

Fotobijlage: project Waterhuishoudkundige maatregelen Landgoed Wolfslaar te Breda

Opdrachtgever: Waterschap Brabantse Delta

Projectnummer: 475307.100

Maatregel 1 & 8 zijn komen te vervallen.

Maatregel 2: Aanbrengen nieuwe duiker onder toegangsdam landgoed



Maatregel 2: Aanbrengen nieuwe duiker onder toegangsdam landgoed



Maatregel 2: Aanbrengen nieuwe duiker onder toegangsdam landgoed



Maatregel 2: Aanbrengen nieuwe duiker onder toegangsdam landgoed



Maatregel 3: Realiseren hellingvispassage t.p.v. schotbalkstuw



Maatregel 3: Realiseren hellingvispassage t.p.v. schotbalkstuw



Maatregel 3: Realiseren hellingvispassage t.p.v. schotbalkstuw



Maatregel 3: Realiseren hellingvispassage t.p.v. schotbalkstuw



Maatregel 3: Realiseren hellingvispassage t.p.v. schotbalkstuw



Maatregel 3: Realiseren hellingvispassage t.p.v. schotbalkstuw



Maatregel 4: Te verwijderen schotbalkstuw



Maatregel 4: Te verwijderen schotbalkstuw



Maatregel 4: Te verwijderen schotbalkstuw



Maatregel 5: Verwijderen gemetseld muurtje uit duiker, vergroten doorstroomcapaciteit



Maatregel 5: Verwijderen gemetseld muurtje uit duiker, vergroten doorstroomcapaciteit



Maatregel 5: Verwijderen gemetseld muurtje uit duiker, vergroten doorstroomcapaciteit



Maatregel 5: Verwijderen gemetseld muurtje uit duiker, vergroten doorstroomcapaciteit



Maatregel 5: Verwijderen gemetseld muurtje uit duiker, vergroten doorstroomcapaciteit



Maatregel 5: Verwijderen gemetseld muurtje uit duiker, vergroten doorstroomcapaciteit



Maatregel 5: Verwijderen gemetseld muurtje uit duiker, vergroten doorstroomcapaciteit



Maatregel 6: Aanbrengen damwand tussen vijver en waterloop



Maatregel 6: Aanbrengen damwand tussen vijver en waterloop



Maatregel 7: Aanbrengen grond dam, omleiden waterloop over meanders op landgoed



Maatregel 9: Aanbrengen grondnam t.p.v. schotbalkstuw





Maatregel 10: Aanbrengen grondnam, omleiden waterloop langs noordzijde landgoed















Maatregel 11: Aanbrengen dood hout in taluds waterloop

