

## glaMUR „W“ Wandbeschichtung

Menge	Reichweite
15 kg	ca. 8 – 10 m <sup>2</sup>
5 kg	ca. 2,5 – 3 m <sup>2</sup>
2 kg	ca. 1 – 1,2 m <sup>2</sup>
1 kg	ca. 0,5 – 0,6 m <sup>2</sup>

### Eigenschaften und Einsatzzweck

glaMUR „W“ Wanddesign ist ein dünnschichtiger und leicht zu verarbeitender Trockenmörtel für den Innenbereich. Er besteht aus Kalk - und Marmormehlen, ist feuchtigkeitsregulierend, diffusionsoffen und nicht brennbar.

### Untergrund

Der Untergrund muss fest, trocken, sauber tragfähig und frei von Ausblühungen, Sinterschichten, Trennmitteln, korrosionsfördernden Bestandteilen oder sonstigen Verbund störenden Zwischenschichten sein.

Je nach Objektbeschaffenheit sollte die dafür vorgesehene Grundierung von glaMUR genommen werden. Um Risse im Putz weitestgehend zu vermeiden sollten die Stoßfugen generell mit Armierungsgewebe verspachtelt werden. Um ein gleichmäßiges Aushärten von glaMUR zu gewährleisten, sollten sie Unebenheiten mit Füllstoffen ausgleichen.

### Anmischen und Verarbeitung

Bitte vergleichen sie vor dem an mischen, ob die Chargennummern übereinstimmen. Sollte dies nicht der Fall sein empfehlen wir diese untereinander zu mischen, um somit Farbunterschiede zu vermeiden.

Nur auf grundierte Untergründe auftragen. Vor Beginn empfehlen wir eine Musterfläche anzulegen. glaMUR Wandbeschichtung kann mit einer Glättkelle aufgetragen werden, beim glätten und polieren muss allerdings die Venezianische Glättkelle benutzt werden. Auftragsstärke ca. 2 - 4 mm in unterschiedlichen Richtungen aufziehen, so entsteht die klassische Strukturierung von glaMUR und gleichmäßige Verarbeitungslinien werden vermieden. Um eine gute Verteilung des Glimmers zu erreichen, sollte dieser mit dem trockenen Pulver vermischt werden. Ein Eimer von 5 kg mit ca. 2100 ml sauberen kaltem Wasser zu einem einheitlichen und geschmeidigem Mörtelbrei anmischen. Wird zusätzliches Wasser während der Verarbeitung zugegeben, verschlechtert oder zerstört dies das Produkt. Um den Sauerstoffeintrag so gering wie möglich zu halten, ist bei Maschinenführung die kleinste bis mittlere Stufe zu verwenden. Das glaMUR „W“ Produkt wird immer Nass in Nass und über ganze Flächen verarbeitet, somit können Ansätze vermieden werden. Sobald die Wandbeschichtung nicht mehr klebt, wird die Venezianerkelle ungefähr im 90° Winkel über die Oberfläche geführt um Glimmer und Poren freizulegen. Sobald die Oberfläche nicht mehr verschlemmt, kann das Material unter Druck und kreisenden Bewegungen mit der Venezianerkelle poliert werden. Dadurch entstehen hellere und dunklere Glanzstellen.

glaMUR Wandbeschichtung bindet innerhalb von ca. 100 Minuten ab. Die Raumtemperatur und die Luftfeuchtigkeit sind mitbestimmend bei der Aushärtung.

## **Hinweis**

Nicht mehr Material anrühren, als man in 20 Min. verarbeiten kann. Bei Bedarf den Glimmerzusatz auf die angerührte Menge aufteilen (evtl. trocken untermischen)

## **Verarbeitungstemperatur**

Optimal +15 bis +18 °C (Zugluft vermeiden!)

## **Verbrauch**

Abhängig von der Auftragsstärke ca. 1,5 - 2,0 kg./m<sup>2</sup>. Gebinde von 15 kg reicht für 8-10 qm.

## **Aushärtung**

Raumtemperatur, Auftragsstärke und die Luftfeuchtigkeit sind mitbestimmend für die Aushärtung.

Bei +20°C und einer Luftfeuchte von ca. 50% beträgt die Aushärtungszeit ca, 28 Tage.

## **Trocknungszeit**

Raumtemperatur und die Luftfeuchtigkeit sind mitbestimmend für die Trocknungszeit.

Bei +20°C und einer Luftfeuchte von ca. 50% beträgt die Trocknungszeit ca. 4 - 8 Tage.

Erst nach der Trocknung sind die endgültigen Farb - und Struktureffekte zu sehen.

## **Werkzeuge**

Glättekelle, Venezianische Glättekelle, Handschuhe, Schutzbrille

## **Lagerung**

Geöffnete Gebinde zügig verbrauchen. Bei ungeöffneten Gebinden beträgt die Lagerzeit ca. 6 Monate. Trocken, kühl, jedoch frostfrei lagern.

## **Sicherheitshinweise**

glaMUR Wandbeschichtungen können auf Grund ihrer Alkalität, bei der Verarbeitung und Kontakt, zu Reizung der Augen und Haut führen. Betroffene Stellen sofort mit sauberem und klarem Wasser spülen. Wir empfehlen Schutzbekleidung.