



Burg
Giebichenstein
Hochschule für Kunst und
Design Halle
Industrie Design Spielen und Lernen
University of Art and Design Halle
Design of Playing and Learning





Spielräume, Spielobjekte, Spielaktionen ... lebenslanges Lernen!

Play spaces, play objects, play activities ... lifelong learning!

Spielen und Lernen findet an vielen Orten und in allen Lebensphasen statt und wird beeinflusst von gesellschaftlichen und technologischen Entwicklungen. Dementsprechend breit ist das Spektrum an Themen und Gestaltungsanforderungen.

Die Studienrichtung Spielen und Lernen umfasst die Gestaltung von Spielräumen, Spielobjekten und Spielaktionen sowie den Entwurf von Konzepten und Medien zum Thema lebenslanges Lernen. Die Studierenden sollen befähigt werden, selbstverantwortlich, eigenständig und professionell Methoden, Gestaltungsansätze, fachliches Wissen und forschersiche Herangehensweisen auf Problem- und Aufgabenstellungen im Bereich Spielen und Lernen anzuwenden. Vertiefungen in Form von Exkursen in Praxis und Forschung, interdisziplinäre Ergänzungen sowie Einführungen in Bezugswissenschaften wie Psychologie, Pädagogik, Didaktik, Spieltheorie und Spielgeschichte sind Teil des Angebots der Studienrichtung.

Gestalterische Grundlagen und methodische Gestaltungsübungen sind kennzeichnend für die ersten vier Semester im achtsemestrigen Bachelor-Studiengang. Darauf aufbauend liegt der Schwerpunkt im Lehrangebot der folgenden Semester in der komplexen Projektbearbeitung unter gestalterischen und wissenschaftlichen Aspekten und der gleichzeitigen Entwicklung der individuellen Stärken der Studierenden. Der Masterstudiengang Design of Playing and Learning ist projektorientiert und geprägt durch experimentelles und forschungsorientiertes Arbeiten.

Ausführliche Informationen zu Bachelor- und Masterstudiengang und den entsprechenden Aufnahmebedingungen unter www.burg-halle.de.

Playing and learning takes places in many places and in all phases of life. It is influenced by social and technological developments. As a result, the spectrum of themes and design requirements is broad.

Playing and Learning as a discipline of study encompasses the design of play spaces, play objects and play activities alongside the creation of concepts and media on the topic of lifelong learning. Students should become proficient in applying methods, design approaches, technical knowledge and research-oriented strategies to problem and task descriptions in the area of playing and learning and do this in an autonomous, independent and professional manner. Excursions into practice and research provide consolidation. In addition, interdisciplinary extensions such as the introduction to related sciences – psychology, pedagogy, didactics, the theory and history of play – are part of the discipline of study.

Basic knowledge of design and methodological design exercises characterise the first four semesters of the 8-semester-long Bachelor degree. Built on this basis, the teaching emphasis in the following semesters is on complex project work according to design and scientific points of view and the simultaneous development of the strengths of individual students. The Masters degree in Design of Playing and Learning is project-oriented and is characterised by experimental and research-oriented work.

Detailed information on the Bachelor and Masters degrees and their corresponding entry requirements can be found under www.burg-halle.de.

Projekt: Schaukel ... pferd? Abstraktionen eines Klassikers

Entwurf: Fragile, Teresa Schulten, 3. Semester, 2009

Project: Rocking ... Horse? Abstract Forms of a Classic

Design: Fragile, Teresa Schulten, 3rd semester, 2009

Playing can be addictive
Spiel ist Kommunikation
some people are spoilsports
Spielen ist Strategie und politisches Instrument
Playing fosters creativity
manche Menschen sind Spielverderber
in some places, playing is forbidden
Spielen kann Therapie sein
when playing we argue out differences

Spiel fördert die Kreativität
in play we practice social skills
Konflikte werden im Spiel ausgetragen
Playing is communication
Spielen kann süchtig machen
Playing is strategic and a political instrument
im Spiel übt man soziale Kompetenz
playing is therapy
und mancherorts ist Spielen verboten!

Je nach Zeit, Blickwinkel oder Gesellschaft gilt Spielen mal als Spaß und Freude, mal als Entspannung, mal als Abbau überschüssiger Energie, mal als Selbstzweck. Auch gilt: Spielen ist die Art des Kindes, die Welt zu erkunden und zu verstehen. Spielen bedeutet leben lernen!

Kinder lernen mit Spielzeug, Spielzeug bildet die Gesellschaft ab. Die Spielzeuge, die man am häufigsten antrifft, sind eine Reproduktion von Gegenständen der Erwachsenen – nur verkleinert. Beim spielerischen Lernen geht es darum, die individuellen Stärken zu fördern und Schwächen auszugleichen. Spielen bedeutet Entwicklung und Entfaltung, Kreativität und Innovation.

Das Thema Spielen und Lernen durchzieht alle Lebensphasen und gesellschaftlichen Bereiche. In unseren Projekten geht es daher nicht nur um das Spiel der Kinder, wir beschäftigen uns auch mit dem Spiel von Erwachsenen, der Bedeutung des Spiels in Prozessen der Wissensvermittlung und -aneignung und schließlich der Rolle des Spielerischen in sozialen und kreativen Prozessen allgemein und gestalten in diesem Kontext Räume, Objekte und Aktionen.

Depending on time, point of view or society, playing is sometimes fun and pleasure, sometimes relaxation, sometimes it burns off excess energy, sometimes it's an end in itself. It is also true that playing is a way of exploring and understanding the world for children. Playing means learning to live.

Children learn with toys – toys model society. Toys we most frequently come across reproduce objects which adults use, just in a smaller version.

Playful learning is about fostering individual strengths and counterbalancing weaknesses. Playing stands for development and expansion, creativity and innovation.

The themes of playing and learning pervade all phases in life and all social areas. Our projects are therefore not only about children's play but we also explore adults' play, the significance of play in the process of knowledge transfer and acquisition, and ultimately the role of playfulness in social and creative processes in general. This is the context in which we create spaces, objects and actions.



Vom ersten Semester an werden neben den Gestaltungsgrundlagen Fachaufgaben aus dem Bereich Spielen und Lernen in Form von Kompaktkursen angeboten.

From the first semester on, tasks in the areas of playing and learning are offered in the form of compact courses alongside the principles of design.

Die Langeweile vertreiben: überraschende Wendungen und Spiele im Taschenformat

Banish boredom: surprising, pocket-size games and twists

Projekt: Wendemanöver – Spielerische Veränderungen mit Nadel und Faden

Entwurf: Der frühe Vogel und sein Nest, Ivonne Schäfer, 1. Semester, 2008

Projekt: Taschenspieler – nützliche Pausenfüller und interessante Ablenkungsmanöver

Entwurf: Domiko, eine Mischung aus Domino und Mikado, Michaela Georgius, 1. Semester, 2008

Project: Twist Manoeuvre – Playful Mutations With a Needle and Thread

Design: The Early Bird and its Nest, Ivonne Schäfer, 1st Semester, 2008

Project: Pocket Players – Useful Gap-Fillers and Interesting Diversions

Design: Domiko, a Mixture of Dominoes and Mikado, Michaela Georgius, 1st semester, 2008





Die Scheu überwinden: spielerisch geht vieles leichter

Overcome your shyness: many things are much easier in play

Zum Beispiel die Nase putzen – eine unangenehme Aktion, die Kindern keinen Spaß macht. Die Produktfamilie Schnuffler ist das Resultat genauer Beobachtung. Vier Taschentücher mit Charakter helfen, den Vorgang durch spielerische Ablenkungsmanöver erträglich zu machen.

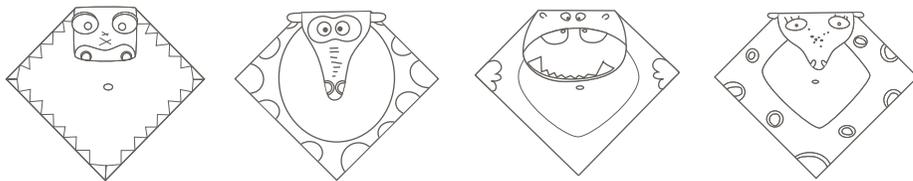
Projekt: Taschenspieler – nützliche Pausenfüller und interessante Ablenkungsmanöver

Entwurf: Familie Schnuffler, Carolin Kirchner, Julia Kaupitwa, 6. Semester, 2008

For example, blowing your nose – an unpleasant activity that children don't like doing. The product family Schnuffler is the result of detailed observation. Four tissues with personality help to make the process bearable with playful diversion.

Project: Pocket Players – Useful Gap-Fillers and Interesting Diversions

Design: Family Schnuffler, Carolin Kirchner, Julia Kaupitwa, 6th semester, 2008





Im zweiten Studienjahr werden im Rahmen von Projekten Methoden des Gestaltens vermittelt und geübt, zum Beispiel Beobachtung und Experiment, Analogie- und Hypothesenbildung, Entwurfs- und Umsetzungstechniken.

In the second year, design methods such as observation, experiment, analogy and hypothesis building are taught and practiced within the scope of project themes, as well as concept and implementation techniques.

Den Alltag aufbrechen: Situationen neu gestalten

Break up the everyday: shape situations differently

Das Vertraute wird hinterfragt, neu interpretiert und im Modell umgesetzt. So wird hier aus einem Zuckerwürfel eine Zuckerkugel mit Spielwitz ...

Projekt: Ganz schön verspielt! Mutationen in Küche, Bad und Kinderzimmer

Entwurf: AddOn, Daniel Kotze, 4. Semester, 2008

The familiar is questioned, newly interpreted and converted into models. In this way, a sugar cube becomes a sugar ball with playful humour ...

Project: Pretty Playful! Mutations in the Kitchen, Bathroom and Children's Room

Design: AddOn, Daniel Kotze, 4th semester, 2008





Die Dingwelt erkunden: Mutationen vertrauter Objekte
Exploring the world of things: mutations of familiar objects

Was wäre, wenn ... der Esstisch Musik macht oder das Geschirr Grimassen schneidet?

Projekt: Ganz schön verspielt! Mutationen in Küche, Bad und Kinderzimmer

Entwurf: Akustisch, Ingo Hofmeister, 3. Semester, 2008

Projekt: Hochstapler

Entwurf: Fidibus, Julia Kaupitwa, 5. Semester, 2008

What would happen if ... the dining-room table could play music or the crockery could pull faces?

Project: Pretty Playful! Mutations in the Kitchen, Bathroom and Children's Room

Design: Akustisch, Ingo Hofmeister, 3rd semester, 2008

Project: Pile-up

Design: Fidibus, Julia Kaupitwa, 5th semester, 2008



Den Faden aufnehmen: Spielklassiker recherchieren, dokumentieren, interpretieren
Picking up the thread: investigating, documenting and interpreting classic games

Parallel zu den Entwurfsübungen stehen im zweiten Studienjahr Recherche und Dokumentation als Kernthemen auf dem Studienplan.

Projekt: Tops – auf einem Bein kann man nicht stehen? Sich aber (um die eigene Achse) drehen!

Projektdokumentation, 2007

Parallel to design exercises, investigation and documentation are key themes on the agenda in the second year of study.

Project: Tops – Can't You Stand on One Leg? But Then Spin Yourself Around!

Project documentation, 2007





Ab dem dritten Studienjahr werden Projektthemen komplex bearbeitet. Dies umfasst den gesamten Designprozess von der Aufgabenstellung bis zur Präsentation. Die Themen wechseln jedes Semester und decken die Schwerpunkte Raum, Produkt und Aktion im Bereich Spielen und Lernen ab.

From the third year on, project themes are worked on in a complex way. This encompasses the entire design process from the task assignment to the presentation. The themes change every semester and cover the emphases of space, product and activity in the areas of playing and learning.

Feste feiern: kulturelle und familiäre Traditionen neu gedacht
Celebrating parties: cultural and familiar traditions are thought through anew

... zum Beispiel als Brettspiel! Wichtig dabei sind Spielziel, Szenario, Spannung, Überraschung, Interaktion, Spaß, Kommunikation, Regeln ...

Projekt: Feste spielen – von Ostern über Abi-Streich bis Weihnachten

Entwurf: Das Familienfest, Eva Felder, 7. Semester, 2008

... for example, as a board game. What is important is a goal, a scenario, excitement, surprise, interaction, fun, communication, and rules ...

Project: Playing Celebrations – From Easter to School-Leavers' Capers and Christmas

Design: The Family Celebration, Eva Felder, 7th semester, 2008



Die Sinne provozieren: Spielaktionen im öffentlichen Raum
Evoking the senses: Play activities in public places

Ein Ausflug in die Welt des zwanglosen Spiels bereichert auch das Leben Erwachsener. Hier wurden verschiedene Installationen im Stadtraum Halle geschaffen, die zum Spielen einladen und verführen.

Projekt: Ausgespielt! Hat nicht jeder Lust zu spielen?

Entwürfe: Bude bauen, Himmel und Hölle, Jana Barthel, Eva Felder, Charlotte Janus, Anna Löhn, Isabelle Löhn, Birthe Mlynczak, Anne Theiß, 8. Semester, 2008

An excursion into the world of casual play enriches the lives of adults too. Different installations were created in city spaces in Halle, which invite, tempt and stir people into play.

Project: Played off! Doesn't Everyone Love Playing?

Designs: Building a Hut, Heaven and Hell, Jana Barthel, Eva Felder, Charlotte Janus, Anna Löhn, Isabelle Löhn, Birthe Mlynczak, Anne Theiß, 8th semester, 2008





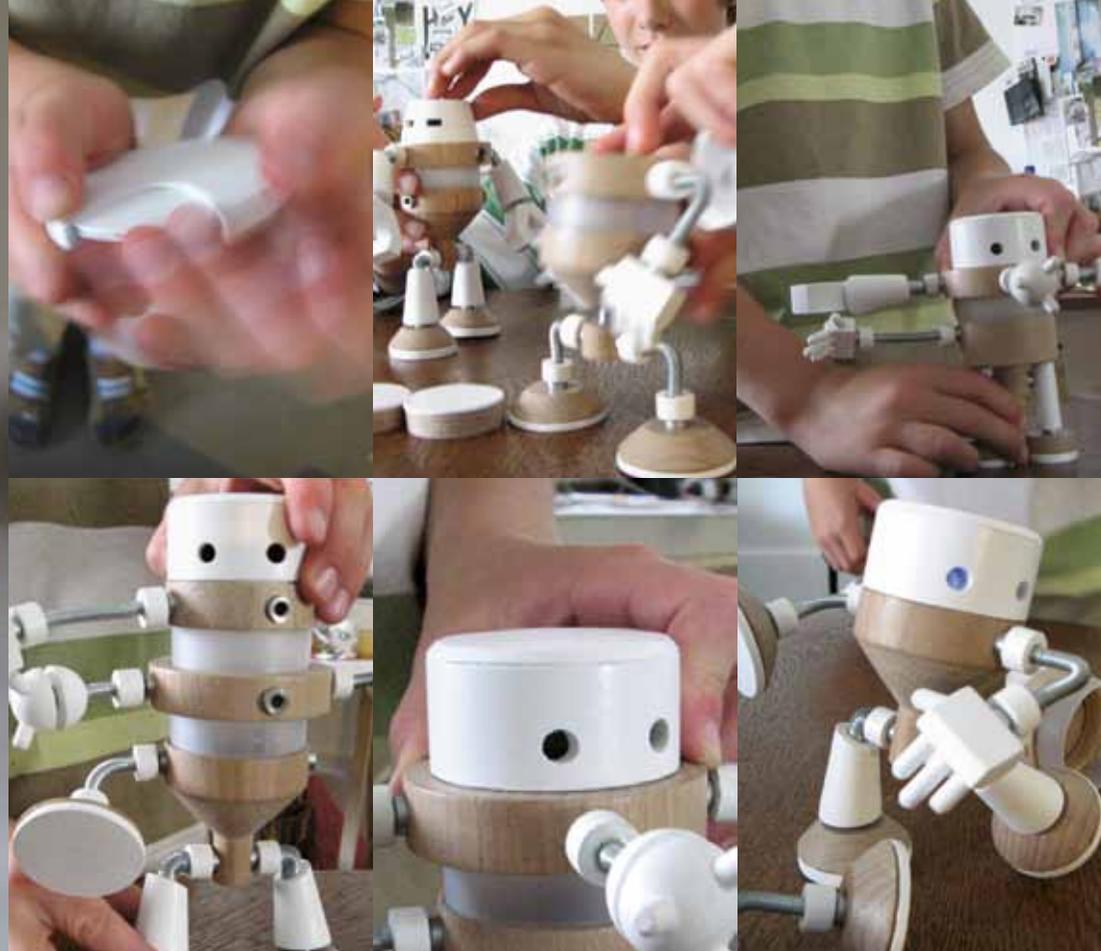
Räume gestalten: Kindergarten und Co.
 Designing spaces: Kindergarten and company

In enger Zusammenarbeit mit Kindergärten, Schulen und anderen Bildungs- und Sozialeinrichtungen wird die Ausstattung von Spiel- und Lernräumen entwickelt. Testungen vor Ort gehören ebenso dazu wie die Umsetzung funktionierender Prototypen.

*Projekt: Ein Ort für Kids – Entwürfe für die Kita an der Burg
 Entwurf: Birthe Mlynczak, Anna Rossmann, Lisa Welzig, 2008*

In close cooperation with kindergartens, schools and other educational and social institutions, learning and playing equipment is developed. On-site tests are part of the projects alongside the realisation of working prototypes.

*Project: A Place for Kids – Designs for the Kindergarten An der Burg
 Design: Birthe Mlynczak, Anna Rossmann, Lisa Welzig, 2008*



Gegensätzliches verbinden: real und virtuell, digital und analog, alt und jung
Connecting opposites: real and virtual, digital and analogue, old and young

Ein Diplom, das sich mit dem Thema Mensch und Roboter auseinandersetzt. Das Ergebnis: *We Want Robots*, ein Hybrid zwischen klassischem Brett- und modernem Computerspiel – ein Gesellschaftsspiel für die ganze Familie, bei dem der Roboter zum Spielstein wird, den der Spieler nach seiner Strategie und den gestellten Aufgaben formt.

A degree piece that deals with the topic of human being and robot. The result: *We Want Robots*, a hybrid between the classic board game and modern computer games – a family game whereby the robot becomes a playing counter which the player shapes according to his strategy and the task in hand.

Diplom Degree: We Want Robots, Markus Utomo, 2008





Die Entwicklung fördern: Spielprodukte in der Therapie

Fostering development: Game products in therapy

Ich kann das auch ist der Titel einer Arbeit, die einen handlungs- und nutzerorientierten Ansatz verfolgt und sich mit Entwicklungsverzögerungen von Kindern im Vorschulalter auseinandersetzt. Der textile Kegel *Sepp* ist eines der entstandenen Spielprodukte, die sich durch vielfältige Einsatzmöglichkeiten auszeichnen – sowohl als Hilfsmittel für die Arbeit in der Ergotherapie, als auch im privaten Bereich.

Ich kann das auch (I Can Do That Too) is the title of a piece that pursues an activity and user-oriented approach and deals with delayed development in pre-school children. The textile skittle *Sepp* is one of the products that excels due to its multifunctional application – as an aid for ergotherapeutic work as well as for personal use.

Diplom Degree: Ich kann das auch, Thomas Oppen, 2009





Aus Spielen lernen: neue Lösungen im Interior Design
 Learning by playing: new solutions for interior design

Ziel der Diplomarbeit mit dem Titel *Unsinn* ist es, Objekte zu gestalten, die dazu einladen, Unsinn anzustellen, die neue Blickwinkel eröffnen und Spaß im Alltäglichen bereiten, „Dinge also, denen es nicht am tieferen Sinn fehlt, sondern die mit dem tieferen Sinn spielen!“ Unter anderem entstanden Bücherregale, die im wahrsten Sinne des Wortes Geschichten beherbergen und diese nach außen kommunizieren.

The aim of the degree piece with the title *Unsinn* (*Nonsense*) is to create objects which invite you to get up to mischief, open up new visions and provide fun in everyday situations, “Things, in other words, which do not lack depth of purpose but which play with that deeper purpose”. Bookshelves were created, which buried stories in the truest sense of the word and told these to the outside world.
Diplom Degree: Unsinn, Stefanie Warich, 2009, auch folgende Seite also on the next page

Industrie Design / Spielen und Lernen
Industrial Design / Design of Playing and Learning
Prof. Karin Schmidt-Ruhland
Neuwerk 7, 06108 Halle
Telefon Phone 0049 (0) 345 - 7751 810
ruhland@burg-halle.de

Künstlerische Mitarbeiterin Member of artistic staff
Dipl. Des. Erika Prinz
Lehrbeauftragte teaching assistant
Dipl. Des. Karen Olze

www.burg-halle.de



Nr. 1483
unbedingt
mal machen!

ist meine SZ?