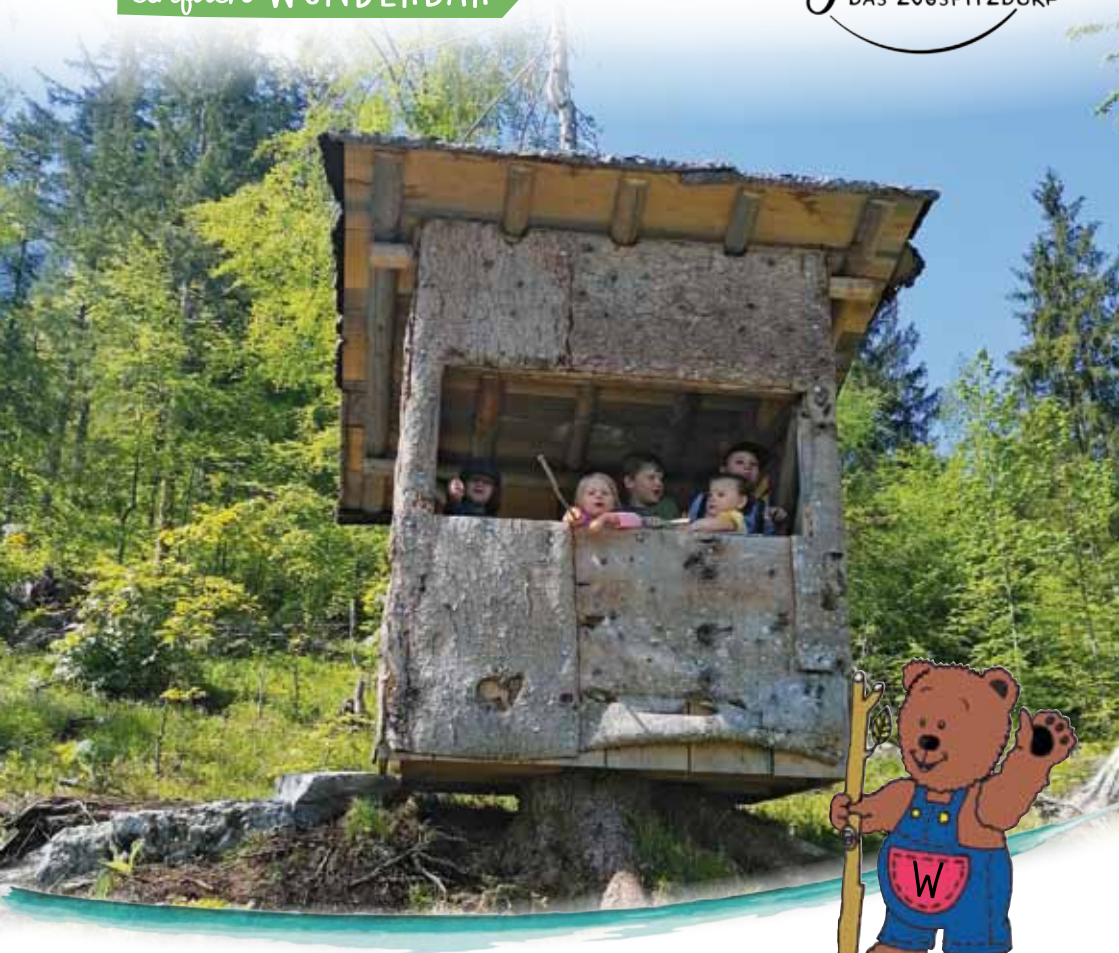


BERGNAH

NATURNAH

einfach WUNDERBAR



# DER SAGENHAFTER BERGWALD

Ein Erlebnis für die ganze Familie



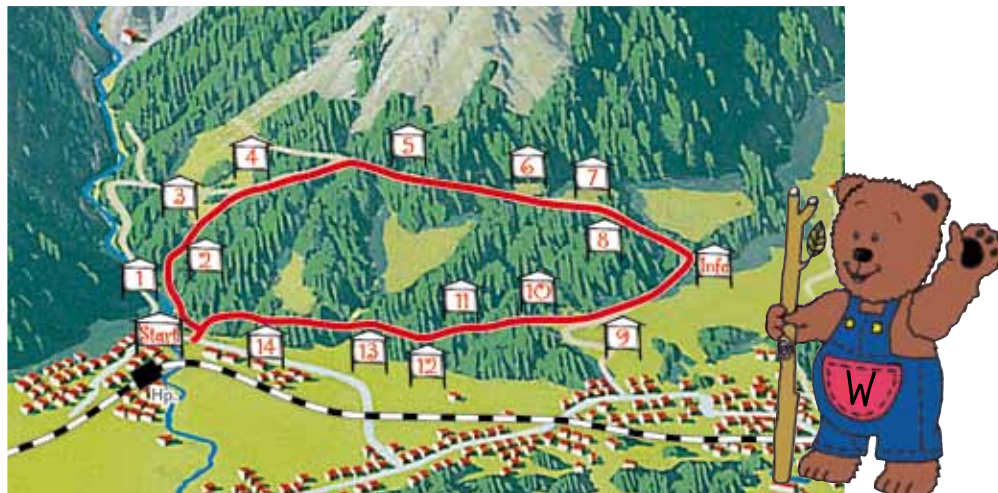
# DER SAGENHAFTE BERGWALD

*Ein Erlebnis für die ganze Familie!*

Unser Erlebnispfad durch den sagenhaften Bergwald unter den Waxensteinen wird Sie verzaubern! Lassen Sie sich in den Bann ziehen von der unvergleichlich schönen Natur, vom spielerischen Erleben mit Ihren Kindern und natürlich von den spannenden Sagen und Geschichten rund um das Höllental! Nehmen Sie sich ausreichend Zeit für den Weg, packen Sie etwas zum Essen und Trinken ein und machen Sie an einer unseren Stationen eine gemütliche gemeinsame Brotzeit mit Ihren Kindern – vielleicht im rindenbedeckten Holzkobel, wo früher die Holzknechte hausten. Wenn Sie feste Schuhe anziehen, haben Sie immer einen guten Tritt auf den naturbelassenen Pfaden. Kinder, die noch nicht lesen können, freuen sich, wenn sie die Waxtips und Sagen vorgelesen bekommen.

## INFORMATIONEN ZUM WEG

- Start:** Zwischen Wanderparkplatz Hammersbach und Hammersbacher Kapelle, gegenüber von Höllentalstraße 6
- Ziel:** Hammersbacher Marienkapelle
- Gehzeit:** ca. 2 Stunden
- Länge:** rund 3 km mit Steigungen



*Liebe Kinder,*

**Waxl's Tipp** – ich begleite euch durch unseren sagenhaften Bergwald und gebe euch wichtige Tipps mit auf den Weg! Es gibt viel zu sehen, zu hören und zu erleben. Manches davon wird auch etwas unheimlich sein, aber ihr habt ja mich und eure erwachsenen Begleiter dabei, die sich vor nichts fürchten!

Wisst ihr schon, dass jedes Holz seinen eigenen Klang hat?  
Wie weit kannst du springen: So weit wie ein Frosch, ein Reh oder wie ein Bär?  
Kennst du die Lechtl?

Vielleicht wirst du ja zum Waldkönig oder siehst die Fee vom Höllental?  
Finde es heraus auf deinem Weg durch den sagenhaften Bergwald!

*AUF GEHT'S SAGT ... EVER WAXL :)*



**Rätselraten** – auf Seite 30 und 31 findest du ein spannendes Rätsel. Bei jeder Station kannst du auf deiner Wanderung einen Buchstaben sammeln, um so das Lösungswort zu finden!

SAGEN, MYTHEN, LEGENDEN...

## DAS GEHEIMNISVOLLE LICHT



In alten Zeiten sah man nachts am Turmanger in Hammersbach oft ein geheimnisvolles Licht.

Dort war ein Schatz vergraben, der von einem bösen Geist bewacht wurde. Ein neugieriger Hirte wollte das Geheimnis des Lichtes herausfinden. So warf er dem Licht einen Rosenkranz hin. Da zeigte ihm das Lichtlein den geheimen Gang zum Schatz. Aber es ermahnte den Hirten: Wenn du den Schatz erlangen und den Geist erlösen willst, darfst du auf keinen Ruf antworten!"

Der Hirte fing an zu graben. Auf einmal kam er an eine versperrte Tür. Sie öffnete sich, und er erblickte eine Schatztruhe. Er grub weiter und legte die ganze Truhe frei. Da rief plötzlich jemand hinter ihm: "Lauf heim, dein Haus brennt!"

Der Hirte erschrak und stieß einen lauten Schrei aus. Da versank die Schatztruhe, die er schon ziemlich in die Höhe gebracht hat, wieder im Boden. Und alles war wieder verfallen und verschwunden. Nur das geheimnisvolle Licht sieht man nachts manchmal wieder am Turmanger in Hammersbach.



**START** Zwischen Wanderparkplatz Hammersbach und Hammersbacher Kapelle, gegenüber von Höllentalstraße 6

*Auf geht's!*

### 1 TURMANGERBLICK

Vom Eingang führt Sie ein Steigerl bergauf durch den Wald über die „Goaßwand“ zur ersten Station, dem „Turmangerblick“. „Goaßwand“ wird der Abhang zur Straße genannt, wo früher die Ziegen weideten. Rechts vom Weg lädt ein Bankerl mit Tisch zur ersten Rast ein. Von hier haben Sie einen wunderbaren Blick auf die andere Talseite mit dem Kramer, sowie im Osten dem Sonnenberg Wank. Hinter dem rauschenden Bach, direkt über der Hammersbacher Marienkapelle befindet sich der Turmanger. Hier stand früher die „Hammerspacher Burg“ mit einem hohen Turm. Die Besitzer waren aus dem Geschlecht der Hammerspacher aus Tirol und betrieben Bergbau im Höllental. Dort zwischen Kapelle und Wald ist der Schauplatz unserer ersten Sage.



Hier auf dem Bankerl am Turmangerblick sitze ich gerne und stärke mich mit einer guten Brotzeit für meinen Weg zur Bärenhoamat. Einmal, als ich abends spät dran war, habe ich das geheimnisvolle Lichter! genau hinter der Kapelle und dem Maibaum aufleuchten sehen, jedoch als ich an Ort und Stelle war, war es verschwunden.

**MEIN TIPP:** Sammelt unterwegs schon mal ein paar Tannenzapfen Ihr werdet Sie später noch brauchen!



**Weiter** Der Steig führt Sie nun weiter bergauf durch den dunklen Bergwald. Nach einiger Zeit kommen Sie an eine tiefe Erdrinne. Was glauben Sie, wie ist die Erdrinne entstanden? Hat Sie einen Nutzen für die Menschen oder vielleicht für die Tiere? Während Sie weiter über die Holzstufen in Richtung Zauberwald steigen, rätseln Sie darüber. Die Antwort finden Sie weiter oben am Weg, gegenüber der einzigen Wildkirsche im Sagenwald.

## 2 ZAUBERWALD

Unterhalb des Eingangs zum Zauberwald, lädt Sie rechts am Wegrand ein Baumstamm zum Lesen der nächsten Sage ein. Wenn hier die Sonne durch die hohen, schlanken Bäume scheint und das Licht in schillernden Farben leuchtet, kann man mit viel Glück eine schöne Waldfee sehen und sich etwas wünschen. Unter der Erde wohnen die Zwerge und Wichtel, die den Schatz vom Höllental hüten. Die Eingänge zum Zwergenreich findet man oft unter den verschlungenen Wurzeln von Fichten und Buchen. Wenn Sie hier sitzen und die Augen schließen, hören Sie den Wildbach aus dem Höllental rauschen und wenn sonst alles still ist, noch viele andere Stimmen aus der Natur und dem Geisterreich. Dazu lesen Sie die Sage von der Fee vom Höllental.



die Lieblingstiere des Bergfräuleins. Als Belohnung dafür sollte der Hirte tief im Höllental Gold finden und behalten dürfen. Als der Hirte wieder zu seiner Herde zurückkehrte, sprangen ihm alle Schafe, auch die von den wilden Tieren geraubten, freudig entgegen. In der nächsten Zeit besuchte der Hirte, wie versprochen, oft die Fee im Felsenschloss. Eines Tages wurde er krank und bekam ein heftiges Fieber. Seine Mutter holte ihn zu sich nach Hause und pflegte ihn. Dabei erzählte er in seinen Fiebertäumen so seltsame Geschichten, dass sich seine Mutter große Sorgen um ihn machte. Sie drang mit herzlichen und bittenden Worten so lange in ihren Sohn, bis er von seinem großen Geheimnis erzählte und ihr versprach, die Fee mit ihrem höllischen Zauber nicht mehr zu besuchen. Als der Hirte wieder gesund war und zu seiner Herde zurückkehrte, kehrte auch alles Leid und Elend zu ihm zurück, das Unglück verfolgte ihn wieder. So blickte er oft sehnsüchtig zum Eingang des Felsenschlosses hinauf und wünschte sich, wieder dort sein zu können. Endlich hielt er es nicht mehr aus und eilte voller Sehnsucht zur Felsenpforte hinauf. Aber das Tor in die Geisterwelt blieb ihm verschlossen.


Weinend bat der Hirte um Verzeihung, aber alles Bitten und Flehen, alles Schmeicheln und Drohen war umsonst! Das Gestein blieb regungslos. Da dachte der Jüngling an das Gold im Höllental und kletterte mutig durch die Klamm. Schon sah der Hirte das edle Material blitzen und funkeln! Gierig griff er mit einer Hand nach dem unermesslichen Schatz. Da verblich der Glanz unter seinen Fingern und das Gold verwandelte sich in fahles Blei. Ein teuflisches Hohngelächter drang aus allen Ritzen und Spalten der Schlucht. Entsetzt floh der Hirte und verfluchte die Zauberin. Er ergriff seine Waffen und machte sich auf die Jagd nach edlem Wild, um sich an der Fee zu rächen. In der Nähe des Schwarzenkopfes erspähte er eine prächtige Gams. Er legte an und schoss einen scharfen Pfeil auf das flüchtende Tier ab. Im gleichen Augenblick erbebt die Erde, die Felsen wankten und der Boden öffnete sich unter den Füßen des Hirten. Ein finsterner Abgrund verschlang ihn und ungeheure Wasserstrudel spülten ihn hinweg. Die Fee aber stand hoch auf ihrem Berg, in wundersamer Schönheit, und hielt ihre schützende Hand über die gerettete Gams.

### SÄGEN, MYTHEN, LEGENDEN...

## DIE FEE VOM HÖLLENTAL

Einst umhüllte ein tiefer und undurchdringlicher Wald die Uferhöhen unserer Bäche und Flüsse. In dem feuchten TaNnendunkel hausten Luchse, Wölfe und Bären. Ein junger Hirte stand am steilen Ufer des Hammersbaches und überblickte sorgenvoll den Rest seiner kleinen, von den wilden Tieren verfolgten und beraubten Schafherde. Da streckte plötzlich ein gewaltiger Bär die Schnauze schnuppernd aus den Latschen, packte mit seinen scharfen Krallen ein Lamm und zog es ins Unterholz. Der Hirte war so unglücklich über den neuen Verlust seiner Herde, dass er sich - überwÄNtigt vom Schmerz - vom steilen Uferhang in die schäumenden Fluten des Hammersbach stürzen wollte, um sein Leben zu beenden. Als er gerade zum Sprung ansetzte,

erschien auf einmal aus einer Felsenplatte eine wunderbare Fee. Von einem zartrosa Schimmer umflossen, näherte sich das Zauberwesen dem erschreckten Hirten. Er war wie gelähmt und starrte das zauberhafte Wesen im goldenen Gewand und dem seidig glänzenden langen Haar wie gebannt an. Die Fee tröstete ihn mit lieblichen Worten und führte den Hirten in ein wunderbares, unterirdisches Zauberschloss. Nachdem der Hirte einige Tage in den glanzvollen Hallen des Schlosses verbracht hatte, musste er der Fee beim Abschied versprechen, bald und oft wiederzukommen und niemandem von dem Zauberschloss zu erzählen - und vor allem niemals ein Stück edles Wild zu töten; denn die Rehe, Hirsche und Gämsen waren



Vor einiger Zeit habe ich hier oben schon einmal eine Fee gesehen. Sie hat mir einen Wunsch erfüllt. Ich habe sie auch nach ihrem Wunsch gefragt. Sie hätte gern, dass die Menschen, die hier vorbeigehen, aus Laub, Steinen oder herumliegenden Ästen etwas Schönes für sie bauen, z.B. ein Waldmännchen.

Also, auf geht's Kinder!

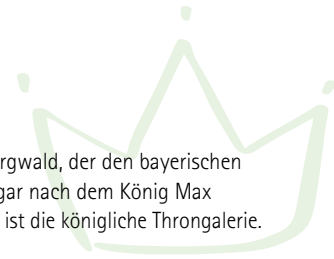
**RÄTSEL** Weiter geht's die Stufen hinauf in den Zauberwald. Bald finden Sie gegenüber der einzigen Wildkirsche hier im Wald, ein Schild mit den Informationen über die tiefe Erdrinne.

Die Erdrinne ist ein alter Arbeitsweg, auf dem früher die Bauern mit dem Ochsengespann unterwegs waren und im Winter die geschlagenen Bäume und das Heu ins Tal brachten. Wind und Wetter taten ein Übriges um die Rinne in einen Hohlweg zu verwandeln.

**Weiter** Steigen Sie ganz bewusst die nächsten Stufen bergan, treten Sie nicht auf die schmalen Wurzeln im Wald! Zur Sicherheit wurde ein neuer Weg angelegt und auch eine Bank aufgestellt, damit Sie die nächste Sage lesen können. Danach wissen Sie, weshalb diese Wurzeln so gefährlich sind.



### 3 KÖNIGSWALD



Nun betreten Sie den Königswald. Früher war es der Königlich Bayerische Bergwald, der den bayerischen Königen Max II und Ludwig II gehörte. Ein Teil der Höllentalklamm wurde sogar nach dem König Max (Maxklamm) benannt, da dieser hier gerne auf die Jagd ging. Rechts vom Weg ist die königliche Throngalerie.

**Waxl's TIPP für Kinder**

Einmal Waldkönigin, Waldkönig, Erlenprinzessin oder Tannenprinz sein. Hier kannst du von Thron zu Thron wechseln und dir ein königliches Spiel ausdenken.



Nehmen auch Sie auf dem Königsthronplatz und fühlen Sie sich wie der König der Wälder, wie die Waldkönigin, wie König Ludwig oder König Max. Schauen Sie nun nach rechts. Dort hinter den Bäumen liegt die Baschenau. Das sind die Hänge unterhalb des Kreuzecks. Dort spielte sich das Geschehen der nächsten Sage ab. Etwa hundert Meter hinter Hammersbach zweigt vom Weg zur Höllentalklamm links der Allweg ab. Er führt sehr steil hinauf zur Baschenauer Viehweide und weiter zur Hammersbacher Alm unter dem Hupfleitenjoch. Dort drüben auf dem Allweg und an seinen Seiten tritt im unteren Teil ein besonderes Gestein zu Tage – der bröckelige Partnachschiefer.

#### SAGEN, MYTHEN, LEGENDEN...

### DIE SAGE VON DEN IRRWURZELN

Im Bergwald kann man sich besonders schnell verlaufen, die Orientierung verlieren und im Kreis gehen. Vielleicht liegt das an den vielen Wurzeln, die zu Hauf und in den sonderbarsten Formen und Gestalten im Bergwald herumliegen und unsere Vorfahren erschreckten. Sie nannten diese Wurzeln Irrwurzeln und glaubten, dass man nicht mehr aus dem Wald herauskommt, wenn man auf sie tritt.

So erzählte die Sage von der Marie, dass sie einmal im Unterwald am Eibsee 3 Stunden im Kreis gegangen sei, bevor sie wieder aus dem Wald herausfand. Und der Toni aus Obergrainau konnte an einem bestimmten Platz plötzlich nicht mehr vorwärts und rückwärts gehen, als

er in der Gumpenau nachts nach seinen Kälbern schauen wollte. Er war in der Dunkelheit auf eine Irrwurzel getreten. So legte er sich auf einen Bichl und wartete bis es von der nahen Kirche ein Uhr schlug. Da konnte er wieder gehen, wohin er wollte. Er eilte nach Hause und berichtete von der Irrwurzel, die ihn an einen Platz gebannt hatte. Der alte Boberhannes aus Untergrainau trat einmal im Zierwald auf eine Irrwurzel. Er meinte, er sei auf dem Heimweg und merkte erst nach vielen Stunden, dass er im Kreis herumgegangen und immer noch am selben Platz war. Da erschrak er sehr und war froh, dass bei Einbruch der Dunkelheit ein anderer Grainauer zufällig des Weges kam, mit dem er dann heimgehen konnte.

**Weiter** des Weges verlassen Sie auf einem Serpentinewegerl den Zauberwald und nähern sich – vorbei am Zwergeneingang – dem königlichen Bergwald.



#### SAGEN, MYTHEN, LEGENDEN...

### DIE GOLDSTÜCKE AM ALLWEG



Die Magd eines Hammersbacher Bauern musste einmal die Kühe ihres Herrn auf die Heimweide an der Baschenau treiben. Unterwegs sah sie am Allweg runde, glänzende Plättchen liegen. Sie packte sie in ihre Schürze und nahm sie mit auf den Hof, um den Kindern ihres Bauern eine Freude zu machen. Als sie

zu Hause ihren Fund aus der Schürzentasche holte, erkannte sie, dass die Plättchen lauter glitzernde Goldstücke waren. Als der Bauer die Goldstücke sah, schickte er die Magd sofort nochmals zum Allweg. Aber so sehr sie dort auch suchte, sie konnte keine goldenen Plättchen mehr finden.

Vielleicht hätte die Magd das „Königlich Bayerische Baumtelefon“ benützen sollen, das nun links am Wegrand auf Sie wartet. Hier können Sie sich ohne Handy im Wald verständigen. Wenn Sie am oberen Ende des Stammes klopfen, oder sogar nur leise am Holz kratzen, und Ihr Partner am unteren Ende mit dem Ohr am Baum lauscht, kann der Empfänger die Klopfzeichen deutlich hören und deuten.



klopf, klopf...

Ich verrate EUCH einige Klopfzeichen aus unserem Bären-Geheimcode:  
 Einmal klopfen heißt: „komm heim, Freunde sind da!“  
 Zweimal klopfen heißt: „Brotzeit gibts!“  
 Dreimal klopfen heißt: „Schnell davon laufen – Gefahr, der Jäger kommt!“

**Weiter** geht's durch den lichten Mischwald, der Sie einlädt, seine verschiedenen Baumarten zu erkennen. Finden Sie Buchen, Lärchen, Fichten, Ahorn und noch einige andere Arten. Mit etwas Glück entdecken Sie in den Bäumen die "Mandle-Spinn"!

## 4 WILDERERSCHLUF und Höllentalbrücke



Nach einiger Zeit kommt auf der rechten Wegseite der „Wildererschluft“. Früher, als es bei uns noch Wilderer gab, mussten diese oft vor den Jägern flüchten, ohne Spuren zu hinterlassen. Doch auch die Jäger waren fit und lagen oftmals auf der Lauer. Natürlich durften auch sie keine Abdrücke auf den Waldboden zeichnen. Wilderer und Jäger – beide mussten flink und geschickt sein.

### SAGEN, MYTHEN, LEGENDEN...

## WILDERN AM HEILIGEN ABEND


Einmal haben sich drei Grainauer am Heiligen Abend zum Wildern verabredet. Sie stiegen durch den verschneiten Bergwald, bis sie an einen bekannten Wildwechsel kamen. Da rannte auch schon ein Hirsch daher und blieb auf einmal stehen. Er hatte die drei Männer nicht wittern können, da sie gegen den Wind hergekommen waren. Schieß du!" flüsterte der erste seinem Freund zu. Der ergriff das Gewehr und wollte schießen. Aber es krachte nicht und auch keine Kugel flog aus dem Lauf. Der Stutzen ging nicht los! Da sagte der Erste: Was hast denn wieder gmacht, dass dein Gewehr nicht losgeht?" Der brummte ärgerlich: Ja, schieß halt du!" Und wie der Erste anlegt, geht auch sein Stutzen nicht los. Da meinte der Dritte im Bunde: Das geht nicht mit rechten Dingen zu!

Aber probieren will ich es auch, ob meine Büchse nicht geht!" Gesagt, getan. Aber auch das dritte Gewehr versagte seinen Dienst. Da wurde es den Männern zweierlei zumute und sie machten sich schnell auf den Heimweg. Gell, wir hätten am Heiligen Abend nicht zum Wildern gehen dürfen!" sagten sie zueinander. Als sie dann wieder aus dem Wald heraußen waren, meinte der Eine: Das lässt mir keine Ruhe!

**Jetzt probiere ich es noch einmal, ob mein Gewehr wirklich nicht geht!"** Er drückte ab und schon hallte ein lauter Schuss durch den Weihnachtsabend. Nun wurde es den drei Männern noch unheimlicher und sie rannten schnell nach Haus.

Nur ein paar Meter weiter sehen Sie ein großes Holzgitter am Wegrand. An dieser „Waldschützenscheibe“ können Wilderer, Oberförster, Oberjäger der Jagdhilfe, der Jagdgast und alle Begleiter ihre Zielsicherheit trainieren. Als Munition dienen Ihnen Tannenzapfen.





Suche dir ein gutes Wilderer-  
versteck, um dich auf die Lauer  
zu legen. Aber pssst! Du musst  
ganz leise sein und dich gut  
verstecken, damit der Jäger  
dich nicht ertappen kann!  
Also: Wer findet das  
beste Versteck?

**Weiter** bergwärts kommen Sie nach ein paar Minuten erst am Brunnen und am Thron vorbei zu einer Wegkreuzung. Hier biegen Sie kurz vor der Forststraße rechts ab, in das Wilderersteigerl.

## 5 MARCHSTOA

Der schmale Pfad führt Sie an einen Grenzstein am rechten Wegrand. Der Marchstoa (Grenzstein) erinnert an eine alte Sage. Gegenüber können Sie auf dem Bankerl verweilen und die Zeit zum Lesen nutzen.



SAGEN, MYTHEN, LEGENDEN...



### DER GRENZSTEINVERSETZER

Wie auch heute neideten früher viele Leute anderen ihren Besitz. Sie dachten sich Listen und Wege aus, wie sie sich mehr Land verschaffen könnten. Einige versetzten nachts sogar heimlich die Grenzsteine zu ihren Gunsten. So machte es auch ein alter Grainauer. Er wurde jedoch zu Lebzeiten nie dabei erwischt. Aber die überirdische Gerechtigkeit holte ihn ein. So sah man ihn nach seinem Tode nachts in der Degernau herumirren mit einem feurigen Marchstoa auf der Schulter. Oft hörte man seine Jammerrufe: Wo muss ich ihn hintun?

Wo muss ich ihn hintun?" Niemand traute sich jedoch näher an ihn heran oder gar mit ihm zu sprechen. Einmal wankte ein betrunkenener Hammersbacher von Garmisch heim. Wieder lärmte der Geist durch die Nacht: Wou muass i'n ui tua?

(Wo muss ich ihn hintun?)" Da schrie der Rauschige: Du Depp, tu ihn dorthin wo du ihn her hast!" Der umherirrende Geist seufzte erleichtert: Vergelt's Gott! Jetzt bin ich erlöst!" Von da an verschwand der Spuk für immer.




Guter Rat: Für mich Bärenkind sind Grenzen nicht so wichtig, da ich ganz schnell auch steile Berghänge hinauf- und hinuntersausen kann. Aber ich rate Dir, den Marchstoa nicht in Richtung Abgrund zu übertreten!

**Weiter** Folgen Sie dem schmalen Steigerl. Es führt Sie direkt zum Holzerkobel, dem Unterschlupf für die Waldarbeiter.

# 6 HOLZERKOBEL

Der Wald ist für Mensch und Tier lebenswichtig, da er die Luft reinigt und Nahrung und Erholung bietet. Er bietet nicht nur Schutz vor Lawinen und Muren, sondern dient seit jeher auch als Erwerbsquelle für die Bürger. Im Holzerkobel können sich die Holzer von der schweren Arbeit erholen, haben einen Unterstand bei Sturm und Gewitter und auch ein Nachtlager. Somit ist das hier auch für Sie der richtige Platz, um die Brotzeit auszupacken und es sich im Kobel so richtig gemütlich zu machen.



**TIPP 1:** Willst Du wissen, wie alt ein gefällter Baum ist? Du brauchst nur die Ringe auf der Scheibe zu zählen. Pro Ring ein Jahr und schon hast du das Alter des Baumes. Du wirst sehen, es ist möglich, dass ein alter Baum dünner ist als ein jüngerer der gleichen Art. Das kann am Standort liegen. Ein Baum mit mehr Platz und viel Licht kann schneller wachsen als ein Baum, der dunkel und eingengt steht.

**TIPP 2:** Ich rate Dir im Holzerkobel zu brotzeitln wie die Holzhacker-baum und nicht wie die drei Männchen aus der nächsten Sage!

## SAGEN, MYTHEN, LEGENDEN...

### VOM UMGANG MIT DER GOTTESGAB

Eines Abends saßen drei Holzknechte in ihrem Holzerkobel und schnitzten zusammen ein hölzernes Mandle. Da meinte der Erste: Du musst ihm längere Ohren machen!"

Der Zweite sagte: Und du musst ihm ein großes Maul machen! So haben sie zu dritt das Mandle fertiggebracht. Dann aßen sie zusammen das Nachtmus. Auf einmal wirft einer von den Dreien dem hölzernen Mandle einen Löffel voll Mus ins Gesicht und sagt: Da, friss!"

Das hat dem Anderen so gut gefallen, dass er den Ersten aufgestachelte und der dem Mandle noch einmal einen Löffel voll Mus ins Gesicht geschmissen hat. Da sagte der dritte Knecht: Geh, hör auf! So darf man mit der Gottesgab nicht umgehen!"

Aber der Erste wirft dem Mandle wieder einen Löffel voll Mus hin: Da, friss!"

Plötzlich läuft dem hölzernen Mandle die Spucke aus dem Mund und es fängt an, das Mus zu

essen. Die drei Knechte erschrecken so, dass es ihnen gleich die Haare aufstellt. Wie sie dann zum Schlafen in ihren Buga kriechen, drücken sich zwei ganz nach hinten. Der das Mus geworfen hat, legt sich vorne hin. Da pumpert es heftig an der Tür. Ein unheimlicher, vierschroter Mann stampft herein. Er hat ein Gesicht wie das hölzerne Mandle und schreit: Einen find ich, einen schind ich und einen wirf ich!"

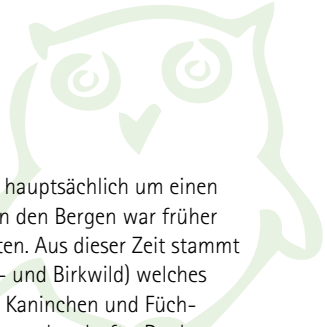
Und ehe die Holzknechte wissen, wie ihnen geschieht, hat der Fremde dem, der das Mus geworfen hatte, die Haut abgezogen und den Holzer, der immer angestachelte hatte, über das Hüttendach geworfen, dass ihm alle Knochen im Leib brachen. Der dritte, der vor dem frevelhaften Umgang mit der Gottesgabe gewarnt hatte, konnte durch die Tür in den Wald entkommen. Zuhause erzählte er seiner Familie die unglaubliche Geschichte vom hölzernen Mandle, die alle erschauern ließ.



**Holzerkobel** = Holzerhütte, mit Rinde bedeckt  
**Mandle** = Männchen  
**Mus** = traditionelles Essen der Holzknechte.  
 Es besteht aus Mehl, Milch und Butterschmalz, gewürzt mit etwas Salz; es schmeckt so ähnlich wie Grießbrei.  
**Buga** = Schlafstätte der Holzer



# 7 JÄGERSTAND



Er dient nicht nur als Wetterschutz und angenehme Sitzgelegenheit, sondern hauptsächlich um einen besseren Überblick über das Gelände und auf das Wild zu erhalten. Die Jagd in den Bergen war früher hauptsächlich den höher gestellten Personen (Adelige, Könige usw.) vorbehalten. Aus dieser Zeit stammt auch die Unterscheidung zwischen Hochwild (Rotwild, Gams, Steinwild, Auer- und Birkwild) welches eben nur dem Adel vorbehalten war und dem Niederwild (z. B. Rehwild, Hase, Kaninchen und Füchse) das auch von anderen Ständen, hauptsächlich Bauern und Bürgern bejagt werden durfte. Da den meisten unserer heimischen Wildtiere nach Ausrottung von Bär, Wolf und Luchs die natürlichen Feinde fehlen, ist die Jagd ein notwendiges Mittel um das Gleichgewicht zwischen Wald, der bei uns auch sehr oft wichtiger Schutz vor Lawinen, Erdbeben und Steinschlag ist, und dem Wild zu erhalten.



Wird ein Jägerstand von mehreren Jägern benutzt, ist es im Frühjahr üblich, dass der schwerste von ihnen die Stabilität der Leitern und Hochsitze testet.

Also los geht's Kinder, der Schwerste oder Größte unter Euch muss zuerst in den Jägerstand klettern, um zu testen ob er auch hält. Sobald Du oben bist, solltest Du gaaanz leise sein, sonst traust sich kein Tier (und auch kein Wilderer) aus seinem Versteck und Du kannst nicht einmal die Vögel zwitschern hören.

Wie lange kannst Du still sein und lauschen? ...psssst

## SAGEN, MYTHEN, LEGENDEN...

### JÄGER- UND WILDERER-GSCHICHT'L

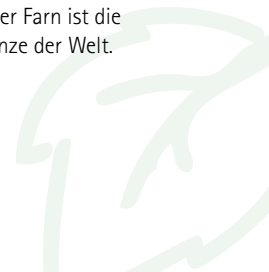
Es war zu einer Zeit, als bei uns im Tal noch gewildert wurde und die Jäger viel Arbeit hatten, den Wald zu bewachen. Da fragte eines Tages der Pfarrer den Jäger Neuner, ob er nicht auch einmal in die Kirche gehen wolle.

Darauf antwortete ihm Neuner: Herr Pfarrer, wenn i in da Kurch bin, nachat geahn eahna de andern olle ab!" Er meinte damit, dass die Grainauer dann mit Sicherheit in den unbewachten Wald gehen würden um zu wildern, anstatt in die Kirche.



**Weiter** Das schmale Steigerl führt Sie durch ein Gatter in Richtung Bärenwald.

Bitte achten Sie auf die wunderschönen Moosarten am Wegrand. Auch der Adlerfarn findet hier in dieser Urlandschaft einen guten Boden um zu wachsen. Der Farn ist die älteste Pflanze der Welt.



SAGEN, MYTHEN, LEGENDEN...



## DIE HEIMAT DER BÄREN

Bis vor ca. 150 Jahren gab es in unseren Wäldern noch wilde Tiere: Wölfe, Luchse, Jochgeier und natürlich Bären. Sie waren bei den Bauern von Grainau und Hammersbach gefürchtet, da sie die Schafe und Rinder rissen.

Für die Menschen entstand dadurch großer Schaden, da sie sich in den alten Zeiten vom Fleisch der Haustiere ernährten. Rechts unterhalb des großen Waxensteins liegt die Bärenhoamat. Das ist ein steiler, unwegsamer und schluchtenreicher Wald, der von den Menschen kaum betreten wurde. Hier war das Reich der Bären.

Der letzte hochfürstliche Jäger, Johann Ostler von Obergrainau, erlegte um 1810 dort oben mit einer eisernen Falle den letzten Bären in unserem Tal. Eine Seite des Grainauer Wappens erinnert an dieses Ereignis.

Im Mai 2006 tauchte ein verspätetes Geburtstagsgeschenk zur 700-Jahrfeier unseres Zugspitzdorfes auf. Ein Braunbär kam auf seinen Streifzügen durch die bayerisch-tirolerischen Alpen nach Grainau und versetzte Einheimische und Gäste in Aufregung. Hofften die Einen, dass sich der Bär wieder unter den Waxensteinen ansiedeln würde, begrüßten die anderen die Abschlusserlaubnis der bayerischen Staatsregierung.


Hier im Bärenwald warten ein kleiner und großer Braunbär auf Sie. Zur Erinnerung an diese bärgigen Geschichten, können Sie sich hier als Grainauer Bär verewigen. Schießen Sie, aber nur mit dem Fotoapparat! Ein kleines Stück weiter des Weges kommen Sie zu einem Holzklangspiel, das Sie zum Ausprobieren und Spielen einlädt. Es ist aus Fichten- Ulmen- Ahorn- und Lärchenholz gebaut. Hören Sie den unterschiedlichen Klang!



## 8 BÄRENWALD

Früher als es noch Bären bei uns gab, kamen Sie im Frühjahr und Sommer auch bis hier herunter, da sie nach dem langen Winter großen Hunger hatten. Sie jagten die Schafe und Rinder der Bauern. Deshalb wurden die Bären von den Bauern und Jägern verfolgt.





Ich spiele gern in meinem Bärenwald und mag es, wenn die Töne im Wald widerhallen. Komponiere Deine eigene Waldmelodie!

Hier spiele ich immer mein eigenes Lied.



**Weiter** Weiter geht es bergab bis zum Panoramaweg. Gehen Sie nach rechts bis Sie auf der offenen Anhöhe am Wegrand ein Hinweisschild finden, das Sie zum Geschichtenplatz unter den Lärchen führt.

## 9 GESCHICHTENPLATZ unter den Lärchen

Hier unter den drei Lärchen werden Geschichten erzählt: Wahre und Erfundene, Sagen, Fabeln, Legenden und Märchen. Das ist ein Platz für alle, die gerne Geschichten erzählen, erfinden, schreiben oder einfach nur hören wollen.

Wenn Sie den Blick auf den Kleinen und den Großen Waxenstein wandern lassen, sehen Sie zwischen den beiden einen tiefen Einschnitt, die sogenannte Mittagsscharte. Dort oben endet die Sage von der Lechtl.....



### SAGEN, MYTHEN, LEGENDEN...

## DIE LECHTL

Auf dem Hesterer-Hof in Untergrainau lebte vor vielen Jahren eine sonderbare Magd. Sie hieß Anna Lechtlin und wurde die Lechtl genannt. Auf einmal ist sie ohne besondere Umstände überraschend gestorben. Von da an musste sie als arme Seele umgehen. Das war zu der Zeit, als der Papst die Geister noch nicht verbannt hatte. Jede Nacht ist beim Hesterer ein mords Krach losgegangen, so dass die Familie keine Ruhe mehr fand und sich nicht mehr zu helfen wusste. In ihrer Not holten sie Kapuziner aus dem nahen Tirol, die den Geist bannen sollten. Als die Mönche sich mit ihrem Fuhrwerk Untergrainau näherten, haben die Pferde den Wagen kaum noch vorangebracht. Sie haben geschwitzt und geschäumt, obwohl der Weg ganz in Ordnung war.

Endlich angekommen, zogen die Kapuziner in der Wohnstube auf den Boden mit Kreide einen Kreis. Dann stellten sie eine Flasche ohne Stöpsel hinein und legten sich auf der Falltür, die zum Speicher ging, auf die Wacht. Als es 12 Uhr schlug und die Geisterstunde begann,

kam wirklich der Geist der Lechtl in die Stube. Die Mönche fingen an zu beten. Aber je mehr sie gebetet haben, umso mehr hat der Geist gejammert und gelärmt, weil er gemerkt hat, was sie mit ihm machen wollten. Die Kapuziner sagten zu ihm: Du musst an einen Platz, wo dich weder Sonne noch Mond bescheinen können!" Vergeblich bat der Geist, ihn wenigstens unter der Dachrinne, im Ziegenoder Schafstall hausen zu lassen.

Die Kapuziner kannten kein Erbarmen und bannten den Geist in die Flasche und verschlossen sie sorgfältig. Dann wurde die Flasche hinauf in die Mittagsscharte gebracht, wo in dem Eck zwischen dem Großen und dem Kleinen Waxenstein ewiger Schatten herrscht. Seit dieser Zeit gibt es dort oben häufig Steinschlag. Und wenn die Steine recht laut herunterraffeln, dass es bis ins Dorf hinunterhallt, sagen die alten Grainauer: Horch, d'Lecht'l ! Sie geit hoit koa Ruah."

Sie meinen damit, dass die Lecht'l dort oben rumpelt und noch immer keine Ruhe gibt.

**Weiter** Bevor Sie weiter gehen zum Zuggeist, werfen Sie einen Blick auf die Bärenhoamat, das ist der grüne steile Abhang unterhalb der Riffelwände, eine Fortsetzung des Waxensteinkamms nach Westen.



## 10 ZUGGEIST

Steigen Sie den Hügel wieder hinab bis zum Fußweg, dort geht es nach rechts, Richtung Zuggeist. Der sagenhafte Raubvogel, eine Mischung aus Adler und Geier, sitzt dort auf einem Stamm. Er hütet Deutschlands höchsten Gipfel, die Zugspitze. Die Menschen hatten früher große Angst vor ihm. Davon erzählt auch unsere nächste Sage.



SAGEN, MYTHEN, LEGENDEN...

### DER ZUGGEIST

Der Zuggeist ist ein mächtiger Geist, er zeigt sich als recht grauslicher Vogel, halb Geier und halb Adler. Er umkreist ständig die Zinnen der Zugspitze und hat seinen Horst auf einem unzugänglichen, schroffen Felsvorsprung. Im Geäst seines großen Nestes liegt ein wundersames Kraut verborgen. Es ist das zauberkräftige Springkraut. Wer dieses Wunderkraut erlangt, braucht damit nur an die Wände der Zugspitze klopfen. Dann öffnen sich die Felsen und die darin liegenden Goldschätze können geborgen werden und ihren Finder reich machen. Ein Schafhirte, der seine Tiere auf der Angerhütte den Sommer über hütete, hatte von dem wundersamen Springkraut gehört und wollte es sich holen. So kletterte er so weit hinauf, dass er den Horst schon erblicken konnte. Da erschien mit mächtigen Flügelschlägen der Zuggeist und versuchte ihn mit weit

gespannten Flügeln in den Abgrund zu stürzen. Überdies stand auf einmal eine große schwarze Wolke über den Zugspitzfelsen und es ertönte ein lauter Donnerschlag, der dem Burschen große Angst einjagte. Sein Mut verließ ihn und er stieg schnell wieder zu seinen Schafen hinab. Er hörte in vielen Erzählungen seines Vaters, dass die Berggeister die Elemente in ihrer Gewalt haben und jeden Eindringling mit Blitz und Donner aus ihren Revieren vertreiben. Auch die alten Anwohner des Eibsees glauben fest an den Zuggeist.

Rumpelt Steinschlag vom Riffelriss herunter, wissen sie, dass dies der Zuggeist ist, der wütend Steine wirft und in einer großen dunklen Wolke den Zugspitzgipfel einhüllt und diesen tagelang nicht mehr freigibt.



Gegenüber vom Zuggeist siehst Du ein kleines Holzhütterl und einen Feuerplatz. Hier stapeln die Obergrainauer Kinder und Jugendlichen Holz für das Johannifeuer. Das musst Du Dir einmal anschauen. Jedes Jahr am 23. Juni werden auf den Bergen ringsherum zu Ehren des Hl. Johannes Feuer angezündet.

Das ist ein sagenhaftes Erlebnis zur Sommerrunde!

## 11 SCHOATNHUPFER

Die Tiere in unseren Bergwäldern müssen Höchstleistungen erbringen um in dieser rauen Umgebung, besonders im Winter, zu überleben. Da heißt es manchmal weit springen, um einem Feind zu entkommen.



Hier beim Weitsprung kannst Du es den Waldtieren als Schoatnhupfer gleich tun. Hüpfst du soweit wie ein Frosch, bist Du schon ein Wanderer oder gar ein Bergsteiger?

Kann Mama so weit springen wie eine Gämse oder Papa wie ein Hirsch? Einen Versuch ist es auf jeden Fall wert! Ihr landet ja weich auf den Schoatn (Rindenstücke)!

Dass nicht nur Tiere hüpfen können, erzählt unsere nächste Sage:

### SAGEN, MYTHEN, LEGENDEN...

## DER HÜPFENDE STRUMPF

Mein Vater stammte aus Graseck, erzählte ein Hammersbacher, und brachte viele geheimnisvolle Geschichten mit in seine neue Heimat Hammersbach. So fand er als Bub beim Spielen am Ferchenbach in Mittergraseck einmal einen roten Strumpf. Er nahm ihn mit nach Hause und legte ihn in seine Kammer. Auf einmal begann der Strumpf zu hüpfen und sprang im ganzen Zimmer

herum. Da wurde es meinem Vater unheimlich und er fürchtete sich sehr. In seiner Angst riss er das Fenster auf und der Strumpf hüpfte hinaus und verschwand. War es ein Geist gewesen oder eine arme Seele, die keine Ruhe fand? Mein Vater sinnierte darüber bis an sein Lebensende. Da DIE Muskeln nun warm sind vom Laufen und Springen, sind Sie fit für die Wildererwand.

## 12 WILDERERWAND

Jäger und Wilderer – ein ewiges Drama. Noch im 20. Jahrhundert gab es bei uns viele Männer, auch eine Frau, die gewildert haben, um ihre Familie zu ernähren, die Zeiten waren schlecht und es gab nicht viel zu essen. Es gab auch Wilderer, die das Fleisch und die Felle verkauft haben. Die meisten gingen jedoch in den Wald, um zu überleben. Natürlich gab es auch die Jäger, die ihre Pflicht taten und den Wilddieben auf der Spur waren. Es wurde dabei einmal ein Familienvater erschossen, was große Erschütterung im Dorf auslöste. Doch meistens waren die Wilderer sehr schlau und ließen sich nicht erwischen.



Willst du einmal auf Wildererspur kraxeln, dann nichts wie hinauf zum Stein und vorsichtig und geschickt durch die Wand klettern. Kannst Du das? Wilderer, die auf der Flucht waren, sprangen oben vom Wald herüber, den Felsen herunter und versteckten in dem kleinen Felsvorsprung ihre Stutzen. Schnell liefen Sie davon und wenn Sie dann im Wald dem Jäger begegnet sind, waren sie nicht bewaffnet und niemand konnte ihnen etwas beweisen.

### SAGEN, MYTHEN, LEGENDEN...



## DIE WILDERERBEICHTE

Auch Wilderer drückt das Gewissen. So kam einmal ein Grainauer Wilderer zum Pfarrer und beichtete, dass er am Sonntag immer zum Wildern gehe. Außerdem gestand er dem Geistlichen, dass er „anbannen“ könne. Da sagte der Pfarrer, dass der Wilderer ihm das Anbannen einmal zeigen sollte. So gingen sie miteinander auf den Berg. Der Geistliche hatte ein Kelchtuch dabei. Plötzlich rief der Wilderer: Schau's Hochwürden, jetzt steht eine oben!"

Er deutete auf eine Gams, die regungslos am Grat stand und sich nicht mehr bewegen konnte, weil der Wilderer sie angebannt hatte. Da sagte der Geistliche: Schau einmal durch das Kelchtuch!" Da sah der Wilderer zu seinem Entsetzen, dass der Teufel die Gams festhielt. Er war ganz betroffen und hat daraufhin nie mehr gewildert. Der Pfarrer sagte ihm noch: Hättest du ein Gewehr dabeigeht, wäre der Teufel über dich Herr geworden!"



**Weiter** Gehen Sie weiter den Panoramaweg entlang, bald kommt die nächste Station. Sie liegt an einem Bacherl mitten im Wald.

## 13 „WAX UND WOACH“

Was „wax“ bedeutet, werden Sie spüren, sobald Sie über das Feld der spitzen Steine laufen. Wax heißt also spitz, jetzt können Sie auch leicht erraten was der Name „Waxenstein“ bedeutet. Unseren kleinen Fühlpfad sollten Sie am besten barfuss durchwandern. Sie spüren die verschiedenen Erdoberflächen – Natur pur unter den Fußsohlen! Dadurch schärfen Sie Ihre Sinne und Spaß macht es auch. In dieser Gegend hier im Wald und unterhalb auf den Wiesen am Buchwiesbacherl spielt die nächste Sage:



SAGEN, MYTHEN, LEGENDEN...



### DER SCHIMMELREITER

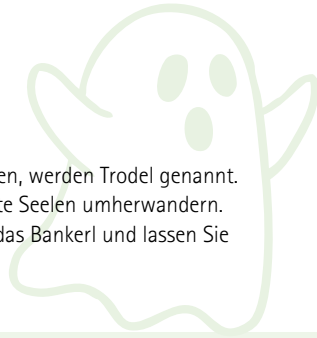
Als die Quellen oberhalb der Buchwies, welche Sie gerade durchwandern, noch nicht gefasst waren, bildete sich dort, wo das Buchwiesbachle in die Viehweide einfluss, ein kleiner See und sumpfige Stellen. Deshalb lagen oft Dunst und Nebel über der Buchwies und verwandelten sie in eine geisterhafte Landschaft.

So erzählten sich die alten Hammersbacher, dass sie in den dunklen, unheimlichen Novembertagen der Allerseelenzeit oft einen Reiter auf einem Schimmel über die Buchwies reiten sahen. War es eine arme Seele, die keine Ruhe finden konnte? Der Schimmelreiter trabte über die Viehweide und verschwand dann, wie von Zauberhand, im Wald.

Spannend ist es, wenn Du Dich mit geschlossenen Augen über den Pfad führen lässt und dabei solltest Du erraten auf welchem Untergrund Du gerade gehst!



# 14 GEISTERTRODEL



Windhosen, die sich bei großer Hitze vor einem Wetterumsturz bilden, werden Trodel genannt. Einige alte Grainauer sahen hier an diesem Platz Geister oder verirrte Seelen umherwandern. Davon erzählen die nächsten Sagen. Setzen Sie sich gemütlich auf das Bankerl und lassen Sie sich von den Erzählungen einhüllen.

## SAGEN, MYTHEN, LEGENDEN...

### DIE WILDE JAGD

Nicht nur die Germanen und Kelten glaubten, dass wilde Götter und Geister unseren Himmel beherrschten. Auch die alten Grainauer hatten großen Respekt vor der wilden Jagd, die in den Rauh Nächten und anderen unruhigen Jahreszeiten über unseren Himmel jagten und tobten. So ist ein Eibseer einmal nach Grainau hinuntergegangen. Plötzlich kam ein gewaltiger Wind auf und nahm ihn mit durch die Lüfte. An der Dreifaltigkeitskurve konnte er sich glücklicherweise an einer Haselnuss-Staude einhängen und festhalten. Es hat ihn aber samt der Haselnuss so umgedreht, dass die Staude gebrochen wäre, wenn die wilde Jagd nicht urplötzlich ausgelassen hätte. Sofort beruhigte sich der Wind und der Mann konnte weitergehen. Aber er hat sich sehr gefürchtet und war froh, als er endlich den Grainauer Kirchturm erblickte. Als er dieses Erlebnis seinen Verwandten in Grainau erzählte, wussten auch sie ähnliche Erlebnisse zu berichten. Ein Untergrainauer hat am Martinitag im Wald, unterhalb der Ziegspitze, Laub zusammengereicht. Einige Tage später kamen deshalb die Gendarmen zu ihm nach Haus und wollten ihn holen und für einen Tag einsperren, weil er an einem Feiertag gearbeitet hatte. In dieser Woche holzte der Mann jedoch gerade in der Eama (Elmau). Deshalb ging sein kleiner Sohn los, um ihn zu holen. Zuerst wollte der Vater nicht mitgehen, aber dann ist er doch spät in der Nacht mit seinem Sohn aufgebrochen. Wie sie gerade am Loameck sind, hörten sie auf

einmal in der Höh eine Blechmüsi spielen, mitten in der Nacht! Und schon brauste ein gewaltiger Wind durch die Bäume. Der Bub fürchtete sich sehr und klammerte sich so an den Vater, dass er ihm fast das Gewand zerrissen hat. Da trug der Vater das Kind nach Hause und erzählte ihm erst dort, dass das die wilde Fahrt gewesen sei. Für die Kinder war so ein Windbraus immer ein besonders furchterregendes Ereignis. So spielten einmal mehrere Buben und Madel am helllichten Tag auf den Brandwiesen. Da kam plötzlich solch eine starke Sturmbö daher, dass die Kinder vor Schreck aufkreischten, die Hunde bellten und die Katzen schrien. Als sich die wilde Fahrt wieder beruhigt hatte, rannten die Kinder nach Hause. Dort bekamen sie den Rat, sich bei der nächsten Begegnung mit der wilden Jagd und ihrer schaurig-schönen Windmelodie schnell auf den Boden, und zwar auf die rechte Seite, zu legen. Dort sollten sie warten, bis des wuide Gjag, wie es auch genannt wurde, wieder vorbeigezogen war.



## SAGEN, MYTHEN, LEGENDEN...

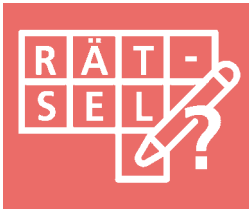
### DER GEISTERBITTGANG

Meine Großmutter und ihre Schwester sind nach Hammersbach zum Wallfahrten gegangen, erzählte ein Grainauer. Sie wollten die Hl. Mutter Maria in der kleinen Kapelle um die Genesung eines kranken Enkelkinds bitten. Es war morgens zwischen drei und vier Uhr als ihnen bei der Buchwies ein hemdsärmeliger Mann mit einem Janker über der Schulter in den Weg trat. Dann wurden es immer mehr sonderbare, geisterhafte Gestalten. Zuletzt war es ein ganzer Zug, der murmelnd den Weg entlangschlurfte. Da haben die zwei Weiber sich gefürchtet und sind schnell wieder zurück ins Dorf gelaufen. Dort haben sie jedem von dem unheimlichen Geisterbittgang erzählt.

Auch unser Rundgang durch den sagenhaften Bergwald endet an der Hammersbacher Marienkapelle. Wenn Sie darüber hinaus Interesse an unseren örtlichen Sagen haben, verweisen wir auf das Büchlein „Sagen aus Grainau“. In ihm stellte der Verein „Bär und Lilie“ vom Heimatforscher Hans Holzner gesammelte Sagen zusammen. Wir haben daraus einige Geschichten für Sie ausgesucht, die Mundart in verständliches Hochdeutsch übertragen und die Sagen im Bergwald wieder angesiedelt. Ebenso zwei Episoden aus dem Buch „Gschichtlan vom Wildern“ von Josef Bader aus Grainau.



Impressum:  
 Herausgeber: Tourist-Information Grainau  
 Bildnachweis: Heidi Ostler, Elisabeth Karg, Marc Gilsdorf, Anton Ostler  
 Satz/Layout: Idee und Werbung, [www.ideeundwerbung.de](http://www.ideeundwerbung.de)



# RÄSELRATEN

Nun drücke ich Euch die Daumen und wünsche Euch viel Spaß beim Raten und Tüfteln auf dem Weg durch den sagenhaften Bergwald.  
Hinweis: Umlaute werden „Ä“, „Ö“ und „Ü“ geschrieben.

## Euer Waxl, DER SCHLAUE GRAINAUER BÄR VOM WAXENSTEIN

### 1. Welches Geheimnis wollte der Hirte am Turnanger herausfinden?

Das Geheimnis des \_\_\_\_\_  
2

### 2. Wie heißt der einzige Obstbaum, hier im Bergwald?

\_\_\_\_\_  
1

### 3. Was findet die Magd auf dem Allweg?

\_\_\_\_\_  
10

### 4. Wie heißt der Kontrahent des Wilderers?

\_\_\_\_\_  
5

### 5. Zu welchen Zeiten wurde der Grenzsteinversetzer nicht erwischt?

Zu \_\_\_\_\_  
4

### 6. Aus welchem Material besteht das Dach des Holzerkobels?

\_\_\_\_\_  
12

### 7. Gehört die Gams zum Hochwild oder zum Niederwild?

\_\_\_\_\_  
9

### 8. Unter welchem Berg liegt die Bärenhoamat?

\_\_\_\_\_  
8

### 9. Wie hieß die Magd aus der Sage „Die Lechtl“?

\_\_\_\_\_  
13

### 10. Als welches Tier zeigt sich der Zuggeist?

halb \_\_\_\_\_ halb \_\_\_\_\_  
6

### 11. Wie heißt das Tier an 2. Stelle beim „Schoatnhupfer“?

\_\_\_\_\_  
3

### 12. Durch welches Tuch sah der Wilderer den Teufel, der die Gams festhielt?

\_\_\_\_\_  
7

### 13. Was bedeuten die Worte „wax“ und „woach“?

\_\_\_\_\_ und \_\_\_\_\_  
14

### 14. Wie sagt man die Grainau zur „Wilden Jagd“?

des wuide \_\_\_\_\_  
11

## Quiz-Frage: Wo liegt die Höhle, in der ich geboren wurde?

Das Lösungswort bitte hier eintragen

\_\_\_\_\_

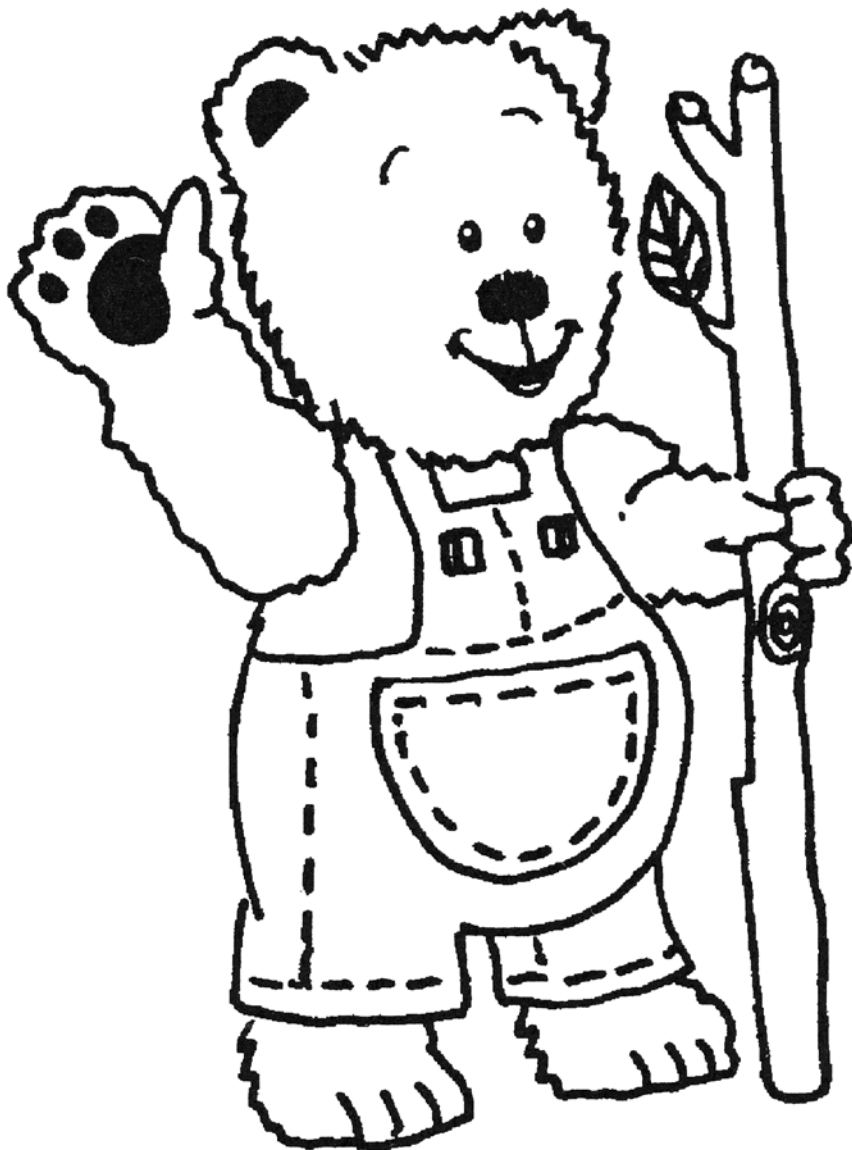
Vorname \_\_\_\_\_

Familienname \_\_\_\_\_

Alter \_\_\_\_\_



# Mal MICH AUS!



## TOURIST INFORMATION GRAINAU

Kurhaus  
Parkweg 8  
82491 Grainau

Tel. +49 (0) 88 21-98 18 50  
Fax +49 (0) 88 21-98 18 55  
info@grainau.de



[www.grainau.de](http://www.grainau.de)