

Schlussbericht «Neukonzipierung Perimukweg Biberstein»

Kurzbeschreibung:

Der Jurapark Aargau als regionaler Naturpark hat unter anderem zum Ziel, den naturnahen Tourismus im Parkgebiet zu fördern. Mittlerweile hat der Park vier spielerische Wanderungen mit den Namen Perimukweg aufgebaut. Der Perimukweg in Biberstein wurde vor mehr als 9 Jahren erstellt und ist in die Jahre gekommen. Die Holzfiguren am Weg und auch die Wegführung sowie die Aufgabe, acht «Stempel» mit OL-Knipszangen zu finden und dann als Dank in einem Restaurant einen Sirup zu bekommen, hat immer sehr viel Aufwände durch Reparaturaufgaben generiert. Die ursprünglichen Restaurants sind teilweise geschlossen oder bieten die Einlösung nicht mehr an. Die Gäste haben mittels Fotokarte den Weg errätselt – die Fotos sind nach diesen Jahren nicht mehr aktuell und die Karte konnte als Wegbeschreibung nicht mehr genutzt werden. Das Flyer- und Kartenmaterial hätte neu erstellt werden müssen. Aus diesem Grund haben wir uns entschieden, diesen Relaunch aufzugleisen.

Nun erscheint der Perimukweg im neuen Kleid. Der Weg führt neu in Richtung Osten durch den Dorfkern bergauf Richtung Wald. Der Weg endet bei der Juraweid (ein Projekt der Gemeinde Biberstein und pro Natura mit dazugehöriger Gastwirtschaft.) An 13 Posten können die Gäste eine Geschichte mittels QR-Codes als Audiodatei hören, welche von einer professionellen Sprecherin aufgenommen wurde. Zudem ist die Geschichte mit einem Bild von einem lokalen Künstler illustriert. Es gibt unterwegs Wegweiserhäuschen, wo man mit einer im Voraus bezogenen Holzkugel den weiteren Weg erspielen kann. Die haptischen Posten handeln von parknahen Themen wie: Jurafaltung, Tiere in der Nacht, Hochstammbäume, Insekten und Abfall in der Natur. Die Geschichte dient der Sensibilisierung, verliert aber das kindliche dabei nicht. In der Geschichte sucht Perimuk sein Armband und bittet die Gäste um ihre Mithilfe, am Ende wartet eine kleine Überraschung.

Bildbeschreibung der Posten:

Posten 1	Der Startposten dient als Einstieg in den Weg. Das Konzept des Weges wird erklärt, die benötigten Wegbegleiter erwähnt und die Geschichte beginnt. Mittels CHF 2.- kann eine Holzkugel aus dem Kaugummiautomaten bezogen werden, welche für den Weg gebraucht wird. Der Startposten befindet sich direkt beim Schlossladen Biberstein, welcher Mo – Sa geöffnet hat. Snacks und Getränke für den Weg können hier gekauft werden. Der	
------------------------	--	---

	Schlossladen wird von Menschen mit Beeinträchtigung geführt und gehört zur Stiftung Schloss Biberstein.	
Posten 2	Der Posten 2 befindet sich am Dorfrand. Hier wird die Geschichte weitererzählt und eine kleine Erinnerungsübung gemacht. Den Weg bis zum Posten 2 finden die Gäste mittels Fussspuren von Perimuk (Grüne auf den Boden gesprayte Spuren).	
Posten 3	Bei Posten 3 trifft Perimuk auf seinen Freund Picus der Grünspecht, welcher in einem Hochstammbaum zu Hause ist. In der Geschichte geht es um das Thema Hochstammbaum und was dort alles lebt. Die Gäste können anschliessend in diesem Baum aus Holz verschiedene Türchen öffnen und die Bewohnenden kennenlernen. Posten 3 befindet sich am Waldrand am Wanderweg.	
Posten 4	Bei Posten 4 wird die Geschichte weitererzählt. Es dreht sich um Abfall in der Natur und dass dieser nicht dorthin gehört. Posten 4 ist auf dem Wanderweg im etwas steileren Aufstieg zu finden.	

Posten 5	Posten 5 dreht sich rund um das Thema «Tiere in der Nacht». Die Geschichte wird weitererzählt (Perimuk trifft seinen Freund Rino die Fledermaus) und die Gäste können einen Blick in die beiden Dunkelkammern werfen. Mit Hilfe der Handytaschenlampe kann etwas Dämmerungslicht erzeugt werden und so können die Tiere darin erkannt werden. Posten 5 befindet sich auf dem Wanderweg, ungefähr in der Mitte des Aufstiegs. Ein guter Ort für eine Trinkpause.	
Posten 6	Bei Posten 6 lernen die Gäste etwas über die Jurafaltung, welche ausschlaggebend für den heutigen Jurapark Aargau ist. Die Geschichte wird weitererzählt und in einem Holzkasten daneben ist die Entstehung der Jurafalten einfach dargestellt. Posten 6 befindet sich noch im Aufstieg auf dem Wanderweg. Ab hier gibt es die Variante Gisliflue, auf der diese Faltungen bestaunt werden können. Es kann aber auch auf dem normalen Perimukweg bis zum nächsten Posten weitergewandert werden.	
Posten 7	Bei Posten 7 trifft Perimuk auf seine Hermelin-Freundin. Er hilft ihr, ein neues Zuhause zu bauen. Digital können die Gäste eine genaue Anleitung für den Bau eines Wieselhaufens herunterladen und zu Hause nachbauen. Auf dem Bild ist neben dem Posten 7 eines der vielen Wegweiserhäuschen zu sehen, welche später erklärt werden. Posten 7 befindet sich auf dem Wanderweg, ab hier führt der Weg	

	gerade aus und später wieder hinunter.	
Posten 8	Bei Posten acht trifft Perimuk auf seinen Freund Bobi der Biber. Er lernt etwas über das Alter der Bäume und kann sein Wissen direkt an der vorhandenen Stammscheibe anwenden. Posten 8 befindet sich auf dem schönen, geraden Wanderwegabschnitt durch den Wald.	
Posten 9	Bei Posten 9 findet Perimuk ein Holzstück, das wie ein Fernrohr aussieht. Damit fällt ihm ein altbekanntes Spiel ein, welches er mit den Gästen spielen möchte. Anschliessend können diese den weiteren Weg mittels diesem Fernrohr finden. Posten 9 befindet sich kurz vor dem Mittagsrastplatz.	
Posten 10	Posten 10 befindet sich beim Mittagsrastplatz, der Feuerstelle «Haselbrünneli». Rund um diesen Rastplatz gibt es eine Magerwiese von nationaler Bedeutung. Bei Posten 10 lernen die Gäste die bunte Insektenwelt dieser Wiese kennen. Hier ist der Mittelpunkt des Weges und ein super Ort für eine Pause. Feuerstelle mit Rost, Holz und Sitzgelegenheiten sind vorhanden.	

Posten 11	Bei Posten 11 trifft Perimuk auf seinen Freund die Eidechse und gemeinsam wird ein neuer Steinhaufen gebaut. Es hat hier genug Platz und Steine, dass die Gäste diverse Steinhäufen und Steintürme bauen können. Posten 11 befindet sich im Abstieg auf dem Wanderweg.	
Posten 12	Bei Posten 12 trifft Perimuk auf seine Freundin die Eule. Er lernt, wie ein Eulenkasten aufgebaut ist und dass gewisse Tiere einen anderen Tagesrhythmus haben. Posten 12 befindet sich am Anfang der naturnahen Wiesen der Juraweid. Hier finden sich viele Eulenkästen und die Gäste können etwas über die Eulen lesen.	
Posten 13	Der Schlussposten 13 befindet sich bei der Juraweid. Die Geschichte wird zu Ende erzählt und hat natürlich ein Happy End. Als Überraschung können alle Gäste ein Jurapark-Armband mit nach Hause nehmen. Die Holzkugel kann abgegeben werden, falls diese nicht benötigt wird.	

Wegweiserhäuschen

Solche Wegweiserhäuschen mit Beschriftung finden sich immer wieder auf dem Wanderweg. Sie zeigen den Gästen den Weg, wenn dieser nicht klar ist oder wenn es eine grosse Abzweigung gibt. Mittels der Holzkugel kann die korrekte Richtung ermittelt werden.



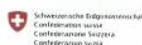
Routenführung:

SchweizMobil

Perimukweg Biberstein (ohne Gatter)



Partner
SchweizMobil:



Abrechnung:

Kostenpunkt	Einnahmen	Ausgaben	Kommentar
Illustration - Gabriel Kramer		CHF 3'000.00	
Dankesgeschenke - Pitch - JPA		CHF 72.40	
Kaugummiautomat - Bargames AG		CHF 266.00	
Armbänder - Jakob Müller AG		CHF 1'556.25	
Holzkugeln - Test - VBS GmbH		CHF 12.75	
Holzkugeln - VBS GmbH		CHF 1'122.90	
Aufbauaterial - Schreinerei Huber		CHF 550.00	
Forstarbeiten - Forstbetrieb Region Aarau		CHF 2'345.45	
Holzarbeiten - Franz Böller		CHF 2'106.00	
Holzarbeiten - Jvo Müller		CHF 963.25	
Audioaufnahmen Geschichte - Mihaela Alb		CHF 500.00	
Briefkasten - Gosner		CHF 69.00	
Aluschildchen Memory - Mobus AG		CHF 426.50	
Postentafeln - Mobus AG		CHF 1'335.50	
Informationstafel neu - Knecht AG		CHF 797.00	
Dankesgeschenke - JPA		CHF 26.00	
Apfelmost für Eröffnung - JPA		CHF 15.00	
Aufbaumaterial - BB		CHF 233.70	
Flyer - Sparn Druck		CHF 737.74	
Stunden Björn (à 50.-)		CHF 21'500.00	430h
Stunden Meli (à 110.-)		CHF 6'600.00	60h
Stunden Anina (à 110.-)		CHF 5'390.00	49h
Stunden Anja (à 110.-)		CHF 700.00	7h
Stunden Andrea (à 110.-)		CHF 440.00	4h
Stunden Sandra (à 110.-)		CHF 660.00	6h
Stunden Geschäftsleitung (à 150.-)		CHF 1'050.00	7h
Stunden Allrounder (à 25.-)		CHF 1'768.75	70.75h
Total Aufwände		CHF 54'244.19	
Swisslos	CHF 12'000.00		
BVB Bürgerliche Vereinigung Biberstein	CHF 1'000.00		
Innotour	CHF 20'000.00		
Total Einnahmen	CHF 33'000.00		
Eigenleistung Jurapark Aargau	CHF 21'244.19		
Bilanz	CHF 54'244.19	CHF 54'244.19	

Finanzübersicht:

Gesamtkosten:	CHF 54'244.19
Personelle Aufwände:	CHF 38'108.75
Externe Aufwände:	CHF 16'135.44

Finanzielle Beiträge:	CHF 23'000.00
Davon Swisslos:	CHF 12'000.00
BVB:	CHF 1'000.00
Innotour:	CHF 20'000.00

Eigenleistungen Jurapark Aargau: CHF 21'244.19 (Differenzbetrag Kosten – Beiträge)

Erwähnung Innotours

Auf der Webseite ist die Unterstützung durch Innotours erwähnt.

[Perimuk-Abenteuer - Jurapark Aargau \(jurapark-aargau.ch\)](http://jurapark-aargau.ch)



Saison

Ganzjährig

Dokumente

[Flyer Perimukweg Biberstein](#)
[Perimuk - Erklärung & Hörprobe](#)

Weiterführende Links

[Biobadi Biberstein](#)
[Gastwirtschaft Juraweid](#)
[Schlossladen Biberstein](#)
[Pizzeria La Pergola](#)

Kontakt

Jurapark Aargau
 Jurapark Aargau Geschäftsstelle
 Linn 51

Perimukweg Biberstein

^{*}Offen

Der Jurasaurus Perimuk sucht in der Jurapark-Gemeinde Biberstein seinen verlorenen Glücksbringer. Bei der Suche helfen ihm seine Freunde – und du?

Perimuk, der Jurasaurus, muss eine Aufgabe lösen: In der Jurapark-Gemeinde Biberstein hat er seinen Glücksbringer verloren. Bei der Suche trifft er auf seine tierischen Freunde, ob sie ihm helfen können? Auch du kannst Perimuk bei seiner Suche behilflich sein. Dafür hörst du dir bei der Starttafel beim Schloss Biberstein den ersten Teil des Hörspiels an und folgst dann den Weghinweisen. Wenn du dem richtigen Weg folgst, erwartet dich am Schluss des Weges eine Überraschung.

So geht's: Der Start des Perimukwegs befindet sich beim Schlossladen vom Schloss Biberstein. Kaufe eine Holzkugel aus dem Automaten (Zweifrankenstein nötig), diese wird dir später den Weg weisen. Mit einem Smartphone oder Tablet scannst du unterwegs die QR-Codes und kannst so der Geschichte lauschen und hoffentlich den verlorenen Glücksbringer wiederfinden.

Zusatzinformationen

Die reine Wanderzeit beträgt ca. 1.5 Stunden, inkl. Rätseln dauert das Abenteuer ca. 4 Stunden.

Kinderwagen: Der Perimukweg ist nicht kinderwagentauglich.

Der Weg konnte im Jahr 2023 mit finanzieller Unterstützung vom Swisslos Fonds, Innotours und der Bürgerlichen Vereinigung Biberstein modernisiert werden.

Kinderfreundlich

Danksagung

Der Jurapark Aargau bedankt sich für die grosszügige Unterstützung sowie die unkomplizierte Abwicklung der Finanzierung in diesem Projekt.

Für den Jurapark Aargau, 20.12.2023

Melanie Friedli Projektleiterin naturnaher Tourismus