

FLONHEIMER TRULLO

Version 4a, April 2023

- Ort:** 55237 Flonheim
- Startpunkt:** Wanderparkplatz Aulheimer Tal (N 49° 46' 27.3" // E 8° 01' 09.0")
Anfahrt: am besten aus südlicher Richtung (Wendelsheim)
- Gelände:** Überwiegend Feld- und Wirtschaftswege,
im sonnigen Sommer sind Mütze und Sonnenschutz ratsam
- Länge:** ca. 8 km, ca. 3 Stunden ohne Pause
- Schwierigkeit:** leicht bis mittel
- Karte:** nicht notwendig
- Ausrüstung:** Kompass, Schreibzeug, Stempel, Stempelkissen, Logbuch
- Einkehr:**
- Weingut Dohlmühle, An der Dohlmühle 1, Flonheim
 - Ristorante Terranova, Im Baumfeld 11, Flonheim

Wissenswertes:

Rheinhessen entstand nach dem Wiener Kongress 1815, als Teile des französischen Departements Donnersberg dem Großherzogtum Hessen zugeschlagen wurden. Im Juli 1816 wurde die Besitzergreifungsurkunde des Großherzogs Ludwig veröffentlicht – die Geburtsurkunde einer neuen, am Verhandlungstisch entstandenen Provinz: Rheinhessen. Diese Provinz wurde im April 1937 wieder aufgelöst, nachdem der aus dem Großherzogtum Hessen hervorgegangene Volksstaat Hessen bereits 1934 gleichgeschaltet worden war.

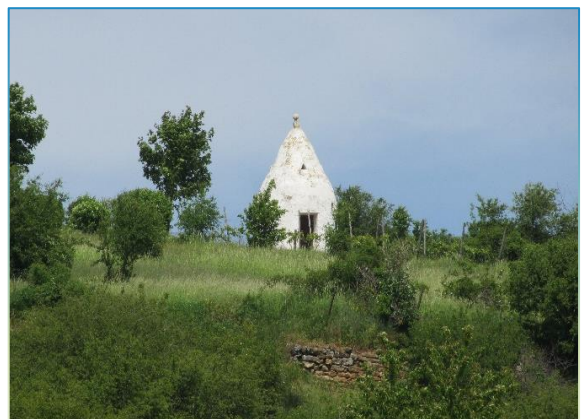
Im Jahr 1946 teilte man den westlich des Rheins liegenden Teil der ehemaligen Provinz dem neugegründeten Bundesland Rheinland-Pfalz als „Regierungsbezirk Rheinhessen“ zu. Dieser bestand aus den kreisfreien Städten Mainz und Worms und den Landkreisen Mainz-Bingen und Alzey-Worms. 1968 wurde hieraus der auch das südliche Rheinland-Pfalz umfassende Regierungsbezirk „Rheinhessen-Pfalz“, der bis 1999 bestand. Auch wenn es seitdem keine staatliche Gebietskörperschaft mit dem Namen Rheinhessen mehr gibt, ist der Name für die Region haften geblieben. "Rheinhessen" zählt heute zu den bekanntesten Weinbaugebieten in Deutschland.

Flonheim (in rheinhessischem Dialekt auch **Flonum** ausgesprochen) ist eine Ortsgemeinde im Landkreis Alzey-Worms, die vor allem wegen dem Flonheimer Sandstein bekannt ist. Bei den Dombauten in Köln, Mainz und Speyer wurde dieses Material häufig verwendet.

Die Flonheimer „Trulli“ sind Weinbergshäuschen im Stile der apulischen Trulli, erbaut zwischen 1720 und 1760 und in dieser Form einmalig in Deutschland.

Die Trulli in Flonheim und in Apulien wurden in Kragbauweise (älteste Form, mit Steinen einem Raum mörtellos durch Kraggewölbe einzudecken) errichtet. Die Steinplatten werden nach jeder Lage etwas weiter nach innen gelegt.

Beide Trulli sind bekrönt mit einem viereckigen Schlussstein und einer Kugel, dem sogenannten „Zippus“ aus Apulien.



Clue:

Nachdem Du Dein Marschgepäck auf dem Rücken und das Letterboxmobil ordentlich verschlossen hast, schaust Du Dich um. Auf der Informationstafel zum Küstenweg Rheinhessen bietet sich Dir eine interessante Gelegenheit für eine Zeitreise in die Tertiärzeit vor etwa 30 Millionen Jahren.

Wie lang ist der Strandpfad der Sinne? Die Zahl nach dem Komma ist Wert A!

A=

Wie lang ist der längste Rundweg? Die Zahl vor dem Komma ist Wert B!

B=

Hast Du alle Informationen gefunden? Dann schau Dich weiter um. In ca. 50° findest Du einen hölzernen Pfosten mit einigen Wegweisern. Ein paar Schritte in Richtung Naturfreundehaus und schon stehst Du an einer Abzweigung. Hier geht es weiter in 300°.

Links von Dir plätschert der Wiesbach, Du folgst immer Deinem Weg, eventuelle Abzweigungen ignorierst Du. Dein Weg führt Dich zu einer T-Kreuzung, links von Dir siehst Du ein Brückchen.

Gehe nun in $(A + B) * 10 = (_ + _) * 10 = _ _ _ ^\circ$. Du folgst dem Weg durch die kommende Linkskurve, abgehende Wege ignorierst Du und kommst nach einiger Zeit an eine T-Kreuzung. Schau Dich um und finde ein Haus, an dem viele Gesichter angehängt sind.

Die Anzahl der Gesichter oberhalb des Vordaches (links von der Eingangstür) ist Wert C!

C=

Nun geht es leicht aufwärts. Achte auf den Schornsteinfeger mit den Pantoffeln.

Die Anzahl der Sprossen seiner Leiter (schau genau) ist Wert D!

D=

Zusätzlich siehst Du zwei Buchstaben in der Leiter. Sie erinnern Dich an eine Richtungsangabe. Merke Dir die Richtung. An der kommenden T-Kreuzung biegst Du allerdings in die genau entgegengesetzte Richtung ab. Der Weg, dem Du nun folgst, ist dem Namen nach nichts für Angsthassen.

Rechts am Weg kommst Du an zwei recht gleich ausschauenden Häusern aus Flonheimer Sandstein vorbei. Auf der linken Seite erreichst Du ein Tor, dahinter gibt es diverse Skulpturen. Schau Dir das Tor genau an.

Die Anzahl der Streben mit den breit geklopften Spitzen ist Wert E!

E=

Weiter geht es auf Deinem Weg. Bevor Du an der Kreuzung in $A * C = _ * _ = _ _ _ ^\circ$ weitergehst, suchst Du das Haus mit der Nummer 3. Hier sollte Dich eine Sonne anstrahlen.

Die Anzahl der Sonnenstrahlen ist Wert F!

F=

Bald erreichst Du einen Lindenbaum. Bevor Du hier nach der richtigen Richtung schaust, suchst Du die alte Weinessigfabrik. Über dem Eingang haben Steinmetze Weinlaub und Trauben aus Flonheimer Sandstein erschaffen, ein wirklich sehenswertes Meisterwerk.

Die Anzahl der Trauben (nicht der einzelnen Beeren) ist Wert G!

G=

Nun aber zurück zum Lindenbaum. Suche die grünen Schilder und folge ihrer Richtung. Es geht vorbei an diversen Garagen und bald kommst Du an ein paar Stufen, denen du nach unten folgst. Bald kommst Du an eine T-Kreuzung, schau Dich um und geh in den Tunnel. Hier gibt es viele interessante Dinge zu lesen. Ein wenig gruselig wird es bei der Nennung des 25.11.1921.

Wenn Du auf der anderen Seite des Tunnels ins Licht trittst, dann wendest Du Dich nach links.

Wenige Schritte weiter erreichst Du die evangelische Kirche. Ein Besuch lohnt auf jeden Fall. Im Vorgarten findest Du die restaurierte Germania. Schau Dich ein wenig um. Das Haus Nr. 12 in der Angelgasse soll das älteste Haus in Flonheim sein. Zusätzlich gibt es einige hübsche Häuschen und man wird an die alte Stadtmauer erinnert.

Genug geschaut? Dann geht es wieder zum großen Platz. Es gibt hier einen Wegweiser für Radfahrer. Nur ein Weg zeigt die Strecke von $A + G = _ + _ = _$ km. Folge dieser Richtung. Du bist richtig, wenn Du bald auf der linken Seite einen Mühlstein mit Weintraube entdeckst.

Links siehst Du bald die katholische Kirche von Flonheim, kurz darauf stehst du an einer Weggabelung. Suche den Stein in der Blumeninsel.

Peile vom Stein in Richtung $(A + D) * (A + G) = (_ + _) * (_ + _) = _____\circ$ und laufe weiter in diese Richtung. Alle Abzweigungen werden ignoriert, hin und wieder begegnet Dir auch hier der Flonheimer Sandstein. Es geht aufwärts und Du erreichst die Eisenbahnbrücke. Es geht immer geradeaus bis zum alten Flonheimer Wasserwerk.

Direkt hinter dem Sandsteingebäude zeigt Dir ein Schild den nächsten Weg. Serpentineen führen Dich aufwärts, dann wird der Weg wieder etwas flacher. Eine letzte Treppe und Du hast den Schau-Ins-Land erreicht. Zeit für eine Rast und einen Rundum-Blick. Östlich gibt es den aktiven Steinbruch, westlich sieht man noch alte Bruchstellen. Hier hat die Natur wieder die Oberhand.

Ausgeruht geht es weiter. Der Weg führt abwärts und dann zum Unterstand. In der Nähe gibt es eine winzige Holzbrücke, Du folgst dem Naturpfad bis zu einer Sitzgruppe mit einer alten Kelter. Suche die beiden grünen Pfosten und stell Dich dazwischen.

Peile in Richtung $(B + G) * C = (_ + _) * _ = _____\circ$. Dein Weg führt Dich aufwärts und vorbei am alten Spritzenhaus. An der nächsten Abzweigung geht Dein Weg weiter in die Richtung, die Du beim Schornsteinfeger gesehen hast. Der folgende Abzweig und eine Kreuzung werden ignoriert. Die nächste Kreuzung ist bald erreicht.

Es geht weiter in Richtung $(A + C + F) * C = (_ + _ + _) * _ = _____\circ$. An der nächsten Abzweigung orientierst Du Dich und folgst dem Weg in Richtung der Baumgruppe und zum nächsten Rastplatz und etwas später zu einer Wegspinne. Du erkennst eine Sitzgruppe und eine Hütte und weißt nun, dass Du richtig bist.

Dein nächstes Ziel ist schon zu erkennen. Es geht noch einmal nach Norden, kurz darauf in Richtung $(B + F) * C = (_ + _) * _ = _____\circ$. Der Trullo ist nicht mehr zu verfehlen. Ein schöner Platz zum Ausruhen, denn bald geht es ins Finale. Geh in den Trullo und nimm Platz.

Schau durch die Tür, über Gras geht es abwärts. Bald siehst Du links die Weinreben. Lauf einfach einige Schritte daran vorbei, der Schotterweg ist bald erreicht. Es geht abwärts und an der Abzweigung nach links. Vorbei an einem Parkplatz erreichst Du eine Kreuzung. Merke Dir diesen Platz, hier beginnt das Finale.

Finale:

Peile in $E * (B - A) = _ * (_ - _) = _____\circ$, das ist Dein Weg.

Zähle ca. $C * (B + F) = _ * (_ + _) = _____\text{Schritte}$. Du erreichst einen mehrstämmigen Eichenbaum. Leider hat er im Zuge einer Wegverbreiterung im Februar 2017 einiges Holz eingebüßt. Du änderst nun Deine Richtung, es geht $C - G = _ - _ = _____\text{Schritte}$ zurück.

In ungefähr $(C - D) * C * E = (_ - _) * _ * _ = _____\circ$ solltest Du einen Durchgang durch den Grünstreifen finden. Direkt dahinter wendest Du Dich für $D = _____\text{Schritte}$ in die Richtung, die Du Dir beim Schornsteinfeger gemerkt hast. Nun schau Dich um. Unter Steinen und Holz wirst Du die Letterbox finden.

Achte auf andere Leute und schau, dass Dich niemand beobachtet. Stempole ab und verbirg die Box wieder so wie Du sie gefunden hast, damit die nachfolgenden Letterboxer die gleiche Freude am Suchen haben wie Du.

Rückweg:

Gehe den Weg zurück bis zum gemerkten Punkt. Vor hier geht es weiter nach Westen. Vorbei an den Hotrocks folgst Du dem Weg und ignorierst alle Abzweigungen. Der Blick auf den zweiten Flonheimer Trullo bedeutet, dass Du nun nicht mehr weit von Deinem Letterboxmobil entfernt bist.

Wenn Du Dir den zweiten Trullo ansehen möchtest, dann folge der Straße vorbei an der Geistermühle. Vorsicht, hier ist einiger Verkehr. Kurz darauf führt Dich ein Wiesenweg aufwärts. Eine Wendung nach rechts, dann noch ein paar Schritte und Du hast das Häuschen erreicht. Ein letzter Blick Richtung Flonheim und über die rheinhessische Schweiz ist auf jeden Fall ein schöner Abschluss.

Wir hoffen, dass Dir der Weg durch diesen Teil Rheinhessens gefallen hat.

Happy Letterboxing von den Mummerumern



Zusammenfassung:

A	B	C	D	E	F	G

