

Burg Giebichenstein

Kunsthochschule Halle

Design of Playing

and Learning

B

U

R

University of Art

and Design Halle

Spiel- und Lerndesign

G





Industrie Design / Spiel- und Lerndesign
Industrial Design / Design of Playing and Learning
Bachelor's and master's courses
Prof. Karin Schmidt-Ruhland

Cover: Bauplatz – Für kleine Gestalter
Entwurf: Karin Schmidt-Ruhland, 2015
Workshop/Doppelseite: Ein Tagebau
Projekt: Platz zum Spielen, 2014
Kooperation: Grüne Werkstatt Wendland
Cover: Building site – For junior designers
Design: Karin Schmidt-Ruhland, 2015
Workshop/Double spread: one-day construction
Project: A place for play, 2014
Cooperation: Grüne Werkstatt Wendland



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 Spiel- und Lerndesign 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 place 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.

Design of 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's and Master's degrees and their corresponding entry requirements can be found under www.burg-halle.de.

Projekt/Project: Play – Children's Furniture as a Material of Imagination

Entwurf/Design: Platz da!, Lea Berger, Katerina Kagioglidis, Anne Löwenstein, Jovan-Gregor Neumann, 2016

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 Spiel- und Lerndesign in Form von Kompaktkursen angeboten.

Alongside the principles of design, tasks from the area of design of playing and learning are offered in the form of compact courses from the first semester on.

Spielerische Erkundungen mit Nadel und Faden

Playful explorations with needle and thread

Der Umgang mit textilen Stoffen, die dafür erforderlichen, raffinierten Schnitt- und Nähetechniken werden erlernt und professionell in Spielmöglichkeiten verwandelt.

Projekt: verfloxt und zugenäht – von der geometrischen zur organischen Form

Entwurf, linke Seite: Nashorn, Robin Godwyll, 1. Semester, 2016

Projekt: Animal Farm... von 2D zu 3D mit Nadel und Faden

Entwurf, rechte Seite: Reh, Leonarda Spassova, 1. Semester, 2013

Here students learn how to work with textile materials and how to use the sophisticated cutting and sewing techniques that are required. In addition, this is all turned into opportunities for play in a professional manner.

Project: All stitched up – from geometric to organic form

Design, left-hand page: Rhino, Robin Godwyll, 1st semester, 2016

Project: Animal Farm... from 2D to 3D with a needle and thread

Design, right-hand page: Deer, Leonarda Spassova, 1st semester, 2013





Früh übt sich – Methode, Material und Technologie

Brought to life – Methods, material and technology

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 of study, design methods such as observation, experimentation, the formulation of analogies and hypotheses, and conceptual and implementation techniques are taught and practised within the scope of project topics.

Hier geht es um innovative und miniaturisierte Inszenierungsmöglichkeiten für das kindliche Rollenspiel und um die Beschäftigung mit dem Material Holz und seinen Verbindungsmöglichkeiten, die Bewegungen zulassen.

Projekt: Spiel-Welten ... Requisiten für Kinder als Gestalter

Entwurf: Rasant, Alexander Rex, 3. Semester, 2014

This project deals with innovative, miniature props for children's role play. It is also a study of wood as a material and of the types of wood joints that allow for motion.

Project: Play worlds ... Props for children as designers

Design: Rasant, Alexander Rex, 3rd semester, 2014



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!

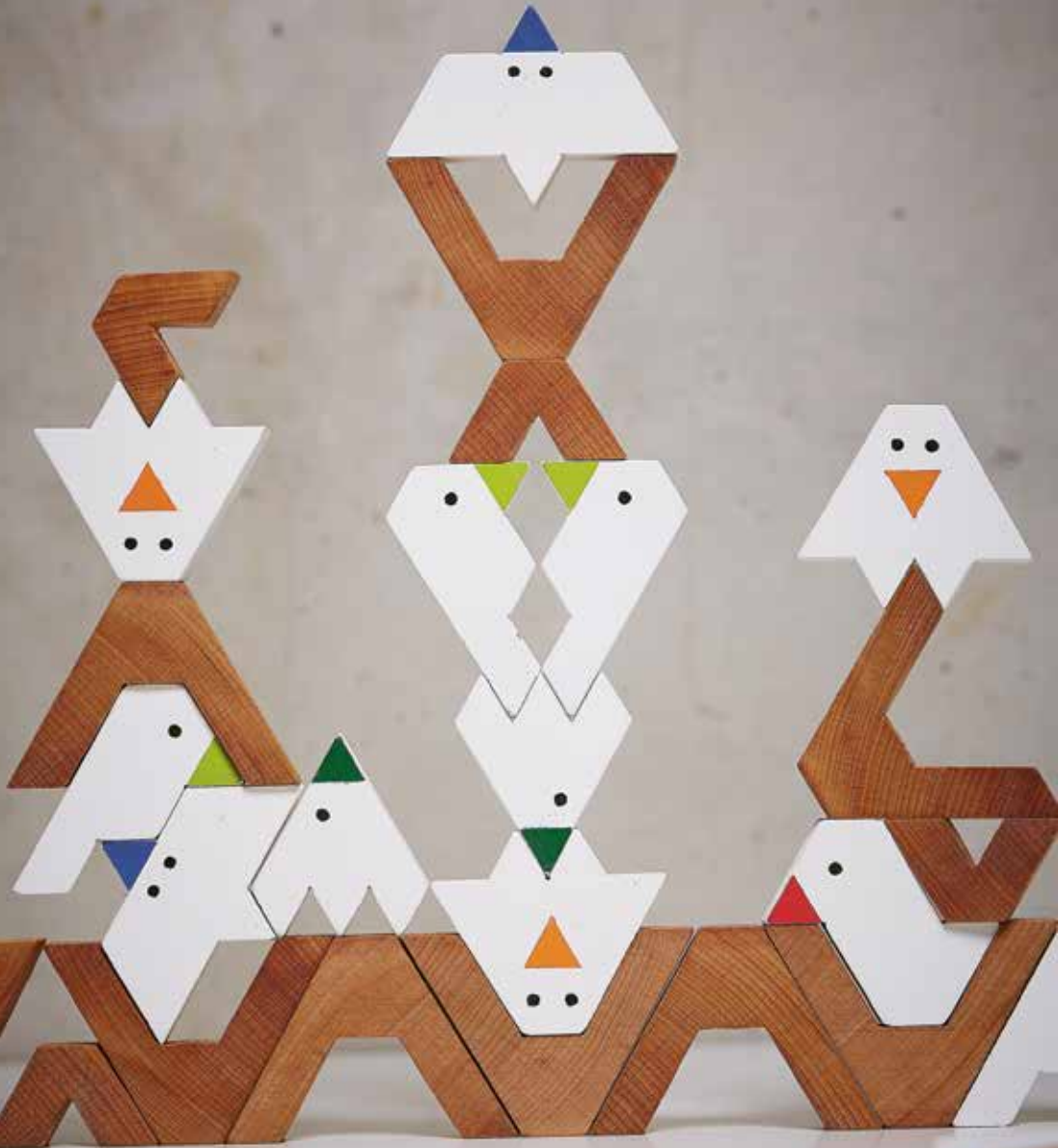
Projektdokumentation, 2007

In the second year of study, investigation and documentation are core themes in the course plan alongside practical design exercises.

Project: Tops – You can't stand on one leg? But you can spin around!

Project documentation, 2007





Zurück auf Start – Altbewährtes neu denken

Back to origins – Rethinking familiar objects

Bauklötze, Baukästen, Bausätze – Spielklassiker. Ein Fokus in der Recherche: das Wachsen und Wuchern, das Vernetzen und Andocken, das Bilden von Flächen und Türmen und das Überbrücken von Distanzen. Wichtige Parameter, die es spielerisch zu integrieren gilt, sind Statik, Gleichgewicht, Anordnung und die Art der Verbindung der Module untereinander.

Projekt: stapel-ware... höher, weiter, breiter

Entwurf, linke Seite: V, wie Vogel, Lena Mühl, 3. Semester, 2014

Entwurf, rechte Seite: Plattenbau, Isabel Apel, 3. Semester, 2014

Building blocks, building sets – classic toys. Focal points of our research: growing and expanding, joining and docking, constructing surfaces and towers, and bridging distances. Important parameters to be integrated in a playful manner include static behaviour, balance, arrangement and the type of joints between modules.

Project: Stackable objects ... higher, further, wider

Design, left: V, wie Vogel, Lena Mühl, 3rd semester, 2014

Design, right: Plattenbau, Isabel Apel, 3rd semester 2014



Schule gestalten: Wie Kinder gerne lernen

Designing School: How children like to learn

Still sitzen war gestern! Begreifen braucht Bewegung, Bewegung bringt Raumerfahrung und Orientierung, dadurch werden auch abstrakte bzw. abstrahierte Räume und Strukturen einfacher. Bewegte Lernräume passen sich Lernsituationen an, sind schnell zur Hand und kinderleicht zu verändern.

Sitting still – that was yesterday! Comprehending depends on moving around, and moving around leads to spatial experience and orientation. This in turn makes abstract and abstracted spaces and structures simpler. Mobile learning spaces adapt to learning situations, are quickly at hand and easy to modify.

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: *Bewegte Lernwelt – Gestaltungsort Schule*

Entwürfe: *Fragenladen, Sylke Pfeiffer, Lina Zacher – Auf wackeligen Beinen, Alexander Rex, 2015*

Equipment for playing and learning is developed here in close cooperation with kindergartens, schools and other educational and social institutions. On-site tests and the implementation of working prototypes form part of these projects.

Project: *Moving learning world – Schools as locations for design*

Design: *The question shop, Sylke Pfeiffer, Lina Zacher – On wobbly legs, Alexander Rex, 2015*





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 manner. This encompasses the entire design process from formulation of tasks right through to presentation. The topics change every semester and cover the focal themes of space, product and activity in the areas of playing and learning.

Vor Ort – partizipatives Entwerfen

On site – Participatory design

Eine wichtige Methode! Bereits von Anfang an werden die späteren Nutzer in den Prozess integriert. Neben Beobachtungen vor Ort, werden Nutzungs- und Handlungsszenarien erprobt und Modelle und Prototypen getestet.

Ein Besuch im Altenheim ermöglicht Einblicke in die Spielwelt seiner Bewohner. Aus den Beobachtungen entstand das Spiel „Meine Stadt“ mit verschiedenen Spielmöglichkeiten. Es berücksichtigt die unterschiedlichen kognitiven Fähigkeiten von älteren Menschen mit dem Ziel, soziale und kommunikative Aspekte zu fördern, indem eigene Erinnerungen aktiviert werden.

An important step: the intended users are involved in the process right from the beginning! Behaviour is observed here, scenarios for usage and activity are tried out, and models and prototypes are tested. A visit to a retirement home offers insights into the play worlds of its residents. The game „Meine Stadt (My Town)“ that feature various methods of play was created based on our observations. The game takes into account the differing cognitive abilities of older people with the aim of encouraging social and communicative aspects by activating the participants' memories.

BA-Arbeit, BA-project: Spielen im Alter: Meine Stadt, Playing at Old Age: My city, Ines Schmiegel, 2013



Irritation der Wahrnehmung – Spielaktionen im öffentlichen Raum

Irritation of perception – Playful interventions in public space

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: Zum Spielen verleiten..., Workshop MAKRO

An excursion into the world of casual play can enrich the lives of adults too. Various installations were created in public urban spaces in Halle that invite and tempt people to start playing!

Project: Enticing you to play..., MAKRO workshop

Die BurgKita gestalten: Was braucht ein Spielraum?

Shaping the Burg kindergarten: What does a play room need?

Gespielt wird in allen Ecken und der Raum ist ein dritter Erzieher. Was kann er den Kinder bieten? Das sind Aufgaben nicht nur für ErzieherInnen, sondern auch für DesignerInnen. Von diesen Aufgaben gibt es in einer Kita viele: Zu gestalten sind Bereiche des Spielens, des Kommens und Gehens, der alltäglichen Handlungen, aber auch Bereiche des Rückzugs und der Ruhe. Hier gilt es vor Ort, das räumliche Potential in unterschiedlichen Setzungen auszuloten und auszureizen. Children play in every last corner, and the room itself effectively becomes a third kindergarten teacher. What can the room offer to the children? These are issues not just for kindergarten teachers, but for designers too. There are a lot of tasks like this in a kindergarten: Areas for play, coming and going, and everyday activities have to be designed – as too do areas providing a quiet refuge for withdrawing from the crowd. The task here is to investigate and make the most of the spatial potential of the site in various scenarios.

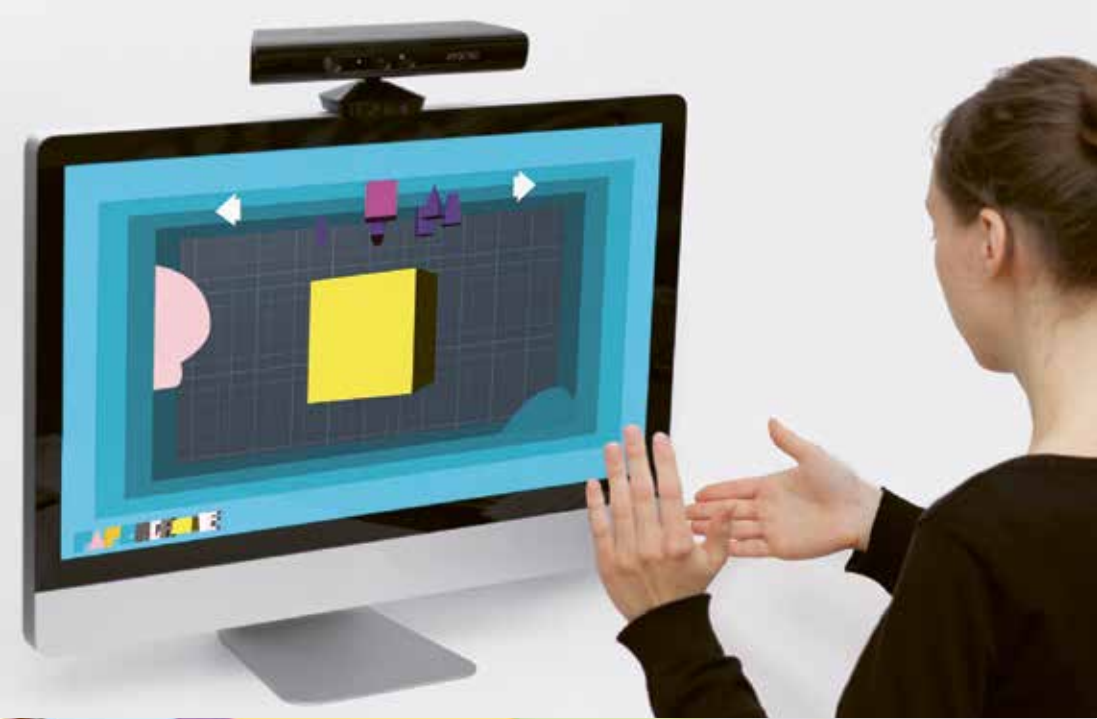
Projekt: Jetzt geht's los! Was braucht ein Spielraum? Gestaltungsort BurgKita

Entwürfe: Buschwerk, Lisa Grünberg – Baumnester, Nastasja Kitzinger, Mandy Mucha, 2015

Project: Let's get started! What does a play room need? The Burg kindergarten as a location for design

Design: Bushes, Lisa Grünberg – Tree nests, Nastasja Kitzinger, Mandy Mucha, 2015





Brücken schlagen: virtuelle und reale Welt spielerisch verknüpfen

Building bridges: Linking the virtual and real worlds in a playful manner

Analog grüßt Digital: diese Masterarbeit verknüpft Kompetenzen aus dem digitalen Bereich mit Fähigkeiten, die im täglichen Leben von Bedeutung sind: Bewegung, Kreativität, Fingerfertigkeit. Ein Programm ermöglicht, Spielfiguren zu kreieren: Eine Kamera reagiert auf Gesten und setzt diese in Schnittmuster für individuelle Figuren um. Ausgedruckt, ausgeschnitten und zusammengebaut kann nun mit einer dreidimensionalen Spielfigur am Computer gespielt werden.

Analogue greets digital: this master's project combines expertise from the digital sector with skills that are important in everyday life – movement, creativity, dexterity. A program makes it possible to create play figures: a camera reacts to gestures and converts these into cutting patterns for individual figures. By printing, cutting out and constructing these figures, you can then play with three-dimensional play figures on your computer!

Masterarbeit, Master's project: Analog grüßt Digital, Thomas Wagner, 2012





Spielerische Transformation kultureller Einflüsse und Traditionen

Playful transformations of cultural influences and traditions

Die positive Seite einer zunehmend globalisierten Welt – Ausgangspunkt der Fragestellung: Was könnte aus der Verbindung von europäischen Designvorstellungen mit den traditionellen handwerklichen Techniken und Produkten Indiens an Neuem entstehen?

Der Entwurf Ludia setzt sich mit den Hierarchien in Indien auseinander und transformiert sie spielerisch in eine Sitzlandschaft, die veränderbar und individuell zu nutzen ist.

The positive side of an increasingly globalised world – This was the starting point for consideration of the following question: What new developments could be created by combining European design concepts with India's traditional craft techniques and products?

The Ludia: design plays with the issue of hierarchies in India and transforms these in a playful manner into a seating environment that can be modified and used in an individual way.

Diplom, Diplom degree project: Opposites attract!, Claudia Wörndle, 2010

Gesellschaftlich engagiert – fördern durch Spielprodukte in der Therapie

Active in society – fostering participation through play products in therapy

Durch die Entwicklung von Hilfsmittel bei der Therapie können Gestalterinnen Therapeuten unterstützen. In dem „Kitabi-Buch“ wird traumatisierten Flüchtlingskindern ermöglicht individuelle Gefühle und Erlebtes auszudrücken und zu visualisieren. Das Hilfsmittel für die Kinder wird ergänzt durch ein Video-Tutorial als unterstützendes Medium beim Umgang mit posttraumatischen Belastungen.

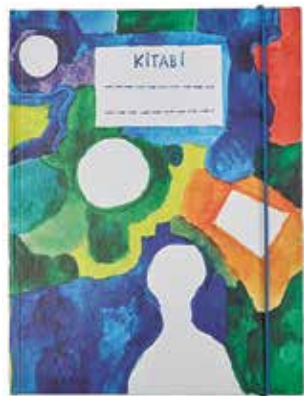
BA-Projekt: Kitabi – der Umgang mit traumatisierten Flüchtlingskindern, Delphine Bischof

Illustration: Lenia Hauser, 2016

Designers can help therapists in their work by developing aids for use in therapy. The „Kitabi“ book allows traumatised refugee children to express and visualise their feelings and experiences. This aid for children is accompanied by a video tutorial that is a supporting medium for dealing with post-traumatic stresses.

BA-Project: Kitabi – Interactive book to support trauma work with refugee children, Delphine Bishop

Illustrator: Lenia Hauser, 2016



Hands on! – Ausstellungen erlebbar machen

Hands on! – Making exhibitions come to life

Am eignen Leib erleben, mitmachen, erfahren und dabei lernen. Die Beschäftigung mit interaktiven Ausstellungen gehört zum Bereich der Spielräume.

Experiencing and participating in an immediate, direct manner, and learning at the same time: working with interactive exhibitions is part of the area of play spaces.

Projekt: Drei Freunde – Helme Heine, eine Ausstellung in der Moritzburg Halle

Project: Three friends – Helme Heine, an exhibition in the Moritzburg Art Museum in Halle

Entwurf, Design: Delphine Bischof, Anna Böhnke, Bianca Elgas, Tara Guariguata, Lisa Grünberg, Martin Hensel, Hilde Idziaschek, Florian Möller, Mandy Mucha, Lina Saller, Pateekshana Dixit, 2013





BurgKita – ein Forschungsfeld im Spiel- und Lerndesign

BurgKita – A reserche environment for Design of Playing and Learning

Seit September 2014 gibt es die BurgKita am Volkspark. Für die Studienrichtung Spiel- und Lern-design ein ideales Forschungsfeld. Hier können die Studierenden die Kinder beim Spiel und in unterschiedlichen Interaktionen erleben und daraus Erkenntnisse generieren, die in die Entwicklung von Modellen und Prototypen einfließen. Die Zusammenarbeit bereichert auch den Alltag der Kinder, diese werden nicht nur am Prozess des Entstehens und Werdens beteiligt, sondern auch zu Experten und Kritikern für das, was sie (und ihr Spiel) angeht.

The „BurgKita am Volkspark“ kindergarten has been in existence since September 2014. It represents an ideal research environment for the Design of Playing and Learning area. Students can experience children at play and in various forms of interaction here, and can also gain insights that serve as inputs for the development of models and prototypes. This cooperation enriches the children's everyday lives. The children get to participate in the process of creation and development, and also become experts and critics for everything that affects them and their play.

Einweihung des neuen Spielplatzes, linke Seite, 2016

Einblick in den Neubau der BurgKita, rechte Seite, 2014

Inauguration of the new playground, left-hand page, 2016

A look inside the new BurgKita building, right-hand page, 2014





Fotos **Photos**
Matthias Ritzmann, Marco Warmuth, Marvin Heß,
Martin Hensel und Studienrichtung Spiel- und Lerndesign
and Study Course Design of Playing and Learning

Projekt **project**: Alles nur Theater! Exkursion Bodmann 2017
Everything just theater! Field trip Bodmann

Industrie Design / Spiel- und Lerndesign
Industrial Design / Design of Playing and Learning
Bachelor's and master's courses

Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle
University of Art and Design Halle
Prof. Karin Schmidt-Ruhland
Neuwerk 7, 06108 Halle
Telefon **Phone** 0049 (0) 345 - 7751 810
ruhland@burg-halle.de

Künstlerische Mitarbeiterinnen **Artistic assistants**
Dipl. Des. Raja Köbke
M.A. Stefanie Kretschmer

www.burg-halle.de

Broschüre / Version 2017 Brochure / 2017 edition