

Uedemerfelder Weg in Uedemerfeld

Schlagwörter: [Straße](#), [Waldhufendorf](#), [Innerortsstraße](#)

Fachsicht(en): Kulturlandschaftspflege, Landeskunde

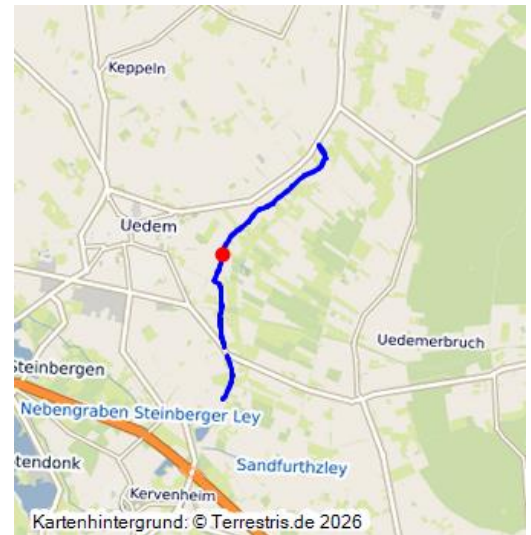
Gemeinde(n): Kevelaer, Uedem

Kreis(e): Kleve (Nordrhein-Westfalen)

Bundesland: Nordrhein-Westfalen



Uedemerfelder Weg (2011)
Fotograf/Urheber: Burggraaff, Peter



Die im Register und Karte des Klevischen Katasters eingetragene Straße (Nr. 11 Uedem von du Moulin und Enbers, 1734) bildet die Siedlungsachse des Waldhufendorfes Uedemerfeld. Von dieser Achse aus wurden die Waldhufen vermessen und gerodet. Sie bildete die „Linie“, an der die Höfe von Uedemerfeld 1236 errichtet worden sind.

Der Ursprung dieser Straße reicht bis in der Entstehungszeit von Uedemerfeld zurück. Der Verlauf von dieser Straße ist identisch und persistent. Sie ist heute bezüglich der Anforderungen des motorisierten lokalen und landwirtschaftlichen Verkehrs befestigt worden.

(Peter Burggraaff, Universität Koblenz-Landau, 2012)

Uedemerfelder Weg in Uedemerfeld

Schlagwörter: [Straße](#), [Waldhufendorf](#), [Innerortsstraße](#)

Straße / Hausnummer: Uedemerfelder Weg

Ort: 47589 Uedem - Uedemerfeld

Fachsicht(en): Kulturlandschaftspflege, Landeskunde

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

Erfassungsmethoden: Auswertung historischer Schriften, Auswertung historischer Karten, Geländebegehung/-kartierung

Historischer Zeitraum: Beginn 1236

Koordinate WGS84: 51° 39 57,59 N: 6° 17 44,13 O / 51,666°N: 6,29559°O

Koordinate UTM: 32.312.978,29 m: 5.727.353,95 m

Koordinate Gauss/Krüger: 2.520.494,50 m: 5.725.782,42 m

Empfohlene Zitierweise

Urheberrechtlicher Hinweis: Der hier präsentierte Inhalt ist urheberrechtlich geschützt. Die angezeigten Medien unterliegen möglicherweise zusätzlichen urheberrechtlichen Bedingungen, die an diesen ausgewiesen sind.

Empfohlene Zitierweise: „Uedemerfelder Weg in Uedemerfeld“. In: KuLaDig, Kultur.Landschaft.Digital. URL: <https://www.kuladig.de/Objektansicht/O-41584-20120306-6> (Abgerufen: 13. Mai 2026)

Copyright © LVR

