

Premiumwanderweg Traufgang Felsenmeersteig

Datum: Sonntag den 15.05.2022

Abfahrt: 12:15Uhr

Hinfahrt: 45 Minuten

Dauer: 4 Stunden

Start: 13:00Uhr

Ortseingang Albstadt- Burgfelden Wanderparkplatz

Anforderung:

mittel

Kondition:

mittel

Technik:

mittel

Ausrüstung:

gutes Schuhwerk

nicht

Kinderwagen

tauglich

Gehzeit: ca. 3 ½h

Länge: 10km

Höhenmeter: 300↑hm 300↓ hm

Strecke:

Parkplatz – Aussichtspunkt Böllat (922m) – Wannental – Mammutbäume – Schalksburgturm (910m) – Aussichtspunkt Eyachtal – Ruine – Aussichtspunkt Albtrauf – Felsenmeer – Aussichtspunkt Heersberg (964m) – Spielplatz Burgfelden – Burgfelden

Infos:

Der Felsenmeersteig ist die Königstour unter den Traufgängen.

Die Wanderung geht über einen Wiesen Weg entlang des Albtraufs zum Aussichtspunkt Böllat wo wir eine tolle Sicht bis in den Schwarzwald und zu den Vogesen haben, von dort stiegen wir über einen Trampelpfad ab in das Wannental um über die Mammutbäume zum Schalksburgturm zu gelangen. An der Schalksburg werden wir eine **Vesperpause** einlegen bevor wir weiter zu zwei weiteren sehr schönen Aussichtspunkten kommen.

Die wo hier schon genug haben, haben die Möglichkeit auf einem Trampelpfad entlang des Traufgangs nach Burgfelden auf den Spielplatz oder zum Berg Cafe zu wandern.

Für alle anderen die sich das Felsenmeer noch anschauen möchten geht es bergab Richtung Albstadt- Laufen wo wir oberhalb einem Forstweg folgen. Bevor wir durch das Felsenmeer aufsteigen.

Das Felsenmeer befindet sich Mitten im Wald und besteht aus vielen riesigen Felsformationen die meterhoch empor ragen und zeichnen ein wildes wie bizarres Landschaftsbild im dichten Grün.

Am Ende des Waldes besteht die Möglichkeit voll auf den Heersberg zu gehen, von dort gibt es zum Abschluss nochmals einen wunderschönen Ausblick. Bevor wir entlang der blühenden Wiesen vorbei am Abenteuerspielplatz wieder nach Burgfelden gelangen.

Ende: Einkehrmöglichkeit in Burgfelden

Bitte um Rückmeldung wer alles noch einkehren möchte, damit Plätze reserviert werden können.