



WaldErlebnispfad Fuchsmühl

Entstehung des WaldErlebnispfads:

Fuchsmühl ist eine Marktgemeinde mit besonderer Waldgeschichte. Aus dem Ereignis der „Fuchsmühler Holzschlacht“ resultiert eine sehr tiefe Verbundenheit der Bürger zu „ihrem“ Wald. Zudem ist Fuchsmühl ein staatl. anerkannter Erholungsort, der malerisch an der Nordostflanke des Naturparks Steinwald liegt. Für die Marktgemeinde Fuchsmühl und das örtliche Forstrevier, das im Eigentum der Stadt Augsburg ist, war dies Anlass, einen Walderlebnispfad unter der Trägerschaft des Naturparks Steinwald zu schaffen.

Der Parcours

...führt durch eine besonders reizvolle Landschaft, schöne Waldbilder aber auch Bereiche der freien Flur. Er beginnt am Forsthausparkplatz und zieht sich nach Süden zum bewirtschafteten Waldbadeweiher Fuchsmühl mit Einkehrmöglichkeit

Seine Gesamtlänge beträgt ca. 5 km - Gehzeit: ca. 2 Stunden
Der Weg ist durch das „Fuchs“-Maskottchen ausgeschildert

„Nichts von der Stange!“

Die einzelnen Stationen sind in Eigenregie, teilweise sehr aufwändig gestaltete Unikate. Manche von Ihnen — obwohl im Freien sind sogar elektrifiziert. In der Fülle Vergleichbares gibt es bisher nicht!

„Interaktive Module:“

Der Waldbesucher muss mit Hilfe interaktiver Elemente immer etwas „machen“ um an Informationen zu gelangen: über Guckrohre, Drehsäulen, Klappmechanismen, Drehräder, Greifkästen, etc.. Spaß und Neugierde des Besuchers dienen als Motor für die Wissensvermittlung.

„Den Wald mit allen Sinnen erleben!“

Man beachte entlang der Wegführung neben dem stationenweisenden Raben die „Sinneszeichen“. Sie machen den Besucher immer darauf aufmerksam, was es im einzelnen zu tun gilt.

Fazit:

- Der WaldErlebnispfad unterscheidet sich von herkömmlichen Waldlehrpfaden: er ist wirklich ein ERLEBNIS.
- Sowohl die interessierten Waldbesucher als auch die Spaziergänger kommen voll auf ihre Kosten.
- Kinderverständlichkeit und Wissensvermittlung sind ein Grundanliegen.

Anfahrtsskizze:



Abfahrt
Wiesau,
Fuchsmühl,
Falkenberg

Kontakt und weitere Infos:

Gemeindeverwaltung
Fuchsmühl
Rathausstr. 14
95689 Fuchsmühl

Tel.: 09634 / 92 09-0
Fax: 09634 / 92 09-30
info@fuchsmuehl.de
www.fuchsmuehl.de

Layout: www.advance-media.de

gefördert durch die Europäische Union



Information und Streckenbeschreibung

Streckenbeschreibung



„Schraube des Archimedes“

Station 2: „Wald und Wasser:“

...als spielerisches Element ist eine „Schraube des Archimedes“ installiert, mit der Wasser entgegen der Schwerkraft auf ein höheres Niveau gebracht werden kann und von dort über Wippen und Leitungen zurück ins Bachbett fließt...

Station 3: „Streuobstwiese“:

Nach Verlassen des Waldes kommt der Besucher zur Streuobstwiese, die umgeben ist von Heckeninseln. Eine prägnante Drehscheibe erläutert die Bedeutung von Streuobstwiesen in unserer Kulturlandschaft (alte Obstsorten, Habitat für seltene Insektenarten, Magerrasencharakter, Bedeutung für Bienen). An jedem Obstbaum befindet sich ein Täfelchen, das den Namen der jeweiligen Obstsorte preisgibt.

Streuobstwiese



- Station 1: Alles um´s Wasser
- Station 2: Streuobstwiese
- Station 3: Die „Haut“ der Erde
- Station 4: Turm „Heimische Wildtiere“
- Station 5: Fährentafel
- Station 6: Ruhebereich und Summstein

- Station 7: Labyrinth
- Station 8: Vogeluhr
- Station 9: Tigerente
- Station 10: Drehrad Holzartenkenntnis
- Station 11: Tierweitsprung



Hochstand und einheimische Wildtiere

Station 6: „Einheimische Wildtiere“:

...Der Waldbesucher schlüpft in die Rolle des Naturbeobachters und besteigt einen Hochstand. Von oben soll er mit Hilfe eines beweglichen Fernrohrs Ausschau auf sich versteckende heimische Tiere halten.

Waldbadeweier und „Greifkasten Tigerente“

