

 **Didaktisches Drehbuch zum Bound „Räuber-Rallye durch den Wald“**



**Website:** <https://actionbound.com/bound/PHL-Waldrallye>

**Sozialform:** Gruppenbound (empfohlen: 3 Spielende), kann ebenso allein gespielt werden

**Zeit:** 90 Minuten

**Strecke:** 2 Kilometer

**Start- und Endpunkt:** 49.036873, 9.426951 → 49.037260, 9.428202  
(71579 Spiegelberg, Wanderparkplatz Zollstock)

**Zielgruppe und Ziele:** Spielende ab 10 Jahren begeben sich auf eine Tour durch den Wald und durchlaufen dabei eine Räuber-Ausbildung!

**Inhalte:** Waldwissen, Naturwahrnehmung, Landschaftsentstehung, Baumkunde, Tiere im Wald.

**Gamification-/Storytelling-Idee:** Räuber Rudi zeigt den Spielenden sein Revier und führt sie in die Räubertätigkeiten und Geheimnisse ein. Wenn die Spielenden die Räuber-Ausbildung gut mitmachen und genügend Punkte sammeln, können sie am Ende zu waschechten Räubern ernannt werden!

**Sonstiges/Besonderheiten:** Festes Schuhwerk und Vorladen des Bounds sinnvoll. Bound nicht kinderwagentauglich oder barrierefrei.

Abschnitt	Inhalt	Actionbound-Aufgabenformate
Intro	<b>Einführung in die grundlegenden Bound-Regeln</b> Begrüßung, Regeln für einen respektvollen Umgang mit der Natur	Information
1. Start am Wanderparkplatz „Zollstock“	<b>Einführung in die Rahmengeschichte</b> Begrüßung und Vorstellung durch die Rahmenfigur; Präsentation der Rahmengeschichte durch die Rahmenfigur (Räuber-Ausbildung, waschechte Räuber bei genügend Punkten), Finden des ersten Ortes	Information Ort finden: Karte
2. Der Wald, mein Wohnzimmer	<b>Bedeutung des Waldes, Waldbaden, Wahrnehmung der Umgebung, Nahaufnahmen des Waldes</b> Unter Begleitung der Rahmenfigur: Finden des nächsten Ortes, Einschätzung der Wichtigkeit des Waldes, Finden des nächsten Ortes, aktives, angeleitetes Waldbaden, Wahrnehmung der Umgebung, Auseinandersetzung mit bildlichen Nahaufnahmen aus dem Wald	Ort finden: Karte Quiz: Multiple Choice Information Aufgabe: Audioaufnahme Quiz: Lösungseingabe
3. Landschaftsentstehung	<b>Gesteine, Landschaftsentstehung</b> Finden des nächsten Ortes, Auseinandersetzung mit den örtlichen Gesteinen, Auseinandersetzung mit der örtlichen Landschaftsentstehung	Ort finden: Karte Quiz: Multiple Choice Quiz: Liste sortieren Information
4. Rückschreitende Erosion am Wasserfall	<b>Zustand des Wasserfalls, rückschreitende Erosion (Höhle)</b> Finden des nächsten Ortes, aktives Erkunden des aktuellen Zustands des Wasserfalls, Auseinandersetzung mit der Entstehung der darunterliegenden Höhle (rückschreitende Erosion)	Ort finden: Karte Aufgabe: Videoaufnahme Information Quiz: Liste sortieren
5. Räuber-Turnier am Schotterweg	<b>Nadelwald, „Zapfenwerfen“</b> Finden der nächsten Orte, Kennenlernen des Nadelwaldes, aktives Sammeln und Werfen von Zapfen im Rahmen des Spiels „Zapfenwerfen“	Ort finden: Karte Information Turnier



<b>6. Baumkunde</b>	<b>Waldbäume (Rinde, Art, Auffälligkeiten, Altersbestimmung), „Baum-Fangen“, „Den Wald fühlen“</b> Finden des nächsten Ortes, Auseinandersetzung mit verschiedenen Baumrinden und Baumarten, aktives Berühren von Bäumen im Rahmen des Spiels „Baum-Fangen“, Finden des nächsten Ortes, Sammeln und Kennenlernen von spezifischen Auffälligkeiten hinsichtlich der (örtlichen) Bäume, Finden des nächsten Ortes, Kennenlernen der Methode „Jahresringe zählen“ für die Altersbestimmung von Bäumen, aktives Bestimmen des Alters eines Baumes, tiefergehende Auseinandersetzung mit den Bäumen des Waldes, aktives Fühlen von natürlichen Oberflächen im Rahmen des Spiels „Den Wald fühlen“	Ort finden: Karte Information Aufgabe: Bildaufnahme Quiz: Multiple Choice Turnier Aufgabe: Audioaufnahme Aufgabe: Texteingabe Quiz: Zahl schätzen Aufgabe: Keine Antwort
<b>7. Nachbarn im Wald</b>	<b>Tierstimmen, Verstecken im Wald, Verleih des Räuber-Ordens</b> Finden des nächsten Ortes, Auseinandersetzung mit den Tierstimmen der Nachbarn im Wald, aktives Versteck-Spiel im Wald, Abschluss der Räuber-Ausbildung und Lob durch die Rahmenfigur, Verleih des Räuber-Ordens Abschluss und Verabschiedung durch die Rahmenfigur	Ort finden: Karte Information Quiz: Multiple Choice Turnier
<b>Outro</b>	<b>Informationen zum SFW und dem Projekt</b> Kurzinformation zum Schwäbisch-Fränkischen Wald und dem Projekt „Bounds im Naturpark Schwäbisch-Fränkischer Wald“	Information

 **Didaktisches Drehbuch zum Bound „Rund um die Streuobstwiese“**



**Website:** <https://actionbound.com/bound/PHL-Streuobstwiese>  
**Sozialform:** Gruppenbound (empfohlen: 3 Spielende), kann ebenso allein gespielt werden  
**Zeit:** 90 Minuten  
**Strecke:** keine Angabe  
**Start- und Endpunkt:** 50.575120, 8.629869 (Lahnpark, 35452 Heuchelheim bei Gießen)

**Zielgruppe und Ziele:** Spielende ab 12 Jahren beschäftigen sich vor Ort mit dem Artenschutz, der (Heuchelheimer) Streuobstwiese und erfahren interessante lokale Besonderheiten!  
**Inhalte:** Vogelkunde im Schutzgebiet, Grundlagen zur Streuobstwiese, Bedrohung, Vorteile und Schutz der Streuobstwiese, lokale Apfelsorte „Heuchelheimer Schneeapfel“.

**Gamification-/Storytelling-Idee:** Zwei Rahmenfiguren (Lea und Ben) begleiten die Spielenden.

**Sonstiges/Besonderheiten:** Festes Schuhwerk sinnvoll. Bound nicht kinderwagentauglich oder barrierefrei.

Abschnitt	Inhalt	Actionbound-Aufgabenformate
Intro	<b>Einführung zu Lahnpark, Bound-Thematik und grundlegenden Bound-Regeln</b> Begrüßung, Kurzinformation zum Lahnpark, Regeln für einen respektvollen Umgang mit der Natur Begrüßung, Vorstellung und erste Einblicke in die Thematik des Bounds durch die Rahmenfiguren	Information
1. Die Vogelwelt im Lahnpark	<b>FFH- und Vogelschutzgebiet, regionale Vogelarten, Wahrnehmung der Umgebung</b> Unter Begleitung der Rahmenfiguren: Finden des ersten Ortes, Auseinandersetzung mit den Begriffen „FFH- und Vogelschutzgebiet“ sowie dem Netzwerk „Natura 2000“, Sammeln und (bildliches) Kennenlernen von hier lebenden Vogelarten und deren Schutzgebiete, Wahrnehmung von Naturgeräuschen in der Umgebung	Ort finden: Karte Information Quiz: Multiple Choice Aufgabe: Texteingabe Quiz: Zahl schätzen Aufgabe: Audioaufnahme
2. Zahlen, Daten, Fakten	<b>Grundlagen zur Streuobstwiese und deren Bedrohungen</b> Finden des zweiten Ortes, Auseinandersetzung mit den Grundlagen zum Begriff „Streuobstwiese“, detaillierte Beschäftigung mit den Strukturen (z.B. Bäumen) einer Streuobstwiese, Sammeln und Kennenlernen von Bedrohungen für die Streuobstwiese und deren folgenden Rückgang im Allgemeinen und Konkreten (für Heuchelheim)	Ort finden: Karte Aufgabe: Texteingabe Information Quiz: Zahl schätzen Aufgabe: Audioaufnahme
3. Vorteile von Streuobstwiesen	<b>Vorteile der Streuobstwiese</b> Finden des dritten Ortes, Sammeln und Kennenlernen der Vorteile von Streuobstwiesen, aktives Finden der zum Ernten markierten Bäume und Pflücken von Obst, Reflektieren des eigenen Anbaus und der Ernte	Ort finden: Karte Aufgabe: Audioaufnahme Information Aufgabe: Bildaufnahme Umfrage
4. Der Heuchelheimer Schneeapfel	<b>Der Heuchelheimer Schneeapfel, Apfelsorten mit exotischen Namen</b> Finden des vierten Ortes, Kennenlernen der regionalen Obstsorte „Heuchelheimer Schneeapfel“, aktives Finden des Heuchelheimer Schneeapfels auf der Streuobstwiese, Auseinandersetzung mit weiteren Apfelsorten mit exotischen Namen	Ort finden: Karte Information Quiz: Multiple Choice Aufgabe: Bildaufnahme



<b>5. Beitrag zur Nachhaltigkeit</b>	<b>Wachsende vs. bedeutende Apfelsorten, Schutz von Streuobstwiesen</b> Finden des fünften Ortes, Einschätzung und Einführung hinsichtlich des Verhältnisses von wirtschaftlich bedeutenden Apfelsorten, Sammeln, Kennenlernen und Bewerten von Maßnahmen für den Schutz von Streuobstwiesen	Ort finden: Karte Quiz: Multiple Choice Information Aufgabe: Texteingabe Umfrage
<b>Outro</b>	<b>Thematischer Rückblick und Ausblick</b> Eigenständiger Rückblick auf die Inhalte der angelaufenen Standorte, Dank und Verabschiedung durch die Rahmenfiguren mit Ausblick auf das zukünftige Alltagshandeln der Spielenden	Quiz: Liste sortieren Information

 **Didaktisches Drehbuch zum Bound „Rundflug mit Biene Maggy“**



**Website:** <https://actionbound.com/bound/PHL-Bienen>

**Sozialform:** Gruppenbound (empfohlen: 3 Spielende), kann ebenso allein gespielt werden

**Zeit:** 90 Minuten

**Strecke:** 3 Kilometer

**Start- und Endpunkt:** 49.076641, 9.663009 → 49.079533, 9.662301  
(74523 Schwäbisch Hall, Binsenchbach)

**Zielgruppe und Ziele:** Spielende ab 8 Jahren (mit Begleitung durch Erwachsene) lernen Biene Maggy und ihr Bienenvolk kennen und erkunden die Bedeutung von Bienen für Natur und Mensch.

**Inhalte:** Merkmale von Bienen, Bienenvolk, lokaler Raum „Starkholzbacher See“, Honigproduktion, Befruchtung von Pflanzen, Wildbienen, Schutz der Bienen.

**Gamification-/Storytelling-Idee:** Biene Maggy zeigt den Spielenden die Umgebung und erzählt mehr über sich und ihr Bienenvolk. Die Spielenden erhalten Nektar-Punkte, wenn sie „fleißig wie die Bienen“ mitarbeiten. Das Ziel ist es, möglichst viele Nektar-Punkte zu sammeln.

**Sonstiges/Besonderheiten:** Bound ist kinderwagentauglich und barrierefrei.

Abschnitt	Inhalt	Actionbound-Aufgabenformate
Intro	<b>Einführung in die grundlegenden Bound-Regeln</b> Begrüßung, Regeln für einen respektvollen Umgang mit der Natur	Information
1. Start	<b>Einführung in die Rahmengeschichte, Einstimmung in die Thematik „Bienen“</b> Begrüßung und Vorstellung durch die Rahmenfigur; Präsentation der Rahmengeschichte durch die Rahmenfigur (beim Kennenlernen rund um die Bienen fleißig mitarbeiten, möglichst viele Nektar-Punkte verdienen), Finden des Startpunkts und des ersten Ortes, aktives Drehen der Flügel und Zählen der Umdrehungen an der örtlichen Holz-Biene, Beantwortung von Schätzfragen an der örtlichen Infotafel	Information Ort finden: Karte Aufgabe: Texteingabe
2. Das Bienenvolk	<b>Erkundung des Lehrbienenstands und der Bienenzargen, Merkmale einer Biene, das Bienenvolk (im Bienenschaukasten)</b> Unter Begleitung der Rahmenfigur: Finden des nächsten Ortes, aktive Erkundung des örtlichen Lehrbienenstands (Finden der sechs Holz-Bienen), Auseinandersetzung mit den Merkmalen einer Biene (Körperteile, Stachel), Auseinandersetzung mit den Mitglieder:innen des Bienenvolkes (Arbeiterinnen, Drohnen, Bienenkönigin), Kennenlernen der Bienenzargen, Wahrnehmung der Umgebung und Kennenlernen des Ursprungs des Summens der Bienen, jahreszeitabhängige Beobachtung des Bienenschaukastens und Finden der Bienenkönigin	Ort finden: Karte Aufgabe: Bildaufnahme Information Quiz: Liste sortieren Quiz: Lösungseingabe Quiz: Multiple Choice Quiz: Zahl schätzen Aufgabe: Audioaufnahme Umfrage
3. Musikalische und sportliche Bienen am See	<b>Musizieren, Geschichte des Starkholzbacher Sees, Wahrnehmung der Umgebung, „Nektar Sammeln“</b> Finden der nächsten Orte, Musizieren an den örtlichen Klangstäben, Finden des nächsten Ortes, Kennenlernen der Geschichte des Starkholzbacher Sees, Wahrnehmung und Bewertung der Umgebung, aktives Einfühlen in die Arbeit der Bienen durch das Sammeln von „Nektar“ (Steinchen) im Rahmen des Spiels „Nektar sammeln“	Ort finden: Karte Information Aufgabe: Audioaufnahme Turnier



<b>4. Rund um den Honig</b>	<b>Von der Biene bis zum Honigglas</b> Finden des nächsten Ortes, Auseinandersetzung mit den Hintergründen von Honig (anzufliegende Blüten, Nutzen des Honigs, Honigproduktion), Reflexion der Honigproduktion	Ort finden: Karte Information Quiz: Zahl schätzen Aufgabe: Keine Antwort Aufgabe: Texteingabe
<b>5. Auf dem Weg zur Streuobstwiese</b>	<b>Einführung in den Bestäubungsvorgang, Grundlagen zur Streuobstwiese</b> Finden des nächsten Ortes, Kennenlernen des Bestäubungsvorgangs, aktives Suchen nach und Kennenlernen von bienenfreundlichen Blüten und Pflanzen, Finden des nächsten Ortes, Kennenlernen der Streuobstwiese, aktives Suchen von Obstbäumen und Pflanzen auf der Streuobstwiese	Ort finden: Karte Aufgabe: Bildaufnahme Information Aufgabe: Audioaufnahme
<b>6. Von der Blüte zum Apfel</b>	<b>„Von der Blüte zum Apfel“, Bedeutung der Bienen</b> Finden des nächsten Ortes, Auseinandersetzung mit dem Vorgang „Von der Blüte zum Apfel“, Auseinandersetzung mit der Bedeutung der Bienen für Natur und Mensch	Ort finden: Karte Information Quiz: Lösungseingabe Quiz: Multiple Choice Aufgabe: Audioaufnahme
<b>7. Wildbienen</b>	<b>Wildbienen und deren Unterschiede zu Honigbienen</b> Finden des nächsten Ortes, Sammeln von Unterschieden zwischen Honig- und Wildbienen, Auseinandersetzung mit den Eigenschaften von Wildbienen	Ort finden: Karte Aufgabe: Audioaufnahme Information Quiz: Multiple Choice Quiz: Zahl schätzen
<b>8. Ende</b>	<b>Ausblick, Schutz der Bienen, Nektar-Punkte-Sammlung</b> Finden des nächsten Ortes, Betonung der Bedeutung der Bienen mit Bezugnahme auf das mögliche Alltagshandeln der Spielenden, Erarbeitung von Maßnahmen zum Schutz und zur Unterstützung der Bienen (u.a. Bauanleitung für ein Insektenhotel) Abschluss, Lob, Präsentation der Nektar-Punkte-Sammlung, Dank und Verabschiedung durch die Rahmenfigur	Ort finden: Karte Information Aufgabe: Audioaufnahme
<b>Outro</b>	<b>Feedback, Informationen zum SFW und dem Projekt</b> Bewertung des Bounds, Kurzinformation zum Schwäbisch-Fränkischen Wald und dem Projekt „Bounds im Naturpark Schwäbisch-Fränkischer Wald“	Aufgabe: Texteingabe Information

 **Didaktisches Drehbuch zum Bound „Waldbaden“**



**Website:** <https://actionbound.com/bound/PHL-Waldbaden>

**Sozialform:** Gruppenbound (empfohlen: 3 Spielende), kann ebenso allein gespielt werden

**Zeit:** 150 Minuten

**Strecke:** 5 Kilometer

**Start- und Endpunkt:** 48.987273, 9.600344 (71540 Murrhardt, Karnsberger Straße)

**Zielgruppe und Ziele:** Spielende ab 10 Jahren führen im Wald ruhige Wahrnehmungs- und Bewegungsübungen durch, setzen dabei unterschiedliche Sinne ein und erleben so den Wald aus einer anderen Perspektive.

**Inhalte:** Achtsamkeitsschulung, Hintergründe zum Waldbaden, Bewegungsübungen, Pflanzenkunde, Sinneswahrnehmung, kreative Gestaltungen.

**Gamification-/Storytelling-Idee:** Zwei Rahmenfiguren (Bademeisterin Pia und ihr Freund Pit) begleiten die Spielenden.

**Sonstiges/Besonderheiten:** Mitnahme von Schnur, Schere/Messer und Handtuch sinnvoll.

Bound nicht kinderwagentauglich oder barrierefrei.

Abschnitt	Inhalt	Actionbound-Aufgabenformate
Intro	<b>Einführung in die grundlegenden Bound-Regeln</b> Begrüßung, Regeln für einen respektvollen Umgang mit der Natur	Information
1. Glückssteine	<b>Einführung in die leitende Geschichte „Glückssteine“</b> Finden des ersten Ortes, Begrüßung und Vorstellung durch die Rahmenfiguren, Präsentation der leitenden Geschichte durch die Rahmenfiguren (Stein bei Glücksmoment von linke in rechte Hosentasche wandern lassen, am Abend Glückssteine zählen und erinnern), aktives Sammeln von Steinen für die linke Hosentasche und Präsentation des nachfolgenden Vorgehens mit diesen	Ort finden: Karte Information Aufgabe: Keine Antwort
2. Bergauf	<b>Wahrnehmung des Atems, Grundlagen zum Waldbaden</b> Unter Begleitung der Rahmenfiguren: Finden der nächsten Orte, aktives, angeleitetes Einstimmen und Atmen, Beschäftigung mit dem eigenen Atem, Auseinandersetzung mit dem Thema „Waldbaden“, Erinnerung an die Glückssteine	Ort finden: Karte Aufgabe: Audioaufnahme Quiz: Multiple Choice Information
3. Körper spüren	<b>Spüren des Körpers durch Dehnen, Lockern und Entspannen</b> Finden des nächsten Ortes, aktives, angeleitetes Dehnen, Lockern und Entspannen	Ort finden: Karte Aufgabe: Keine Antwort
4. Flora	<b>Beschäftigung mit verschiedenen Pflanzen</b> Finden des nächsten Ortes, jahreszeitabhängiges, aktives Suchen einer bildlich präsentierten Pflanze mit Pflanzenbestimmung, aktives Suchen einer Tanne und Wahrnehmen ihres Geruchs, Erinnerung an die Glückssteine	Ort finden: Karte Umfrage Quiz: Multiple Choice Aufgabe: Texteingabe Information
5. Unsere Sinne	<b>Wahrnehmung der Umgebung mit allen Sinnen</b> Finden des nächsten Ortes, Genießen des Weitblicks, Wahrnehmung der Umgebung (riechen, fühlen), Auseinandersetzung mit den Naturgeräuschen und aktive Erzeugung von Geräuschen mit Naturmaterialien	Ort finden: Karte Aufgabe: Keine Antwort Aufgabe: Texteingabe Information Aufgabe: Audioaufnahme



<b>6. Bach</b>	<b>Fühlen des Wassers, Bauen eines Steinturms</b> Finden des nächsten Ortes, aktives, angeleitetes Fühlen von Wasser am Bach, aktives Bauen eines möglichst hohen Steinturmes in Form eines Turniers, Erinnerung an die Glückssteine	Ort finden: Karte Information Aufgabe: Keine Antwort Turnier Aufgabe: Bildaufnahme
<b>7. Kunst</b>	<b>Sammeln von Naturmaterialien, Erschaffung von Natur-Kunst</b> Finden des nächsten Ortes mit gleichzeitigem aktivem Sammeln von Naturmaterialien, aktives, angeleitetes Bauen eines Natur-Mobiles	Ort finden: Karte Aufgabe: Bildaufnahme
<b>8. Psssst!</b>	<b>Bewusste Wahrnehmung eines Klangs, Schleichen durch den Wald</b> Finden des nächsten Ortes, aktive Verfolgung eines entfernten Klangs durch den Wald mit anschließender Bewertung, aktives, leises Schleichen durch den Wald	Ort finden: Karte Umfrage Aufgabe: Audioaufnahme
<b>9. Alte Eiche</b>	<b>Reflexion hinsichtlich der Anfangsgeschichte, Einflüsse durch den Menschen</b> Finden des nächsten Ortes, Erinnerung an die Anfangsgeschichte, Reflektieren der schönen Momente, Auseinandersetzung mit den Einflüssen und Veränderungen im Wald durch den Menschen Abschluss und Verabschiedung durch die Rahmenfiguren	Ort finden: Karte Aufgabe: Audioaufnahme Information Aufgabe: Texteingabe
<b>Outro</b>	<b>Informationen zum SFW und dem Projekt</b> Kurzinformation zum Schwäbisch-Fränkischen Wald und dem Projekt „Bounds im Naturpark Schwäbisch-Fränkischer Wald“	Information



 **Didaktisches Drehbuch zum Bound „Wildtieren auf der Spur“**



**Website:** <https://actionbound.com/bound/PHL-Wildtiere>

**Sozialform:** Gruppenbound (empfohlen: 3 Spielende), kann ebenso allein gespielt werden

**Zeit:** 180 Minuten

**Strecke:** 4 Kilometer

**Start- und Endpunkt:** 48.959434, 9.447414 (71522 Backnang, Zeller Weg)

**Zielgruppe und Ziele:** Spielende ab 10 Jahren (Begleitung durch Erwachsene empfohlen) begeben sich auf die Suche nach den Wildtieren und setzen sich mit ihrem Lebensraum auseinander.

**Inhalte:** Wald als Ökosystem und Biotop, Tiere in Waldgewässern (Flusskrebis), Ernährungsweisen der Tiere, Müll im Wald, Tierstimmen, Tierspuren, Stockwerkbau des Waldes, Wildgehege und Damwild.

**Gamification-/Storytelling-Idee:** Füchsin Sally (Vorsitzende der Wildtier-Gemeinschaft) führt die Spielenden umher, zeigt den Lebensraum der Wildtiere und stellt die Spielenden ihren Mitbewohner:innen vor. Diese haben einige Überraschungen vorbereitet. So können die Spielenden nach jedem erfolgreichen Abschnitt Zahlen-Sterne erhalten und am Ende wartet eine große Überraschung auf sie!

**Sonstiges/Besonderheiten:** Festes Schuhwerk, wetterfeste Kleidung und Vorladen des Bounds sinnvoll. Bound nicht kinderwagentauglich oder barrierefrei.

Abschnitt	Inhalt	Actionbound-Aufgabenformate
Intro	<b>Einführung in die grundlegenden Bound-Regeln</b> Begrüßung, Regeln für einen respektvollen Umgang mit der Natur	Information
1. Start	<b>Einführung in die Rahmengeschichte</b> Begrüßung und Vorstellung durch die Rahmenfigur, Präsentation der Rahmengeschichte durch die Rahmenfigur (Tour durch den Lebensraum der Wildtiere, Vorstellung bei den verschiedenen Mitbewohner:innen, diese haben Überraschungen vorbereitet), Finden des ersten Ortes	Information Ort finden: Karte
2. Leben in Waldgewässern	<b>Grundlagen zum Biotop, Wahrnehmung der Umgebung, Tiere in Waldgewässern – spezifisch der Flusskrebis, Schutz des Flusskrebis</b> Unter Begleitung der Rahmenfigur: Finden des nächsten Ortes, Kennenlernen von Grundlagen zum Biotop, Wahrnehmung der Umgebung im Hinblick auf Wildtiere, Auseinandersetzung mit den Tieren der Waldgewässer, Kennenlernen des Flusskrebis, Auseinandersetzung mit Maßnahmen zum Schutz des Flusskrebis, erste Überraschung	Ort finden: Karte Information Aufgabe: Audioaufnahme Quiz: Multiple Choice
3. Tierweitsprung	<b>Sprungweiten der Wildtiere (im Vergleich zu den Menschen)</b> Finden des nächsten Ortes, aktives Weitspringen als Ausgangspunkt, Auseinandersetzung mit den Sprungweiten der Wildtiere, zweite Überraschung	Ort finden: Karte Turnier Information Quiz: Zahl schätzen, Quiz: Multiple Choice
4. Nahrung im Wald	<b>Totholz, Nahrung der Wildtiere, die drei Ernährungsweisen</b> Finden des nächsten Ortes, Kennenlernen der Hintergründe zum Totholz, aktives Sammeln von Nahrung der Wildtiere, Kennenlernen der verschiedenen Ernährungsweisen der Wildtiere (Pflanzenfresser, Allesfresser, Fleischfresser), dritte Überraschung	Ort finden: Karte Information Aufgabe: Bildaufnahme Aufgabe: Texteingabe



<b>5. Müll als Gefahr</b>	<b>Problematik „Müll im Wald“ und Maßnahmen dagegen</b> Finden des nächsten Ortes, Auseinandersetzung mit der Problematik „Müll im Wald“, Sammeln von Maßnahmen gegen Müll im Wald	Ort finden: Karte Information Aufgabe: Audioaufnahme Aufgabe: Texteingabe
<b>6. Tierstimmen</b>	<b>Aufforstung im Wald, Tierstimmen</b> Finden des nächsten Ortes, Kennenlernen der Hintergründe der Aufforstung, Auseinandersetzung mit verschiedenen Tierstimmen, vierte Überraschung	Ort finden: Karte Information Quiz: Multiple Choice
<b>7. Tierspuren</b>	<b>Fährten und Spuren der Wildtiere, Stockwerkbau des Waldes</b> Finden des nächsten Ortes, aktives Suchen von Fährten und Spuren, Auseinandersetzung mit Spuren verschiedener Wildtiere, Kennenlernen des „Stockwerkbau des Waldes“, Sammeln von tierischen Vertreter:innen für die fünf Schichten, aktive (bildliche) Unterteilung des örtlichen Waldes in verschiedene Stockwerke, fünfte Überraschung	Ort finden: Karte Information Quiz: Liste sortieren Aufgabe: Texteingabe Aufgabe: Bildaufnahme
<b>8. Tierische Genuss-Wanderung</b>	<b>Aufmerksame Genuss-Wanderung</b> Finden der nächsten Orte im Rahmen einer angeleiteten Wanderung ohne Aufgaben, aktives Genießen des Waldes, Wahrnehmung der Umgebung	Information Ort finden: Karte Umfrage
<b>9. Wildgehege</b>	<b>Wildgehege, Fütterungsverbot, Damwild, „Fitnessstest“</b> Finden des nächsten Ortes, Kennenlernen des örtlichen Wildgeheges, Auseinandersetzung mit den Hintergründen zum Wildgehege, Hinweis auf das Fütterungsverbot, Auseinandersetzung mit dem Damwild, sechste Überraschung, Finden der nächsten Orte, „Fitnessstest“ im Rahmen eines Turniers	Ort finden: Karte Information Quiz: Multiple Choice Quiz: Lückentext Turnier
<b>10. Tierische Wohnräume</b>	<b>Wohnräume der Wildtiere</b> Finden des nächsten Ortes, aktives Suchen von Wohnräumen der Wildtiere, Finden des nächsten Ortes	Ort finden: Karte Information Aufgabe: Texteingabe
<b>11. Ende</b>	<b>Auflösung hinsichtlich der Zahlen, Verleih des Wildtier-Ordens</b> Finden des nächsten Ortes, Auflösung hinsichtlich des Sinns der gesammelten Zahlen, Verleih des Wildtier-Ordens bei richtiger Eingabe der gesammelten Zahlen Abschluss, Lob, Dank und Verabschiedung durch die Rahmenfigur	Ort finden: Karte Information Quiz: Lösungseingabe
<b>Outro</b>	<b>Feedback, Informationen zum SFW und dem Projekt</b> Freiwillige Rückmeldung zum Bound, Kurzinformation zum Schwäbisch-Fränkischen Wald und dem Projekt „Bounds im Naturpark Schwäbisch-Fränkischer Wald“	Umfrage Aufgabe: Audioaufnahme Information