

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 gesprayed 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 Steinhaufen 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.	

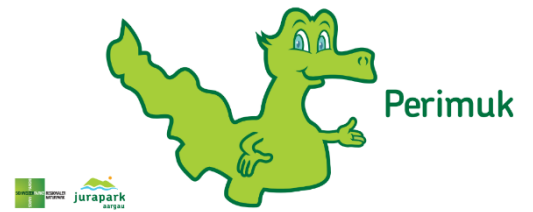
Routenführung:

SchweizMobil  Perimukweg Biberstein (ohne Gatter)



Perimukweg Biberstein – Ablauf Posten

- 1 Startposten Schlossladen Biberstein + Tafel mit Geschichte
-  Infotafel – Wo ist der Start? Info über Weg
- 2 Tafel mit Geschichte – Armband verloren?
- 3 Posten Hochstammbaum + Tafel mit Geschichte
- 4 Tafel mit Geschichte – Gedanken über verlorenes Armband
- 5 Posten Blick in die Dunkelheit + Tafel mit Geschichte
- 6 Posten Faltenjura + Tafel mit Geschichte
- 7 Tafel mit Geschichte – Wiesel mit Anleitung Wieselburg
- 8 Tafel mit Geschichte - Baumalter
- 9 Posten Blick in die Ferne + Tafel mit Geschichte



- 10 Posten Insekten-Memory + Tafel mit Geschichte
- 11 Posten Steintürme bauen + Tafel mit Geschichte
- 12 Posten Eulenhäuser + Tafel mit Geschichte
- 13 Endposten Juraweide + Tafel mit Geschichte

- Total Posten: 14
- Total Posten mit Geschichte und Bildern: 13
 - davon Posten mit haptischen Erlebnissen: 9
- Total Infotafel: 1
- Total wegweisende Kasten: 4-6 (in Abklärung)