

# 111 Orte

- 1 \_\_\_ Der Eingang zum Wäldechen | Bill  
*Ein künstliches Paradies* | 10
- 2 \_\_\_ Die Haakdünen | Bill  
*Wo Jan Rasmus an der Insel nagt* | 12
- 3 \_\_\_ Der Priell | Bill  
*Entwässerung des Deichvorlands* | 14
- 4 \_\_\_ Das Rätsel der Sandbank | Bill  
*Auf den Spuren von Erskine Childers* | 16
- 5 \_\_\_ Der Rettungsschuppen I | Bill  
*Über die Haakdünen ins Watt* | 18
- 6 \_\_\_ Das Totholzhabitat | Bill  
*Augen auf im Wäldechen* | 20
- 7 \_\_\_ Das verschwundene Dorf | Bill  
*Das Meer will mehr* | 22
- 8 \_\_\_ Das Wärterhaus | Bill  
*Wissen im Wäldechen* | 24
- 9 \_\_\_ Der Weg zur Bill | Bill  
*Wandern statt fahren* | 26
- 10 \_\_\_ Die Westbake | Bill  
*Warnung vor der Schillplate* | 28
- 11 \_\_\_ Die alte Schule | Dorf  
*Otto Leeges erste Wirkungsstätte* | 30
- 12 \_\_\_ Das Alte Warmbad | Dorf  
*Meerwasser und mehr Wasser für die Gäste* | 32
- 13 \_\_\_ Die Backbordtonne | Dorf  
*Seezeichen an Land I* | 34
- 14 \_\_\_ Die Badefrau | Dorf  
*Wie frau einst baden ging* | 36
- 15 \_\_\_ Der Bahnhof | Dorf  
*Großer Bahnhof am Meer* | 38
- 16 \_\_\_ Der Bouleplatz | Dorf  
*Zum Kugeln* | 40
- 17 \_\_\_ Die Deichkrone | Dorf  
*Spazieren auf wertvoller Erde* | 42
- 18 \_\_\_ Das Deichschart | Dorf  
*Meer geht nicht* | 44

19 Die drei Hotelpagen | Dorf  
*Kunst vorm Hotel* | 46

20 Der Dünenkessel | Dorf  
*Ebbe und Flut sind auch im Spiel* | 48

21 Das Ende der Welt | Dorf  
*Deichvorland bis zum Horizont* | 50

22 Die Erfolgstafel | Dorf  
*Das Schwarze Brett der DGzRS* | 52

23 Die Gedenktafel | Dorf  
*Erinnerung an Flüchtlinge und Vertriebene* | 54

24 Die Gezeitensäule | Dorf  
*Ebbe und Flut im Wasserglas* | 56

25 Die Gründerzeitvilla | Dorf  
*Als der Tourismus erwachsen wurde* | 58

26 Das Haus Heiken | Dorf  
*Das versteckte Insulanerhaus* | 60

27 Das Haus Siebje | Dorf  
*Gelebte Inselarchitektur* | 62

28 Die Juister Schwimmerin | Dorf  
*Alltagsmenschen auf Juist* | 64

29 Das Kirchen-Schiff | Dorf  
*Navigare necesse est* | 66

30 Die Kirchenfenster | Dorf  
*Kunst im Sakralbau* | 68

31 Die Klinker der Strandpromenade | Dorf  
*Flanieren auf Hartbrandziegeln* | 70

32 Die Klinkerfassade des Rathauses | Dorf  
*Steinerner Zeuge der Dorferneuerung 1928–1932* | 72

33 Die Kuppel des Kurhauses | Dorf  
*Unvergleichlicher Seeblick* | 74

34 Der Kutschenweg | Dorf  
*Autos nicht erwünscht* | 76

35 Das Leuchtfeuer | Dorf  
*So sinnlos wie schön* | 78

36 Der Lokschuppen | Dorf  
*Lok out* | 80

37 Die Mole | Dorf  
*Wellenbrecher, Seebrücke und Weg zum Seezeichen* | 82

38 Das Mosaik | Dorf  
*Petri Fischzug* | 84

39 Der Nationalpark | Dorf  
*Ruhe für die Natur* | 86

40 Die Rakete | Dorf  
*Immer standhaft und bimmelwärts* | 88

41 Der Rettungsschuppen II | Dorf  
*Von der Rettungsstation zum Urlaubsquartier* | 90

42 Der rostende Seestern | Dorf  
*Kunstwerk am Strand* | 92

43 Der Rumtopf | Dorf  
*Ein Filter aus vergangenen Kurtagen* | 94

44 Das Schiff der Retter | Dorf  
*Seenotrettung seit 1861* | 96

45 Der Schiffchenteich | Dorf  
*Die etwas andere Nordsee* | 98

46 Das Schiffshaus | Dorf  
*Schöner stranden* | 100

47 Die Schutzmauer | Dorf  
*Unsichtbarer Küstenschutz* | 102

48 Der Seehund | Dorf  
*Symbol der Nordsee* | 104

49 Der Seemann | Dorf  
*Hermann an Bord* | 106

50 Der siebte Längengrad I | Dorf  
*Die Juister Gradwanderung* | 108

51 Der siebte Längengrad II | Dorf  
*Navigation für Anfänger* | 110

52 Die Steinkrabbe | Dorf  
*Kunst am Watt* | 112

53 Die Stele für Willy Troltenier | Dorf  
*Juists Lehrer* | 114

54 Die Stelen auf dem Dünenfriedhof | Dorf  
*Stilles Gedenken* | 116

55 Die Steuerbordtonne | Dorf  
*Seezeichen an Land II* | 118

56 Die Strandlooper | Dorf  
*Kunst am Strand* | 120

57 Der Tatort | Dorf  
*Die dunkle Seite der Insel* | 122

58 Die Telefonhäuschen | Dorf  
*Auslaufmodelle einer Ära* | 124

59 Das tote Gleis | Dorf  
*Pfahljochstrecke und Meterspur* | 126

60 Das Vogelparadies | Dorf  
*Aus echtem Holz geschnitzt* | 128

61 Das Wasserwerk | Dorf  
*Juists gelbes Wasser* | 130

62 Der Weberhof | Dorf  
*Kinderheim, Weberei, Gästehaus* | 132

63 Die Windlampe | Dorf  
*Klimaneutrales Licht* | 134

64 Die Aeolsharfe | Dünen  
*Das Instrument des Windes* | 136

65 Die Belegstelle | Dünen  
*Drohne sucht Bienenkönigin* | 138

66 Der Bildboden | Dünen  
*Zug um Zug um Zug* | 140

67 Die Bonsels-Düne | Dünen  
*Auf Biene Majas Spuren* | 142

68 Die gemalten Eulen | Dünen  
*Der Eulenweg* | 144

69 Die Goldfischteiche | Dünen  
*Künstlich und natürlich* | 146

70 Die Holzreliefs | Dünen  
*Wo man Juists ständige Bewegung erfährt* | 148

71 Der Holzweg | Dünen  
*Otto Leeges Vision* | 150

72 Das japanische Torii | Dünen  
*Vier Douglasien für den Wegbereiter* | 152

73 Die Klangschale | Dünen  
*Swinging water and good vibrations* | 154

74 Die Pionierpflanzen | Dünen  
*Wo der Helm die Dünen hält* | 156

75 Der Rasterrahmen | Dünen  
*Ein Quadratmeter Biodiversität* | 158

76 Der Regenmesser | Dünen  
*Das Wasser des Jahres* | 160

77 Die Salzwiesen | Dünen  
*Die Leeseite von Juist* | 162

78 Der Sanddorn | Dünen  
*Geschmack der Insel* | 164

79 Die Sandschiffe | Dünen  
*Zum Untergang verdammt* | 166

80 Die Süßwasserlinse | Dünen  
*Fast unsichtbar und lebensnotwendig* | 168

81 Die Wasserpumpe | Dünen  
*Symbol der Vergangenheit* | 170

82 Die Windbremse | Dünen  
*Wo Sand gefangen wird* | 172

83 Die Birdspotter | Kalfamer  
*Wo die Zugvögel durchreisen* | 174

84 Der einmalige Landeplatz | Kalfamer  
*Wo der Zeppelin durch den Winter half* | 176

85 Der Finnwal | Kalfamer  
*Verwesung live* | 178

86 Die Ostbake | Kalfamer  
*Weithin sichtbares Seezeichen* | 180

87 Das Ostende | Kalfamer  
*Sand wie Sand am Meer I* | 182

88 Das östliche Tor zur Insel | Kalfamer  
*Kunst an dem Deichschart* | 184

89 Die Planespotters | Kalfamer  
*Kopf einziehen!* | 186

90 Der Tower | Kalfamer  
*Der Arbeitsplatz von Renate Kolde* | 188

91 Die verschwundene Insel | Kalfamer  
*Auf den Spuren von Buse* | 190

92 Die Arche | Loog  
*Reformunterkunft am Rand der Welt* | 192

93 Das Auge des Leuchtfuers | Loog  
*Die Fresnel-Linse* | 194

94 Das Bad von anno dazumal | Loog  
*Kleine Zeitreise ins Alte Warmbad* | 196

95 Das Depser-Haus | Loog  
*Vom Fischer- zum Künstlerhaus* | 198

96 Der Dree Water Uitkiek | Loog  
*Wasser in Sicht* | 200

97 Der Dünenblick auf den Hammersee | Loog  
*Seeblick trifft auf Seeblick* | 202

98 Der geheimnisvolle Garten | Loog  
*Vergessene pädagogische Botanik* | 204

99 \_\_\_ Der Pilzanker | Loog  
*Der etwas andere Anker* | 206

100 \_\_\_ Der Piratenpfad | Loog  
*Loogisch zum Meer* | 208

101 \_\_\_ Die Radar-Ruinen | Loog  
*Jaguar und Mammut* | 210

102 \_\_\_ Das Rattennest | Loog  
*Flaschen über Bord!* | 212

103 \_\_\_ Der Rettungsschuss | Loog  
*Mit der Hosenboje in Sicherheit* | 214

104 \_\_\_ Der Strand der Sexpertin | Loog  
*Wo Beate Uhse das Segeln lernte* | 216

105 \_\_\_ Das Theater in den Dünen | Loog  
*Shakespeare auf Juist* | 218

106 \_\_\_ Der Weg zum Kakadu | Loog  
*Carl Zuckmayers Inselstück* | 220

107 \_\_\_ Die geheimnisvolle Insel | Wattenmeer  
*Sand wie Sand am Meer II* | 222

108 \_\_\_ Das Sandparadies | Wattenmeer  
*Die Vogelinsel Memmert* | 224

109 \_\_\_ Das Schiff | Wattenmeer  
*An Bord der »Wappen von Juist«* | 226

110 \_\_\_ Das Watt | Wattenmeer  
*Unendliche Weiten, gefährdete Weiten* | 228

111 \_\_\_ Der Wattwurmhaufen | Wattenmeer  
*Gefressenes Watt* | 230