

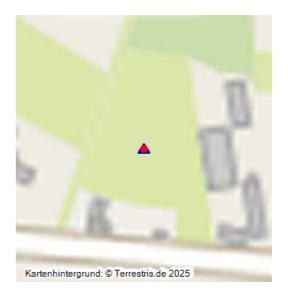


Quelle "Koeplack" in der Gocher Heide

Schlagwörter: Quelle (Gewässer) Fachsicht(en): Naturschutz

Gemeinde(n): Goch

Kreis(e): Kleve (Nordrhein-Westfalen) Bundesland: Nordrhein-Westfalen



Im "Geldrischen Heimatkalender" von 1999 wurde die Koeplack in der Gocher Heide beschrieben. Vermutlich handelt es sich dabei um eine Grundquelle mit Interflow.

Der Grundwasserleiter sind Sande und Kiese der Stauchmoräne mit guter Wasserwegsamkeit. Die grundwasserstauende Basis besteht aus gestauchten tertiären Feinsanden und interglazialen Tonen.

(Jana Wermeyer, Michael Stevens & Stefan Kronsbein, Haus der Natur - Biologische Station im Rhein-Kreis Neuss e.V., 2022)

Literatur

Aymanns, Gerhard; Steinbring, Heinz (1998): Die einstige Landesgrenze zwischen den Herzogtümern Geldern und Kleve auf der Gocher Heide. In: Geldrischer Heimatkalender 1999, S. 124-132. Geldern.

Gommans, Franz (1986): Um Schafherden und Heideplaggen. Ein Streitfall zwischen Gochern und Klevern um die "Vals" in der Gocherheide nach Aufzeichnungen aus dem Jahre 1470. In: Kalender für den Kreis Kleve auf das Jahr 1987, S. 86-92. Kleve.

Quelle "Koeplack" in der Gocher Heide

Schlagwörter: Quelle (Gewässer)

Ort: 47574 Goch

Fachsicht(en): Naturschutz

Erfassungsmaßstab: i.d.R. 1:5.000 (größer als 1:20.000)

Erfassungsmethoden: Literaturauswertung

Koordinate WGS84: 51° 41 52,07 N: 6° 11 44,65 O / 51,6978°N: 6,19574°O

Koordinate UTM: 32.306.210,00 m: 5.731.150,00 m

Koordinate Gauss/Krüger: 2.513.576,29 m: 5.729.296,95 m

Empfohlene Zitierweise

Urheberrechtlicher Hinweis: Der hier präsentierte Inhalt steht unter der freien Lizenz CC BY 4.0 (Namensnennung). Die angezeigten Medien unterliegen möglicherweise zusätzlichen urheberrechtlichen Bedingungen, die an diesen ausgewiesen sind.

Empfohlene Zitierweise: Jana Wermeyer, Michael Stevens & Stefan Kronsbein, "Quelle "Koeplack" in der Gocher Heide". In: KuLaDig, Kultur.Landschaft.Digital. URL: https://www.kuladig.de/Objektansicht/KLD-344940 (Abgerufen: 25. Oktober 2025)

Copyright © LVR









