

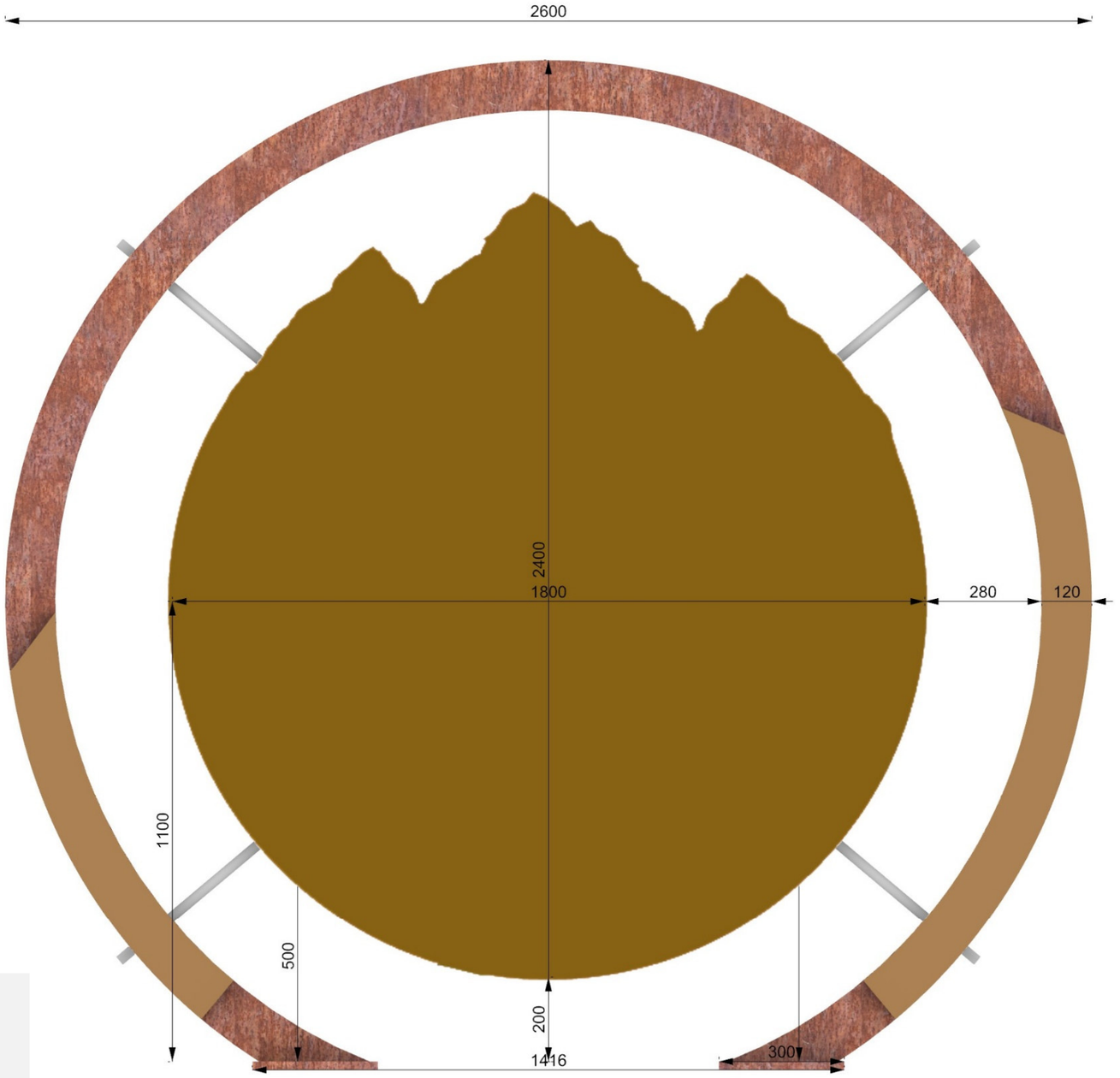
MURMELI-LAND

KONZEPT (ÜBERBAUUNGSORDNUNG)

02.09.2026

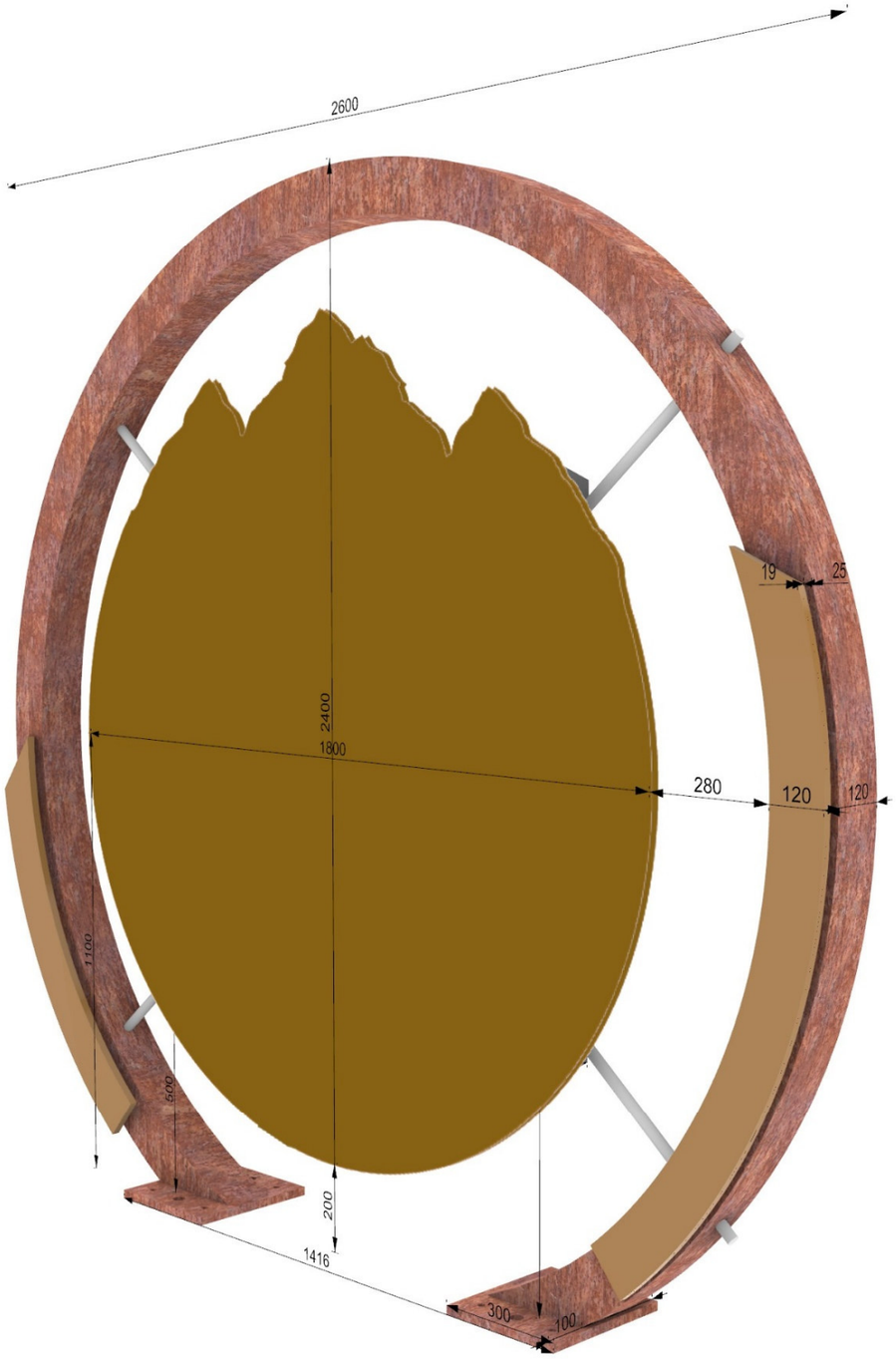
pronatour
Entwicklung und Umsetzung von Erlebnisprojekten

TAFELGESTELLE



Gestell – Infostele:

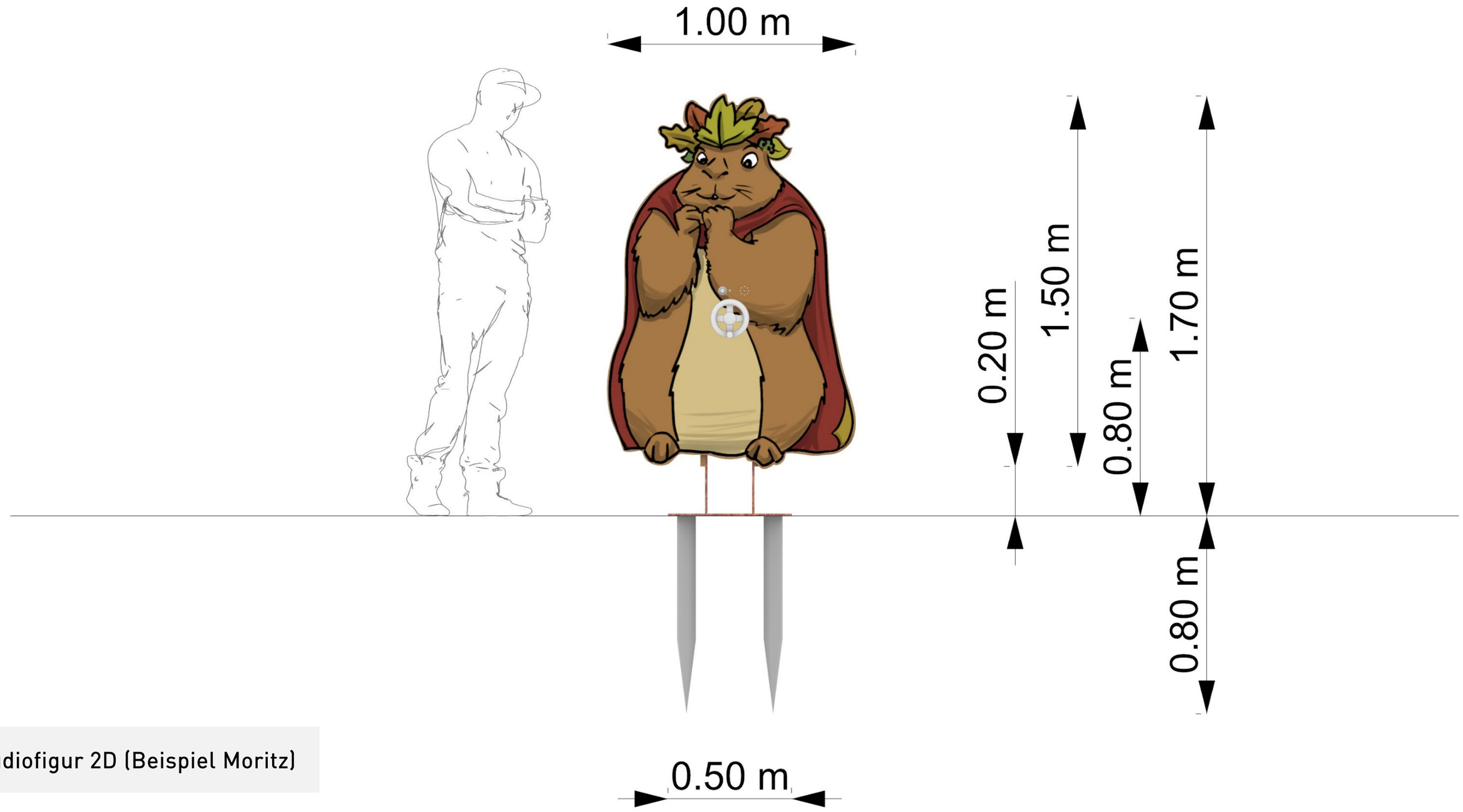
Cortenstahl mit Holzverkleidung



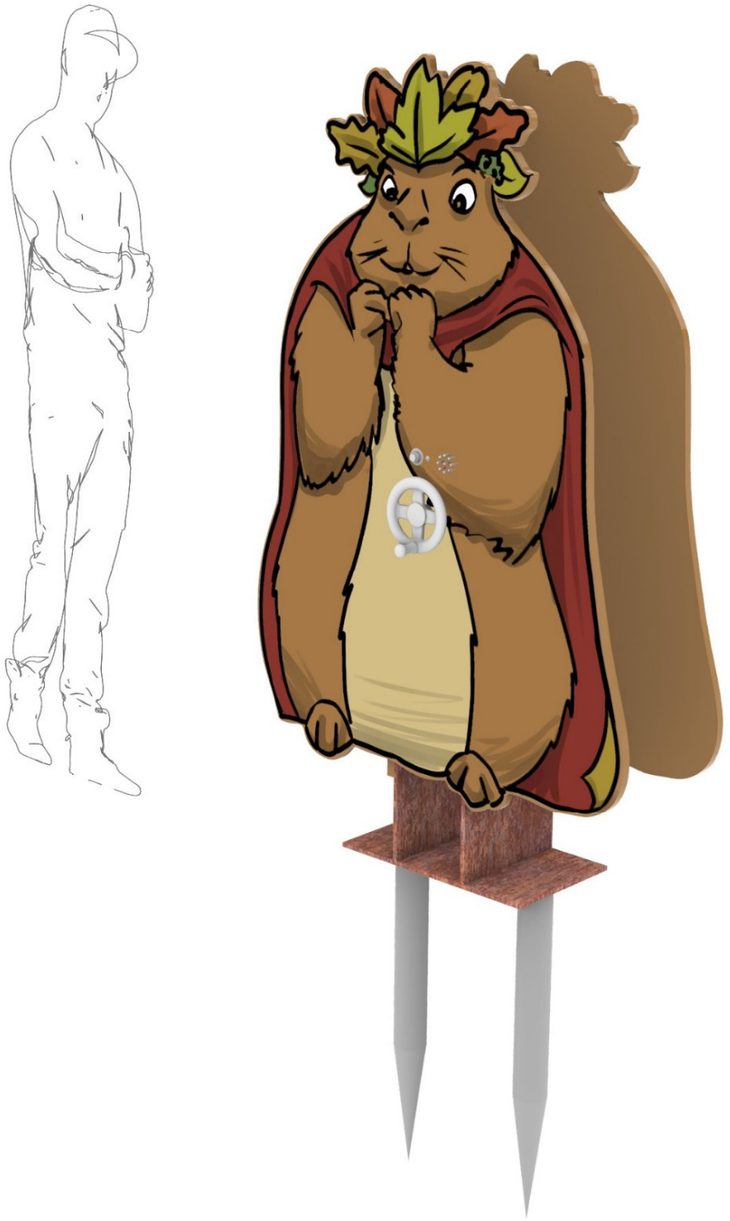
Gestell – Infostele:

Cortenstahl mit Holzverkleidung

AUDIOFIGUREN

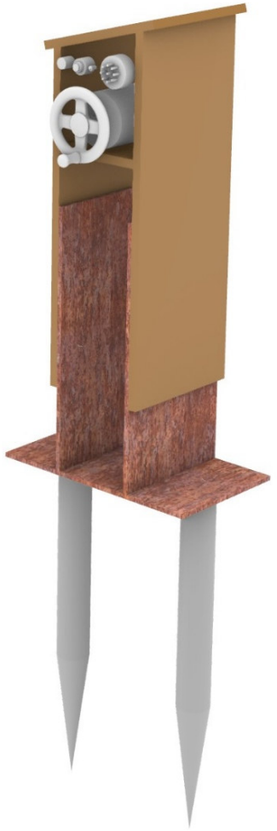


Audiofigur 2D (Beispiel Moritz)

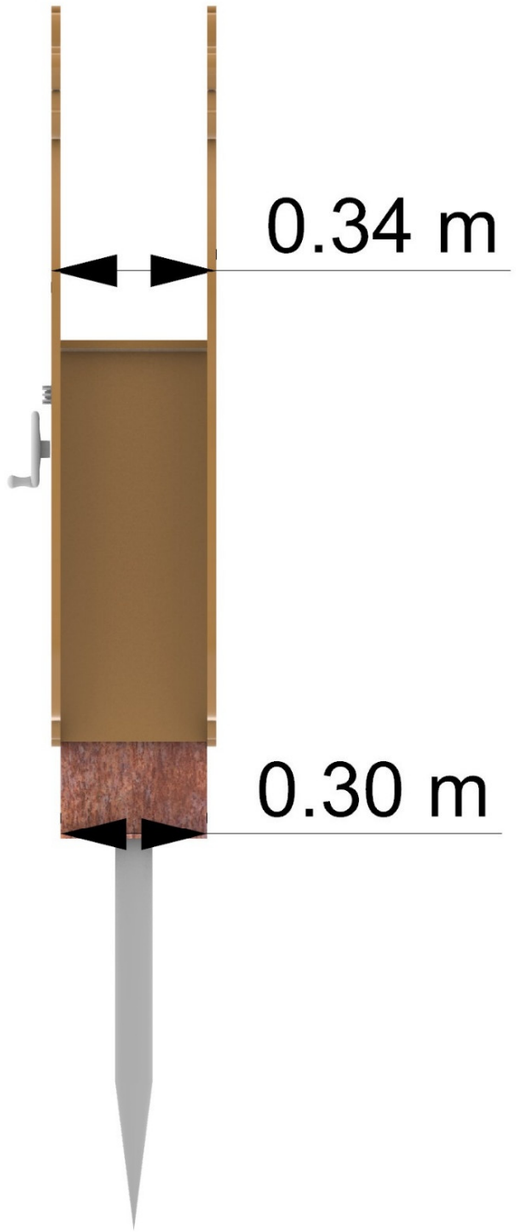


Audiofigur 2D (Beispiel Moritz)





Audiofigur 2D (Beispiel Moritz)



Audiofigur 2D (Beispiel Moritz)

LAGE


Mülkerblatte
Leiterli
Tschuggewald
Stutz
Golderne
Vogelsegge
Garti
Lischnere
Balemad
Löubli
Hubel
Im Loch
Rosszun
Chasper-Ribeweid
Äbehüsli
Indere Spisgrabe
Ufem Pörtli
Betelbode
Schopf
Stoos
1903
1946
1936
1932
1907
1868
1844
1846
1887
1884
1823
1789
1756
1768
1747
1616
1593
1637
1672
1668
1450
1474
1469
1825
1734
1889
1805
1769
1750
2001
1800
1700
1600
1500
1300
Wegverlauf


11. Das Geheimnis
8. Tierstimmen
10. Wunderwald
9. Ameisenlabyrinth
7. Schmetterlingsflug
2. Riesenschaukel
6. Alpwelt
1. Willkommen
5. Pollenbahn
3. Wasserreich
4. Murmeltierbau
Erlebnisstationen
Mülkerblatte
Leiterli
Golderne
Hubel
Im Loch
Vogelsegge
Äbehüsli
Rosszun
Ufem Pörtli
Schopf
Indere Spisgrabe
Betelbode
Im Spis
Lischnere
Garti
Löubli
Balemad
Stoos
1903
1946
1884
1907
1823
1789
1756
1844
1936
1932
1868
1846
1769
1805
1889
1750
1734
1469
1474
1450
1593
1747
1616
1768
1800
1700
1600
1300

ERLEBNISSTATIONEN

1. WILLKOMMEN

INSZENIERUNGSÜBERSICHT ...

Thema: Begrüssung, Wegüberblick, Einführung in Storyline

Protagonist: König Moritz, das Murmeltier

Das Abenteuer beginnt: „Möchtest du das Murmeli-Land kennen lernen und wissen, was das Geheimnis des Planeten Betelberg ist? Dann komm mit mir auf eine Reise zu meinen Freund:innen und den verschiedenen Welten auf unserem Planeten! Die Tiere und Pflanzen werden dir spannende Geschichten erzählen und es gibt jede Menge Abenteuer zu bestehen. Die Planetenbewohner:innen verraten dir dann auch ihr ganz persönliches Geheimnis – aber nur, wenn du die Rätselaufgaben bei den Erlebnisstationen lösen kannst ... Und am Ende werden dich die einzelnen Lösungen zum großen Geheimnis führen!“



Erlebniselemente:

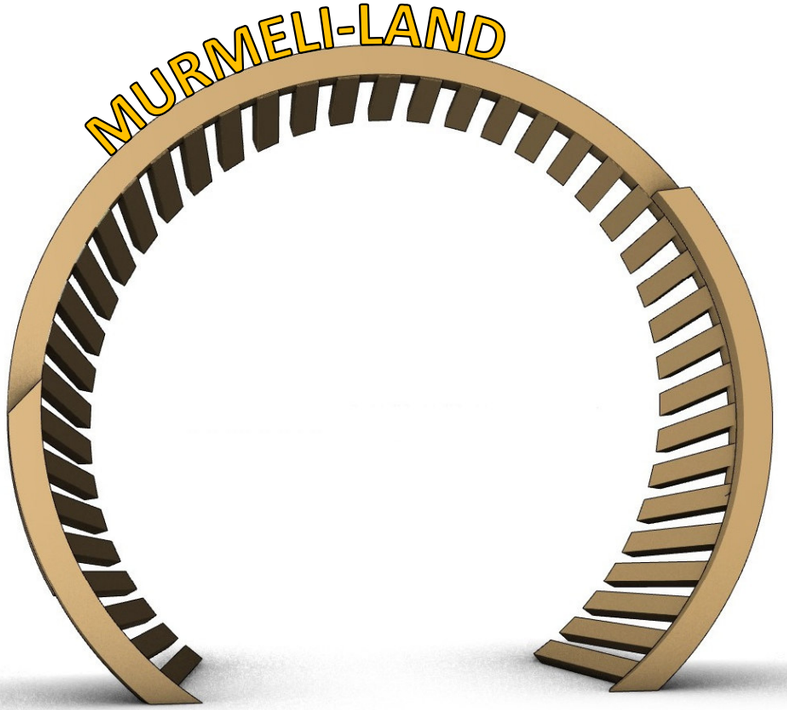
- Eingangsbogen
- Infotafel Orientierung
- Audiofigur Moritz
- Interaktive Infotafel
  mit Kugelspiel „1,2 oder 3“





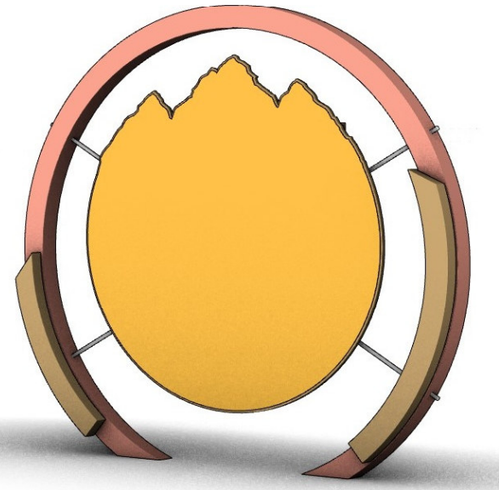
1. WILLKOMMEN

ERLEBNISELEMENTE ...



1.1 Eingansgbogen

Das „Tor zum Erlebnis“ in unmittelbarer Gebäudenähe signalisiert den Wegstart.

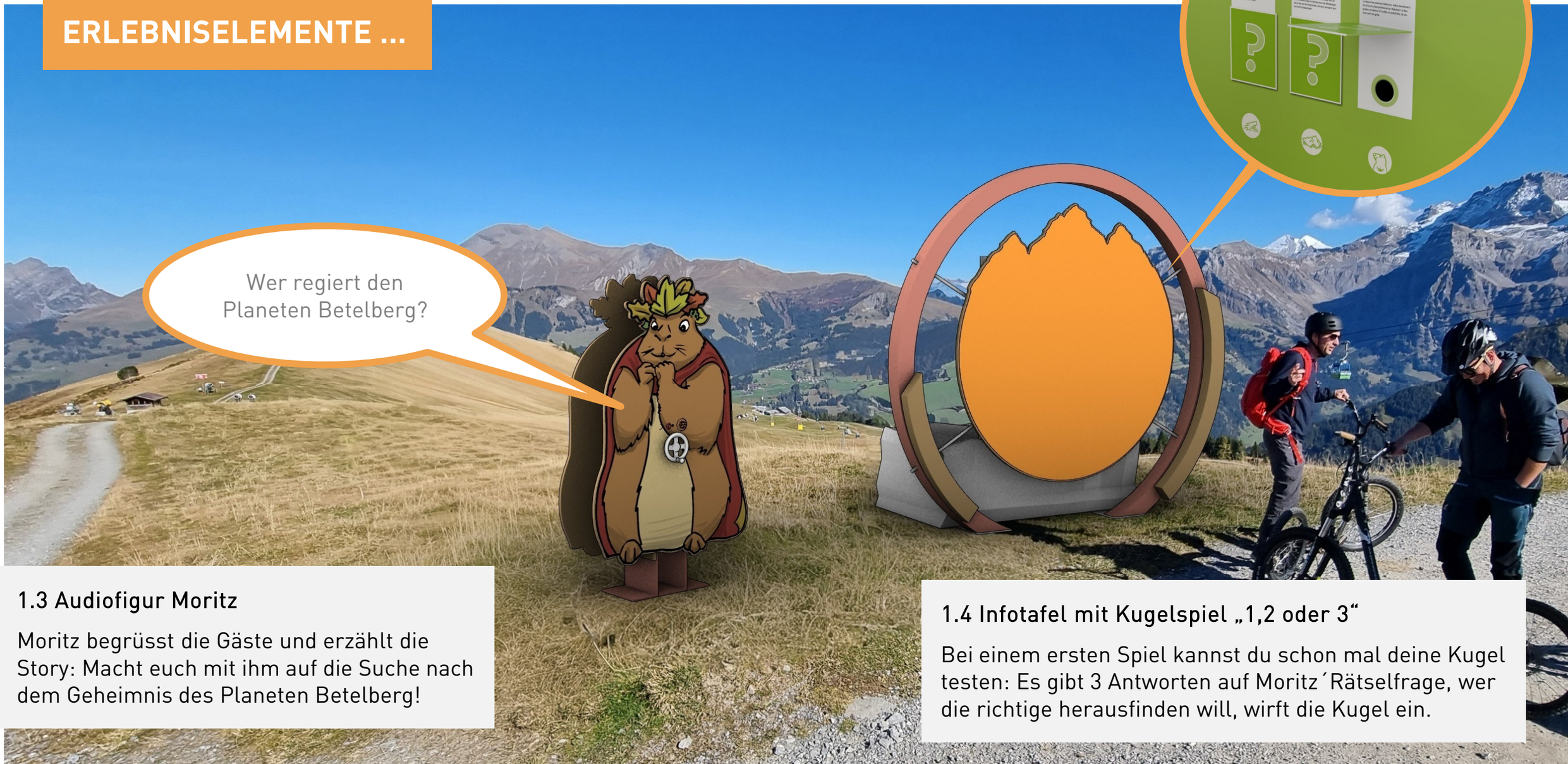


1.2 Infotafel Orientierung

Beim Hinausgehen aus der Bergstation erleichtert ein Übersichtsplan die Besucherlenkung.

1. WILLKOMMEN

ERLEBNISELEMENTE ...



1.3 Audiofigur Moritz

Moritz begrüsst die Gäste und erzählt die Story: Macht euch mit ihm auf die Suche nach dem Geheimnis des Planeten Betelberg!

1.4 Infotafel mit Kugelspiel „1,2 oder 3“

Bei einem ersten Spiel kannst du schon mal deine Kugel testen: Es gibt 3 Antworten auf Moritz´Rätselfrage, wer die richtige herausfinden will, wirft die Kugel ein.

2. RIESENSCHAUKEL

INSZENIERUNGSÜBERSICHT ...

Thema: Wind (Wetter, Thermik)

Protagonist: Dohle & Wind

Auf dem großen Wiesenplatz unterhalb der Bergstation weht immer der Wind, der ein ganz wichtiges Element am Planeten Betelberg ist und das Wetter bringt. Im Wind schaukelt die Dohle, die hier ihre Geschichte erzählt und ihr Geheimnis preisgibt, wie sie eigentlich fliegen kann. Natürlich hat da der Wind ein Wörtchen mit zureden. Und die Besucher:innen müssen die Vögel des Planeten Betelberg ein bisschen besser kennenlernen, um zu verstehen, wie sie den Wind und die Temperaturunterschiede der Luft nutzen. Auf einer Schaukel können auch die Gäste den Wind genießen und ins Panorama „fliegen“.



Erlebniselemente:

- Audiofigur Dohle
- Interaktive Infotafel mit Schwingtafeln
- Riesenschaukel mit „Kugelsitz“





2. RIESENSCHAUKEL

ERLEBNISELEMENTE ...

2.2 Infotafel mit Schwingtafeln

Wenn du wissen willst, welcher Vogel zu welcher Silhouette gehört, dann dreh doch die Schwingtafeln um und erfahre mehr!



2.3 Riesenschaukel mit „Kugelsitz“

Der Schaukelsitz wird so ausgeführt, dass die Kugel mitschaukeln kann. Die Aufgabe besteht darin, so sanft zu schaukeln, dass sie nicht runter fällt. Wie hoch schaffst du es?

2.1 Audiofigur Dohle

Die Dohle und der Wind erzählen von der Bedeutung des Winds für das Wetter und für die Vögel.

3. WASSERREICH

INSZENIERUNGSÜBERSICHT ...

Thema: Wasser (Kreislauf, Bedeutung, Speichersee, ...)

Protagonist: Schwefelquelle

Die Inszenierung des Wasserreichs setzt – passend zum Speichersee – ganz auf das Thema Wasser, das natürlich enorm wichtig ist am Planeten Betelberg. Hier lernen die Besucher:innen den Wasserkreislauf kennen, von den Quellen hier oben am Berg über die verschiedenen Bäche bis hin zur Schwefelquelle im Tal. Und sie erfahren über die Bedeutung dieses essenziellen „Planetenelements" in der Naturlandschaft (Regen, Verdunstung, Moorlandschaften, ...) und Kulturlandschaft (Alpwirtschaft, Beschneiung, ...). Die interaktive Wissensvermittlung wird durch den spielerischen Umgang mit dem Element Wasser zusätzlich vertieft.



Erlebniselemente:

- Audiofigur Schwefelquelle
- Interaktive Infotafel mit Schwingscheiben
- Wasserreich



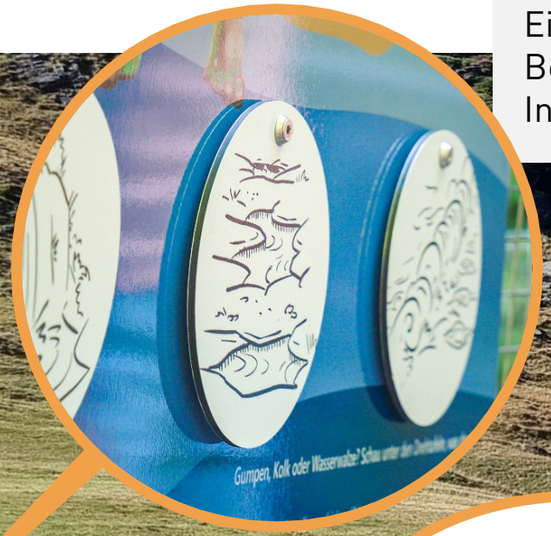


3. WASSERREICH

ERLEBNISELEMENTE ...

3.2 Infotafel mit Schwingscheiben

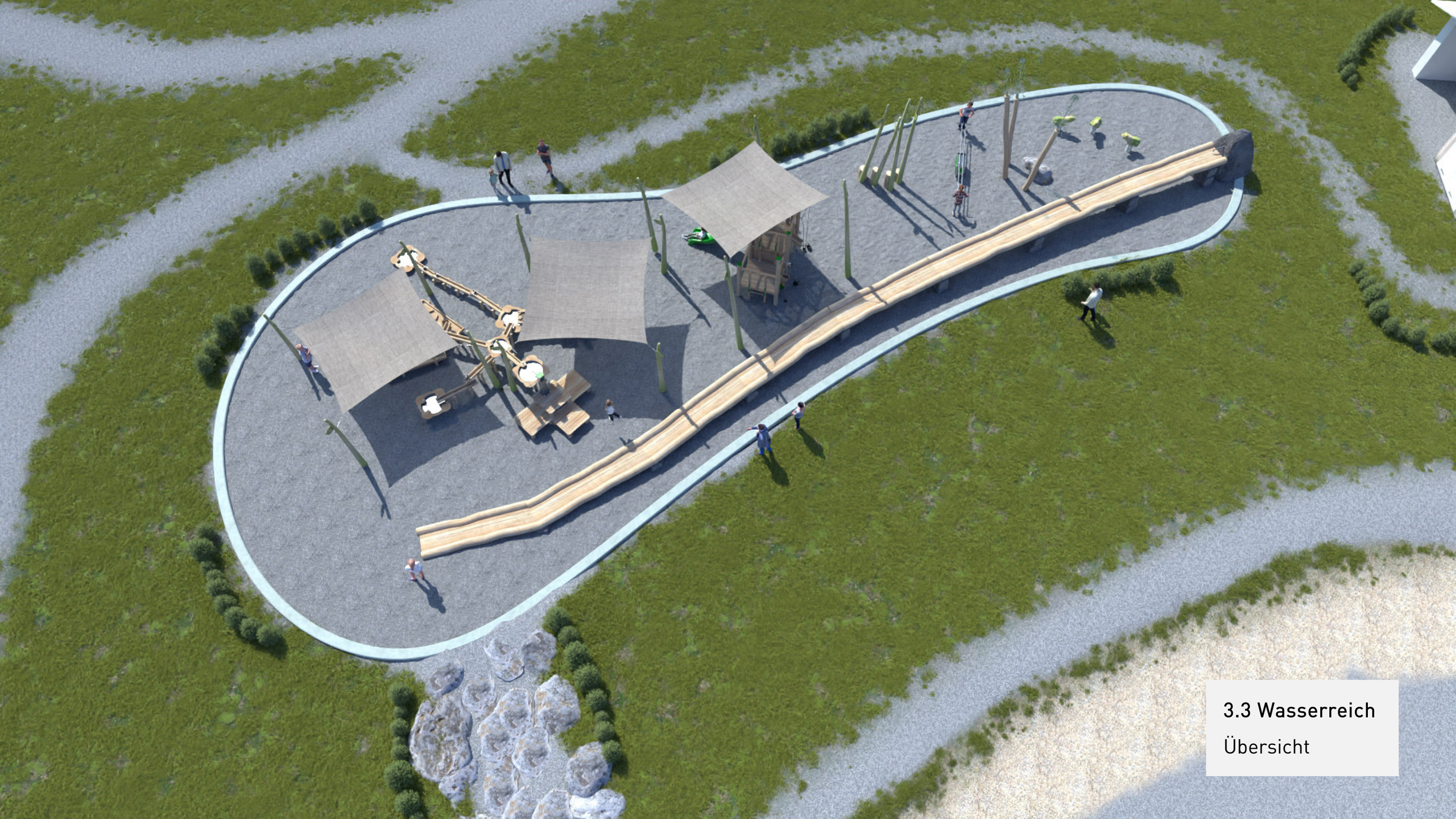
Eine grosse Grafik zeigt die „Wasserlandschaft“ am Betelberg, unter den Schwingschieben verstecken sich Infos zu Quellen, Speichersee und Schwefelquelle.



Seit wann baden die Menschen an der Lenk in mir?

3.1 Audiofigur Schwefelquelle

Die Einführung ins Wasserreich ist mit der Rätselfrage verknüpft.



3.3 Wasserreich

Übersicht



3.3 Wasserreich

Bachlauf, Wolkenbruch,
Wackelfrösche, Balancierstrecke

4. MURMELTIERBAU

INSZENIERUNGSÜBERSICHT ...

Thema: Murmeltiere

Protagonist: König Moritz, das Murmeltier

Der bestehende Murmeltierbau ist bereits eine gelungene Spielattraktion. Wir wollen mit einer interaktiven Infotafel außerhalb auch noch etwas Wissen zu den Murmeltieren vermitteln. Die Rätselidee ist, dass draußen eine Frage gestellt wird, die aber nur innerhalb des Murmeltierbaus gelöst werden kann. Die Kinder müssen also im Tunnelsystem nach versteckten Blumen (Plaketten) suchen und sie zählen – die Pflanze, die am meisten vorkommt, ist die Lieblingsblume von Könige Moritz.



Erlebniselemente:

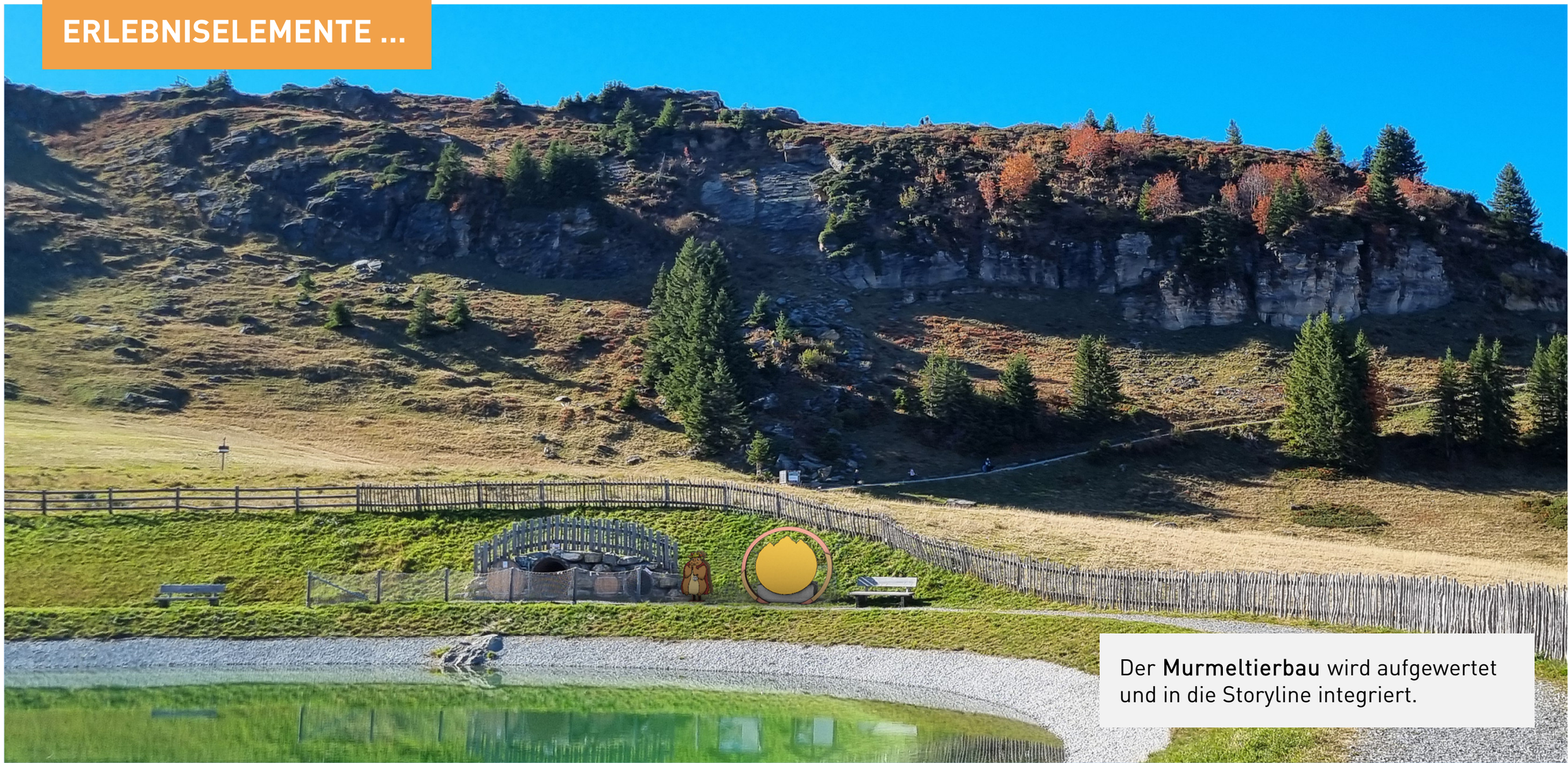
- Audiofigur Moritz (2)
- Interaktive Infotafel mit Kugelspiel „Richtig/Falsch“
- Grillstelle (vorhanden)





4. MURMELTIERBAU

ERLEBNISELEMENTE ...



Der **Murmeltierbau** wird aufgewertet und in die Storyline integriert.

4. MURMELTIERBAU

ERLEBNISELEMENTE ...

4.2 Infotafel mit Kugelspiel „Richtig/Falsch“

Hast du die Blumen gezählt? Wirf die Kugel bei der Lieblingspflanze von Moritz ein und du wirst sehen, ob du die richtige Lösung hast.



4.1 Audiofigur Moritz (2)

Im Murmeltierbau sind 4 verschiedene Blumen versteckt. Welche davon kommt am öftesten vor?

5. POLLENBAHN

INSZENIERUNGSÜBERSICHT ...

Thema: Pflanzenbestäubung

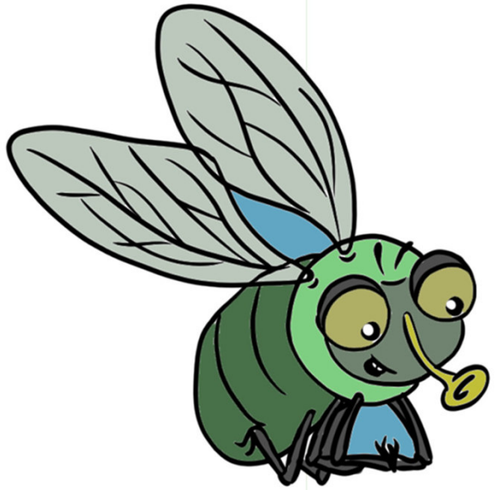
Protagonist: Fliege Franzi

Auch hier begegnen wir einer Figur aus der Hauptstory, die Fliege Franzi ist ja neben Moritz die Hauptprotagonistin auf der Suche nach der besten Blume des Planeten Betelberg. Auch wenn die Kinder und Eltern unser Buch noch nicht kennen, lernen sie hier, dass die wichtigsten Bestäuber hier oben die Fliegen sind. Ganz besonders für das Edelweiss bei den Gryden sind Franzi und ihre Freundinnen enorm wichtig. So gilt es auch bei der „Pollenbahn“, Franzi und die „Pollenkugel“ zum Edelweiss zu befördern. Aber wie funktioniert Bestäubung eigentlich und wie entsteht dann eine Frucht? Bei der Drehscheibe wirst du es erfahren!



Erlebniselemente:

- Audiofigur Franzi
- Interaktive Infotafel mit Drehscheibe
- Kugelseilbahn



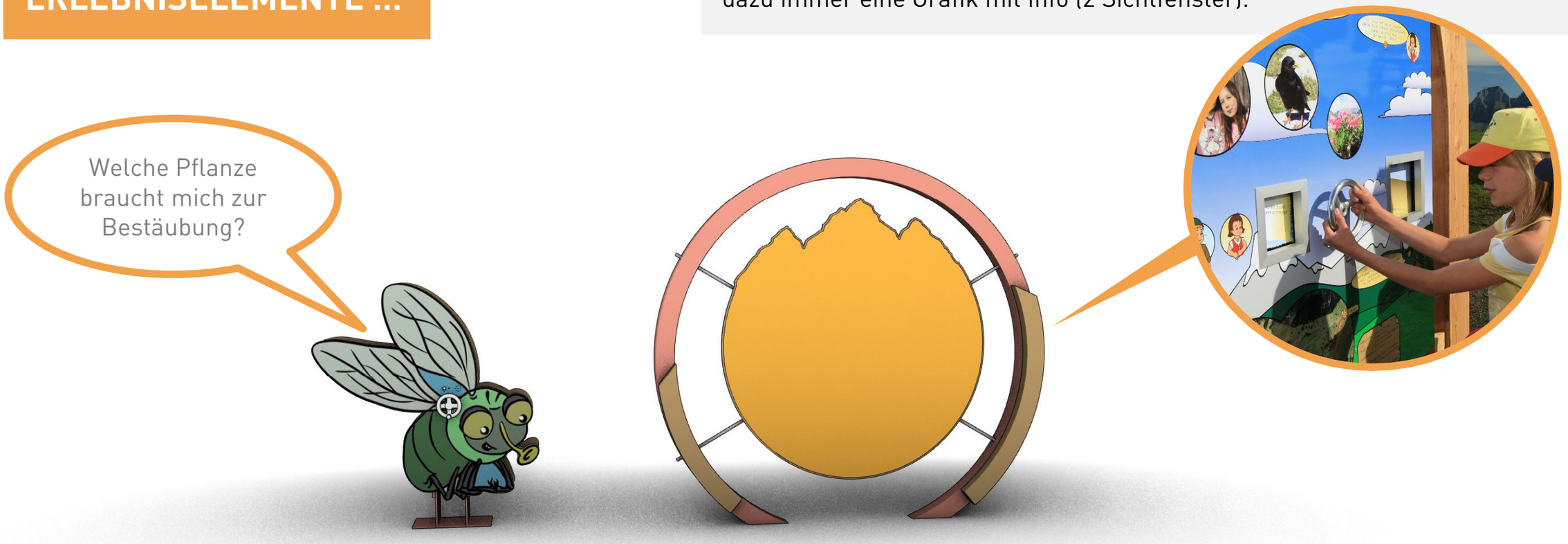


5. POLLENBAHN

ERLEBNISELEMENTE ...

5.2 Infotafel mit Drehscheibe

Lerne den Kreislauf von Bestäubung bis zu neuer Pflanze kennen und dreh dich durch die verschiedenen Wachstumsstadien. Die Drehscheibe kombiniert dazu immer eine Grafik mit Info (2 Sichtfenster).



5.1 Audiofigur Franzi

Franzi ist die wichtigste Bestäuberin für das Edelweiss, das bei den Gryden wächst.



5.3 Kugelseilbahn

Fliege Franzi muss die Pollen zum Edelweiss bringen, um es „zu bestäuben“. Kurbel deine Pollenkugel über den Bach!

6. ALPWELT

INSZENIERUNGSÜBERSICHT ...

Thema: Alpwirtschaft

Protagonist: Alpenklee

Bei der Alphütte ist das Thema Alpwirtschaft wirklich spürbar. Auch die Inszenierung beschäftigt sich daher mit den Kühen, ihrem Futter und wie aus der guten Alpenmilch dann Käse gemacht wird. Und bei der Kugelkuh lernt man auch spielerisch, wie die Verdauung der Kühe funktioniert. Apropos Futter: Auch Moritz liebt ja den Alpenklee und braucht davon ganz viel, ums ich eine ordentliche Fettschicht für den Winterschlaf anzufuttern.



Erlebniselemente:

- Audiofigur Alpenklee
- Interaktive Infotafel mit vorgelagerter Käsedrehscheibe
- Kugeltisch Käse
- Kugelkuh





6. ALPWELT

ERLEBNISELEMENTE ...

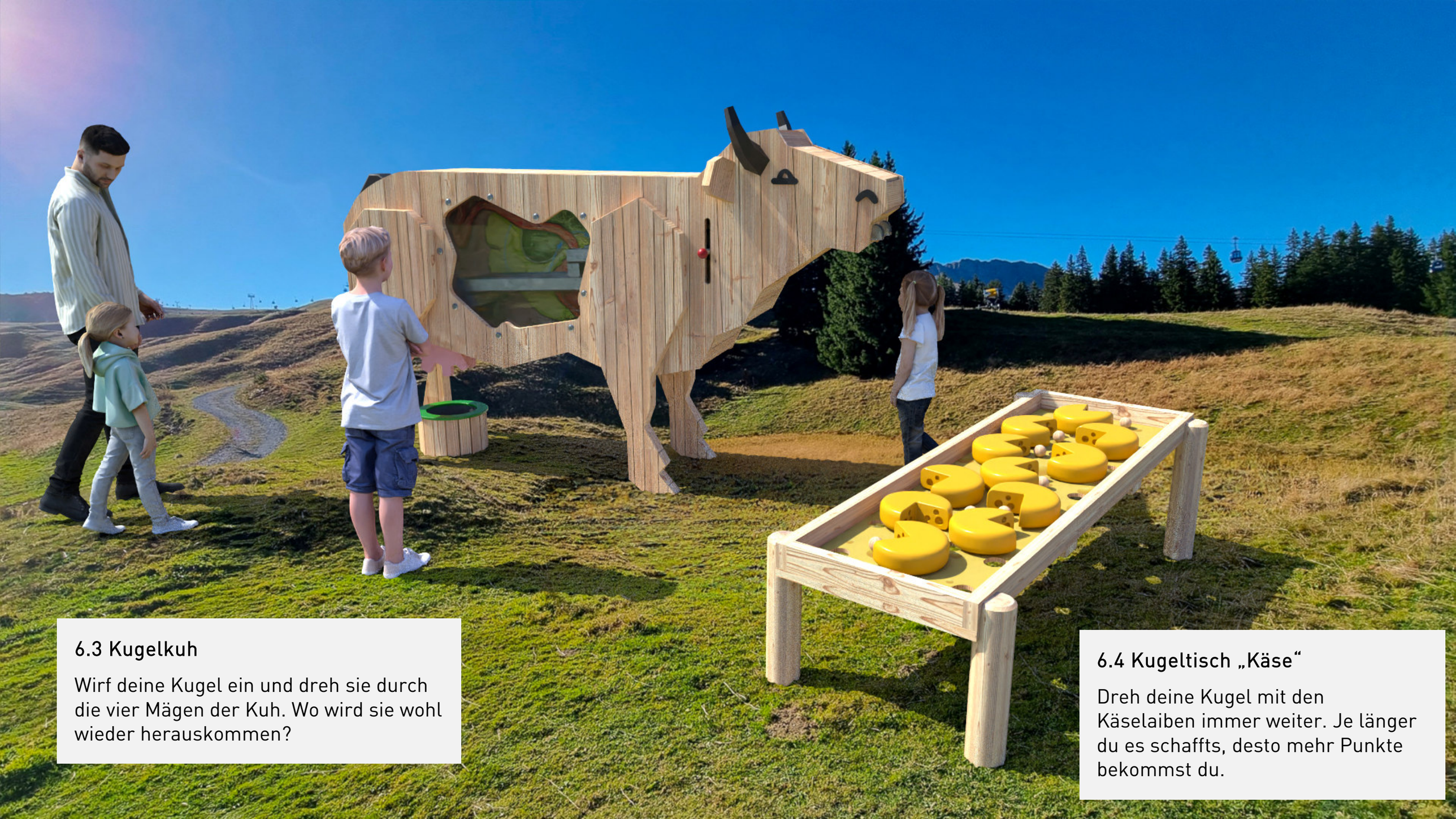


6.1 Audiofigur Alpenklee

Moritz´ Lieblingspflanze erzählt vom Futter der Murmeltiere und Kühe.

6.2 Infotafel mit vorgelagerter Käsedrehscheibe

Dreh den „Käselaib“ und lerne die Produktionsschritte beim Käsemachen kennen.



6.3 Kugelkuh

Wirf deine Kugel ein und dreh sie durch die vier Mägen der Kuh. Wo wird sie wohl wieder herauskommen?

6.4 Kugeltisch „Käse“

Dreh deine Kugel mit den Käselaiben immer weiter. Je länger du es schaffts, desto mehr Punkte bekommst du.

7. SCHMETTERLINGSFLUG

INSZENIERUNGSÜBERSICHT ...

Thema: Schmetterlinge

Protagonist: Schmetterlinge: Kleiner Fuchs, Nachtpfauenauge

Die Schmetterlinge sind nicht nur wunderschön, sondern spielen auch eine ganz wichtige Rolle bei der Bestäubung der Pflanzen am Planeten Betelberg (vgl. Hauptstory). Und sie haben eine faszinierende Entwicklungsgeschichte, von Raupe über Puppe bis zum fertigen Falter. Bei der Station entdeckt man über interaktive Wissensvermittlung diese faszinierende Welt. Und auch hier gilt: Wissen schafft Bewusstsein. Bewusstsein für die Einzigartigkeit der Betelberglandschaft und seiner Bewohner:innen, die es zu bewahren gilt.



Erlebniselemente:

- Audiofigur Schmetterling
- Interaktive Infotafel mit Kugelspiel „Drehpuzzle“
- Schmetterlingsseilbahn
- Fotopoint „Schmetterlingsflügel“
- Grillstelle bestehend, Ersatz

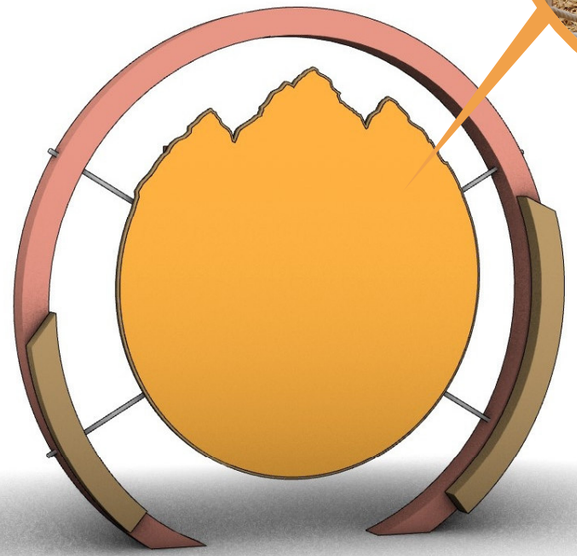




7. SCHMETTERLINGSFLUG

ERLEBNISELEMENTE ...







7.1 Audiofigur Nachtpfauenauge

Willkommen in der Welt der Schmetterlinge!

7.2 Infotafel mit Kugelspiel „Drehpuzzle“

Hier musst du 6 Raupen zusammenpuzzeln. Natürlich kannst du auch falsche, lustige Raupen zusammendrehen.

7. SCHMETTERLINGSFLUG

ERLEBNISELEMENTE ...



Der **bestehende Wanderweg** (Verlauf angedeutet in rot) wird neu schon vor der Seilbahn wieder auf die Strasse geführt.

7.4 Schmetterlingseilbahn

Die bestehende Seilbahn wird ersetzt (neuer Standort!). Hier fliegst du mit dem Kleinen Fuchs.

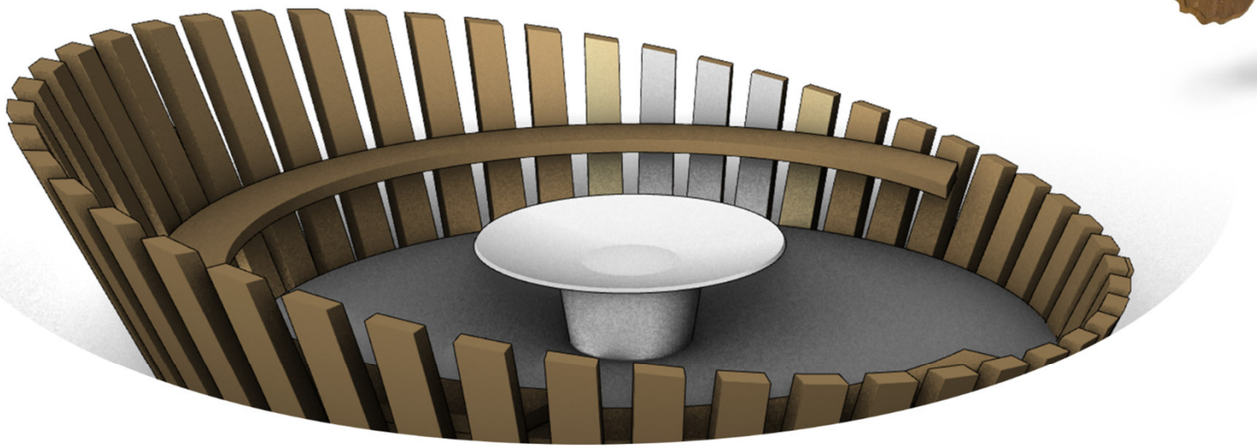
7. SCHMETTERLINGSFLUG

ERLEBNISELEMENTE ...



7.5 Fotopoint „Schmetterlingsflügel“

Die bedruckten, beweglichen Flügel bieten ein lustiges Fotomotiv, inkl. Mini-Info.



7.6 Grillstelle bestehend, Ersatz

Der bestehende Grillplatz erhält ein Planet-Betelberg-Design.

8. TIERSTIMMEN

INSZENIERUNGSÜBERSICHT ...

Thema: Naturgeräusche, Tierstimmen

Protagonist: Waldkauz

Ging es bei der alten Station nur um die Murmeltiergeräusche, so weiten wir hier das Thema auf und wollen mehrere Bewohner:innen des Planeten Betelberg vorstellen. Neben unserem Erzähler, dem Waldkauz, sind hier auch noch die Tierstimmen von Reh, Fuchs, Frosch und natürlich Murmeltier zu hören. Das Sinneserlebnis soll die Inhalte, die wir vermitteln wollen, auch mit Emotionen verknüpfen und so nachhaltig im Bewusstsein der Gäste verankern.



Erlebniselemente:

- Audiofigur Waldkauz
- Interaktive Infotafel mit Kugelspiel „Tierstimmen“





8. TIERSTIMMEN

ERLEBNISELEMENTE ...



8.2 Infotafel mit Kugelspiel „Tierstimmen“

Wirf deine Kugel ein und lass sie zum ersten Knopf rollen – dort hörst du die erste Tierstimme. Dann zieh den Schieber hinaus und lass die Kugel zur nächsten Tierstimme rollen (Batteriebetrieb).



8.1 Audiofigur Waldkauz

Lausche den Tierstimmen und den Geräuschen des Waldes!

9. AMEISENLABYRINTH

INSZENIERUNGSÜBERSICHT ...

Thema: Ameisen, Wald

Protagonist: Waldameise

Schon entlang des Weges fallen immer wieder Ameisenhaufen am Waldrand auf. Die Waldameise ist auch tatsächlich ein wichtiger Bestandteil des Ökosystems am Planeten Betelberg. Und sie ist die perfekte Botschafterin für den Wunderwald, der hier beginnt. Das bestehende Kugellabyrinth wird adaptiert und als das Innere eines Ameisenbaus umgedeutet. Dazu passend gewährt der „Ameisenhaufen“ Einblicke in das Innere des Baus und auf der Rückseite warten Quizfragen dazu.



Erlebniselemente:

- Audiofigur Waldameise
- Interaktive Infotafel mit Labyrinthspiel
- Ameisenquiz
- Kugellabyrinth (bestehend, wird bauseits verbessert)

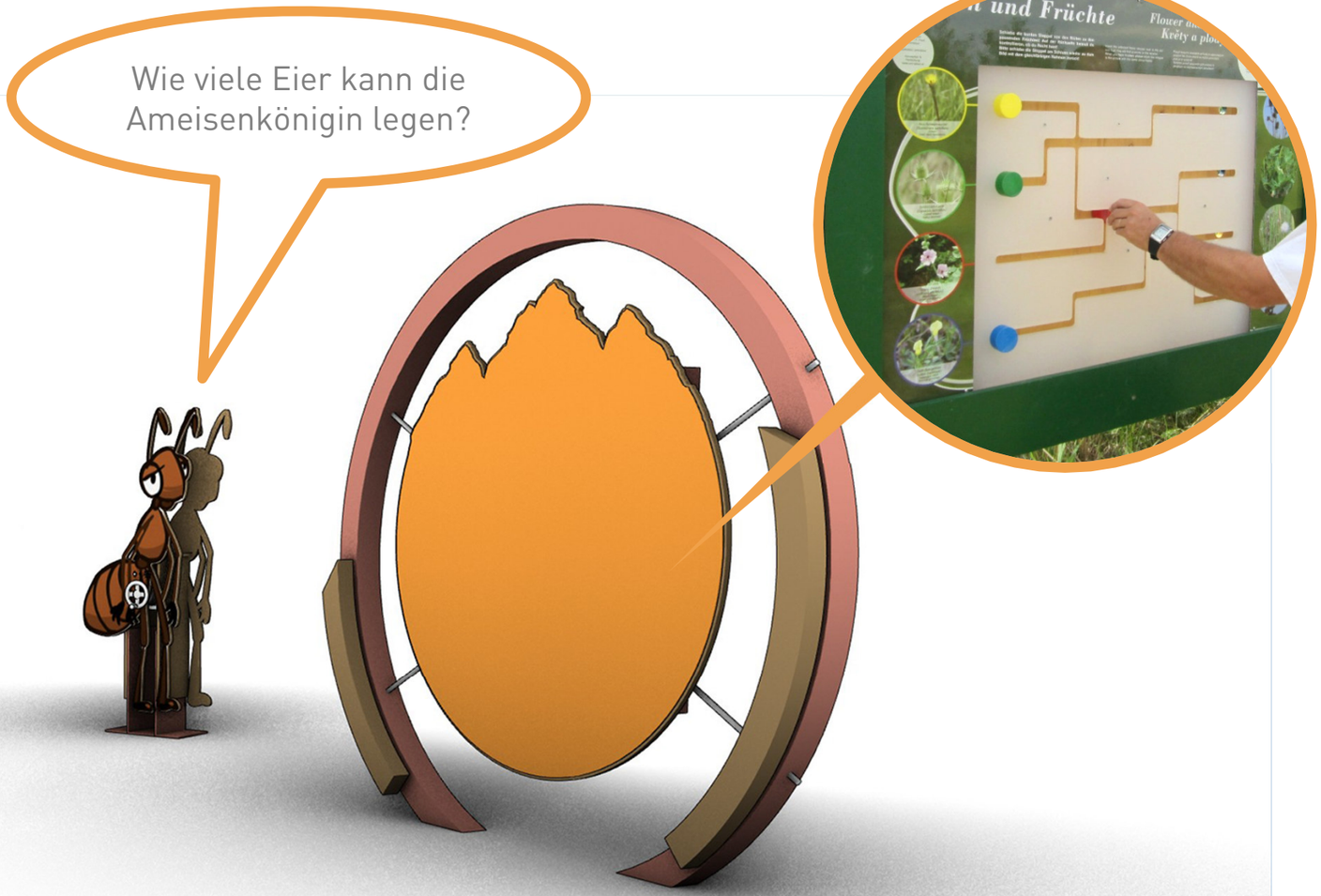




9. AMEISENLABYRINTH

ERLEBNISELEMENTE ...





9.3 Ameisenquiz

Infoklappen gewähren Einblick in den Ameisenbau. Auf der Rückseite gibt es Rätselfragen.

9.1 Audiofigur Waldameise

Die Ameise bildet auch thematisch den Zugang zum Thema Wald und verweist auf die vielen Ameisenhaufen, die hier überall zu sehen sind.

9.2 Infotafel mit Labyrinthspiel

Hier werden die Funktionen des Waldes vorgestellt. Kombiniere im „Wurzelwirrwarr“ Abbildung und Info!

10. WUNDERWALD

INSZENIERUNGSÜBERSICHT ...

Thema: Wald, Bäume

Protagonist: Rottanne

Der Wunderwald bildet den abschließenden Höhepunkt des Murmeli-Landes. Hier ist ein längerer Aufenthalt möglich, inkl. Rast- und Grillplatz. Und es gibt jede Menge zu erleben: Interaktive Wissensvermittlung zu ausgewählten Baumarten, das neue renovierte Balancierlabyrinth (inkl. Kugelbahnen) und – als wirklich aussergewöhnliches Abenteuerangebot – der Net Park. Das vollständig eingenetzte System aus Baumplattformen, Brücken und Netzinseln besteht aus vier Parcours, die unterschiedliche Schwierigkeitslevels bieten und damit für verschiedene Altersgruppen interessant sind.



Erlebniselemente:

- Audiofigur Rottanne
- Interaktive Infotafel mit Doppeldrehwürfel
- Balancierlabyrinth (wird bauseits noch adaptiert)
- Grillstelle(n) bestehend, Ersatz
- Net Park





10. WUNDERWALD

ERLEBNISELEMENTE ...

10.2 Infotafel mit Doppeldrehwürfel

Hier werden vier Baumarten vorgestellt, du musst Baum und Info (Blatt, Frucht) richtig zusammendrehen.



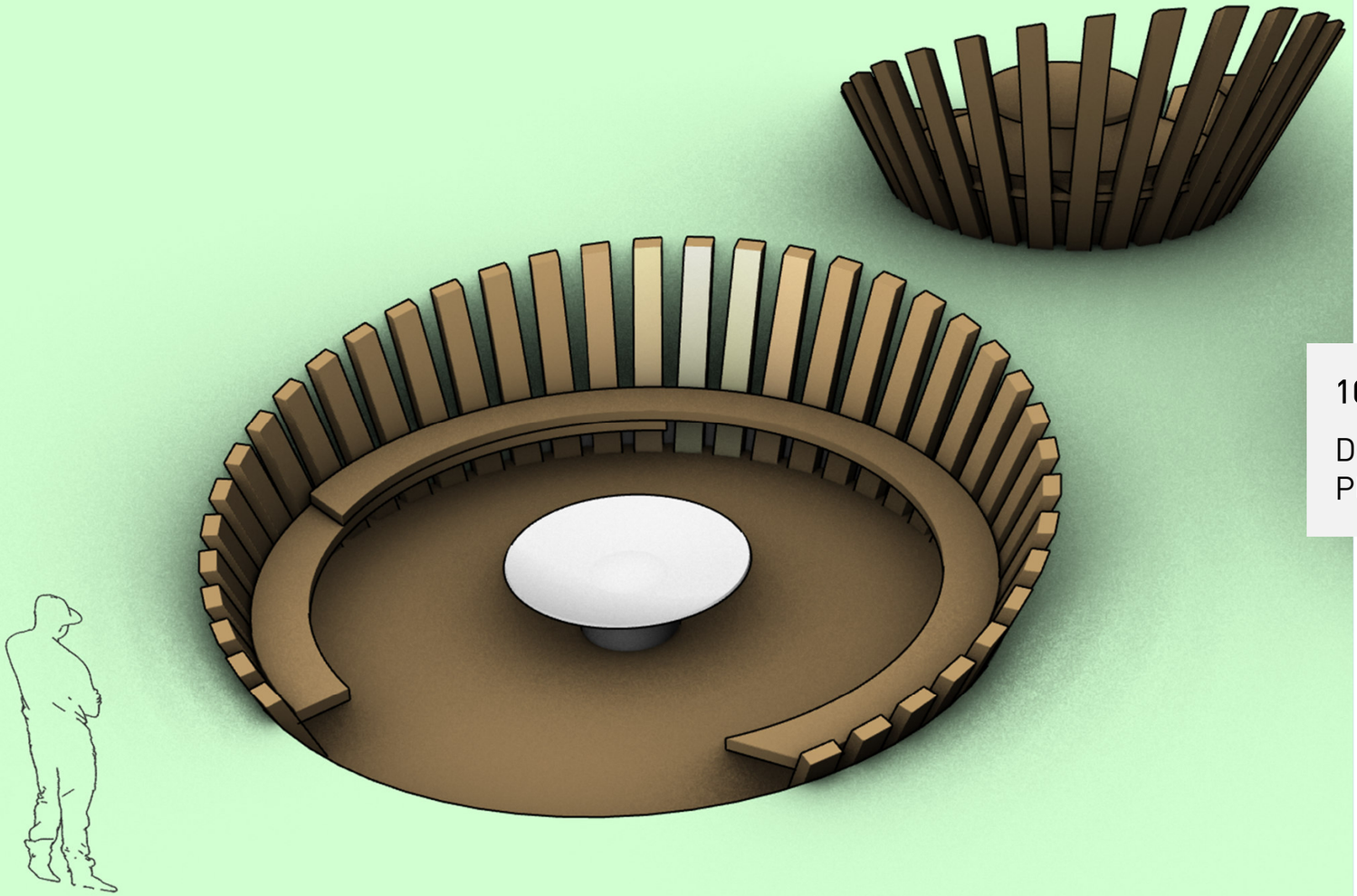
Welche Früchte trage ich?

10.1 Audiofigur Rottanne

Willkommen im Wunderwald, hier gibt es jede Menge zu entdecken!

10. WUNDERWALD

ERLEBNISELEMENTE ...





10.3 Grillstelle(n) bestehend, Ersatz

Der bestehende Grillplatz erhält ein Planet-Betelberg-Design.



10. WUNDERWALD



Vollständig eingenetzt für grösstmögliche Sicherheit

Der Net Course besteht aus komplett eingenetzten Kletterübungen, die an einen Hochseilpark-Betrieb erinnern.

Die einzelnen Übungen können von den Besuchern aufgrund der „Netz-Sicherung“ (kollektive Sicherung) ohne konventionelles Betriebsmaterial (Persönliche Schutzausrüstung – PSA) begangen werden.

NET COURSE

10. WUNDERWALD









Sicher unterwegs in den Bäumen

Kernstück des Net Course bildet ein System aus Baumplattformen und Verbindungsstrecken, die als einfache Seilbrücken oder als Kletterstrecke ausgeführt werden können.

Für die Plattformen gibt es grundsätzlich 2 mögliche Befestigungsmethoden …

- Klemmmethode
- Bohrmethode

NET COURSE

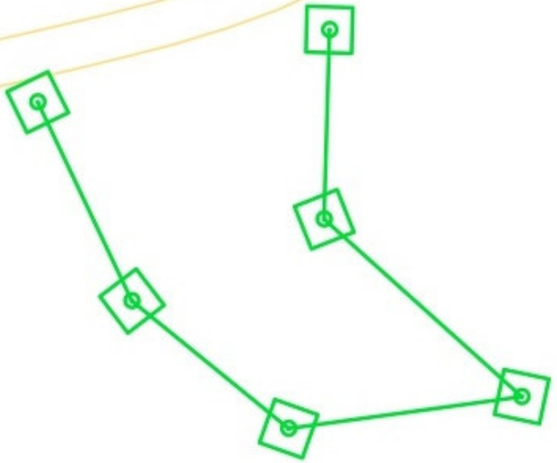
10. WUNDERWALD

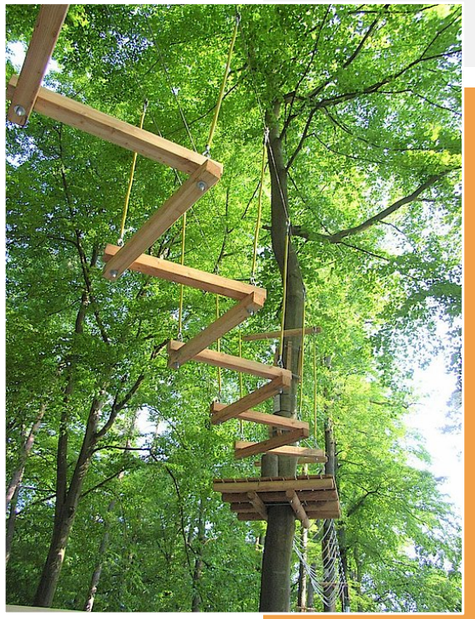












Unterschiedliche Herausforderungen

Die einzelnen Wege, die von Plattform zu Plattform führen werden unterschiedlich ausgeführt und bieten so verschiedene Herausforderungen.

Der Betrieb ist unbeaufsichtigt möglich. Die Zu- und Abstiege werden absperrbar gestaltet.

NET COURSE

10. WUNDERWALD



Erlebnisraum Netz

Net Islands sind „Flächennetze“, die ebenfalls von Bäumen getragen werden und keine Fundamente benötigen. Die Netzinsel bietet eine zusätzliche Attraktion für verschiedene Zielgruppen:

Kleine Kinder über Jugendliche bis abenteuerlustige Erwachsene können hier springen, spielen, chillen.

NET ISLAND

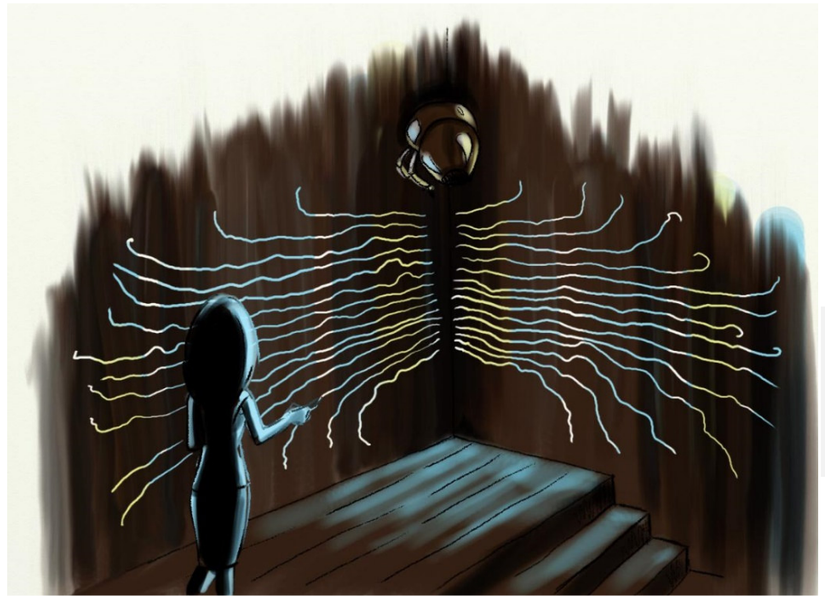
10. WUNDERWALD

NET PARK – INSZENIERUNG ...









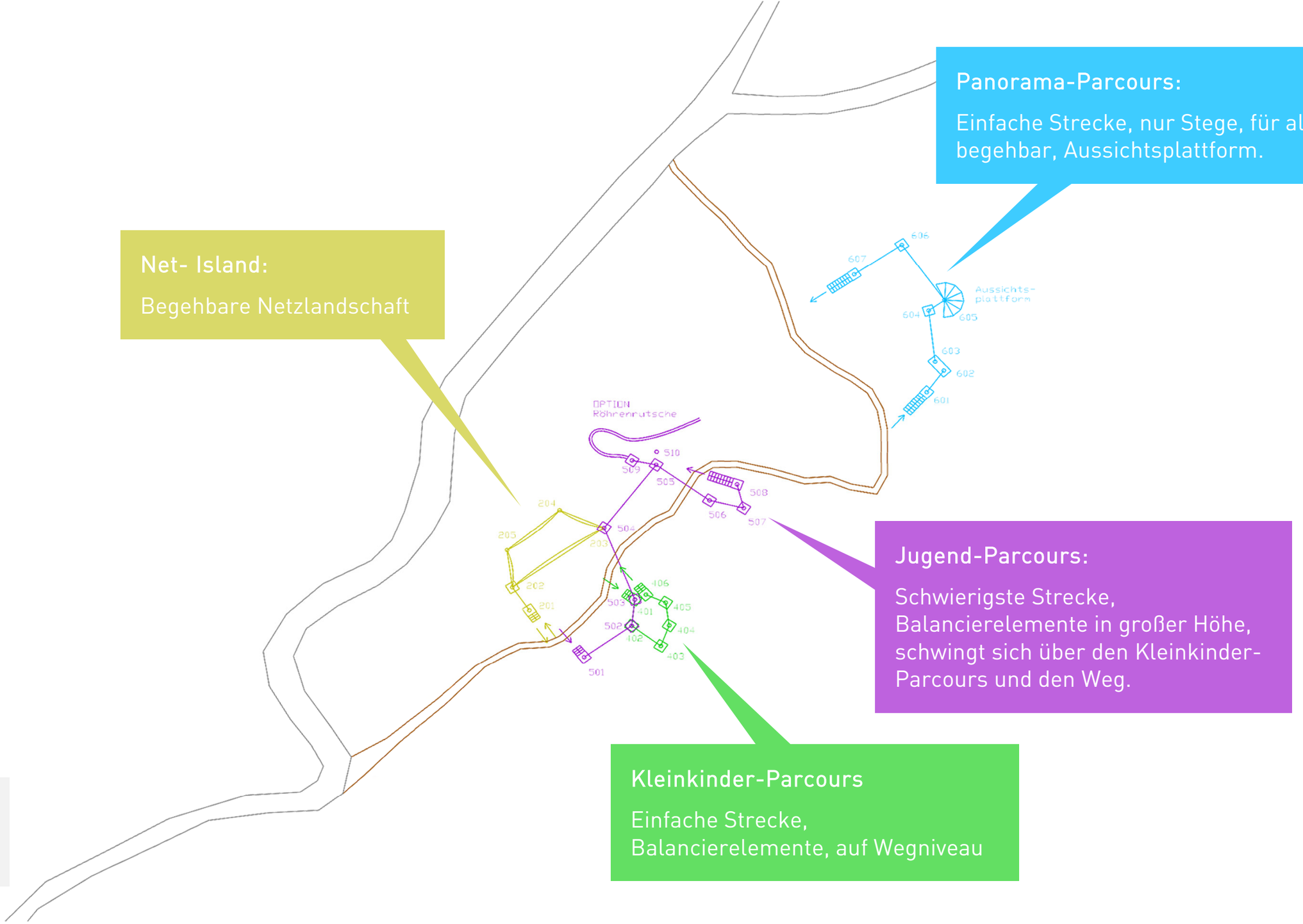






10.4 Net Park

Grundriss



10.4 Net Park

Grundriss

11. DAS GEHEIMNIS

INSZENIERUNGSÜBERSICHT ...

Thema: Verabschiedung, Abschluss Storyline, Belohnung

Protagonist: König Moritz, das Murmeltier

Der Abschluss der Abenteuerreise bei der Mittelstation Stoss bietet noch einmal jede Menge Kugelspass. Und schließlich wartet die Auflösung der Rätselgeschichte – wer unterwegs alle Lösungen herausgefunden hat, erfährt hier das Geheimnis des Planeten Betelberg. Mit der richtigen Gesamtlösung wartet natürlich auch eine Belohnung auf alle Abenteurer:innen. Und beim Fotopoint kann dann noch ein nettes Erinnerungsbild gemacht werden, der dich auch daheim nicht vergessen lässt: Planet Betelberg – du hast es in der Hand!



Erlebniselemente:

- Audiofigur Moritz (3)
- Infotafel
- Fotopoint „Das Geheimnis“
- Kugelwand

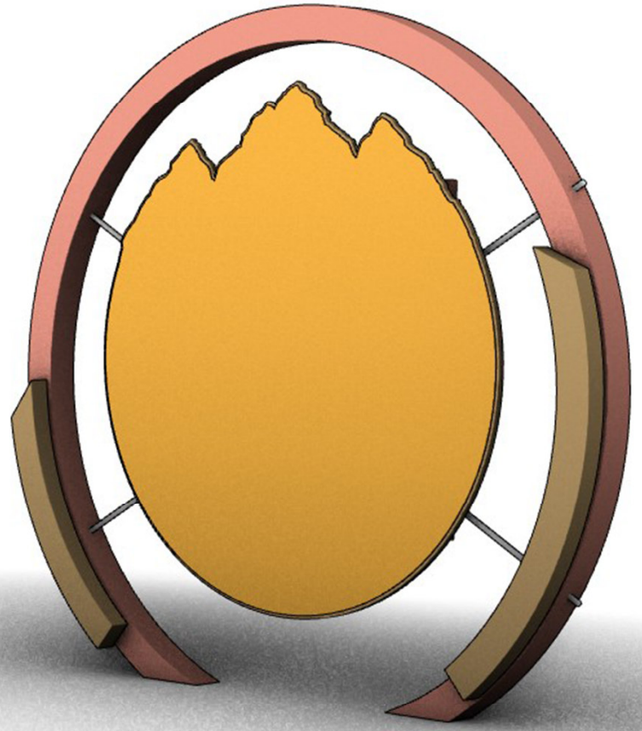




11. DAS GEHEIMNIS

ERLEBNISELEMENTE ...







11.3 Fotopoint

Du hast es in der Hand! Du hältst den Planeten Betelberg in Form der Kugel in deiner Hand, du und wir alle sind also für die Natur und den Schutz unserer Umwelt verantwortlich!

11.2 Infotafel

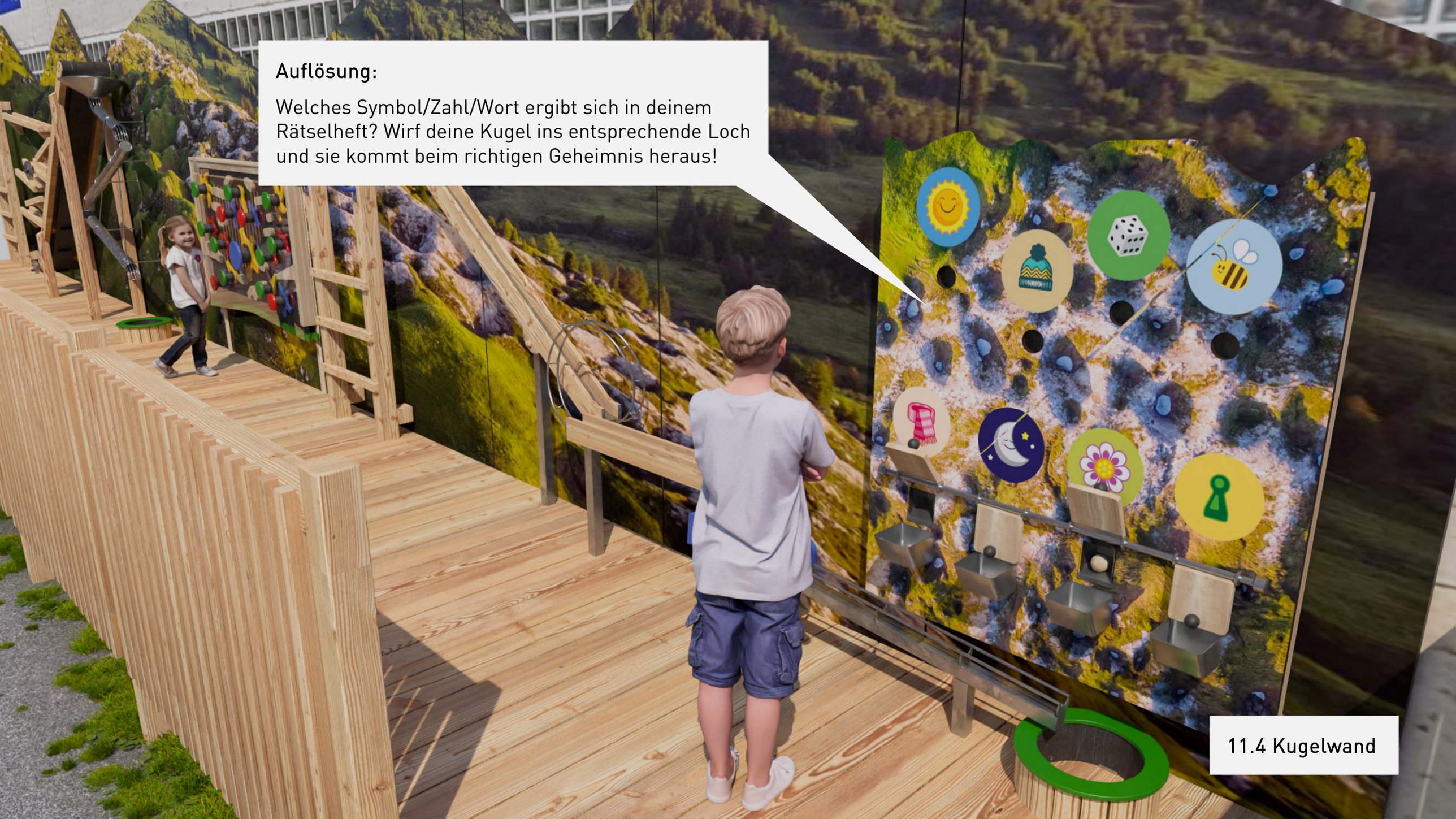
Hier erfolgt die Verabschiedung und Erklärung der Auflösung & Belohnung.

11.1 Audiofigur Moritz (3)

Auf Wiedersehen im Murmeli-Land und vergiss nicht, deine Belohnung zu holen!



11.4 Kugelwand


Auflösung:
Welches Symbol/Zahl/Wort ergibt sich in deinem Rätselheft? Wirf deine Kugel ins entsprechende Loch und sie kommt beim richtigen Geheimnis heraus!
11.4 Kugelwand

IMPRESSUM

AUSARBEITUNG UND BERICHT ...

pronatour GmbH
Erlebnisweg 1
A-2100 Leobendorf
T +43 (0)2266 81250 0
F +43 (0)2266 81250 50
office@pronatour.at
www.pronatour.at

PROJEKTTEAM ...

Seitens **pronatour** waren an der Erstellung dieses Masterplans folgende Personen beteiligt ...

Werner Stark, MSc (Geschäftsführer)
DI Stephan Grausam (Projektleiter)
Julian Erhart, MA (Projektmanager, Visualisierungen)
Rafael Baumgartner (Projektmanager, Visualisierungen)
Michael Reuberger (Illustrationen)

RECHT UND GEWISSEN ...

© 2026 pronatour GmbH, Erlebnisweg 1, A-2100 Leobendorf
Das Werk einschliesslich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwendung der Texte und Abbildungen, auch durch Vervielfältigungen und in elektronischer Form ist ohne Zustimmung der Firma **pronatour** unzulässig und strafbar. Die vorliegenden Informationen wurden von der Firma **pronatour** nach bestem Wissen und Gewissen erstellt. Sie beruhen auf spezifischen Branchenerfahrungswerten, entsprechen dem letzten Wissens- und Informationsstand der Firma **pronatour** und basieren auf Informationen, die der Firma **pronatour** zum Zeitpunkt der Studienausarbeitung zur Verfügung standen.

Leobendorf, 02.09.2026