

# Bad Peterstal- Griesbach



Touren für Naturentdecker & Schatzsucher

**Pirschpfad**

**Märchen-  
Schatzsuche**

**Erlebnispfad  
Löcherhansenhof**

In Oppenau:

**Erlebnispfad  
Rosi Rotkehlchen**

In Lautenbach:

**Erlebnispfad  
Mara Marienkäfer**



# Pirschpfad

Für Natur-Entdecker

Inmitten einer Umgebung aus Wald und Wasser verläuft in Bad Griesbach der Pirschpfad für Kinder. Auf dem ca. 1 km langen Schleichweg können Kinder und Erwachsene viel lernen und entdecken:

**Finde die 12 lebensgroßen Waldbewohner**, die sich entlang des Weges verstecken und dir ihren natürlichen Lebensraum zeigen und erfahre spannende Informationen über die heimische Pflanzen- und Tierwelt anhand von Infotafeln.

Noch so einiges mehr an Spaß bieten die **Erlebnisstationen** auf dem Pirschpfad:

Miss dich beim Tierweitsprung mit den verschiedenen Tieren, musiziere auf dem Waldxylophon oder veranstalte einen Wettbewerb beim Zapfenweitwurf. Die Natur zeigt sich als der größte Abenteuerspielplatz! Die einzigartige Mischung aus Wissensvermittlung, Aktivität und Abenteuer machen die einzelnen Abschnitte des Pirschpfades zu einem besonderen Erlebnis.

## ALS FORSCHER UNTERWEGS

Für besonders neugierige Pirschpfad-Wanderer sind in der Tourist-Information in Bad Peterstal außerdem Entdeckerwesten zum Ausleihen erhältlich.



Ausgestattet mit Becherlupe, Kescher u.v.m., lassen sich auch die aller kleinsten Waldbewohner oder Pflanzen genauer unter die Lupe nehmen.

Wir wünschen allen kleinen und großen Pirschpfad-Entdeckern viel Spaß, eine spannende Spurensuche und viele große „Aha“-Momente!

## Pirschpfad-Stationen:

### ERLEBNISSTATIONEN

- A** Tierweitsprung
- B** Insektenhotel
- C** Waldxylophon
- D** Baumtreppe
- E** Kletterseil
- F** Summstein
- G** Zapfenwerfen



### WISSENSSTATIONEN

- |                              |                        |
|------------------------------|------------------------|
| <b>1</b> Auerhuhn            | <b>9</b> Dachs         |
| <b>2</b> Lebensraum Bachlauf | <b>10</b> Buntspecht   |
| <b>3</b> Totholz             | <b>11</b> Fischotter   |
| <b>4</b> Fuchs               | <b>12</b> Waldkauz     |
| <b>5</b> Tanne               | <b>13</b> Eichhörnchen |
| <b>6</b> Wildschwein         | <b>14</b> Buche        |
| <b>7</b> Reh                 | <b>15</b> Eichelhäher  |
| <b>8</b> Hase                | <b>16</b> Fichte       |
|                              | <b>17</b> Bachforelle  |

### Zeichenerklärung



Start/Ziel



Infotafel



Erlebnisstationen/ Wissensstationen



# Pirschpfad



Folge diesem Zeichen, dann bist du immer auf dem richtigen Weg.

**Start/Ziel:** Weiherplatz (Ortsteil Bad Griesbach)  
**Länge:** ca. 1km | Nicht kinderwagengeeignet

**Anfahrt:** Von der B 28 auf die Wilde Rench Straße abbiegen, dem Verlauf ca. 3,5 km geradeaus folgen, dann links in einen breiten Waldweg einbiegen

# Märchen-Schatzsuche



**Start/Ende:**  
Weiherplatz (Ortsteil Bad Griesbach)  
**Schwierigkeit:** leicht  
**Strecke:** ca. 2,0 km  
**Dauer:** ca. 1,5 Stunden

Bedingt kinderwagengeeignet  
(mit kleinem Mountainbuggy)

**\*Hinweis:** Kaffee/Kuchen/Getränke; Öffnungszeiten derzeit eingeschränkt. Bitte informieren Sie sich über die aktuellen Zeiten auf der Website [www.herbstwasen.de](http://www.herbstwasen.de) oder tel. 07806 627

## So bekommst du den Schatz:

Geh mit Leo Lustig auf eine spannende Märchen-Schatzsuche, sie führt dich durch das Tal der Wilden Rench. An der links abgebildeten Schatzkarte kannst du dich gut orientieren. Die Schatzsuche startet am Weiherplatz im Ortsteil Bad Griesbach.

**Folgende Aufgaben musst du lösen, damit du den Schatz bergen kannst:** Entlang des Wegs verstecken sich acht Märchen-Motive, passend zu den acht Märchen hier in dieser Broschüre. Du musst nun erraten, wie das Märchen heißt, die Lösung trägst du in den Lückentext ein - einige Buchstaben haben wir dir bereits eingetragen. **Schau dir die kleinen Schildchen am Wegrand genau an**, da ist auch noch eine **Ziffer** draufgeschrieben. Die ist wichtig, denn sie ergibt am Ende den Zahlencode. Notiere dir die Ziffern - in richtiger Reihenfolge - in die Kästchen unten auf dieser Seite.

Deine letzte Aufgabe besteht in der Beantwortung der Zusatzfragen, sie stehen am Ende jedes Märchens. Die Lösung hierfür trägst du in die bunten Kästchen ein. Die Anzahl der Kästchen entspricht genau der Länge des Lösungswortes. Wenn du alles richtig gelöst und notiert hast, dann komm' mit dieser Broschüre in die Touristinfo Bad Peterstal\* und birg deinen Schatz!

Wir wünschen dir viel Spaß bei der Märchen-Schatzsuche!

**\*Hinweis:** Macht ihr die Schatzsuche an Wochenenden oder Feiertagen, schicken wir euch den Schatz gerne zu. Bitte schickt uns dazu eine Mail an die [info@bad-peterstal-griesbach.info](mailto:info@bad-peterstal-griesbach.info) mit dem Zahlencode und ein Foto der komplett ausgefüllten Rückseite. Danke!



## Zahlencode

Märchen Nr. 1

Märchen Nr. 5:

Märchen Nr. 2:

Märchen Nr. 6:

Märchen Nr. 3:

Märchen Nr. 7:

Märchen Nr. 4:

Märchen Nr. 8:

# Märchen Nr. 1 - wie heißt es?

T - - - - L - - - N - - - - K D - - H

Es war einmal ein Schneider, der mit seinen drei Söhnen und einer Ziege beisammen lebte. Jeden Tag musste die Ziege zum Fressen auf die Weide. Der älteste Sohn hatte den ganzen Tag die Ziege gehütet, als er nach Hause wollte, fragte er die Ziege, ob sie satt sei. Die Ziege antwortete „Ich bin so satt, ich mag kein Blatt“. Zuhause fragte der Vater die Ziege nochmal, ob sie satt sei. Die Ziege antwortete: „Wovon sollt’ ich satt sein? Ich sprang über Gräbelein und fand kein einzig’ Blättlein“.

Von dieser Antwort wurde der Vater so sauer, dass er den Sohn davonjagte. Auch den beiden jüngeren Söhnen ereilte das gleiche Schicksal. Die Söhne gingen in die Lehre. Der Erste wurde Schreiner und bekam am Ende von seinem Meister einen magischen Tisch geschenkt. Auf dem Weg nach Hause kehrte er in ein Wirtshaus ein, sprach die Zauberformel „Tischlein deck’ dich!“ und schon erschienen reichlich Speisen auf dem Tisch. Der Wirt war so erstaunt, dass er das Tischlein heimlich austauschte, während der Sohn fest schlief. Der zweite Sohn wurde Müller und bekam am Ende einen Esel. Sagte man zu diesem „Bricklebrit“, spie er hinten und vorne goldene Taler aus. Doch auch dieser Sohn wurde vom gleichen Wirt über das Ohr gehauen. Der dritte Sohn wurde Drechsler, er bekam als Geschenk einen verzauberten Sack, in dem ein Knüppel war. Sagte man: „Knüppel aus dem Sack“, kam der Knüppel heraus und gab dem Übeltäter eins hinter die Ohren. Auch der dritte Sohn kommt bei seinem Heimweg am Wirtshaus vorbei. Er machte den Wirt auf den Inhalt des Sackes neugierig. Als der Wirt nun herausfinden wollte, was sich in dem Sack befand, schlug der Knüppel ihn windelweich. Eingeschüchtert gab der Wirt alles Diebesgut zurück.

Welches Tier  
hütete der Sohn:

# Märchen Nr. 2 - wie heißt es?

- - - - - R

S - - D - M - - - - - N

Einem alten Esel wurde seine Arbeit an einer Mühle zu schwer und so sollte er weggeschafft werden. Er ahnte dies und lief fort, nach Bremen, um dort die letzten Jahre als Stadtmusikant zu verbringen. Unterwegs traf er einen Hund, eine Katze und einen Hahn, die ein ähnliches Schicksal teilten. Sie taten sich zusammen und auf ihrem langen Weg wollten sie in einer Hütte im Wald übernachten. Diese gehörte aber Räubern. Sie entschieden, die Räuber mit einer List zu verjagen. So stieg der Hund auf den Rücken des Esels, die Katze auf den des Hundes und der Hahn ganz oben auf. Sie fielen mit ihrer lauten Musik in die Hütte ein und die Räuber suchten schnell das Weite. Den Tieren gefiel das Leben dort so gut, dass sie fortan dort wohnten.

In welche Stadt  
lief der Esel?



# Märchen Nr. 3 - wie heißt es?

--S-----T-- K----

Ein Müller hatte drei Söhne, die sich nach seinem Tod die Erbschaft teilten. Für den Dritten blieb nur der Kater übrig, worüber er sehr traurig war. Der jedoch sehr schlaue Kater bemerkte die Verzweiflung und wollte seinem Herren helfen. Mit einer List wollte er den König des Landes hinters Licht führen – dafür bräuchte er nur ein Paar handgefertigte Stiefel, um sich unters Volk zu mischen.



Tatsächlich gelang es ihm, dem König eine solche Freude zu bereiten, dass er nun Tag für Tag einen Sack voll Gold von ihm mit nach Hause brachte.

Der Müllerssohn war über den plötzlichen Reichtum so erstaunt, dass er des Katers Spiel mitspielte und den König glauben machte, er sei ein reicher Graf. Merklich beeindruckt, kam es dazu, dass der arme Müllersohn die Prinzessin heiraten durfte und zum neuen König gekrönt wurde. So lebte er fortan mit seiner Frau und dem schlaunen Kater in dem Schloss.

Was bekam  
der dritte Sohn als Erbe?

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|

# Märchen Nr. 4 - wie heißt es?

- O ---- S -----

In einem Königreich auf dem Lande wurde eine wunderschöne Prinzessin geboren. Diesen freudigen Anlass wollte der König mit einem großen Fest feiern und dafür auch die 13 weisen Frauen des Landes einladen. Leider besaß der König nur zwölf Gedecke und so konnte die dreizehnte Frau nicht mitfeiern. Sehr böse darüber, belegte sie das Neugeborene mit einem Fluch.

Und so geschah es, dass sich die Königstochter an ihrem 15. Geburtstag an einer Spindel stach und in einen 100-jährigen Schlaf fiel. So schlief sie hoch oben im Turm, umrankt von einer undurchdringlichen Hecke voller Dornen, 100 lange Jahre bis ein mutiger Königssohn sie wachküsste.

Mit was stach die Königstochter sich  
an ihrem 15. Geburtstag?

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

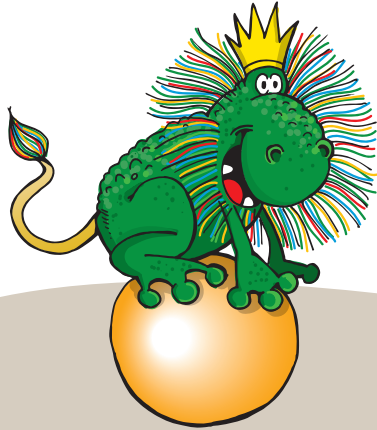


## Märchen Nr. 5 - wie heißt es?

- R - - - - K - - - -

Eine schöne Königstochter spielte an einem Brunnen mit einer goldenen Kugel. Plötzlich fiel ihr die Kugel in den tiefen Brunnen und sie weinte bitterlich über ihren Verlust. Da kam ein hässlicher Frosch aus dem Brunnen zum Vorschein. Er sagte: „Ich kann dir deine Kugel wiederbringen.“ Dafür wollte er aber die Königstochter als Freundin - mit ihr am Tisch sitzen, essen und in ihrem Bett schlafen. Die Königstochter versprach ihm alles. Der Frosch holte die Kugel und gab sie dem Mädchen. Am nächsten Tag kam der Frosch zum Königsschloss. Nur widerwillig ließ die Königstochter ihn hinein, woraufhin der König schimpfte: „Was du versprochen hast, das musst du auch halten!“.

So durfte der Frosch sich neben die Königstochter an den Tisch setzen, mit ihr vom Teller essen; nur in ihrem Bett schlafen, das wollte die Königstochter nicht. Der Frosch aber ließ nicht locker und so warf sie den Frosch voller Wut an die Wand. Da verwandelte sich der Frosch plötzlich in einen schönen Königssohn und es stellte sich heraus, dass er von einer bösen Hexe verwunschen ward und nur die Königstochter ihn erlösen konnte.



Was fiel der Königstochter  
in den Brunnen?

|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|

## Märchen Nr. 6 - wie heißt es?

D - - - L - - - -

M - - - - - F - - - -

Der Meerkönig lebte mit seiner Familie tief im See. Eines Tages kam es, dass die jüngste Tochter bei einem großen Sturm einem hübschen Prinzen das Leben rettete. Der Prinz ging ihr nicht mehr aus dem Kopf, da sie aber kein Mensch war, konnte sie nicht einfach zu ihm an Land gehen. So ließ sich die Tochter von der Meerhexe einen Zaubetrunk geben, mit dem sich ihre Flossen in Beine verwandelten. Es gab jedoch eine Einschränkung: Sollte der Prinz eine andere Frau heiraten, so würde sie sterben. Der Prinz aber verliebte sich nicht in sie. Er heiratete eine andere Frau.

Am Tag der Hochzeit sprang die Tochter zurück ins Meer, starb jedoch nicht sondern löste sich in Schaum auf.



Wohin sprang die  
Tochter am Tag der  
Hochzeit zurück?

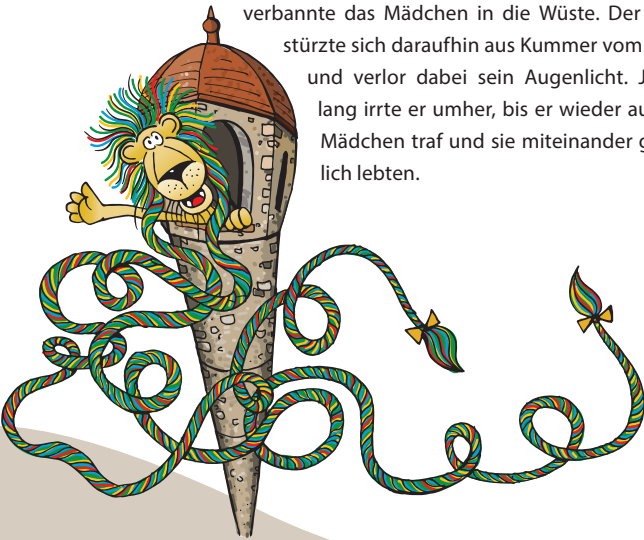
|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|--|--|--|--|

# Märchen Nr. 7 - wie heißt es?

-- P --- E --

Ein Mann wollte seiner schwangeren Frau eine Freude machen und ihr aus dem Garten der Zauberin ein leckeres Gemüse stibitzen. Der Mann kletterte über den Zaun der Zauberin und wurde bei der Ernte von ihr erwischt. Als Entschädigung forderte die Zauberin sein ungeborenes Kind. So geschah es, dass das geborene Mädchen von der Zauberin an ihrem zwölften Geburtstag in einen Turm ohne Tür und Treppe gesperrt wurde. Um hinaufzukommen, musste das Mädchen ihr langes Haar aus dem Fenster werfen. So konnte die Zauberin hinauf klettern.

Ein schöner Prinz tat es ihr gleich und wollte das Mädchen retten. Die Zauberin kam ihrem Fluchtplan aber auf die Schliche und verbannte das Mädchen in die Wüste. Der Prinz stürzte sich daraufhin aus Kummer vom Turm und verlor dabei sein Augenlicht. Jahrelang irrte er umher, bis er wieder auf das Mädchen traf und sie miteinander glücklich lebten.



Was stibitzte der Mann aus dem Garten der Zauberin?

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|

# Märchen Nr. 8 - wie heißt es?

- T - - - - A - - -

Ein kleines Mädchen war allein, ohne Hab und Gut und einem Dach über dem Kopf. Sie hatte nur die Kleidung an ihrem Leib und ein wenig Brot bei sich. Es war fromm und glaubte trotz ihrer großen Armut an Gott.

Eines Tages ging es hinaus auf ein Feld. Dort begegnete sie einem hungrigen Mann, dem sie ihr Essen gab. Unterwegs traf sie auf drei frierende Kinder, denen sie ihre Mütze, ihr Leibchen, ihren Rock und sogar ihr Hemdchen gab. Da stand das Mädchen und hatte gar nichts mehr. Plötzlich fielen die Sterne vom Himmel und wurden zu vielen Talern. Auf einmal hatte sie auch wieder ein Leibchen an, in dem sie die vielen Taler sammeln konnte und fortan reich für ihr ganzes Leben war.



In was verwandelten sich die Sterne?

|  |
|--|
|  |
|--|



## Erlebnispfad Löcherhansenhof

Spannende Fragen zu Kühen, Bienen, Natur und Landwirtschaft, aufregende Mitmachstationen und tolle Kugelbahnen erwarten dich. Auf etwa drei Kilometern führt der Erlebnispfad einmal rund um den Löcherhansenhof durch

Wald, über Streuobstwiesen, vorbei an umschwärmten Bienenkästen und blühenden Bergwiesen.

**Start/Ende:**  
Löcherhansenhof  
(Parkplatz an der Zufahrt)

**Schwierigkeit:** leicht  
**Strecke:** ca. 2,5 km  
**Dauer:** ca. 1,5 Stunden

Nicht kinderwagengeeignet

### Tipp

Hast du das Bauernhof-Quiz gelöst? Dann schnell in die Schatztruhe schauen und überraschen lassen! Nach Absprache kannst du gerne noch einen Blick in den Stall zu Kühen und Kälbern werfen und dem Melkroboter bei der Arbeit zuschauen.



## Tourenbeschreibung

Start dieser Rundtour ist die Hofeinfahrt am Löcherhansenhof. Hier siehst Du eine Übersichtskarte zum Verlauf der Tour sowie dein Leitsymbol, die Kuh vom Löcherhansenhof, die Startmarkierung und einen Kugelautomaten. Ganz wichtig: 1 Euro Münzen nicht vergessen um dir eine Kugel zu holen. Denn am Weg entlang gibt es verschiedenen Kugelbahnen. Spaß ist garantiert! Wer rätseln will, darf sich das Hof-Quiz mitnehmen und kann am Ende des Weges mit der richtigen Antwort die Schatztruhe öffnen.

Der Weg beginnt linkerhand im Uhrzeigersinn. Es geht ein kurzes Stück am Waldesrand entlang bis zu einer Weggabelung, an der der nächste Wegweiser schon zu erkennen ist. Hier gehen wir rechts weiter, einen absteigenden Forstweg entlang, zur ersten Erlebnisstation der Sprunggrube. Weiter geht's in den Wald, an der Bienen-Kugelbahn vorbei, zur Zapfenschleuder.

Beim nächsten Kuhwegweiserschild zweigt ein schmaler Wiesenpfad rechts ab, der uns weiter durch den Wald und dann den Wiesenhang hinauf führt. Bei einer anschließenden Verschnaufpause auf der Bank genießen wir die tolle Weitsicht ins Tal und können an Holzbalken balancieren üben. Danach führt uns der Weg weiter an den Wiesen entlang zu großen Kästen. Hier kannst du viele summende Gäste entdecken: Die Bienen vom Löcherhansenhof, die fleißig feinen Honig sammeln.





Dein mitgebrachtes Picknick kannst du hier bei bester Aussicht genießen und beim Eichhörnchen-Spiel Zapfen werfen. Wir umrunden die Streuobstwiese und laufen an großen mächtigen Süßkirschenbäumen vorbei. Hier erfährst du vieles über die Obstbäume, die Verarbeitung der Früchte und das Bienen-Bandolino wartet auf dich. Der Pfad geht in eine große Wiese über, zu der die Nutzung des Grases, der Kuh liebstes Futter, erklärt wird. Rechts zu uns der Wiesenhang, links eine weite Aussicht in das Tal. Hier kann man erkennen, wie schwierig es ist, die steilen Grünlandflächen zu bewirtschaften.

Nach einem Aufstieg geht's in ein kurzes Waldstück über, an dem nach kurzer Zeit ein weiteres Kuhwegweiserschild zu entdecken ist. Hier nimmst du den scharfen Knick nach rechts und wanderst an der Kuhweide entlang. Mit etwas Glück, kannst du auf der Weide die grasenden Kühe beobachten.

Auf dem Zubringerweg gehst du wieder nach links, bergauf in Richtung Löcherhansenhof. Vorbei an der Kuh-Kugelbahn und der Photo-Box zum alten Nussbaum. Noch einmal den Blick ins Tal schweifen lassen und dann den Weg zum Hof folgen.



*Wo Kinder frei spielen und Kühe Namen haben*



**Herzlich Willkommen auf dem Löcherhansenhof!**

Mitten im **Wanderparadies von Bad Peterstal-Griesbach** liegt unser Bauernhof – ein Ort zum Durchatmen, Entschleunigen und Genießen.



Bei uns wohnt ihr in liebevoll eingerichteten Ferienwohnungen, in denen sich Familien genauso wohlfühlen wie Naturliebhaber.

Auf dem Löcherhansenhof erlebt ihr echtes Bauernhofleben:  
**Kühe, Kälber, Hühner und Hasen** freuen sich auf kleine und große Gäste.

Unsere gemütlichen Ferienwohnungen bieten euch ein Zuhause auf Zeit – ideal für Familien und Naturliebhaber. Direkt ab Hof geht's raus in die Natur: **wandern, entdecken, durchatmen**. Und danach? Eine Pause auf der Bank, ein **Gläsle Hofbrand** – und die Ruhe genießen.



Familie Huber und Schmieder | Breitsodstraße 11 | 77740 Bad Peterstal-Griesbach  
Tel. 07806 518 | Fax 07806 1546 | [www.loecherhansenhof.de](http://www.loecherhansenhof.de)



© Renchtal Tourismus GmbH, Fotograf Christian Wolf

## Erlebnispfad Rosi Rotkehlchen in Oppenau



Auf dem Kinderpfad „Rosi Rotkehlchen“  
dreht sich alles um das Thema Vögel.

Rosi Rotkehlchen stellt euch ihre Mitbewohner im Wald vor und zeigt euch entlang der Wegstrecke zahlreiche Spielmöglichkeiten, Infotafeln und Rastplätze.

**Start/Ende:**  
Rathausplatz Oppenau

**Parkplatz:**  
Schwimmbad (Straße: Einmatt)  
oder am Bahnhof in Oppenau

**Schwierigkeit:** mittel

**Strecke:** ca. 3,5 km

**Dauer:** ca. 2-3 Stunden

Nicht kinderwagengeeignet

### Tipp

Durch die schmalen Pfade ist der Erlebnispfad für Kinderwagen nicht geeignet. Gegen Gebühr kannst du dir eine Rückentragetasche in der Tourist-Information in Bad Peterstal-Griesbach ausleihen.



## Tourenbeschreibung

Der Weg beginnt auf dem Rathausplatz, von wo aus ihr über den Kappellenweg durch die Gärten zum Promenadenweg gelangt. Spitzt eure Ohren, denn hier werdet ihr von vielen Vögeln auf dem Weg begrüßt.

Von hier lauft ihr weiter, vorbei an der Friedburg bis zum Katzenbuckelpavillon. Habt ihr die Katze entdeckt? Ihr wandert an bunten Vogelhäuschen vorbei zum Schlossgrund. Folgt nun dem neuen Weg durch die Furt über die Brücke und immer weiter hinauf, bis ihr auf der Kleinebene seid. Hier wandert ihr weiter bis zum Spielplatz mit dem tollen Fotoahmen. Macht ein schönes Erinnerungsbild mit eurer Familie.

Geht nun wieder zurück bis zur Turnerhütte und folgt dem Weg über die Wiese zu den Rieseneiern. Habt ihr schon einmal so große Eier gesehen? Weiter geht es an der Friedenseiche vorbei bis zum Pavillon am Scheibenfelsen. Ein kleiner Pfad bringt euch nun hinunter zur Kletthütte. Hier habt ihr einen tollen Blick auf die Kirche und Oppenau.

Durch das Fernrohr könnt ihr mit etwas Glück den Turmfalken beim Brüten im Kirchturm beobachten. Nun folgt ihr der Beschilderung zurück zum Ausgangspunkt.



© digitale Kartografie Frank Ruppenthal GmbH



© Renchtal Tourismus GmbH, Fotograf Jigal Fichtner

## Erlebnispfad Mara Marienkäfer in Lautenbach

In der Welt der Insekten gibt es unglaublich viel zu entdecken. Erlebt gemeinsam mit „Mara Marienkäfer“ eine Reise durch ihren faszinierenden Lebensraum. Erfahrt an verschiedenen Stationen, welche Käfer und Schmetterlinge bei uns heimisch sind und warum manche Insekten eine ganz bestimmte Pflanze zum Überleben brauchen. Entdeckt die Vielfalt der Blumen und Kräuter auf den Wildblumenwiesen und erfreut euch an den vielen Spielstationen entlang des Rundwegs. Langeweile kommt hier nicht auf! Wir wünschen euch und eurer Familie viel Spaß und unvergessliche Erlebnisse. Der Erlebnispfad führt durch Lautenbach, vorbei an unterschiedlichen Blühflächen, Bachläufen, Parks und Kinderspielflächen.

**Start/Ende:**  
Bahnhofstraße in Lautenbach,  
neben dem Wanderportal

**Schwierigkeit:** leicht  
**Strecke:** ca. 2,5 km  
**Dauer:** ca. 2 Stunden

**Kostenlose Parkplätze**  
beim Bahnhof Lautenbach,  
sowie auf dem Sportgelände

kinderwagengeeignet



*Mara  
Marienkäfer*  
Erlebnispfad Lautenbach

## Tourenbeschreibung

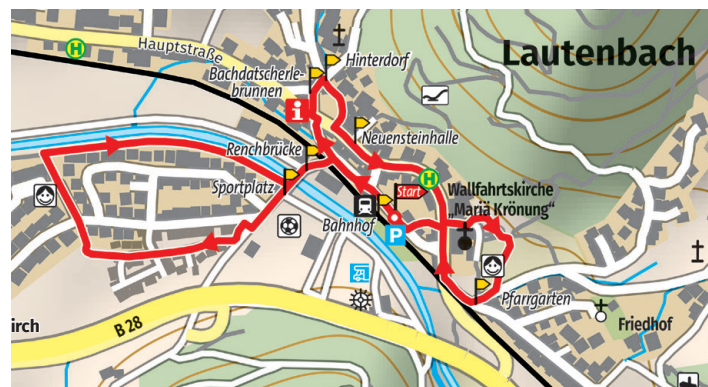


Der Rundweg beginnt in der Bahnhofstraße neben dem Wanderportal an einem XXL-Blumentopf. Zunächst führt der Weg am Bahnhof vorbei, über die Renchbrücke. So gelangt ihr Richtung Sportplatz und zu einer dort gelegenen Blühfläche.

Vom Sportplatz aus geht es weiter durch das Neubaugebiet zu einer ca. 6.000 m<sup>2</sup> großen Wildblumenwiese. Diese wurde gemeinsam mit dem Naturpark Schwarzwald Mitte/Nord e.V. von Lautenbacher Kindern angelegt. Gegenüber der Wiese befindet sich der erste der beiden Lautenbacher Spielplätze, welcher zu einer Pause einlädt. Entlang eines kleinen Bachs führt die Strecke weiter an den Renchdamm. Über diesen gelangt man schließlich bis zur Renchbrücke zurück. Nach wenigen Metern wird das Rathaus erreicht, bei welchem sich ein Platz mit Brunnen befindet. Im Schatten der Bäume kann hier etwas verweilt werden.

Überquert die Hauptstraße an der Fußgänger-Ampel beim Rathaus. Ihr erreicht den Lautenbacher Bachdatscherle-Brunnen, der ebenfalls eine schöne Rastmöglichkeit und etwas Abkühlung im Sommer bietet. Hinter dem Brunnen schließt sich ein kleiner Pfad an. Entlang des Lautenbachs läuft man in Richtung Hauptstraße, nach links bis zur Lautenbacher Wallfahrtskirche. Weiter geht es hinter der Kirche durch den schönen Kurpark mit Brunnen. An einer großen Wiesenfläche vorbei erreicht ihr den großen Lautenbacher Kinderspielfeld.

Von dort ausgehend, folgt ihr der Hauptstraße wenige Meter den Gehweg entlang, bis zur Fußgänger-Ampel an der Kirche. Hier wird die Straße überquert. Über den Schulhof führt der Weg zurück zum Ausgangspunkt in der Bahnhofstraße.



© digitale Kartografie Frank Ruppenthal GmbH

# Lecker essen gehen zum Familienpreis

Gegen Vorlage der KONUS Gästekarte genießen Familien  
die ihren Urlaub in Bad Peterstal-Griesbach verbringen  
im Hotel Döttelbacher Mühle ein leckeres Menü zum **Familienpreis**:

## Familien-Menü

- 2x Chicken Nuggets mit Pommes frites für die Kinder
- 2x Schweinelendchen in Sahnesoße, Champignons,  
hausgemachte Spätzle für die Erwachsenen
- vier alkoholfreie Getränke

**Preis:** 55,00 €/Familie (Angebot gültig für zwei Erwachsene und  
zwei Kinder bis einschl. 12 Jahre; Menüänderung vorbehalten;  
gültig bis 31.12.2025)



**Tischreservierung bitte  
direkt beim Hotel:**

Familie Schmiederer  
Kniebisstraße 8  
77740 Bad Peterstal-Griesbach  
Tel. 07806 9926-0  
[www.doettelbachermuehle.de](http://www.doettelbachermuehle.de)  
Ruhetag: siehe Website



## Leihartikel

Familien, die ihren Urlaub in Bad Peterstal-Griesbach verbringen,  
können gegen Vorlage der KONUS Gästekarte in der Tourist-Infor-  
mation Bad Peterstal folgende Artikel (sofern vorrätig) ausleihen:

| Leihartikel<br>(Preise = pro Tag) | mit<br>KONUS Gästekarte | ohne<br>KONUS Gästekarte |
|-----------------------------------|-------------------------|--------------------------|
| Schlitten                         | 4,00 €                  | 7,00 €                   |
| Kindertrage „Kids comfort“        | 10,00 €                 | 15,00 €                  |
| Mountain-Buggy                    | 15,00 €                 | 20,00 €                  |
| Kinderbücher /<br>Kinderspiele    | kostenlos               | 2,00 €                   |
| Naturpark<br>Entdeckerwesten      | 5,00 €                  | 10,00 €                  |