



# Drachenweg



Die Turckheimer Weinberge.



Die Drachen-Grotte.



: 2 h  
: 3,5 km

Start: Beim  
Fremdenverkehrsamt.

Lassen Sie sich vom Drachen führen und nehmen Sie wie die Winzer vergangener Zeiten den Weg durch das Brandtor, um zu Ihrer Entdeckungstour durch die Turckheimer Weinberge mit ihren verschieden beschaffenen Böden aufzubrechen.



Das Brandtor.



Der Korkenzieher-Teufel (Guckloch)

„Koilhopf Bari“

Geologische Besonderheiten

Die Anbaumethoden anpassen

Die Legende des Drachenlochs (Guckloch)

Der Turckheimer Brand – Granitboden

Baumschule (Familienbetriebe)

Winzerort Turckheim

Nebentätigkeiten der Winzer



## „Über den Dächern“



Das Stadttor  
„Porte de Munster“.



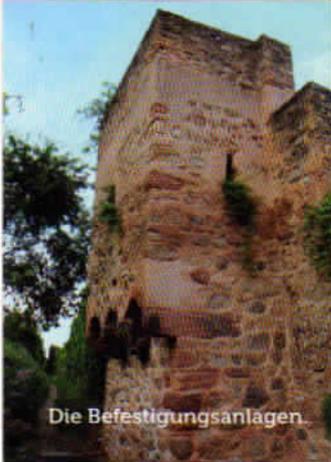
Die Dächer von Turckheim.



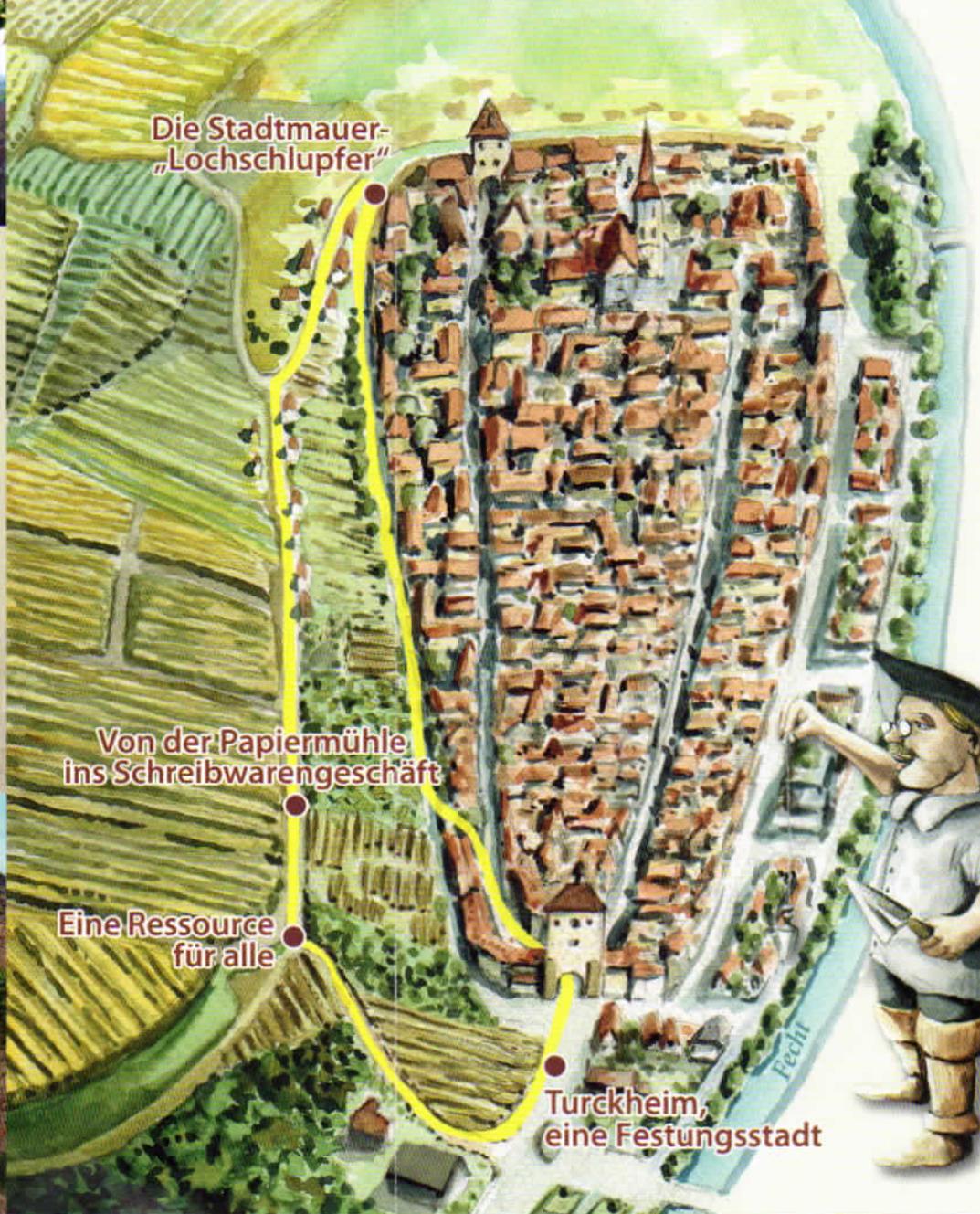
: 1 h  
: 1,4 km

**Start:** Beim Stadttor  
„Porte de Munster“.

Gehen Sie an der  
Stadtmauer entlang  
und dann die Anhöhe  
hinauf, um die  
Aussicht zu genießen  
und die Geschichte  
dieser an den Ufern  
der Fecht gelegenen  
Weinstadt am Eingang  
zum Munstertal zu  
entdecken.



Die Befestigungsanlagen.



Die Stadtmauer-  
„Lochschlupfer“

Von der Papiermühle  
ins Schreibwarengeschäft

Eine Ressource  
für alle

Turckheim,  
eine Festungsstadt

Fecht



## St. Anna-Weg



Die St. Anna-Kapelle.



Die ehemalige „Brunstüb“ von „Roesselstein“.

 : 1 h 15  
: 2 km

Start: Beim Turenne-Denkmal.

Entdecken Sie auf diesem Spaziergang die Geheimnisse des Annatals. Spitzen Sie die Ohren und folgen Sie dem Plätschern der Fecht flussaufwärts bis zur St.-Anna-Quelle.



Photos : Alain BERTON



Fonds européen agricole pour le développement rural : l'Europe investit dans les zones rurales

