

Presseinformation

13.12.2017

**Startschuss für Murmelspaß am 17.12.:**

**Bespielbare Murmelkunstwerke für zwei Monate in Spielmuseum und Filzwelt.**

Heiß geliebt und sehnsüchtig erwartet, sind die Murmelwochen aus dem winterlichen Veranstaltungskalender nicht mehr wegzudenken.

**Über zwanzig Murmelburgen, Flipper, Wettrenn- und Kurbelbahnen halten auch in diesem Jahr für neun Wochen Einzug in beide Standorte des Spielmuseums; und im Dachgeschoss der Filzwelt können Tausende von Murmeln gleichzeitig über eine gut 30 Meter lange Riesenstrecke rollen.**

Kurz vor dem dritten Advent gehen die Vorbereitungen für die Murmelwochen in den Endspurt: Es gilt, die große Start-Tribüne in der Filzwelt aufzubauen, damit die Kugeln auf ihrem vierteiligen Parcours das nötige Gefälle haben. Und auf den Raumplänen des Spielmuseums werden Aufstellungsvarianten getestet, damit die ausgewählten Standorte passgenau für die einzelnen Bahnen vorbereitet werden können. Gut gepolstert, müssen die Holzkunstwerke dann in mehreren Transportfahrten von Hannover nach Soltau geholt und hier schließlich aufgestellt und montiert werden.

Am Sonntag ist es dann soweit: Die bunten Glaskugeln können auf die Reise durch verschiedenste Fantasielandschaften geschickt werden.

**Alle Bahnen stammen aus der Werkstatt des Hannoveraner Ingenieurs Ortwin Grüttner.**

Unter seinen Händen entstehen Jahr für Jahr mit schier unerschöpflicher Fantasie und großem technischen Können einzigartige Murmelkunstwerke. Ganz neu ist beispielsweise das raffinierte „**Treppenhaus**“, in dem Murmeln mit Hilfe von Kurbeln in Wettrennen geschickt werden können; gleichfalls frisch von der Werkbank kommt die „**Wuslibahn**“, in der Riesenwürmer in allen Regenbogenfarben Murmeln schlucken und wieder ausspeien.

Neben solchen Neuheiten können sich die Murmelfans aber auch auf beliebte Klassiker wie das Murmelmechanikum freuen: Hier werden die kleinen Kugeln von einem Startpunkt aus über versteckte Weichen auf verschiedene abenteuerliche Wege geschickt, wandern durch Tunnel, über Schwenkarme und Zahnräder, über Wippen und Rampen. Nicht fehlen dürfen eindrucksvolle Burgen mit geheimen Gängen, Verliesen, Türmen, Gewölben, schwankenden Brücken und manch anderen Überraschungen. Für Freunde von spannenden Geschicklichkeitsspielen stehen

verschiedene Flipper bereit, bei denen es gilt, die Murmeln durch abwechslungsreiche Landschaften in Ziele – vom Blütenkelch bis zum Drachenschlund – zu steuern. Wer es geruhsamer mag, kommt bei den fantasievollen Kuller- oder den trickreichen Kurbelbahnen auf seine Kosten. Mit „Stadt-Land-Burg“ und einer zehnteiligen Wettrennbahn kommen im Spielmuseum zudem gleich zwei besonders große Bahnen zum Einsatz.

Stockwerkfüllend ist die Riesenmurmelbahn im Dachgeschoss der Filzwelt: Hier suchen sich die Murmeln Wege über 27 verschiedene, jeweils einen Meter lange Elemente: z.B. durch ein Städtchen und eine Baustelle, einen Autostau und ein Fußballstadion, durch einen Pilzwald, über eine Klangtreppe und eine Sprungschanze. Von Jahr zu Jahr verändert sich die Bahn, wird anders zusammengesetzt, bekommt Zuwachs oder **neue Farbakzente**. Wenn hier die Murmeln gleich becherweise ins Rennen geschickt werden, beginnt das große Rauschen.

Der Zugang zu den Murmelbahnen ist jeweils im Eintritt zum Spielmuseum bzw. zur Filzwelt enthalten; es gibt zudem ein zeitlich flexibles Kombiticket. In beiden Museen gilt die familienfreundliche Regelung, dass Eltern maximal für ein Kind zahlen; und beide Einrichtungen bieten eine günstige Jahreskarte an.

Öffnungszeiten: täglich von 10 bis 18 Uhr (einzige Ausnahme: Heilig Abend nur bis 13 Uhr).

Für weitere Auskünfte:

Antje Ernst

Spielmuseum Soltau, Poststr. 7+15, 29614 Soltau, Tel: 05191-82182

[ernst@spielmuseum-soltau.de](mailto:ernst@spielmuseum-soltau.de)

felto – Filzwelt Soltau, Marktstraße 19, 29614 Soltau, Tel: 05191-9737582

[presse@filzwelt-soltau.de](mailto:presse@filzwelt-soltau.de)