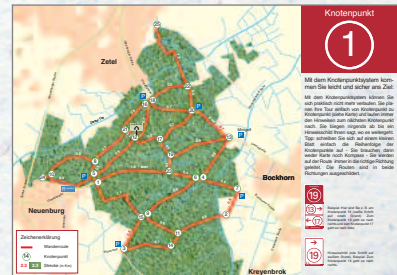


Mit dem Knotenpunktsystem kommen Sie leicht und sicher ans Ziel:

Mit dem Knotenpunktsystem können Sie sich praktisch nicht mehr verlaufen. Sie planen Ihre Tour einfach von Knotenpunkt zu Knotenpunkt (siehe Karte) und laufen immer den Hinweisen zum nächsten Knotenpunkt nach. Sie biegen nirgends ab bis ein Hinweisschild Ihnen sagt, wo es weitergeht. Tipp: schreiben Sie sich auf einem kleinen Blatt einfach die Reihenfolge der Knotenpunkte auf, Sie brauchen dann weder Karte noch Kompass - Sie werden auf der Route immer in



die richtige Richtung geleitet. Alternativ können Sie aber auch anhand der Infotafeln an den Knotenpunkten planen. Die Routen sind in beide Richtungen ausgeschildert.

An jedem Knotenpunkt steht eine Infotafel mit Karte und Beschreibung



Beispiel: Hier sind Sie z. B. am Knotenpunkt 17 (weiße Schrift auf rotem Grund).



Zum Knotenpunkt 19 geht es geradeaus und zum Knotenpunkt 20 geht es nach links.



Hinweisschild (rote Schrift auf weißem Grund).

Beispiel: Zum Knotenpunkt 22 geht es nach rechts.

Südliches Friesland

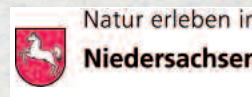


Der Urwald liegt direkt an der B437 zwischen Bockhorn und Neuenburg. Parkplätze finden Sie an verschiedenen Stellen. Oder kommen Sie aus der anderen Richtung aus Westerstede? Dann fahren Sie in Neuenburg direkt bis zur Ampelkreuzung und biegen rechts ab in Richtung Varel. Gleich nach dem Ortsausgangsschild beginnt der Urwald.

Informationen:

Tourist-Info Bockhorn
Am Markt 1, 26345 Bockhorn
Tel.: 04453-70830 · Mail: info@bockhorn.de

Bürgerbüro Zetel
Ohrbült 1 · 26340 Zetel
Tel.: 04453-9350 · Mail: info@zetel.de



Wandern im NEUENBURGER URWALD

Feriengebiet
Südliches Friesland



Seit 100 Jahren ist der Neuenburger Urwald Naturschutzgebiet. Der älteste Baum ist 800 Jahre alt. Auf 24 Hektar entwickeln sich Pflanzen und Tierwelt ohne menschlichen Einfluss. Damit Erholungsuchende die einzigartige Landschaft dennoch genießen können, haben die Gemeinden Zetel und Bockhorn ein Routennetz mit Knotenpunktsystem für Wanderungen entwickelt.

