

Legende

-  Wiese, Weide, nasse Stellen
-  Sumpf, Moor
-  Wald
-  Schilf
-  Bebauung
-  Höfe, kleine Ortschaften

Projektidee und -umsetzung wurden gefördert durch: die Aktion „Gesunde Umwelt“ der Arbeitsgemeinschaft für Natur und Umweltbildung (ANU) Brandenburg e.V. und des Ministeriums für Landwirtschaft, Umwelt und Verbraucherschutz (MLUV) Brandenburg sowie durch die Stadt Buckow und die Filiale Buckow der Sparkasse Märkisch-Oderland.

Informationen

Idee, Texte und Fotos: Alexander Pfützner und Marius Jünemann, Drei Eichen



Drei Eichen, Besucherzentrum für Natur- und Umwelterziehung
Königstr. 62, 15377 Buckow
Tel. 033433 - 201
www.dreieichen.de

Kultur- und Tourismusamt Märkische Schweiz
Sebastian-Kneipp-Weg 1, 15377 Buckow
Tel. 033433 57500
touristinfo@amt-maerkische-schweiz.de
www.maerkischeschweiz.eu

Die wichtigsten Bedienungsschritte des Garmin eTrex H



Für die Wanderung sind folgende Einstellungen notwendig:

Bezugssystem	WGS 84
Positionsformat	hdd°mm.mmm

Das Gerät hat eine Genauigkeit von ca. +/-10m. Wenn also die Entfernung zum Ziel mit weniger als 10m angegeben wird, ist das Ziel erreicht.

ACHTUNG: alle unsere Punkte sind auf den Wegen zu erreichen. Wir bitten euch, die Wege nicht zu verlassen, da ihr im Naturpark mit seinen Naturschutzgebieten unterwegs seid.

Einstellen einer Route:

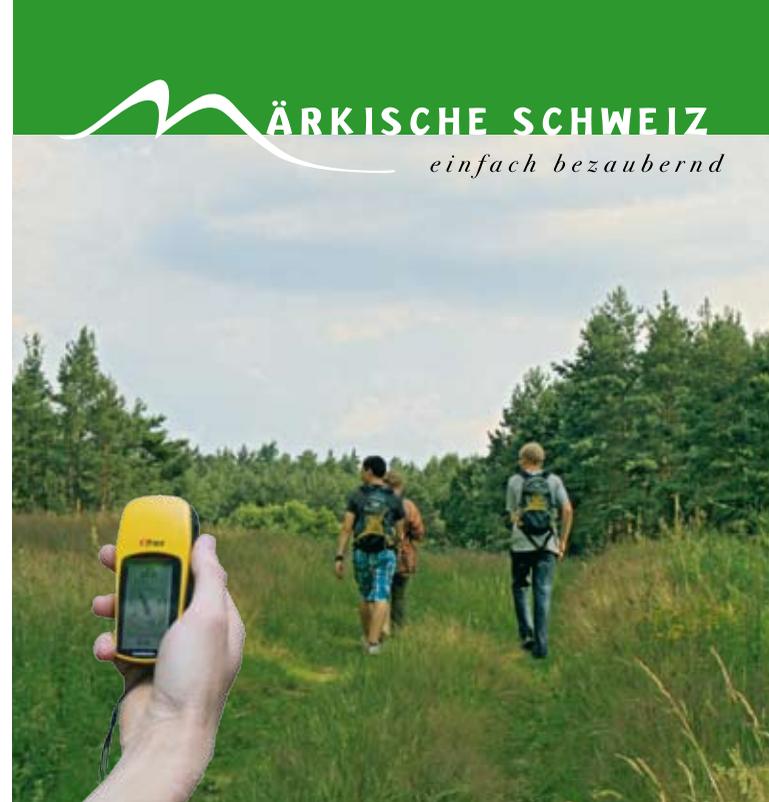
Eine Route abzulaufen, entspricht der Suche nach einer Reihe von Wegpunkten (s.o.). Jedoch wird hier vorab die Reihenfolge der Punkte bestimmt und das Gerät schaltet beim Erreichen eines Wegpunktes automatisch zum nächsten um. Dafür kann es notwendig sein, dass Ihr den Punkt genauer als die oben genannten 10 m ansteuert, d.h. ein paar Meter vom Weg abweicht.

- mit der Seitentaste zum Menü blättern
- Routen wählen > Enter
- Folgen > Enter
- Punkt wählen > Enter
- zu Ende > Enter
- die Navigationsseite erscheint und zeigt die Luftlinie zum Ziel und wie lang diese ist

Einstellen eines Wegpunktes:

Ein Wegpunkt ist ein beliebiger Punkt, der aus der Liste gewählt werden kann, um sich von dem Gerät dort hin navigieren zu lassen. Diese Funktion kann z.B. zum GeoCaching verwendet werden. Solltet Ihr diese Funktion wählen während Ihr eine Route ablauft, müsst Ihr danach die Route erneut auswählen.

- mit der Seitentaste zum Menü blättern
 - Wegpunkte wählen > Enter
 - Buchstabenbereich wählen > Enter
 - Punkt wählen > Enter
 - GoTo > Enter
- die Navigationsseite erscheint und zeigt die Luftlinie zum Ziel und wie lang diese ist



GPS Wandern im Naturpark Märkische Schweiz

- Ausgangs- und Endpunkt in Drei Eichen
- Für Familien mit Kindern ab 7 Jahren
- 2 bis 3 Stunden durch Wälder, über Bäche und Wiesen, vorbei an Seen und Sümpfen
- Ein Garmin eTrex H in Drei Eichen ausleihen oder ein eigenes Gerät mitbringen

Aufgabenbeschreibung

Vor der Wanderung könnt ihr eine Einführung in die Verwendung des GPS-Gerätes bekommen. In dem GPS-Gerät sind mehrere Punkte gespeichert, die ihr auf der Wanderung anlauft. Wenn ihr ein eigenes Gerät mitbringt, müsst ihr die Koordinaten der Punkte vorher eingeben. In diesem Flyer sind die Punktbezeichnungen mit Koordinaten und Informationen beschrieben, die sich auf ein Objekt an dem jeweiligen Punkt beziehen. Zusätzlich enthalten sechs dieser Punkte auch noch eine Aufgabe. Wenn ihr die Aufgaben während der Wanderung (an den entsprechenden Punkten) löst, erhaltet ihr aus jeder Antwort einen Buchstaben oder eine Zahl. Die Zahlen könnt ihr in der unten stehenden Tabelle ebenfalls in Buchstaben umwandeln. Wenn ihr alle sechs Buchstaben gefunden habt, so ergeben diese, in die richtige Reihenfolge gebracht, das Lösungswort. An der letzten Station könnt ihr überprüfen, ob ihr das richtige Lösungswort erraten habt, denn dieses steht dort auf einem Holzschild geschrieben.



Lösungswort:

SERBISCHE _ _ _ _ _

Zahlencodes:

1	2	3	4	5	7	7	8	9	10
H	C	E	F	F	F	F	F	W	G

11	13	15	21	28	37	44	76	89	105
P	P	A	B	D	Z	X	V	H	H

117	123	135	144	150	167	170	183	191	201
L	K	M	T	T	H	J	S	C	O

Wandern mit GPS

Für Wen?	Familien mit Kindern ab 7 Jahren
Wie lange?	2 bis 3 Stunden
Wie weit?	ca. 5 km
Wo lang?	Ein Rundweg durch die Wälder, dessen Ausgangs- und Endpunkt das Besucherzentrum Drei Eichen ist.
In welchem Gelände?	Auf guten Wanderwegen in leichtem Gelände und mit wenigen steilen aber kurzen Anstiegen.
In welcher Landschaft?	Durch Wald, vorbei an Lichtungen, Sümpfen, Moor und Pferdekoppeln, Bächen, einem Teich, einem See und der Pritzhagener Mühle.

Wander-Punkt-Beschreibung

Punkt 0. Drei Eichen (DE) N 52°33.991 E 014°06.936

Punkt 1. Die Lichtung (LI) N 52°34.515 E 014°06.972

Welcher Baum steht auf der linken Seite der Lichtung? Der zweite Buchstabe ist ein Teil des Lösungswortes.

Antwort: _____ Lösungsbuchstabe: _____

Der gesuchte Baum kommt fast auf der gesamten Nordhalbkugel unserer Erde vor. Sein Name leitet sich aus dem Indogermanischen, einer ca. 5000 Jahre alten Sprache, ab und bedeutet „glänzend“ oder „schimmernd“. Dieser Baum ist besonders gut an der Farbe seiner Rinde zu erkennen. Er kann bis zu 30m hoch werden, so viel wie ein zehnstöckiges Haus, und bis zu 160 Jahre alt werden.

Auf Lichtungen fällt viel mehr Sonnenlicht auf den Boden, als das im umliegenden Wald der Fall ist. Dadurch können hier kleinwüchsige Pflanzen, wie z.B. Gräser wachsen, die mehr Licht benötigen. Dieser besondere Artenreichtum lockt Tiere zum Fressen auf die Lichtung. Kleine Büsche und Bäume werden von den Tieren abgefressen, wodurch die Lichtung auch weiterhin eine Lichtung bleibt. Seht euch doch einmal um, welche Tiere ihr entdecken könnt!

Punkt 2. Die Grenzeiche (GE) N 52°34.729 E 014°06.619

Wie viele Leute braucht man mindestens um die Grenzeiche zu umarmen? Probiert es aus!

Antwort: _____ Lösungsbuchstabe: _____

Stieleichen können einen Durchmesser bis zu 3m erreichen. Dabei werden sie bis zu 40m hoch und können älter als 1000 Jahre werden. Wie seid ihr? In solch einem großen Baum findet man ca. 1000 verschiedene Insektenarten. Und die locken wiederum viele Vögel und Säugetiere an. Natürlich kommen auch viele Tiere, um die Eicheln zu fressen. Die wurden früher sogar als Nahrung für die Hausschweine verwendet. Allerdings sind die Eicheln zum Essen für Menschen nicht geeignet. Die Eiche hat im Vergleich zu anderen heimischen Bäumen sehr hartes Holz, weswegen ihr Holz bereits früher zum Bauen benutzt wurde. Vor allem Schiffe wurden aus ihrem Holz gebaut. Wenn ihr euch die Rückseite von einer deutschen 1€, 2€- oder einer 5Cent-Münze ansieht, werdet ihr feststellen, dass dort die Blätter der Eiche abgebildet sind.

Punkt 3. Der große Tornowsee (TO) N 52°34.607 E 014°06.505

Hier ist der ideale Ort für ein Picknick. Setzt euch an das Ufer und genießt den Ausblick über den See.

Punkt 4. Der Sturm (ST) N 52°34.547 E 014°06.423

Mit welcher Windgeschwindigkeit ist der große Sturm im Jahr 2002 über diesen Ort gefegt? (Infotafel!)

Antwort: _____ Lösungsbuchstabe: _____

Bei starken Stürmen, wie im Jahr 2002, kann es passieren, dass wie hier Bäume im Wald umgeworfen oder umgebrochen werden. Dies ist aber nur schlimm, wenn es in großen Mengen passiert. Fällt nur vereinzelt ein Baum, kann dies sogar nützlich sein. Womöglich war der Baum krank und hat nun Platz gemacht, damit wieder gesunde Bäume nachwachsen können. Außerdem können hier zumindest für kurze Zeit lichtliebende Pflanzen wachsen. Wenn die nachwachsenden Bäume von den Tieren im Wald wieder abgefressen werden, entsteht eine neue Lichtung. Das tote Holz bildet neuen Lebensraum für viele Käfer und andere Insekten. Seht euch einmal um, wie gut die Natur die hier entstandene Lücke wieder geschlossen hat!

Punkt 5. Der Bach (BA) N 52°34.435 E 014°05.984

Über wie viele Holzbohlen läuft man beim Überqueren der Brücke?

Antwort: _____ Lösungsbuchstabe: _____

Während ihr die Bohlen gezählt habt, seid ihr über das Flüsschen „Stobber“ gegangen. Heute schon zum zweiten Mal. Wisst ihr noch wo ihr zum ersten Mal darüber gegangen seid? An der Pritzhagener Mühle, kurz hinter der Grenzeiche. Wenn ihr von der Brücke in den Fluss schaut, seht ihr die unterschiedliche Strömung des Wassers und die Unebenheiten im Flussbett. Vielleicht entdeckt ihr auch Fische oder Muscheln. Viele Flüsse verändern im Laufe der Zeit ihren Lauf. Sie tragen auf der einen Seite Material ab, während auf der anderen Seite Material angelagert wird. So entsteht zuerst eine Kurve und später eine Schlaufe, der so genannte Mäander. Irgendwann werden die beiden Enden der Schlaufe durch den Fluss selbst wieder verbunden. Nun kann sich an den Durchgängen zur Schlaufe wieder Material ablagern und die Schlaufe schließen bzw. vom Fluss abschneiden. Wenn ihr weitergeht, könnt ihr bei der nächsten Wegkurve den Rest eines solchen Mäanders sehen.

Punkt 6. Der Wald (WA) N 52°33.999 E 014°05.923

Wie viele Buchstaben stehen auf der Bank?

Antwort: _____ Lösungsbuchstabe: _____

Setzt euch auf die Bank und verweilt einen Moment. Überlegt, was ihr auf der Wanderung bisher gesehen habt. Im Wald könnt ihr viele Spuren von Tieren entdecken. Dazu zählen nicht nur die Fußabdrücke in der Erde: Wenn der Boden neben dem Weg wie umgegraben aussieht, dann haben Wildschweine dort nach Nahrung gesucht. Sie graben dort nach Wurzeln, Zwiebeln und von anderen Tieren vergrabenen Samen. Manchmal sieht es aus, als würde ein Trampelpfad vom Weg wegführen. Dabei handelt es sich zumeist um Wildwechsel, also Wege von Tieren wie Wildschweinen und Rehen. Denn

auch diese Tiere gehen am liebsten auf den ihnen bekannten Wegen. In Sumpfbereichen könnt ihr an der Basis der Bäume Nagespuren des Bibers entdecken. Der Biber fällt die Bäume, um an die oberen Zweige zu gelangen, die er gerne frisst. Vielleicht könnt ihr auf euren Wanderungen sogar einen Biberbau sehen. Der sieht aus wie ein Haufen aus Zweigen.

Punkt 7. Der große Barschpfuhl (GB) N 52°33.950 E 014°06.358

Welches Tier oder welche Pflanze lebt hier im Moor? (Das gesuchte Tier oder die gesuchte Pflanze sind auf diesem Flyer abgebildet. Der fünfte Buchstabe ist ein Teil des Lösungswortes).

Antwort: _____ Lösungsbuchstabe: _____

Hier könnt ihr nach links zum Großen Barschpfuhl gehen und ihn umrunden. Der Barschpfuhl, der Liebigpfuhl und viele weitere Gewässer in dieser Umgebung stammen noch aus der Eiszeit vor etwa 18 000 Jahren. Damals, als sich das Eis zurückgezogen hat, sind Stücke von der Eisdecke abgebrochen, die so hoch und breit waren, wie unsere heutigen Pfuhe. Um und auf diese großen Eisbruchstücke hat sich mit der Zeit Sand und Geröll abgelagert. Als die Eisbrocken dann nach vielen, vielen Jahren geschmolzen sind, hinterließen sie die Mulden, in denen sich heute der Große Barschpfuhl und die anderen Pfuhe befinden. Um manche von ihnen bildeten sich sogenannte Verhandlungszonen oder Moore.

Punkt 8. Der letzte Punkt (LP) N 52°33.995 E 014°06.925

Hier könnt ihr nun überprüfen, ob ihr das richtige Lösungswort gefunden habt.

