

# Die Physo-Lampe

Die Physo-Lampe enthält winzige Teile der Sonne, wodurch sie ewige Leuchtkraft besitzt. Sie besteht aus Teilchen, die beim Urknall von der Sonne abgespalten wurden und auf der Erde gelandet sind. Aus den Teilchen, die auf der Erde gelandet sind, wurde eine Lampe geformt, die ihr Licht nie verliert.

# Das Aquarium

Wir befinden uns in einem riesigen Aquarium. Um uns herum sind eine Menge Goldfische, die uns Licht spenden. Außerdem gibt es Klippen und Algen. Damit die Außenwelt zu uns hinein schauen kann, sind die Fenster installiert worden

# Das Gewächshaus

Im Gewächshaus sind sehr viele tropische Pflanzen sowie Lianen, Palmen und Schlingpflanzen. Daher herrscht im Gewächshaus ein tropisches Klima.

Für Aufenthaltsqualität sorgen eine Bank und kleine schmale Pfade, die einen durch das Pflanzenparadies führen.

## Die Akrobaten

Die Akrobaten stehen in einer Reihe und bilden eine spektakuläre Kulisse. Sie drehen sich im Handstand wie eine schwebende Feder.

## Die geschlossenen Augen

Tagsüber ruhen sie sich aus und schlafen - nachts bewachen sie das Gebäude. Dann sehen sie alles und schlagen Alarm, wenn ein Eindringling kommt.

## Der Fluss

Er hat sich seinen eigenen Weg gesucht und fließt ohne Schwierigkeit an allen möglichen Gegenständen vorbei. Er existiert schon so lange wie das Gebäude – der Strom reißt nie ab.

## Statuen (Flaggen) (1905)

Die vier Statuen aus Holz wurden von den Regierungen Deutschlands, Frankreichs, Italiens und Russlands als Zeichen ihrer Verbundenheit

gestiftet, da diese seit 100 Jahren Unterstützer des Museumsvereins sind.

## Das Akkordeon (1901)

Das große weiße Akkordeon vermag Hitze zu erzeugen, wenn es zusammengedrückt wird. In der Erbauungszeit gab es einen Spezialisten, der alles darüber wusste und lange studiert hat, um es umfassend bedienen zu können.

## Sonnen-Observatorium (1890)

Das Sonnen-Observatorium fängt alles von außen auf: Bäume, Häuser, Pflanzen und das Sonnenlicht. Man kann den ganzen Tag lang sitzen und die dabei Sonne beobachten wie sie auf- und untergeht. An manchen Tagen ist der Himmel morgens pink-lila und an anderen gelb-orange. Wenn die Sonne untergeht, ist der Himmel dunkel- und hellblau und manchmal noch ein bisschen lilastichig.

## Die Akrobaten (1905)

Die Akrobaten sind über unseren Köpfen und machen durchgehend eine Brücke. An den Füßen und Köpfen treffen sie sich. Sie werden von Tänzern, die sich unermüdlich in Pirouetten drehen, getragen. Man kann sie überall im ganzen Haus erblicken.

## Safe (1925)

Kleine Kästen, die aufeinander gestapelt und gereiht sind. Tagsüber bewahren wir darin unsere wichtigen Dokumente auf und nachts dienen sie dem Hausgeist als Ruhestätte.

## Das Jackenmonster (1919)

Wenn das Jackenmonster seine Münder öffnet, verschlingt es die Jacken der Leute. Man kann sie wieder zurück erobern, indem man geeignete Tauschobjekte anbietet.

## Vertikale Blumenwiese

Die Blumenwiese verziert das Gebäude auf eigene Art. Die fantasievollen Formen regen dazu an, Farben zu sehen, wo gerade keine sind.

## Das Meer

Auf diesem Meer fahren seit Ewigkeiten kleine silberne Schiffe, die den Zugang in unterschiedliche Welten ermöglichen.

## Abstraktes Gemälde

Das abstrakte Gemälde wurde als Prototyp entwickelt und fand ausgehend von diesem Ort Verbreitung in der ganzen Welt.

## Das Denkmal

Das Denkmal erinnert daran, dass in früheren Zeiten die unsportlichen Kinder mit Sport gequält wurden. Überreste der Turngeräte sind erhalten geblieben.

## Portal

Seit über hundert Jahren gehen Menschen durch das Kristallportal und verwandeln sich Tag für Tag.

## Die Gitter

Einmal hinter den Gittern angekommen gibt es keine Flucht mehr. Sollte man es probieren, erhitzen sie sich auf Temperaturen, die selbst

menschliche Zellen schmelzen.

## Fackeln

Die Fackeln sind so konzipiert, dass sie sich mit den Flammen der Nachbarfackeln verbinden und somit einen feurigen Himmel erschaffen.

## Fliegende Geister

Die Geister fliegen durch den Raum. Ihr Licht erhellt den Körper und befreit ihn von Dunkelheit. Sie erzeugen nur hier eine Leuchtkraft für Außenstehende.

## Die Schleuse

Die Schleuse verwandelt Räume nach Bedarf. Der Raum dahinter nimmt je nach Bedarf die gewünschte Form an.

## Der Lavafall

Der Lavafall bahnt sich seinen Weg durch Decken und Böden. Vereinzelt kann man ihn an Wänden entlangfließen sehen.

## Zaubertier

Das verzauberte Tier trägt seine Schutzdecke mit sich auf dem Rücken. Wenn man die Decke entfernt, lassen sich Töne entlocken, die einen verzaubern.

## Das Piano

Seltenes Tastenelement, auf dem jeder Spieler die richtigen Töne erst herauslocken muss. Je nachdem, an welcher Stelle die Stufe betreten wird, erzeugt das Instrument einen anderen Ton.

## Der Vogelbauer

Fest installierter Vogelkäfig, in dem Gastvögel für einige Wochen ungestört für ihren großen Auftritt proben können.

## Kleines Gewitter

Das kleine Gewitter erleuchtet den kleinen Raum, in dem es eingesperrt wurde, so dass er er nach außen im lichten Gelb erstrahlt.

## Das Spinnennetz

Das Gebäude wurde von einer riesigen Urzeitspinne errichtet und zu großen Teilen in Stein nachgebaut. An verschiedenen Stellen ist die ursprüngliche Netzstruktur noch sichtbar.

## Der Wald

Die Obstbäume mit Kirschen, Äpfeln und Orangen sind so regelmäßig gepflanzt, dass

sich ihre Baumkronen zu einem Gewölbe vereinen.

## Die Seifenblasen

Die versteinerten Seifenblasen, die von einem magischen Einhorn erschaffen wurden, schweben im gesamten Gebäude umher.

## Die Zauberhöhle

Die Zauberhöhle ist der dunkelste Ort der Zauberwelt. Eingeweihte wissen, dass man durch die Kraft der Gedanken eine Reihe von Kristallen zum Leuchten bringen kann, die durch die Zauberwelt hindurchführen.