

Teufelsloch-Himmelsleiter – Letterbox

(versteckt im Juni 2011, reaktiviert 2019 von den Weingartner-Edel-Hobbits)

Der Lusen gehört mit seiner Höhe von 1373 Metern nach dem Rachel und dem Arber zu den höheren Bergen im Bayerischen Wald. Der mit Granit-Felsblöcken vollständig bedeckte Gipfelbereich ist eine geologische Sehenswürdigkeit, die den Lusen unverwechselbar macht.

Das Bayerische Landesamt für Umwelt (LfU) hat im September 2005 das Blockmeer am Gipfel des Lusen mit dem Gütesiegel „Bayerns Schönste Geotope“ ausgezeichnet. Seitdem gehört das Blockmeer zu den bedeutendsten geologischen Besonderheiten Bayerns. Dieses Blockmeer am Grenzkamm zwischen Bayern und Böhmen ist durch eiszeitliche Erosion, vor allem durch Frostverwitterung in der Quartärzeit, entstanden.

Diese Letterbox-Wanderung beschreibt eine Tour der **Gegensätze**. Eine Wanderung über das **Teufelsloch** und die **Himmelsleiter**. Eine Wanderung die das **Sterben** der Fichtenwälder ausgelöst durch sauren Regen und den Borkenkäfer sowie den zaghaften **Neubeginn** mit jungen Fichten aufzeigt. Eine Wanderung die aus einem schattigen, **fruchtbaren grünen Tal** zu einem **kargen, unwirtlichen Gipfel** aufsteigt.



Stadt: 94556 Neuschönau/Waldhäuser (Landkreis: Freyung-Grafenau / FRG)

Startpunkt: Parkplatz Fredenbrücke

Koordinaten: 48° 56' 16.00" / 13° 27' 16.00" bzw. 48.937717° / 13.454383° (N48 56.263 E13 27.263)

Anfahrt: Von Spiegelau die Nationalparkstraße FRG4 in Richtung Altschönau ⇒ nach 6,5 km links abbiegen Richtung Waldhäuser ⇒ nach ca. 2,0 km befindet sich der Parkplatz Fredenbrücke links in einer engen Rechtskurve

Empfohlene Landkarten: Fritsch Wanderkarte Nationalpark Bayerischer Wald (südlicher Teil)

Blatt-Nr. 59 / 1:35000

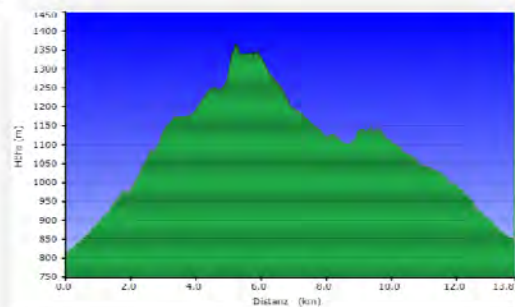
Ausrüstung: Kompass, Schreibzeug (evtl. farbige Stifte für das Rätsel), Stempel, Stempelkissen, Logbuch, festes Schuhwerk

Schwierigkeit: (***) einige Wörter- und Zahlenrätsel

Gelände: (****-) lange, anstrengende Tour mit einigen Höhenmetern, nicht Kinderwagentauglich, bei Schnee ist die Tour nicht möglich

Länge: ca. 14 km / 5 bis 6 Stunden reine Gehzeit ohne Pausen

Einkehrmöglichkeit: Lusen Schutzhaus (geöffnet: Ostern bis Ende Oktober)



Bitte unbedingt das Wegegebot des Nationalparks beachten!



Bitte vor dem Start diese Seiten wie angegeben kürzen.

Grundsätzlich gilt: Buchstabenwandlung: A=1,..,Z=26 / Umlaute: ä=ae, ö=oe, ü=ue / ß=ss

Punkt vor Strich-Rechnung / Klammerrechnung beachten !

Buchstaben und Wörter, die für die Lösung benötigt werden, sind im Clue durch Kleinbuchstaben gekennzeichnet. Großbuchstaben stehen für Zahlenwerte.

Die Lösungssätze für das Finale werden mit Hilfe einer Matrix am Ende des Clues ermittelt. Koordinatenwerte dieser Matrix werden mit „KW:“ bezeichnet und setzen sich aus einem Buchstaben (a..h) und einer Zahl (1..8) zusammen (z.B. KW: b7).

CLUE:

Startpunkt ist die Infotafel am Parkplatz Fredenbrücke. Auf dieser Infotafel kannst du dein heutiges Ziel und die Wege, die dorthin führen ausführlich studieren. Drei Wanderwege sind auf dieser Tafel explizit erwähnt. Der Fernwanderweg gekennzeichnet durch ein farbiges Symbol und eine „Wanderlinie ...“ werden dich lange Zeit begleiten.

Wie heißt diese Wanderlinie: _ _ _ _ _

wandle das Wort in Zahlen um und bilde die Summe:

⇒ **A** = _ _

Bilde die Quersumme der ermittelten Zahl:

⇒ **B** = _

Hinter der Infotafel kannst du über eine Brücke die „Kleine Ohe“ überqueren. Gehe entgegen der Fließrichtung los. Nach wenigen Schritten kommst du an eine Gabelung. Bleibe hier deinem Weg am Bach entlang treu. Kurz danach erreichst du einen Platz mit einer Infotafel („**Bergbach-Lehrpfad**“), die dir deinen nächsten lehrreichen Streckabschnitt näher bringt.

Diesem Pfad folgst du in ca. **(A + 3) = _ _ °**.

Aber halt, vorher solltest du dir den Ort, zu dem du am Ende des Pfades gelangst, bestimmen:

a: _ _ _ _ _

den letzten Buchstaben dieses Wortes solltest du dir merken:

⇒ **b** = _

Entlang des Pfades kommst du an einigen Infotafeln vorbei, die es lohnt zu studieren. Nicht nur, weil du einige Information davon für die Fortsetzung deines Weges brauchst.

Tafel 1 – „Lebensraum Bergbach“ – Diese Infotafel beschreibt die Tier- und Pflanzenwelt entlang des Bergbaches.

Finde heraus wie viele Moosarten am Ufer und im Wasser gedeihen:

⇒ **C** = _ _

Tafel 2 – „Die kleine Ohe - ein natürliches Bergbach Ökosystem“

Bei dieser Infotafel werden unter anderem die Inhaltstoffe von einem Liter Wasser analysiert.

Addiere die Zahlenwerte der angegebenen Stoffe:

⇒ **D** = _



Bitte vor dem Start diese Seiten wie angegeben kürzen.

Tafel 3 – „Die kleine Ohe - Woher kommt das Wasser“

Auf dieser Tafel werden Quellen beschrieben. Hierbei wird auch der Name des Quellentyps erwähnt, der im Bayerischen Wald meistens vorkommen.

Der Name dieses Quelltyps wird gesucht:

_____ - **Quelle**

wandle den 2. Buchstabe dieses Wortes in eine Zahl um:

⇒ **E** = _

Tafel 4 – „Ökosystem in Gefahr“ – Diese Tafel zeigt die vielfältigen Störfaktoren, die das Ökosystem des Bergbaches beeinflussen können.

Auf dieser Tafel werden Zirkus-Akrobaten dargestellt. Wodurch sollten diese geschützt werden:

wandle das Wort in Zahlen um und bilde die Summe:

⇒ **F** = __

Tafel 5 – „Martinsklause – Eine Einrichtung für die Holztrift“

Diese Tafel beschreibt die Holztrift, eine sehr häufig im Bayerischen Wald eingesetzte Art des Holztransports.

Finde hier heraus, wozu das Holz vorwiegend verwendet wurde, das nach diesem Verfahren über weite Strecken transportiert wurde:

wandle das Wort in Zahlen um und bilde die Summe:

⇒ **G** = ___

den ersten Buchstaben dieses Wortes solltest du dir merken:

⇒ **C** = _

Schaue dich hier an der Klause etwas um.

Der Auslass des gestauten Wassers erfolgt über einen tiefen steinernen Kanal. Dieser Kanal ist über ein Holzgeländer gesichert.

Wie viele vertikale Pfosten hat das Geländer:

⇒ **H** = _

Verlasse den Platz an der Infotafel 5 über die Stufen in $(\mathbf{E} + \mathbf{H}) * \mathbf{C} = (_ + _) * _ = _ \text{°}$ und folge unmittelbar danach an einer unscheinbaren Gabelung dem Weg in $(\mathbf{F} + \mathbf{A} - \mathbf{G}) * \mathbf{C} = (_ + _ - _) * _ = _ \text{°}$.



Über einige Steinstufen erreichst du bald einen Forstweg. Folge diesem Forstweg aufwärts, aber nur bis zur Grenze zum Kerngebiet. Dort zweigt rechts ein schmaler Pfad ab, dem du folgen solltest. Du steigst zunächst gemächlich, dann steil über Wurzeln und Steine auf und gelangst nach einiger Zeit an eine T-Kreuzung.

Hier entscheide dich für den Weg in Richtung $D + G = _ + _ = _ \text{ °}$.

Das Gelände wird steiniger und du erreichst in einer Spitzkehre das Teufelsloch.

Das Teufelsloch am Lusen

Eine tiefe enge Schlucht, die am Grund mit wilden Felstrümmern und Geröll übersät ist, trägt den Namen 'Teufelsloch'. Hier rauscht es oft ganz unheimlich, wie von einem Bergbach. Es ist aber weit und breit kein Wasser zu finden. In den rauen Wetterfichten wohnt, so heißt es, ein scheußliches Ungeheuer. Wahrscheinlich ist es der Satan selber.

Die Bauern, die manchmal am Teufelsloch vorbei mussten, berichteten, dass jemand mit glühenden Tannenzapfen nach ihnen geworfen habe. Die Baumfrüchte verschwanden aber jedes Mal spurlos in den Wänden der Schlucht. Vor allem nach Einbruch der Dunkelheit soll das Ungeheuer in den wilderzäusten Bäumen herumturnen und dabei grässlich schreien.

Solche Berichte häuften sich. So kam es, dass der Platz mehr und mehr gemieden wurde. Selbst die Wildschützen hielten sie nicht für ein gutes Versteck. Bis heute gilt das Teufelsloch am Lusen als unheimliche Stelle, auch wenn den Teufel noch niemand dort gesehen hat. [wildes-waldgebirge.de]



Verlasse diesen unheimlichen Platz, indem du nach der Spitzkehre den Steinstufen nach oben folgst.

Zu den beiden dir bekannten Wegweisern gesellt sich ein dritter hinzu.

Wie heißt der Wanderweg: _ _ _ _ _

den vierten Buchstaben dieses Wortes solltest du dir merken:

⇒ **d** = _

Dein Weg wird weniger steinig und schlängelt sich als Waldpfad serpentinenartig weiter nach oben. Der Wald wird lichter und du triffst nach einiger Zeit auf einen Bohlenweg. Folge diesem bequemen Bohlenweg bis zu einer T-Kreuzung.

Die Fortsetzung deiner Wanderung geht hier nach rechts weiter. Du solltest allerdings zunächst nach links zu einer kleinen Aussichtsplattform gehen. Dort wird dir die Neuentwicklung des Fichtenwaldes nach Sturmschäden und dem Borkenkäferbefall in den 80er Jahren anhand von Bildern dargestellt. Das junge Grün der kleinen Fichten scheint sich so langsam wieder zu entwickeln und dem toten Wald zu trotzen.



Auf der Infotafel ist die Höhe der Plattform (m ü. NN) festgehalten.

Wie oft kommt die Zahl „1“ in dieser Höhenangabe vor:

⇒ **I**: _

Setze deinen Weg, wie beschrieben, auf den Holzbohlen fort. Sobald die Bohlen enden siehst du bereits aus der Ferne ein Gebilde, das man hier nicht erwarten würde.

Die Glasarche ist ein Projekt des Vereins WaldZeit. 2003 begann die Reise des drei Tonnen schweren und 4,80 Meter langen gläsernen Schiffes durch die Nationalparkregionen Bayerischer Wald und Šumava. 20 Stationen hat die Glasarche schon hinter sich. Sie war auf Berggipfeln, inmitten der Natur, stand vor Glashütten oder auf Stadtplätzen. Jetzt ist sie zum Ausgangspunkt ihrer Reise, dem Lusen, zurückkehren. Sie soll dort zum Nachdenken anregen als Symbol für die Natur, die Glastradition im Bayerischen Wald und über das nachbarschaftliche Verhältnis von Bayern und Böhmen.



Die Arche selbst ist ein Werk grenzüberschreitender Kooperation. So wurde das aus 480 Glasscheiben bestehende Schiff von Glaskünstlern aus dem Bayerischen Wald geschaffen. Die tragende Hand, entstanden 2004 zur Begrüßung der Arche im Nationalpark Šumava, ist ein Werk von Holzbildhauern aus Tschechien. [waidlerblog.de]

Unweit von der Glasarche befindet sich eine Schutzhütte, in der du über Informationstafeln über die Reise der Glasarche informiert wirst.

Finde heraus, welches die zweite Station der Reise der Glasarche nach ihrem Start am Lusen war:

den vierten Buchstabe dieses Wortes solltest du dir merken:

⇒ **e** = _

Wenn du aus der Hütte herausschaust, siehst du auf der gegenüberliegenden Wegseite einen Grenzstein.

Notiere dir die Zahl, die du auf dem Grenzstein erkennst:

(zur Absicherung: auf einer Karte in der Hütte ist ein europäischer Wanderweg zu finden. Die Grenzsteinnummer ist ein Vielfaches der Nummer des Wanderwegs E...)

⇒ **J** = __

bilde davon die Quersumme und wandle diese Zahl in einen Buchstaben um:

⇒ **f** = _

Setze deine Wanderung vom Grenzstein aus in östlicher Richtung fort.

Dein nächstes schweißtreibendes Ziel, der Lusengipfel, wird sich bald in voller Pracht zu erkennen geben.

Zu den dir bekannten Wandersymbolen hat sich ein Tier zugesellt.

Um welches Tier handelt es sich:

wandle den vierten Buchstabe dieses Wortes in eine Zahl um:

⇒ **K** = _



Bitte vor dem Start diese Seiten wie angegeben kürzen.

Der Weg verläuft zunächst noch relativ bequem und ist auf beiden Seiten durch „Fichtenskelette“ gesäumt.

Bis Mitte der 1990er Jahre verlief beinahe der gesamte Anstieg auf den Lusen (bis kurz vor das Blockmeer) im schattigen Misch- bzw. Nadelwald. Ab 1995 fielen aufgrund der ungewöhnlich warmen Witterung jedoch weite Teile des alten Bergfichtenwaldes dem Borkenkäfer zum Opfer. Im Lusengebiet und nördlich davon traten auf rund 4000 Hektar die Schäden fast geschlossen auf. Dem Grundsatz des Nationalparkgedankens folgend wurden keine chemischen oder biologischen Abwehrmaßnahmen ergriffen. Dem Betrachter bietet sich vom Lusengipfel aus daher ein Bild, in dem immer noch die abgestorbenen Nadelbäume dominieren. Für viele Besucher des Nationalparks wirkt dieses Bild des augenscheinlich „toten Waldes“ befremdlich. Die Nationalparkverwaltung hat sich jedoch dafür entschieden, kein Totholz aus dem betroffenen Gebiet zu entfernen. Sie vertritt die Philosophie „**Natur Natur sein lassen**“ (siehe letzte Seite). Es sterbe nicht der Wald, sondern nur seine alten Individuen. Im Schutze der toten Bäume wächst bereits ein neuer Wald zu einem europaweit einzigartigen „wildem Wald“ nach. Der neue natürliche und baumartenreiche Wald dürfte den üblichen monotonen Nutzholzforsten ökologisch weit überlegen sein. [wikipedia.org]



Jetzt heißt es nochmals tief Luft holen, um die letzten 120 Höhenmeter zum Lusengipfel über die „Himmelsleiter“ zu erklimmen. Bei dieser Leiter ersparen wir dir jedoch das Zählen der Sprossen. Drehe dich lieber auf deinem Aufstieg ab und zu für eine Verschnaufpause um und genieße den fantastischen Ausblick.

Du hast den Gipfel des Lusen erreicht!

Oben am Gipfel, nicht weit vom Gipfelkreuz entfernt, ist ein Wegweiser aufgestellt, der dir den Weg zu deinem nächsten Ziel das Lusen Schutzhaus zeigt.

Wenn du Lust hast, kannst du am Lusen Schutzhaus eine kleine oder größere Rast einlegen.

Bevor du jedoch deine Wanderung fortsetzt, suche nach dem Teufel, der eine Karre mit Steinen zieht. Hast du den Teufel gefunden, dann fällt es dir sicher nicht allzu schwer zu erkennen, wohin sein Weg ihn führt:

wandle das Wort in Zahlen um und bilde die Summe:

⇒ **L** = _ _

den ersten Buchstabe dieses Wortes solltest du dir merken:

⇒ **g** = _

In früheren Zeiten entstanden unter der Bevölkerung Erklärungsversuchen für dieses Naturschauspiel in denen immer wieder auch der **"Teufel"** ins Spiel gebracht wurde: wie wäre es sonst auch möglich gewesen, dass dieser gigantische "Felshaufen" auf den Lusengipfel kommt?

Zum Beispiel jene Sage, die vom Teufel erzählt, der den Weg in die Hölle pflastern wollte und hierzu überall im Waldland Steine zusammensuchte. Als er mit seinem Schubkarren in wildem Gebraus über den Lusen hinweg fuhr, streckte ihm ein "Klausner" das "Kreuz" entgegen, worauf der Höllenfürst so erschrak, dass seine Steinfuhre umkippte und diese sich über dem Lusengipfel entlud ...

...oder: Einmal trug der Teufel alle Schätze der Welt zusammen. Wie er die Schätze auf einem gewaltigen Haufen beisammen hatte, deckte er sie mit Felsen zu und schleppte Steine her und allweil mehr Steine her und türmte sie aufeinander...
...oder: Der Teufel konnte den Bischof von Passau nicht leiden und darum wollte er die ganze Stadt vernichten. So sammelte er Steine und Felsen, um damit die Flüsse aufzustauen und die Bischofsstadt zu überfluten. Der Bischof sollte darin jämmerlich ertrinken. Ausgerechnet, als der Teufel mit der Unglück bringenden Fracht über den Gipfel des Lusen geflogen ist, wurden im nahe gelegenen Kloster Sankt Oswald die Abendglocken geläutet. Erschreckt von den christlichen Klängen verließ Luzifer die Kraft - und er ließ die Steinbrocken fallen....



Bitte vor dem Start diese Seiten wie angegeben kürzen.

Zur Fortsetzung deiner Wanderung stelle dich vor den Eingang des Lusen Schutzhauses und peile in Richtung $J * (C + I) + I * K = _ _ * (_ _ + _) + _ * _ = _____ ^\circ$ und folge dem Weg.

Der Weg führt dich ganz gemütlich, wieder an einigen Infotafeln vorbei, nach unten. Bleibe auf dem breiten Weg. Kleinere Pfade, die hinzustoßen, brauchen dich nicht zu interessieren.

Nach einiger Zeit kommst du an einen Brunnen mit einer Sitzbank vorbei.

Sobald du an einen größeren Platz mit einer Schutzhütte und Sitzgruppe angekommen bist, heißt es Schritte zählen. (Übrigens sind jetzt alle Werte zur Ermittlung der Hinweise für das Zielgebiet bekannt, so dass du hier gemütlich die Lösung ausknobeln kannst.)

Stelle dich auf den Weg neben die Sitzgruppe und gehen $C * K / I = _ _ * _ / _ = _ _ \text{Schritte}$ dem Weg in Richtung „grünem $_ (=g)$ “.

Rechts am Weg müsstest du vor einem Gedenkstein stehen.

Von dem Datum auf dem Stein merke dir den Tag als Zahl:

$$\Rightarrow M = _ _$$

Setze deinen Weg zum „grünen $_ (=g)$ “ fort. Inzwischen sind zwei „grüne $_ (=g)$ “ zu erkennen.

Stelle dich in die Mitte zwischen die beiden „grünen $_ (=g)$ “ und peile in Richtung $(B - I) * F - M - C = (_ - _) * _ _ - _ _ - _ _ = _____ ^\circ$. Du siehst ein blaues Schild mit einem weißen Buchstaben und dahinter einen kleinen Pfad abgehen. Das Wandersymbol dieses Pfades wird jetzt einige Zeit dein Begleiter sein. Es ist dir bereits bekannt.

Bald triffst du wieder auf einen Bohlenweg, der dich durch jungen Fichtenwald weiter führt. Am Ende des Bohlenweges geht dein Pfad zunächst flach und dann nochmals steil bergauf. Beim Aufstieg kannst du schon weiter oben einen Wegweiser erkennen.

Am Wegweiser angelangt, gehe in Richtung $A * D - J = _ _ * _ - _ _ = _____ ^\circ$. Du nähertest dich so langsam dem Zielgebiet.

Sobald der Weg etwas feucht wird und der Matsch durch kleinere Baumstämme überbrückt wird, siehst du links des Weges einen größeren Felsen. Jetzt hört diese Beschreibung auf.....



Das letzte Stück Weg zur Letterbox ermittele mit Hilfe der Matrix am Ende des Clues. Aus der Matrix erhältst du 5 Hinweise, die in der richtigen Reihenfolge dich zur Box führen. Trage sie unten ein:

Hinweis 1: _____.

Hinweis 2: _____
_____.

Hinweis 3: _____ = _____°
_____.

Hinweis 4: _____.

Hinweis 5: _____
_____ = _____° _____.

Halte die üblichen Vorsichtsmaßnahmen beim Stempeln und beim Eintragen ins Logbuch ein und verstecke die Box wieder gut an der Stelle, an der du sie gefunden hast.

Nachdem du deine Büroarbeiten abgeschlossen hast, gehe zurück zu dem Weg und folge ihm weiter.

Du triffst bald auf einen Wegweiser. Folge ab jetzt dem dir seit Beginn der Wanderung bekannten Wandersymbol (natürlich nicht zurück zum Lusen). Dies gilt auch beim nächsten Wegweiser. Das Symbol taucht immer wieder an den Bäumen entlang des Weges auf. Erst wenn du an einem „feuchten“ Gebäude mit grünem Pultdach angelangt bist, lässt du das Gebäude links liegen und gehst auf dem Wanderweg (nicht auf der Straße) daran vorbei. Jetzt wird es Zeit für eine Änderung deines Wegbegleiters. Du kommst an einen Wegweiser, der dich zu einem dir bekannten Ort (**=a**) weist, den du in ½ h erreichen kannst. Folge diesem Weg. Ab jetzt begleitet dich ein gefiederter Geselle. Hast du den bekannten Ort (**=a**) erreicht, wirst du sicherlich deinen Weg zum Ausgangspunkt der Wanderung finden.



Lösungshilfen für die letzten Hinweise

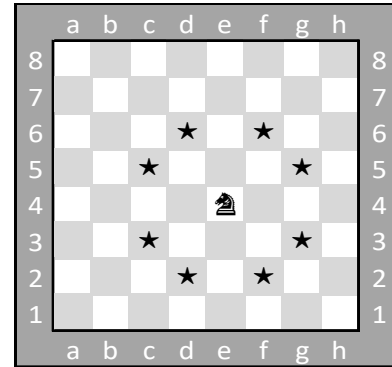
Um im Zielgebiet die Letterbox zu finden, müssen 5 Hinweise ermittelt werden und in der richtigen Reihenfolge ausgeführt werden. Die Lösungshinweise sind in der unten aufgeführten Matrix versteckt. Hierbei handelt es sich um Buchstaben und Zahlen, die mit Hilfe des vom Schach bekannten „Rösselsprung „ (Zug des Springers) zusammengesetzt werden müssen.

Regel für den Zug des Springers beim Schach:

Der Springer bewegt sich vom Ausgangsfeld zwei Felder entlang einer Spalte oder Reihe und dann ein Feld senkrecht zu seiner bisherigen Bewegungsrichtung (siehe Bild). Das Zielfeld hat immer eine andere Farbe als das Ausgangsfeld.

Die Buchstabenfolgen enthalten keine Leerzeichen und keine Satzzeichen. Innerhalb dieser Zeichenfolge müssen Werte aus dem Clue eingesetzt werden.

Die Anfangskordinaten für die jeweiligen Hinweissätze in der Matrix werden durch Werte, die während der Wanderung ermittelt worden sind, festgelegt (bitte die Zählrichtung eines Schachbretts beachten).



Um die Hinweise vervollständigen zu können, benötigst du noch zwei Zahlenwerte:

$$X = H + I * J + L = _ + _ * _ + _ = ____$$

$$Y = G * I + L + M = ___ * _ + _ + _ = ____$$

	Koordinaten		KW Δ Δ
	Δ	Δ	
Hinweis 1	___ = b	___ = K	KW ___
Hinweis 2	___ = f	___ = D	KW ___
Hinweis 3	___ = e	___ = K / I	KW ___
Hinweis 4	___ = c	___ = B	KW ___
Hinweis 5	___ = d	___ = E	KW ___

Trage unten auf dieser Seite die ermittelten Werte ein. Wenn du auf den vorherigen Seiten wie angezeichnet den unteren Seitenrand beschnitten hast, so sollten diese Werte für die Berechnungen und Hinweise im Clue ständig lesbar sein.

A = __	B = _	C = __	D = _	E = _	F = __	
G = ___	H = _	I = _	J = __	K = _	L = __	M = __
a = _____	b = _	c = _	d = _	e = _	f = _	g = _

Hinweis 1: -----.

Hinweis 2: -----
-----.

Hinweis 3: -----
----- = _____° -----
-----.

Hinweis 4: -----.

Hinweis 5: -----
----- = _____° -----.

Lösungsmatrix (Achtung: Jedes Feld wird nur einmal verwendet)

	a	b	c	d	e	f	g	h	
8	in	ox	ndes	ande	ge	gfueh	lun	imet	8
7	ortfi	derw	th	dieb	gge	nzwe	her	rtau	7
6	ob	or	ame	tdui	rwe	tsa	erund	amm	6
5	nd	ched	en	hed	x = ____°	sans	fdies	ech	5
4	rbau	ach	ede	uin	ged	oben	mfel	efel	4
3	sfe	hstd	mlei	ufe	ei	ein	ies	teine	3
2	nzn	nde	ttfo	tei	y =	nst	vond	senv	2
1	rmsie	lsens	nga	vo	erpla	orb	____°	tei	1
	a	b	c	d	e	f	g	h	

NATUR NATUR SEIN LASSEN

bedeutet, einen ungestörten Ablauf der natürlichen Dynamik ohne menschliche Eingriffe hin zu Naturwäldern mit einzigartigen Biotopen für unzählige Lebensgemeinschaften zuzulassen.

LEAVE NATURE TO NATURE

means to protect natural cycles and dynamic without any human impacts leading to a natural forest with many unique biotopes and infinite numbers of ecological communities.

PŘÍRODU NECHME BÝT PŘÍRODOU

znamená zachovat nerušený vývoj lesních společenstev bez lidských zásahů a podpořit vznik přirozených druhově pestrých biotopů.



NATIONALPARK
Bayerischer Wald

www.nationalpark-bayerischer-wald.de