem Eichhörnchen.

Wir begleiten euch im Wald von Station zu Station und zeigen euch einen Teil von unserem Lebensraum. Ihr fragt euch bestimmt, was Schlühüwanapark bedeutet? Hier haben wir schon mal die erste Lösung: Schlüchtsee-Hüsli-Wald-Natur-Park.

Wir hoffen, eure Neugier konnte geweckt werden und ihr begleitet uns auf dem erlebnisreichen Pfad.

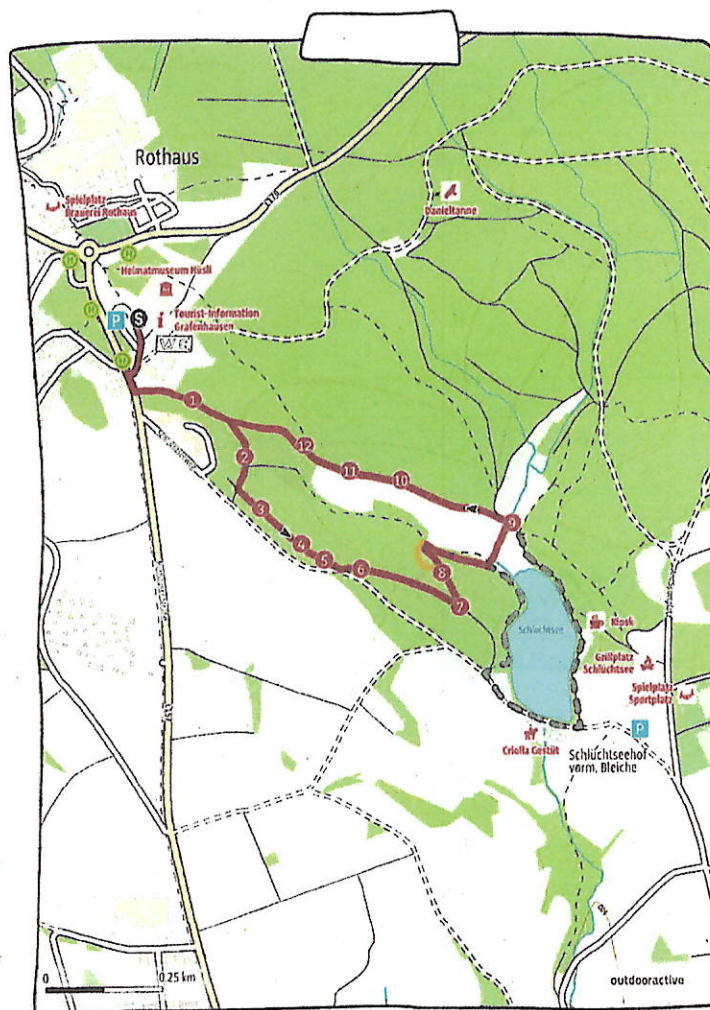
Stationen

- 1 Barfußpfad
- 2 Waldxylophon
- 3 Tierweitsprunggrube
- 4 Station „Lothar“
- 5 Höhlenbaum/Baumtunnel
- 6 Baumtelefon
- 7 Philosophenbank
- 8 Pirschpfad
- 9 Station Wasser
- 10 Station Naturschutz
- 11 Insektenhotel
- 12 Ort der Stille

Rätsel

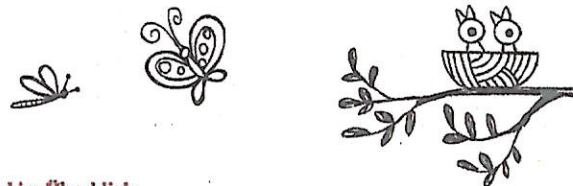
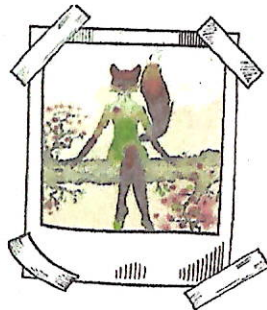
Achte auf die Tiere, die du den kompletten Weg entlang siehst. Wie viele verschiedene Tierarten kannst du zählen?

Wenn du Lust hast, dann komm in der Tourist-Information vorbei, denn dort halten wir für dich das Lösungsblatt bereit.



Wildtierpfad

Unterwegs mit Hirschkalb Karla



Tour

Begleitet Karla, eine junge Hirschkuh, auf der abenteuerlichen Suche nach ihrem verschwundenen Vater und lernt unterwegs viele unterschiedliche Wildtiere kennen.

Info

- leicht
- 1,9 km
- 1 h
- ja
- im Rathaus
- am Wanderparkplatz Rotrütte oder am Rathaus

Start

Startpunkt
Wanderparkplatz Rotrütte/
Wittlisberger Kapelle,
Blasiwaldweg
79837 Häusern

Anfahrt ÖPNV:
Haltestelle Häusern B 500
oder Häusern Rathaus,
15 Minuten Gehzeit bis
zum Start

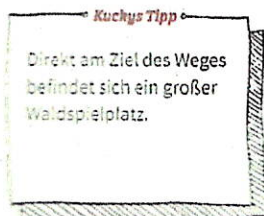
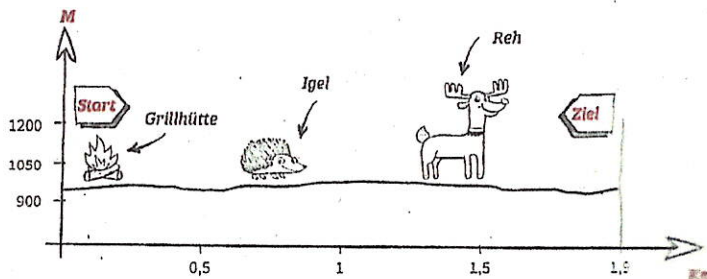
Der Pfad im Überblick:

Gleich zu Beginn des Pfades lernt ihr das Hirschkalb Karla kennen und begeht euch mit ihr auf die Suche nach ihrem Vater. Nach einem kurzen Anstieg in den Wald hinein trifft ihr auf das Eichhörnchen Wanja, welches euch weiter zu Wildschwein Walter schickt.

Unterwegs bietet sich euch immer wieder eine schöne Aussicht auf Häuser und Höchenschwand. Ihr gelangt zu einer kleinen Lichtung und lernt Hanna, die Auerhenne, kennen. Zwischen den Bäumen hindurch blickt ihr auf die Höhenzüge des Hochschwarzwaldes und könnt von hier aus bei guter Sicht sogar die Alpen sehen. An der nächsten Wegkreuzung erwartet euch Wasserfrosch Frido. Ihr folgt dem Bengelweg bergauf in Richtung Blasiwald.

Nach etwa 200 Metern biegt ihr rechts ab und gelangt zu einer großen Lichtung. Udo, der Igel, hat wieder einen Tipp für euch, aber zuvor gönnt ihr euch eine kurz Pause auf der Panoramaliege und genießt den Blick hinauf in die Baumkronen. Dem Pfad weiter folgend gelangt ihr zu Regine, dem Reh. Vorbei an zahlreichen Ameisenhaufen, Heidelbeersträuchern und Wildblumen trifft ihr hinter der nächsten Biegung auf einen Wanderweg, den ihr bergab geht.

Von Füchsin Frieda erfährt Karla endlich, wo sie ihren Vater findet. Nach einem kurzen steilen Abstieg biegt ihr vor der Wittlisberger Kapelle rechts ab und erreicht den Ausgangspunkt des Wildtierpfades.



Hallo Kinder,

herzlich willkommen auf dem Wildtierpfad in Häusern!

Ich bin Karla, ein junges Hirschkalb. Ich freue mich, dass ihr mich bei der spannenden Suche nach meinem Vater begleitet. Dabei erfahrt ihr viel über die Eigenschaften und die Lebensweise von uns Wildtieren. Da die meisten Wildtiere sehr scheu sind, bekommt man sie nur selten zu Gesicht. Mit ein bisschen Glück und einem geschärften Blick findet ihr allerdings viele Hinweise auf die Anwesenheit wilder Tiere.

Stationen

- Hirschkalb Karla
- Wasserfrosch Frido
- Eichhörnchen Wanja
- Igel Udo
- Wildschwein Walter
- Reh Regine
- Auerhenne Hanna
- Füchsin Frieda



Naturerlebnispfad

Unterwegs mit Evernius Flechtel



Tour

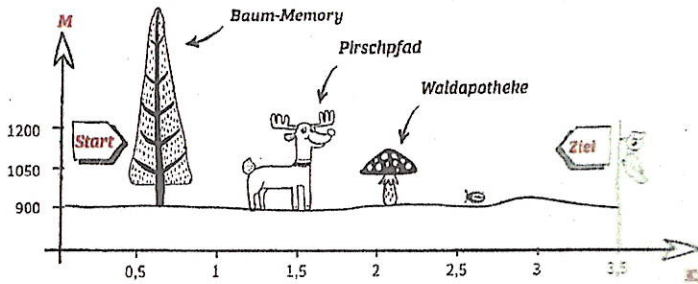
Evernius Flechtel erkundet mit euch zusammen den Naturerlebnispfad und führt euch von Station zu Station. Auch die Spielplätze unterwegs sind ein echtes Erlebnis.

Info

- leicht
- Teil I: 1,5 km
Teil II: 2 km
- gesamt ca. 3 h
- Teil I ist kinderwagentauglich
- im Kurhaus
- am Kurhaus oder am Bahnhof (kostenpflichtig)

Start

Startpunkt
Kurhaus Hinterzarten
Freiburger Straße 1
79856 Hinterzarten
Anfahrt ÖPNV:
Bahn nach Hinterzarten,
5 Minuten Gehzeit bis zum Start



Der Pfad im Überblick:

Der erste Teil ist mit 1,5 km der kürzere Weg und auch für Kinder im Kinderwagen geeignet. Auf dieser Route könnt ihr mit dem Baum-Memory Quiz euren Blick auf die unterschiedlichen Baumarten des Waldes schärfen, über ein Baumtelefon miteinander telefonieren oder den Barfußpfad erkunden.

Beim Hindernislauf „durch dick und dünn“ könnt ihr durch Weidetunnel schlüpfen, über Baumscheiben und Steine springen oder eine Seilbrücke überwinden.

Anschließend könnt ihr durch den Wald pirschen und euch eine Pause auf dem Spielplatz im Wolfgrund gönnen.

Teil II ist ca. 2 km lang und bietet euch auf schönen Fußpfaden herrliche Aus-sichten. Vielleicht könnt ihr auf der Adlerschanze auch Skispringer beim Training beobachten. Am Ende der Tour kommt ihr zum Adlerweiher, wo ihr all euer gesammeltes Wissen beim „großen Evernius-Quiz“ testen könnt, bevor es zum Kurhaus zurückgeht.

Kuckys Tipp

... und wenn das Wetter einmal nicht so gut ist, dann befindet sich im Kurhaus ein Spielzimmer.



Hallo Kinder,

herzlich willkommen auf dem Natur-Erlebnispfad in Hinterzarten!

Ich bin Evernius Flechtel aus der Familie der Flechteln und erkunde mit euch zusammen den Naturerlebnispfad. Ich weise euch den Weg und zeige, wo es etwas Interessantes zu entdecken gibt.

Auf dem Naturerlebnispfad könnt ihr die Natur mit allen Sinnen erkunden und erleben - hier wird eure Neugier geweckt!



Stationen

Teil I

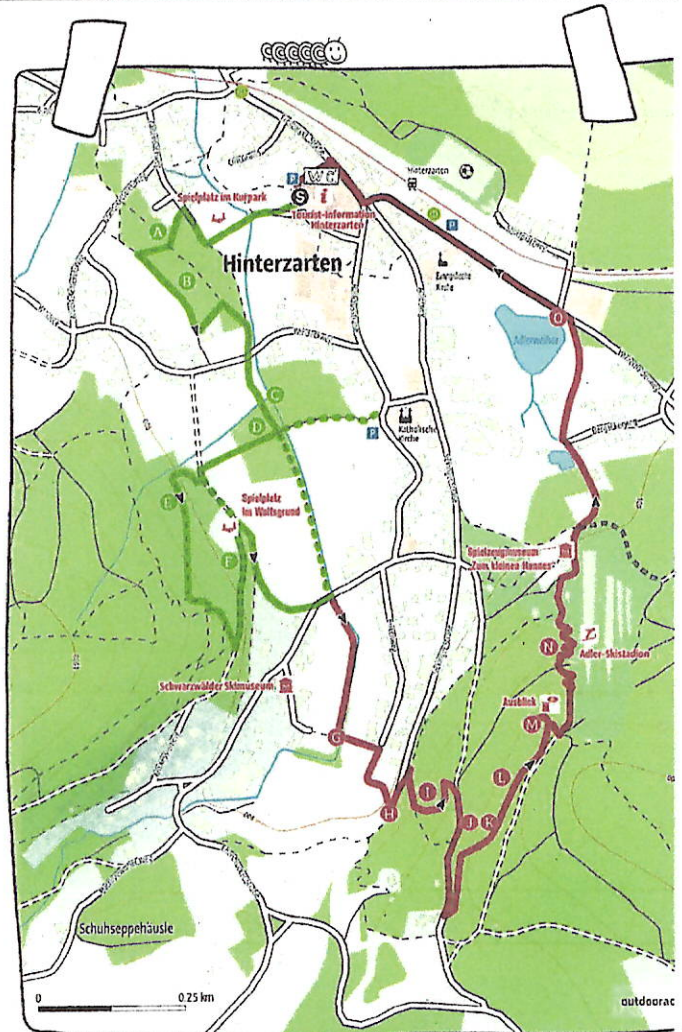
- A Der Baum
- B Wald und Sinne
- C Durch dick und dünn
- D Leben im Gleichgewicht
- E Pirschpfad
- F Waldpower

Teil II

- G Leben im Wasser
- H Wald und Luft
- I Im Reich der Feen und Wichtel
- J Fa. Wald GmbH & Co.KG
- K Triffst er dich?
- L Waldapotheke
- M Eiszeit
- N Wo die Adler fliegen
- O Das Evernius-Quiz

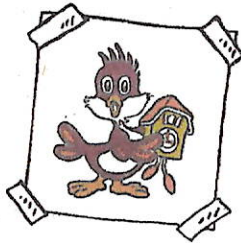
Achtet unterwegs auf die folgenden Symbole, denn dort gibt es etwas

- zu sehen,
- zu hören,
- zu riechen,
- zu fühlen und zu erleben



Kuckys Vogelwelt

Auf den Spuren der Vögel



Tour

Kucky führt euch entlang des Lenzkircher Sommerbergs zu mehreren spannenden Stationen, an denen ihr viel über den Kuckuck und seine Freunde erfahrt.

Info

- ... leicht
- ... 1,7 km
- ... 1,5-2 h
- ... ja
- ... im Kurhaus
- ... am Start oder im Kurhaus

Start

Startpunkt
Parkplatz
Schloss-Urach-Straße
79853 Lenzkirch
Anfahrt ÖPNV:
Bahn nach Titisee, Bus
7257 Richtung Lenzkirch,
Ausstieg Lenzkirch
Kurpark, ca. 15 Minuten
Gehzeit bis zum Start

Der Pfad im Überblick:

Kucky's Vogelwelt startet am Lenzkircher Sommerberg. Während des Weges werdet ihr von Kucky, dem Hochschwarzwälder Maskottchen, geleitet. Ihr lauft immer den kleinen Symbolen hinterher. Spannende Tafeln begleiten euch auf dem Pfad. Ob eine Such- oder Zählaktion oder ein Natur-Memory, hier könnt ihr euer Wissen und euren abenteuerlichen Spürsinn zur Geltung bringen. Unterwegs könnt ihr euch noch auf der Spielwiese austoben. Macht euch bereit für viel Spaß und Abenteuer.

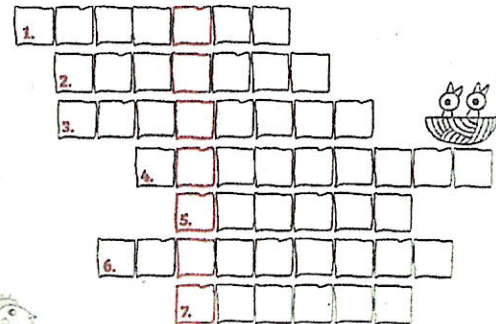
Kuckys Quiz

Lest euch die Tafeln unterwegs genau durch. Wir haben für euch ein kleines Rätsel, mal schauen wer es lösen kann. Übertragt die gesuchten Wörter in das Gitterrätsel, es ergibt sich dann ein Lösungswort.

1. Was ist 13 bis 15 Zentimeter lang? Der ...
2. Wie heißt der Holzschnitzer?
3. Was sind Delikatessen für den Kuckuck?
4. Wie heißt der Vogel, der den Kuckuck aufzieht?
5. Um welchen Vogel geht es bei dieser Station?
6. Was zerstört den Lebensraum des Kuckucks?
7. Wann kann der Ruf des Kuckucks gehört werden?



Lösungswort



Kuckuck liebe Kinder,

herzlich willkommen in Kuckys Vogelwelt.

Ich bin Kucky, das Kuckucksküken aus dem Hochschwarzwald. Ich zeige euch den Weg und meine Heimat. Dabei erzähle ich euch viel Interessantes über meine Familie.

Kuckys Tipp

Ihr wollt noch mehr Spaß? Dann besucht den Abenteuer-Golfpark in Lenzkirch-Kappel.

Stationen

- 1 Herzlich willkommen
- 2 Jahresringe
- 3 Spiel- und Vesperzeit
- 4 Spechte-Ecke
- 5 Kletterstämme
- 6 Nette Melodie
- 7 Bitte lächeln
- 8 Steinzeit
- 9 Natur-Memory

