

Spielmöbel

Gestalter:

Ina Heuschkel, Hochschule für industrielle Formgestaltung Halle, Sektion III
Diplomarbeit im Auftrag des VEB
Jugendmöbel Döbeln.

Betreuer:

Prof. Rudolf Horn

Das Gestaltungsanliegen dieser Arbeit wird darin gesehen, die Dinge der unmittelbaren Umwelt des Kindes, die es spielend gebraucht, aus vorgedachten Klischees zu befreien und sie durch einfache, überschaubare Konstruktionen, klare Formen und zweckmäßige Oberflächen den fortwährend sich ändernden Anforderungen vom frühesten Kindesalter an zugänglich zu machen. Den Ausgangspunkt bei der Bestimmung des Bauteilprogramms bildeten die wesentlichen Funktionen und Bedürfnisse des Kindes in den unterschiedlichen Altersstufen.

Das Spiel des Säuglings

dient zum großen Teil seiner Motorik. Es ist vorwiegend Bewegungsspiel. Das Kind greift nach Gegenständen, übt sich darin, sie zu halten. Es tastet diese Gegenstände ab, lernt ihre Oberfläche kennen. Das Bauteilprogramm enthält für diesen Entwicklungsabschnitt farbige Würfel mit Öffnungen. Sie sind später als Konstruktionselemente zu verwenden.

Das Spiel des Kleinkindes

ist bereits differenzierter. Zum Bewegungsspiel kommen Rollen- und Konstruktionsspiele. Der phantasiebetonten Tätigkeit des Kindes dient in diesem Alter jedes Spielzeug. Das Kind spielt die Welt, die es täglich erlebt und sieht, mit seinen Mitteln nach. Allmählich lernt es auch einfache Konstruktionen, wie Stapeln, Stecken und Schrauben, beherrschen. Gemeinsames Spiel mit Erwachsenen ist dabei nicht auszuschließen. Das Spielmöbelprogramm enthält deshalb verschiedene kombinationsfähige Elemente mit neutraler Grundform. Für diese Altersgruppe können auch erste Funktionselemente hergestellt werden, zum Beispiel Sitzgelegenheiten, Tische, Ablagen u. a.

Das Spiel des Vorschulkindes

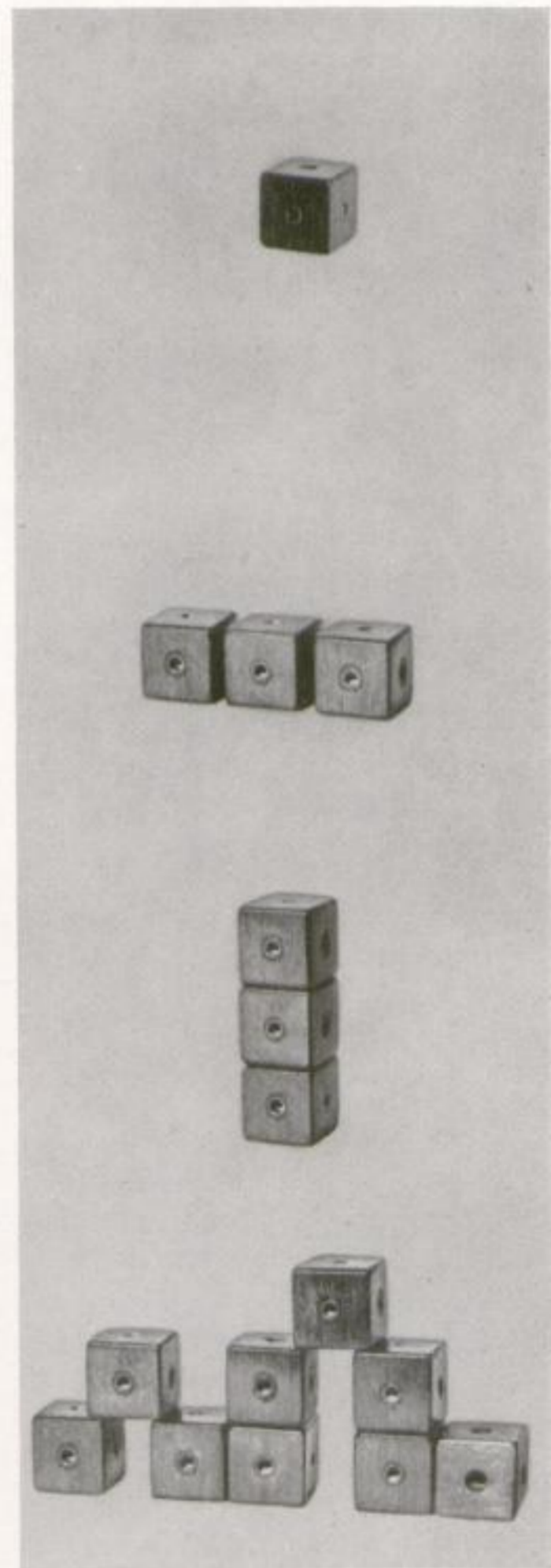
konzentriert sich auf das Rollenspiel, das als eine Form der Auseinandersetzung mit der sozialen Umwelt an Bedeutung gewinnt. Dadurch wird die Persönlichkeitsentwicklung erheblich gefördert. Das Bauteilprogramm ermöglicht, daß die Kinder selbständig oder mit Hilfe von Erwachsenen die notwendigen Kulissen für ihr Spiel schaffen können, also Verkaufsstellen, Puppentheater, Sitzgelegenheiten usw. Dabei werden zugleich handwerkliche Fähigkeiten, konstruktives Denken und der Umgang mit verschiedenen Materialien geschult. Das selbständige Bauen von Gegenständen entwickelt die Phantasie des Kindes.

Das Spiel des Schulkindes

schließt einen relativ großen zeitlichen Bereich mit unterschiedlichen Anforderungen ein. Die Spielinhalte werden zunehmend selbst gefunden. Das Kind stellt höhere Anforderungen an das Spielmittel. Durch eine immer bessere Feinsteuerung der Bewegungen und durch zunehmende Ausdauer ist es in der Lage, schon kompliziertere Konstruktionen zu bewältigen. Hinzu kommen Beschäftigungen wie Zeichnen, Basteln und Malen sowie Beschäftigungen mit der Natur und der Technik. Der Umgang mit speziellen Gegenständen und Werkzeugen wird erforderlich. Die wichtigste Tätigkeit für das Schulkind – das Lernen – wird außerhalb der Schule auch durch das Trainieren der Fertigkeiten fortgesetzt. Arbeitsplatz und Unterbringungsmöglichkeiten für Lernmaterialien werden notwendig. Die Elemente des Spielmöbelprogramms erlauben die Herstellung solcher Beschäftigungsplätze, aber auch die Gestaltung eines wenn auch begrenzten eigenen Bereiches in der Wohnung mit den entsprechenden altersspezifischen Funktionen.

Die Bauteile des Spielmöbelprogramms bleiben nutzbar auch für den Jugendlichen.

Die praktisch-gestalterische Lösung umfaßt entsprechend der Vielfalt der Forderungen, die hier nur in ihren wesentlichen Zügen erfaßt werden konnten, jene Gruppe von Möbeln des Kindbereiches, für die sich die Gebrauchsanforderungen aus den sich stetig verändernden Verhal-



System der Funktionselemente:
Konstruktionswürfel
Würfel zum Greifspielen
(1. Lebensjahr)
Aufeinanderreihen von Würfeln
(2. Lebensjahr)
Räumliches Bauen
(2. Lebensjahr)