

Jedes siebte in Deutschland produzierte Möbel war 2014 für ein Kind bestimmt (Verband der deutschen Möbelindustrie). Dabei ist das Kindermöbel erst in den vergangenen 50 Jahren in den Fokus der Designer und Möbelhersteller getreten. Firmen wie die Gebrüder Thonet aus Wien waren zu Beginn des vergangenen Jahrhunderts mit ihren Erwachsenen-Möbeln »en miniature« noch eine Ausnahme.

Dieses Seminar behandelte Kindermöbel aus baugeschichtlicher und architektonischer Sicht. Ziel war es, Gestaltungsaufgaben zu definieren und Qualitätsstandards zu formulieren. Erarbeitet wurden in Form eines lehrenden Forschens Planungsparameter, die es abschließend in einem konkreten Möbelentwurf umzusetzen und darzustellen galt.

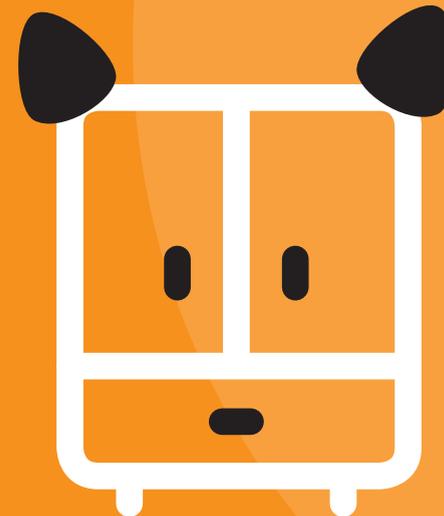
Released as Volume 16 in the series *Interior Architecture*



Forschendes Entwerfen Möbel für Kinder in Praxis und Theorie

Forschendes Entwerfen Möbel für Kinder in Praxis und Theorie

Natascha Meuser



Hochschule Anhalt
Anhalt University of Applied Sciences

Jedes siebte in Deutschland produzierte Möbel war 2014 für ein Kind bestimmt (Verband der deutschen Möbelindustrie). Dabei ist das Kindermöbel erst in den vergangenen 50 Jahren in den Fokus der Designer und Möbelhersteller getreten. Firmen wie die Gebrüder Thonet aus Wien waren zu Beginn des vergangenen Jahrhunderts mit ihren Erwachsenen-Möbeln »en miniature« noch eine Ausnahme.

Dieses Seminar behandelte Kindermöbel aus baugeschichtlicher und architektonischer Sicht. Ziel war es, Gestaltungsaufgaben zu definieren und Qualitätsstandards zu formulieren. Erarbeitet wurden in Form eines lehrenden Forschens Planungsparameter, die es abschließend in einem konkreten Möbelentwurf umzusetzen und darzustellen galt.

Released as Volume 14 in the series *Interior Architecture*



Forschendes Entwerfen Möbel für Kinder in Praxis und Theorie

Forschendes Entwerfen Möbel für Kinder in Praxis und Theorie

Natascha Meuser



Hochschule Anhalt
Anhalt University of Applied Sciences

Forschendes Entwerfen
Möbel für Kinder
in Praxis und Theorie

Forschendes Entwerfen
Möbel für Kinder
in Praxis und Theorie



Hochschule Anhalt
Anhalt University of Applied Sciences

Die Lehrveranstaltung im Bachelor- und Masterstudien-
gang Architektur wurde von M. A. Quang Duc Nguyen
und Prof. Dr. Natascha Meuser (Lehrgebiet Innenraum-
planung) in Zusammenarbeit mit Carl Buchmann (Leiter
Robotiklabor und Medientechnik) durchgeführt.

Hochschule Anhalt/Dessau, WS 2018/19

Inhalt

EINLEITUNG

- 10 Kindermöbel**
Stuhl, Schrank, Bett und Tisch
Natascha Meuser, Quang Duc Nguyen
- 12 Kleine Möbel**
Eine Visitenkarte für das Kind
Hajo Eickhoff

PROJEKTE

- 20 Praktisch**
Vom Melkschemel zum
Multi-Task-Schemel
*Sarah Bellmann, Angelina Kraetsch
und Rujia Tang*
- 26 MULTI_box**
Fläche, Platte, Scheibe
Seraina Bernegger
- 32 GROWING BED**
Das mitwachsende Bett
*Dennis Henniges und
Nu Hong Yen Nguyen*
- 40 Puppy_Wood**
Stecken und Fügen
Ruiqing Song

- 44 Zauberwürfel**
Vom Tisch zum Schrank
Tingting Wu und Lingyue Zhao
- 50 Ho-Blocker**
Der mitwachsende Kinderhocker
Lukas Bachsoliani und Anne Strosik
- 56 Hund oder Katz**
Was für ein Typ ist Dein Stuhl?
Marija Vujovic
- 60 Der Rotor Hocker**
Vom Tisch zum Hocker
Kun Hu und Zaixiao Wang
- 66 Tetrisbox**
Reihung und Wiederholung –
Das serielle Prinzip
*René Köhler, Shuting Leng
und Yaohong Liu*
- 70 PappKidz**
Sammeln, Schneiden und Falten
Li Tong und Huang Zhengnan

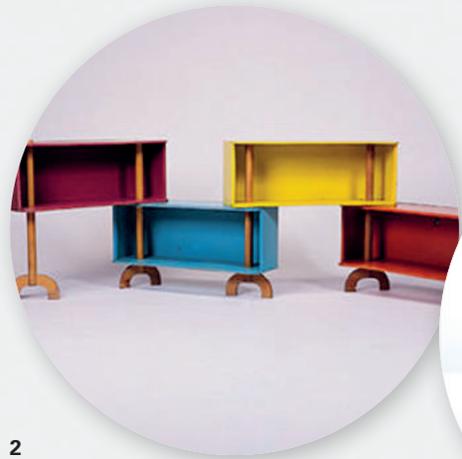
APPENDIX

- 76** Autoren und Mitwirkende

**»Unsere Intuition weiß viel
mehr als das Gehirn.«**

Peter Zumthor

Einleitung



2



3



4



5

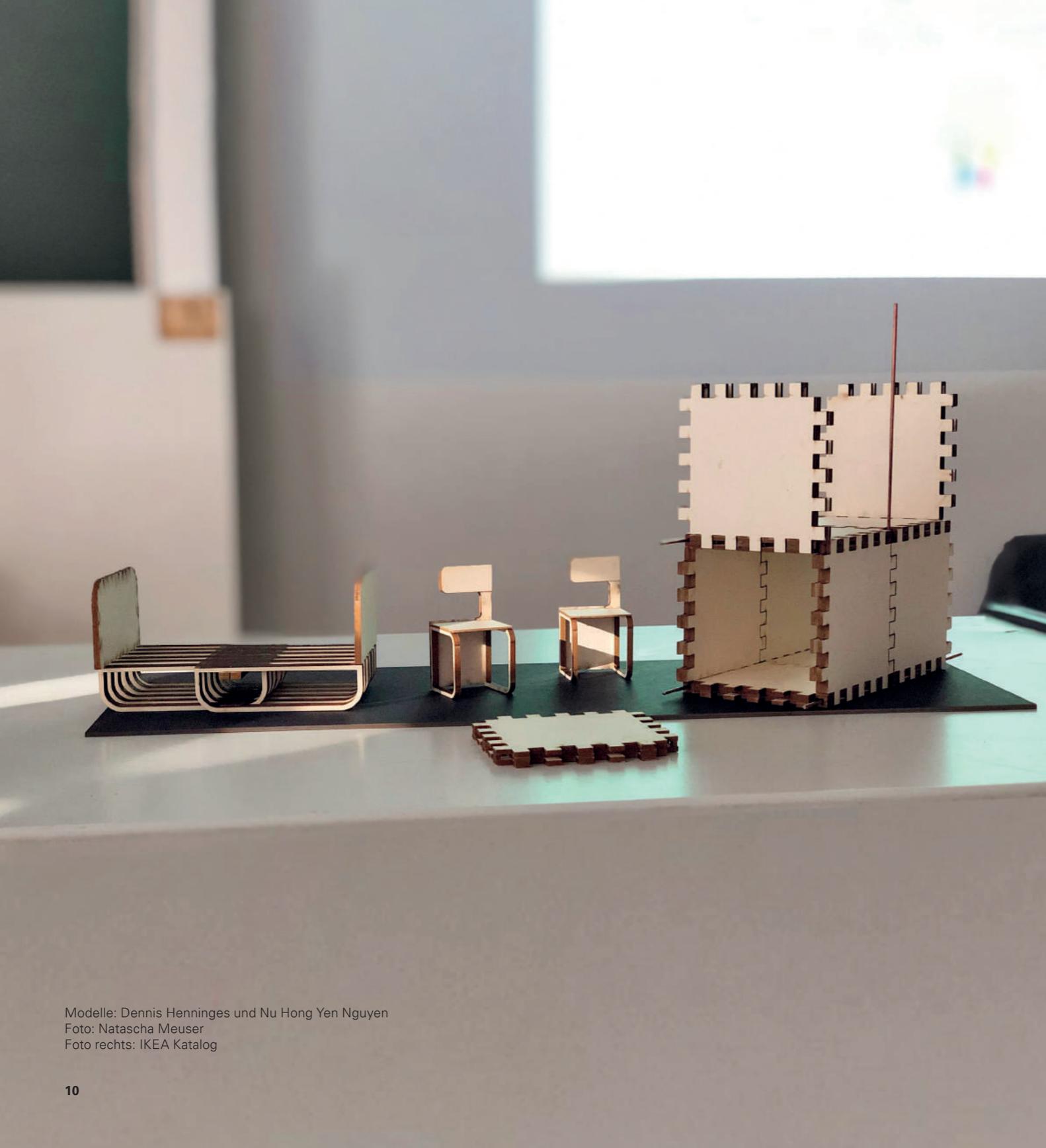


1



Auch Designklassiker »en miniature« werden inzwischen antiquarisch hoch gehandelt.

- 1 Kollektion von 8 Kinderstühlen (USA/Russland/Dänemark), 1930-1960
- 2 Henry P. Glass (Swingline Furniture Company), 1955
- 3 Charles and Ray Eames (Evans Products), 1945
Quelle: Wright 20, Auction for Art and Design
- 4 Rolf Heide (Müller Möbelwerkstätten), 1966
- 5 Arne Jacobsen (Fritz Hansen), 1955
Quelle: Smow, Berlin



Modelle: Dennis Henniges und Nu Hong Yen Nguyen
Foto: Natascha Meuser
Foto rechts: IKEA Katalog

Kindermöbel Stuhl, Schrank, Bett und Tisch

Natascha Meuser, Quang Duc Nguyen



Jedes siebte in Deutschland produzierte Möbel war 2014 für ein Kind bestimmt (Verband der deutschen Möbelindustrie). Dabei ist das Kindermöbel erst in den vergangenen 50 Jahren in den Fokus der Designer und Möbelhersteller getreten. Firmen wie die Gebrüder Thonet aus Wien waren zu Beginn des vergangenen Jahrhunderts mit ihren Erwachsenen-Möbeln *en miniature* noch eine Ausnahme. Das dieser Publikation zugrunde liegende Seminar behandelte Kindermöbel aus baugeschichtlicher und architektonischer Sicht. Ziel war es, durch die kulturgeschichtliche Entwicklung der Kindermöbel zu führen, Gestaltungsaufgaben zu definieren und Qualitätsstandards zu formulieren. In Form eines lehrenden Forschens wurden Planungsparameter erarbeitet, die es abschließend in einem konkreten Möbelentwurf umzusetzen und darzustellen galt. Die Studierenden bauten die Möbel als Prototypen in den Werkstätten auf dem Hochschul-Campus. Dabei handelte es sich um die Holz- und Kunststoffwerkstatt sowie das Robotiklabor, dessen Leiter Carl Buchmann die Studierenden in die neuen digitalen Techniken einführte.

Die Idee für das Seminar geht auf eine Kooperation mit dem Kindergartenbetreiber Fröbel zurück, der mit uns parallel an einem Handbuch zu Krippen und Kindergärten arbeitete. Daher bewegte uns die Frage, wie wir Innenraumplanung mit Möbelbau verbinden können? Wie baue ich für die Kleinsten? Welche Planungs- und Designparameter spielen im Möbelentwurf eine Rolle, angefangen bei der Größe und der Motorik des Kindes. Krabbelt es, oder läuft es bereits? Und schnell befanden wir uns bei Fragestellungen, die auch die Pädagogik betrafen. Beraten wurden die Studierenden dabei von erfahrenen Erziehungswissenschaftlerinnen. Neben der Beschäftigung mit den klassischen Entwurfsgrundlagen wie Linienführung, Farbe, Gestalt, Oberfläche oder Werkstoff, rückten auch Fragen zur Unfallverhütung oder Ökologie in den Vordergrund. Schließlich sollte das Möbel im Kindergarten als Gebrauchs- und Spielgegenstand gefahrenfrei eingesetzt werden können. In Workshops diskutierten die Studierenden gemeinsam mit Handwerkern, Technikern und Pädagogen die Umsetzung ihrer Entwürfe zu gebrauchsfertigen Möbeln.



Foto: Istock

Kleine Möbel Eine Visitenkarte für das Kind

Hajo Eickhoff

Möbel wurden nach der neolithischen Revolution populär. Die ersten Nachweise von Möbeln stammen aus der Pharaonenzeit und aus Funden aus Akrotiri (Santorin) aus der Zeit um 1500 v. Chr. Aus dem alten Ägypten ist eine weit entwickelte Möbelschreinerei bekannt. Funde von Tischen, Thronen und Liegen aus dieser Zeit zeigen Kenntnisse im Drechseln, Furnieren, Intarsieren und Bemalen. Berühmte Stücke kommen aus dem Grab des Tutanchamun aus dem 14. Jahrhundert v. Chr. Altgriechische Häuser waren mit Stühlen, Hockern, Tischen, Betten, Truhen, Kommoden und Liegen ausgestattet. Auch die alten Griechen (ab dem 8. Jahrhundert v. Chr.) kannten bereits das Drechsel-Handwerk. Sie nutzten einfache mechanische Drechselbänke, die mit den Füßen zu bedienen waren. Das wohl bekannteste antike Möbelstück nutzten die Römer: die »Kline«, eine Art Bett, auf das man sich zu Festgelagen und für normale Mahlzeiten legte. Die Oberschicht besaß in der römischen Kaiserzeit Möbel mit Versilberungen, Vergoldungen, Schildpatteinlagen und wertvollen Furnieren wie Citrus.

Eine Sonderstellung unter den Möbelstücken nimmt der Schrank ein. Bis zum Ende des Mittelalters war er, außer für die Aufbewahrung von Kleidern, kaum verbreitet. Andere Habseligkeiten wurden z. B. auf Regalen oder in Truhen gelagert. Erst nach und nach erhielt der Schrank in allen Bevölkerungsschichten Einzug in weitere Räume. Die Begriffe Möbel und Mobiliar (von lateinisch *mobilis*, beweglich) bezeichnen Einrichtungsgegenstände vorwiegend in Innenräumen. Als Einrichtung bezeichnet man die Gesamtheit der Elemente, die als funktionale oder gestaltende Bestandteile architektonische oder Landschaftsräume mitprägen. Die Einrichtung ist selbst nicht Teil der baulichen Struktur (bzw. der Natur oder Landschaft), sondern Teil der Innen- oder Außenraumgestaltung. Der Begriff Möbel wird in der Regel im Plural benutzt, der Begriff Mobiliar im Singular. Beide Begriffe sind Oberbegriffe für eine Gruppe von Einrichtungsgegenständen. Neben Möbeln sind auch Vorhänge, Teppiche, Zimmerpflanzen etc. Teile der Einrichtung. Im Gegensatz zu diesen Elementen ist ein Möbelstück allerdings zweckgebunden und



Eines der ersten multifunktionalen Möbel der Menschheitsgeschichte: Die Römische Kline (1. Jh. v. Chr.). In der Antike wurde zwischen der *lectus cubicularis*, der Kline zum Schlafen und der *lectus triclinaris*, der Kline zum Speisen unterschieden. Foto: Walters Art Museum

dient vorrangig der Lagerung von Mensch, Tier und Gegenstand und im weitesten Sinne der Aufbewahrung bzw. Aufnahme von Gegenständen, dem Sitzen oder Liegen des Menschen (bzw. von Tieren) und als Grundlage zum Verrichten von Tätigkeiten. Die Einteilung in bestimmte Möbelgruppen ist nicht immer eindeutig und kann nach verschiedenen Kriterien erfolgen. Möbel sind objektartige Elemente, die in der Regel als selbständige, in sich stabile Körper im Raum stehen, wodurch sie sich zum Beispiel von textilen Elementen der Innenraumgestaltung unterscheiden. Im Gegensatz zu Kunstobjekten besteht der vorrangige Wert von Möbeln in ihrem Gebrauchswert und nicht in der Ästhetik. Im Unterschied zu Maschinen und Werkzeugen dienen sie nicht der Produktion. Möbel sind, verglichen mit anderen Haushaltsgegenständen und Objekten, die man mühelos mit sich herumtragen kann, schwerer und größer, können allerdings immer noch mit Muskelkraft bewegt werden. Ein Grenzphänomen sind Einbaumöbel, die aufgrund ihrer festen Verbindung mit der baulichen Struktur nicht mehr bewegbar sind.

Kindermöbel verbinden auf spielerische Weise die Welt des Kindes mit der Welt der Erwachsenen. Die Verbindung erfolgt durch Nachahmung und teilt dem Kind etwas über die Kultur mit, in der es aufwächst. Kindermöbel sind verkleinerte Exemplare von Möbeln, wie Kinder als verkleinerte Exemplare des Menschen erscheinen. Die Parallele gibt dem Kind eine Identität. Es gewinnt mit seinen Möbeln einen eigenen Lebensbereich und erfährt sich als Teil einer Gemeinschaft, in der jeder einen Platz innehat. Der Mensch ist ein Erinnerungswesen. Von Zeit zu Zeit steigen Erinnerungen an Kindheit und Jugend in ihm auf und lassen Ursprungsbilder hervortreten, in denen Kindermöbel eine große Rolle spielen. Solches Rückbesinnen etwa an den ersten Kinderstuhl ist eine Erinnerung an eine erste eigene Kulturleistung. Das Faszinierende und Formende des Stuhls bleibt als Anfang, Disziplinierung und Loslösung im Gedächtnis. Kindermöbel sind Möbelkinder, Kinder von Möbeln. Sie integrieren Gegenwart, Vergangenheit und Zukunft zu einer Orientierungsform. Möbel richten den Menschen ein in seine Existenz.

Möbel für Kinder: Ein Inbegriff von Schutz, Geborgenheit und Behaglichkeit. Dabei müssen eine Fülle von Einzelfaktoren berücksichtigt werden, die letztendlich eine wichtige Rolle für die Entwicklung der Kinder sowie für die situative Vertrautheit der Nutzer spielen. Foto: Istock



Sie schaffen Kultur. Die Kultur der Sesshaftigkeit. Als Werkzeuge der Kultivierung erzeugen sie geordnete Räume um den Menschen herum, etablieren in seinem Innen – seiner Physis, seinem Denken und seiner Seele – geordnete Abläufe und geben dem menschlichen Leben durch Kontinuität eine Richtung. Ihr Charakteristikum ist eine vom Boden abgehobene, waagerechte Ebene. Sie ist das realisierte Bild des erhöhten und geglätteten Erdbodens, das entweder Menschen oder Gegenstände anhebt und trägt. Das Anheben auf die Waagerechte ist Ausdruck einer kulturellen Erhebung, die dem Menschen Kräfte der Disziplin verleiht: Kräfte des Ordners, der Kontrolle und der Vergeistigung. Der Mensch hat vier Möbel erfunden. Stuhl, Schrank, Bett und Tisch. Ihre unterscheidenden Merkmale liegen in der Höhe, der Gestalt und der Verankerung der Waagerechten: Sitzebene, Schrankbrett, Bettrost, Tischplatte. Es sind diese Horizontalen, die den Menschen im Spiel, in der Phantasie und bei der Arbeit unterstützen und ihn und seine Kultur in einer typischen Weise prägen. Bett und Stuhl heben Menschen auf ein erhöhtes

Niveau. Sie bringen Ordnung und Hierarchie in das Arsenal des Menschen. Im Bett, dem Ort des Schlafes und der Träume, verbringt der Mensch die meiste Zeit seines Lebens. Es dient der Regeneration und stützt deshalb den Körper über die gesamte Länge. Dagegen ist der Stuhl ein Ort der Aufmerksamkeit. Er stützt lediglich das Gesäß und bringt den Menschen in eine zweimal rechtwinklig abgeknickte Position: das Sitzen. Das Sitzen auf Stühlen ist Askesse, Beruhigung und Erziehung. Deshalb würde sich kein Kind freiwillig setzen. Aber Sitzen auf Stühlen ist im Abendland eine bestimmende Erziehungsform, die Fähigkeiten zur Abstraktion und des logischen Operierens fördert. Es macht das Kind mit den Mechanismen der Gesellschaft vertraut und ebnet ihm den Weg in die Erwachsenenwelt.

Schrank und Tisch heben Gegenstände auf ein erhöhtes Niveau. Sie bringen Ordnung und Hierarchie in das Arsenal der Gegenstände. Schränke sind geheime und rätselhafte Orte, die den Menschen auf Verborgenes hinweisen und seine Phantasie anregen. Da Schränke aber auch dinglich,

materiell sind, können sie zum sachlichen Hintergrund der Arbeit werden. Sie sind dann Depots, Ablagen, Archive. Dem kurzfristigen Ablegen dienen Tische. Vor allem aber ist der Tisch ein moderner Acker. Genutzt für geistige und praktische Aktivitäten. Die geistigen Kräfte, die der Sitzende auf dem Stuhl erwirbt, können am Tisch unmittelbar zur Wirkung gebracht werden. An Tischen wird die Arbeit des Einzelnen als Nachdenken und Schreiben, als handwerkliche Arbeit und Entwerfen verrichtet. Tische sind die Zentren moderner Gesellschaften: Räume der Arbeit und des Speisens, Orte der richterlichen Instanzen und der Rituale, Stätten des Spielens und der Konferenzen. Die Basis des modernen Arbeitsplatzes ist eine Tisch-Stuhl-Kombination. Eine Erfindung Europas, in der beide Möbel mit dem Sitzenden zu einer Einheit zusammengewachsen sind. Das Sitzen auf Stühlen am Tisch ist die größte Produktivkraft, die der Mensch erfand: Stuhl und Tisch haben Europa materiell reich gemacht und es auf eine hohe Kulturstufe emporgehoben.

Möbel sind dingliche und spirituelle Begleiter des Menschen. Die Ordnung, die sie in seinem Innen und Außen schaffen, bildet einen sicheren Rahmen und macht ihn im All beweglich. Möbel sind Spiegel des Alls. Sie richten den Menschen in ein Haus ein, in eine Stadt, die sich in einer Region, die sich in einem Land, das sich auf einem Kontinent, der sich auf der Erde, die sich im Sonnensystem, das sich in der Galaxis, die sich im Universum befindet. Möbel gab es nicht immer, denn einst war der Erdboden alleiniger Lebensgrund. Mit den Möbeln hat der Mensch seine Existenz angehoben und dem All etwas nie Dagewesenes hinzugefügt.

Kindermöbel und Möbelkinder

Kindermöbel gestalten das Werden und Reifen des Kindes und geben ihm eine besondere Note. Seine Reifung wird durch die Unmittelbarkeit des Umgangs mit Möbeln beeinflusst. Sie machen den Lebensraum des Kindes zu einem bedeutungsvollen Bezirk und geben ihm eine Mitte. Kindermöbel schaffen Orte, die dem Kind vertraut sind (Geborgenheit), gestalten Räume, in denen sich seine Phantasie entfaltet (Gefühle) und sind Gegenstände, die das Kind begreift (Denken). Kindermöbel formen einen individuellen Ort, der Selbstbewusstsein und Sicherheit erzeugt.

Das Emporarbeiten des auf dem Boden krabbelnden und spielenden Kindes auf die Waagerechte des Möbels ist Ausdruck einer geistigen Erhebung und ein prägnantes Bild für die Geschichte der modernen Gesellschaft. Das Kind wiederholt diese Entwicklung, in der Stuhl und Tisch zur Stätte werden, an der sich der Übergang vom Spielen und Lernen zum Spielen als bewusstem Lernen vollzieht. Darin liegen die guten Gründe für kleine Möbel und ihre weniger hohen waagerechten Ebenen.

Tisch, Stuhl, Bett und Schrank erzeugen einen besonderen Rhythmus, der das Kind auf seinem Weg des Erwachsenwerdens begleitet. Das Erheben vom Boden als Aufrichten, Laufenlernen und als Erklimmen eines Möbels ist eine große Kulturleistung für das Kind und eine Bedingung für den Erwerb von Kommunikationsvermögen und Abstraktionsleistungen sowie für Sachlichkeit und erfolgreiches Handeln in der modernen Welt.

Stuhlsitzen am Tisch beim Lesen und Schreiben erfordern eine äußerste Körperbeherrschung und ein Höchstmaß an Disziplin. Wenn das Kind liest oder

schreibt, bewegt es sich in winzigen, einstudierten und kontrollierten Bewegungen. Zugleich bewegt es sich, gebannt am Tisch, im Medium der Imagination und des Denkens.

Das Schreiben, das Abstraktes wie Empfindungen und Gedanken mit der Hand in das Medium der Fläche übersetzt, bedarf der widerstehenden Fläche des Tisches und der Kulturhaltung des fixierten Stuhlsitzens. Der Schüler im Kind lernt, sich auf das Verfolgen eines Gedankens zu konzentrieren, ohne sich durch störende Sinnesreize ablenken zu lassen. Bis es über die Fähigkeit verfügt, die Ordnung eines abstrakten Stoffes zu erfassen und in ihm logische Operationen durchzuführen. Was dabei am Tisch dem körperlichen Bewegungsdrang vorenthalten wird, weitet sich zu einem geistigen Bewegungsdrang – zu einer geistigen Freiheit. So erfüllen Stuhl und Tisch Bedürfnisse nach kindlichem Spiel und nach Ordnung und dienen zugleich dem Einüben von Lebensgrundsätzen.

Kindermöbel und Qualität

Die Basis guter Kindermöbel ist Qualität. Da Qualität immer auf ein Ganzes gerichtet ist und das Wahrnehmbare zu unterscheiden hilft, kann das Kind Eigenart und Materialität, Funktionalität und Schönheit der Möbel erfassen. Denn gute Möbel öffnen die Sinne: Sie ermutigen das Kind, sich suchend und untersuchend vorzutasten – statt abgewiesen zu werden –, weil sie es ansprechen, berühren und bewegen. Sie veranlassen das Kind, sich kostbaren Objekten zu nähern und sich mit Vertrauen die Welt anzueignen. Qualität ist an die Lebendigkeit der Sinnestätigkeit gebunden und erweist sich als das Entgegenkommen von Gegenstand

und Mensch. Sie ruft angenehme Gefühle hervor, indem sie über die Sinnesorgane positiv auf das Gemüt wirkt und das in uns hervorruft, was wir Wert und Lebenssinn nennen. Im Umgang mit kostbaren Objekten erwerben die Sinnesorgane eine Anpassungsfähigkeit, die ihre Aufnahmekapazität steigert und das Kind befähigt, Nuancen und Schattierungen der Umwelt und der Gefühle und Gedanken wahrzunehmen. Gute Kindermöbel erleichtern es so dem Kind, moralische, sachliche und ästhetische Kompetenz zu erwerben.

Kinderstuhl und Kindertisch sind kleine Objekte, Brücken zwischen der Welt der Erwachsenen und den Objekten, die ganz der Individualität eines kleinen und wachsenden Menschen angepasst sind. Am wachsenden Tisch und Stuhl kann das Kind erkennen, dass es in eine neue Entwicklungsphase eingetreten ist. Müssen Stuhl und Tisch umgebaut, erhöht werden, hat das Kind bereits etwas erreicht: eine leibliche und geistige Etappe auf dem Weg ins Erwachsenenendasein. Es erhält ein Bild von der eigenen Entwicklung und von der Einheit von Veränderung und Identität des Menschen.

Im Gebrauch guter Möbel gewinnt das Kind etwas sehr Wertvolles: einen Kompass zur Orientierung in der sinnlichen Welt der Objekte und der sozialen Welt der Kommunikation. Gute Kindermöbel weisen über ihre Gegenständlichkeit hinaus ins Immaterielle und Kosmische. Gute Kindermöbel sind die Visitenkarte für ein in seiner Welt sensibilisiertes, wachsendes Menschenwesen.

Erschienen in: Karin Stuhr: Kinder? Kinder! Spielerische Anleitung zur glücklichen Entfaltung, Weiler 2003.

**»Wäre die Natur behaglich,
hätten die Menschen die
Architektur nicht erfunden.«**

Oscar Wilde

Projekte



Foto: Natascha Meuser

PrakTisch Vom Melkschemel zum Multi-Task-Schemel

Sarah Bellmann, Angelina Kraetsch
und Rujia Tang

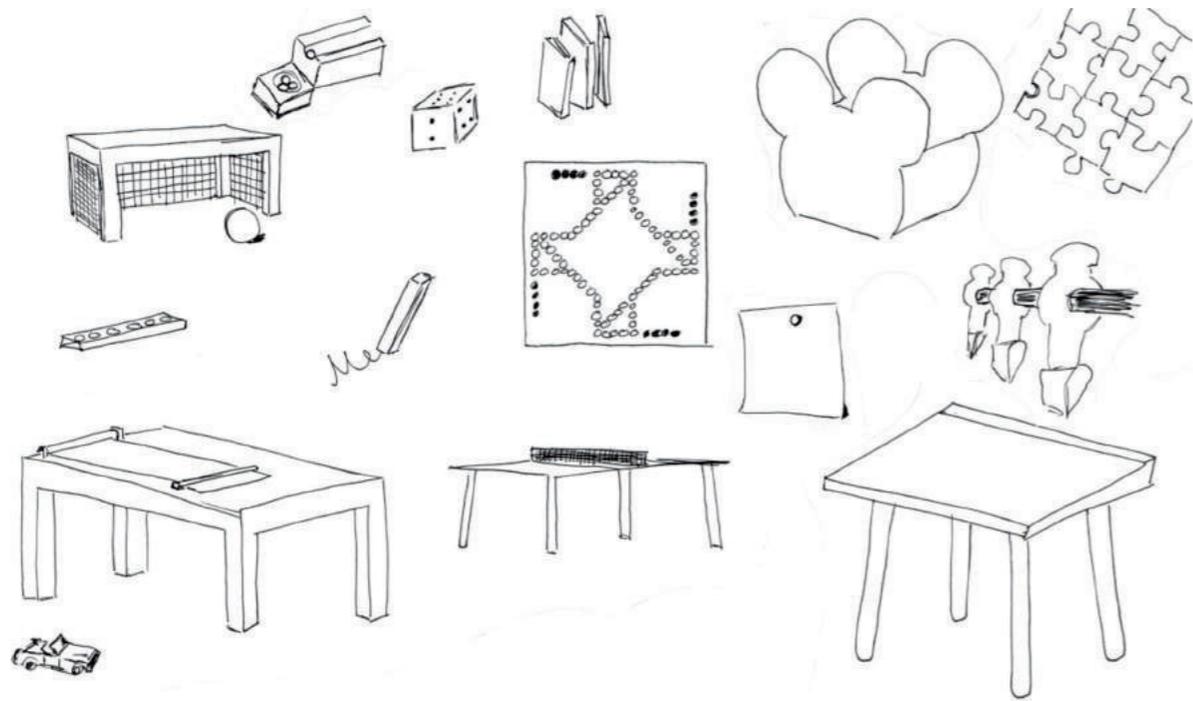
In den ersten Lebensjahren ist das Wachstum eines Kindes am größten. Somit sind die Ansprüche an einen Tisch ebenso groß, denn er sollte gleichzeitig genügend Fläche zum Schreiben, Lesen und Malen bieten sowie die grenzenlose Kreativität des Kindes ermöglichen. Als **Allroundtalent** begleitet der optimale Tisch ein Kind daher von der Einschulung über die gesamte Schulzeit hinaus.

Damit sich unser *Prak-Tisch* den veränderten Bedingungen anpassen kann, lässt sich seine Höhe durch drei verschiedene Tischbeine regulieren. Aber wäre es nicht langweilig, wenn sich nur die **Beine auswechseln** lassen würden? Erweiternd kommt der *Prak-Tisch* deshalb mit drei erhältlichen **Tischplattengrößen** daher. Die kleinste Fläche spezialisiert sich auf einen Tisch für das Kinderzimmer, eine weitere Größe bietet ausreichend Platz für zwei Kinder. Die größte Tischplatte erlaubt dabei eine Arbeitsfläche für bis zu sechs Kinder. Für unseren *Prak-Tisch* bedeutet dies, dass jede Tischplattengröße eine eigene Funktion mit sich bringt. Eine unserer Tischplatten haben wir daher mit einer großen Papierrolle versehen, die der Fantasie beim



Malen Platz gibt. Eine weitere, komplett magnetische Platte kann gleichzeitig als Kreidetafel genutzt werden und stellt somit doppeltes Vergnügen dar. Sein Allroundtalent präsentiert der *Prak-Tisch*, indem sich die größte Fläche zur Tischtennisplatte inklusive Netz verwandelt. So lässt sich ein Kindertisch mit tollen **Features** versehen und kann im Kinderzimmer für viele Abenteuer sorgen.

Bei der Auswahl unserer Materialien setzen wir bewusst auf Naturholz. Natürliche Ressourcen bringen neben der **Vielseitigkeit** des Möbels auch Wärme und Sanftheit in ein Kinderzimmer. **Robust** für den Alltag wird der *Prak-Tisch*, indem wir ihn mit einer Holzlasur versehen, die seine Pflege nachhaltig gestaltet. Auf diese Weise bleibt es jedem Kind offen, seinen Tisch individuell zu gestalten, ob selbst bemalt im Tier-Look oder in den Farben der Lieblingsfußballmannschaft. Abgerundete Ecken schützen vor Verletzungen und machen unser Modell besonders sicher für das Kind. Ebenso abgerundete Tischbeine, wie wir sie von einfachen Schemeln her kennen, komplettieren die Leichtigkeit und Verspieltheit des Kindermöbels.

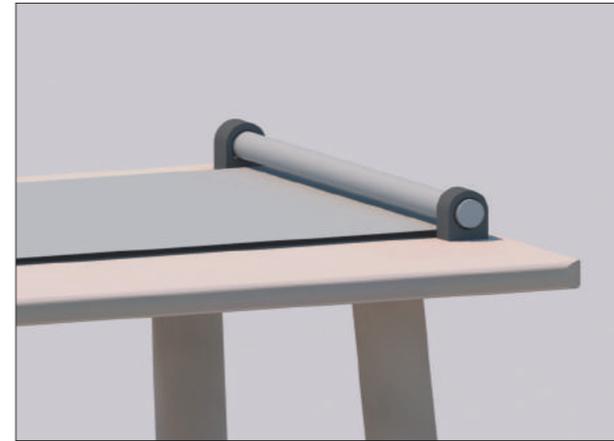


Icons und Entwurfsskizzen

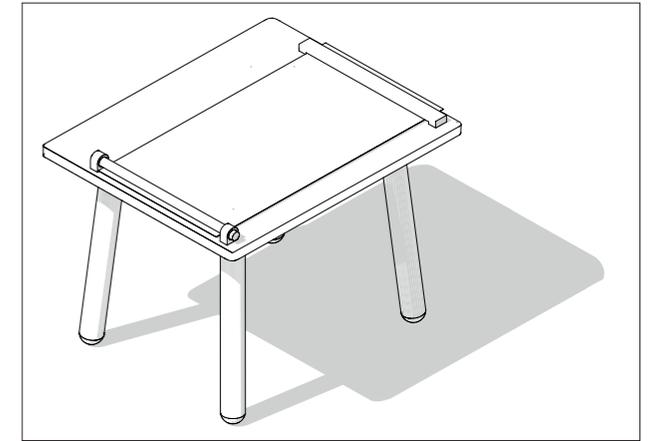
Ideenfindung

Die Erinnerungen an die eigene Kindheit und die Lieblingsspiele spielten bei der Ideenfindung eine entscheidende Rolle, schließlich waren die bekannten und erprobten Objekte und Spiele der erste Schritt zum gemeinschaftlichen Beisammensein oder um sich aneinander zu messen. Vom Kicker,

Spielerbrett, Fußballtor bis hin zur Tischtennisplatte suchten wir nach Momenten, die uns als Kinder und heute als junge Erwachsene in guter Erinnerung geblieben sind, die einfach, lustig, kreativ und vor allem so langlebig waren, dass wir sie jederzeit unseren eigenen Kindern weiter empfehlen würden.



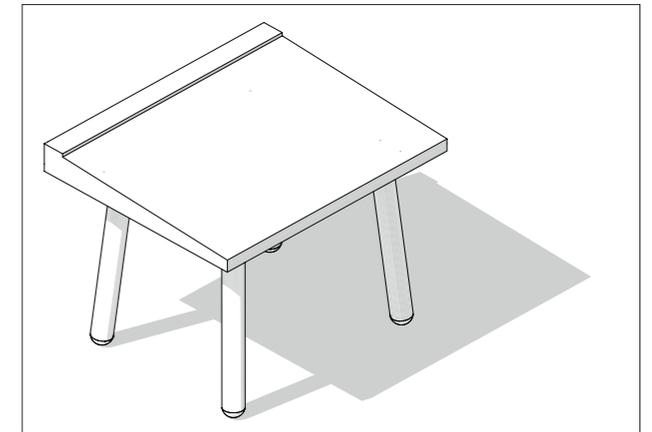
Papierrollenhalter mit magnetischer Befestigung



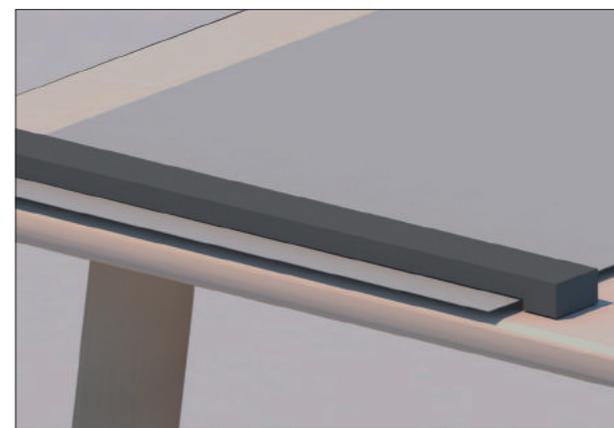
Platte mit Papierrollenhalter



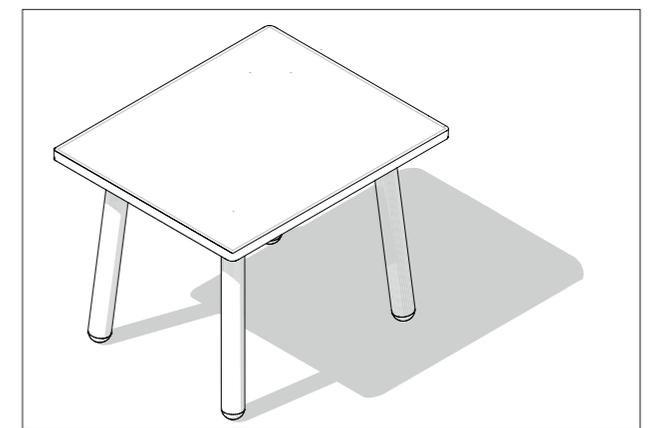
Stabile Befestigung der Beine



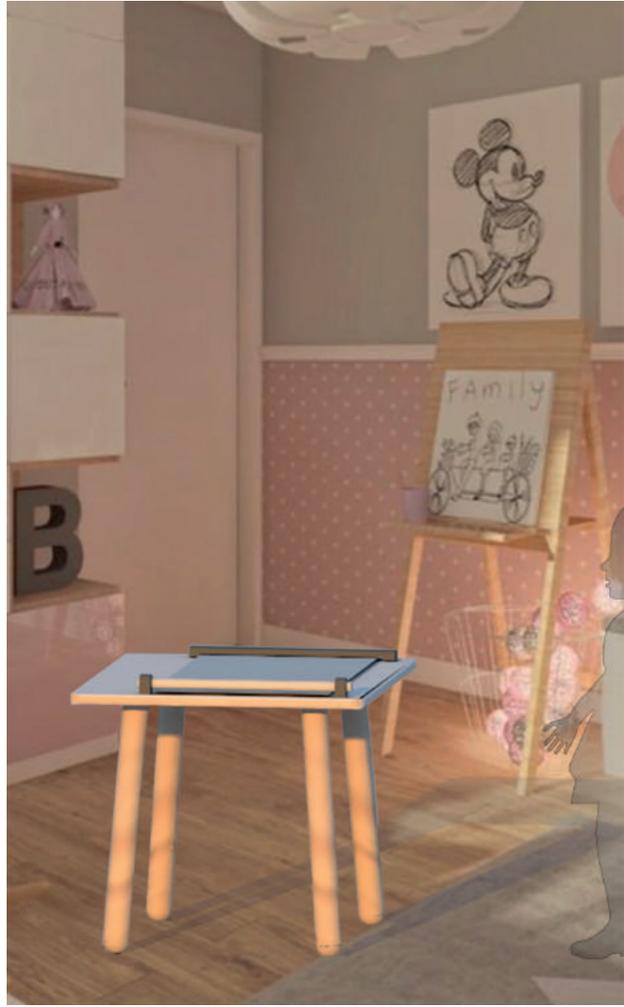
Geneigte Platte



Magnetplatten fixieren Accessoires.



Einfache Platte



Oben: Variante Tischtennisplatte (h/b/t=50/70/120 cm)

Reihe 1 von links nach rechts:
 Schwarzlack; Palisander; Altrosa; Klarlack; Lindgrün;
 Reihe 2 von links nach rechts:
 Fichte anthrazit gebeizt; Fichte, weiß gebeizt; Altblau;
 Nußbaum, hell lasiert; Nußbaum dunkel lasiert;

Oberflächen

Holzlasur



Farblasur





Foto: Quang Duc Nguyen

MULTI_box Fläche, Platte, Scheibe

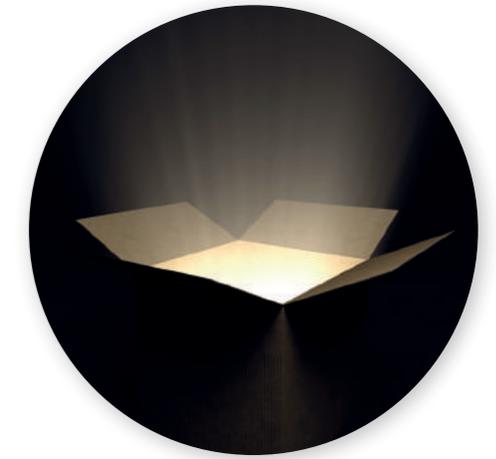
Seraina Bernegger

Die *Multibox* ist ein multifunktionales Kindermöbel, das den Kindern vielfältige Nutzungsmöglichkeiten bietet – vom Rückzugsort bis zur Spielburg. Boden und Decke formen als aneinander angeordnete Ebenen einen Zwischenraum für die freie Bewegung der Kinder, unterbrochen von den vertikalen Ebenen der Wände. Es entsteht eine Räumlichkeit, die vorwiegend durch Ebenen organisiert ist. Die Spielbox wirkt dadurch leicht und ephemer und schafft je nach Aufstellung kompositorische Möglichkeiten und Nutzungen. Treppen und Sitzmöglichkeiten erzeugen selbst wieder eine **Zerlegung** in kleinere Auftrittsebenen. Das Kind erlernt durch die Bewegung und das Steigen im Spielkörper das Hinter-sich-Lassen von Hindernissen. Über den Ein- und Austritt in den Baukörper wird eine besondere Verbindung mit dem Umraum geschaffen.

Jede Ebene, die das Kind eigenständig erkunden kann, dient als Grundlage für die **Entfaltung** von bestimmten Aktivitäten. Kinder verschiedenen Alters können die Box unterschiedlich erleben: Während die Kleineren noch durch die Höhle passen, können die Größeren das Möbel als Tisch zum

Malen nutzen. Die verschiedenen **Raumsituationen** und Öffnungen schreiben keine Nutzung vor, sondern ermuntern dazu, individuelle Spielmöglichkeiten zu entdecken. Um verschiedene Räume zu schaffen, kann die Box optional entlang der Längsachse gedreht werden. Sie bietet zudem vielfältige Add-ons wie Spiegel und Tafel- oder Spielflächen für **Interaktionen** und freies Spiel.

Die Multibox wird aus Multiplexplatten hergestellt, einem natürlichen, ungiftigen, nachhaltigen und robusten Material. Um Verletzungen zu vermeiden und um das Möbel haptisch ansprechend zu gestalten, wurden alle Ecken abgerundet sowie Sitz- und Liegeflächen mit einem Filzpolster belegt. Auch wurde darauf geachtet, dass eine Fallhöhe von 80 Zentimetern nicht überschritten wird. Durch die Geometrie und das Eigengewicht steht die Multibox stabil auf dem Boden und kann von Erwachsenen an den Handgriffen bequem umplatziert werden. Der Aufbau funktioniert nach dem **Baukastenprinzip** und erfordert keine speziellen Fachkenntnisse. Das Kindermöbel kann so einfach auf ein Volumen von etwa 100 x 80 x 10 Zentimeter zerlegt werden.

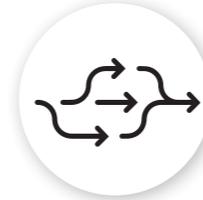




interaktiv



multifunktional



veränderbar



nachhaltig



natürlich



textil



kreativ

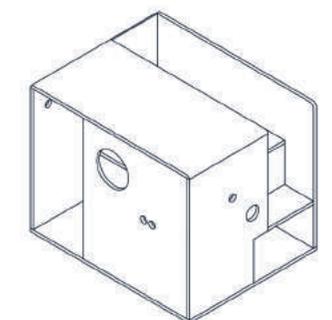
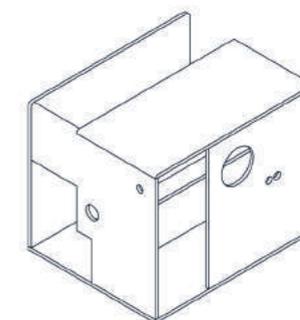
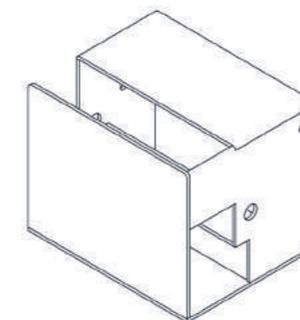
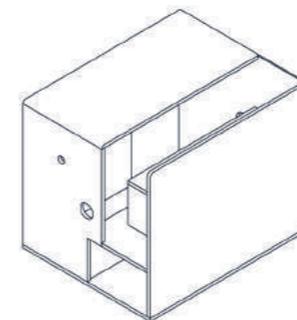


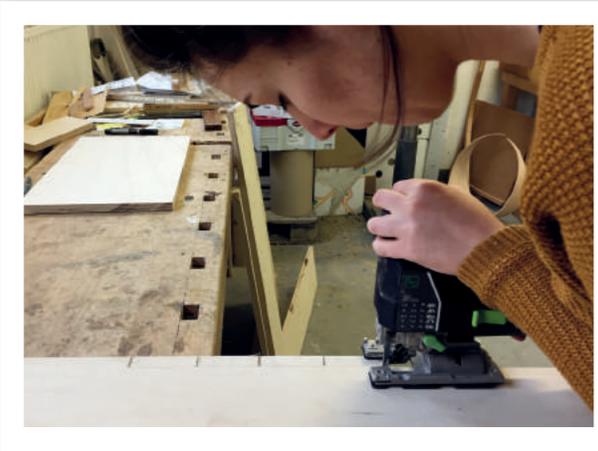
Fläche, Platte, Scheibe

Um verschiedene Räume zu schaffen, kann die Box optional auch entlang der Längsachse gedreht werden.

Kenndaten

Maße: 80x80x100cm
Material: Multiplexplatte Fichte 18mm, Filz
Alter: 3-6 Jahre





In der Modellwerkstatt
Fotos: Quang Duc Nguyen





Foto links: Quang Duc Nguyen
Foto rechts: iStock

GROWING BED Das mitwachsende Bett

Dennis Henniges und
Nu Hong Yen Nguyen

Können Sie sich noch an Ihr erstes Bett erinnern? Kinder, die in dem von uns entwickelten Bett schlafen, werden das später ganz bestimmt tun. Grundidee unseres Entwurfs ist **Verzahnung und Flexibilität**. Das *Growing Bett* soll ein mitwachsendes und zugleich ausdrucksstarkes Möbelstück für Kinder zwischen 3 und 6 Jahren sein, das in Erinnerung bleibt. Das Bett besteht aus zwei identischen Holzschiffen mit Kopfteil, die ineinander geschoben werden können. Jeweils acht vertikale Elemente, die an die Kufen eines Schlittens erinnern, dienen hierbei als Verzahnung. Die beiden Bauteile treten in eine feste und gleichzeitig **einfach lösbare Beziehung** miteinander.

Die Formmerkmale des Betts erinnern an die weich abgerundeten Kufen eines alten Holzschlittens, die im gleichmäßigen Abstand von fünf Zentimetern aneinander gereiht und mit dem Kopfteil fest verbunden sind. Die symmetrischen Bauteile entfalten nicht nur äußerlich eine **dynamische Wirkung**, denn sie können je nach Bedarf fließend ineinander geschoben oder auseinander gezogen werden. In dem Möbel steckt eine Vielzahl an weiteren **Nutzungs-**

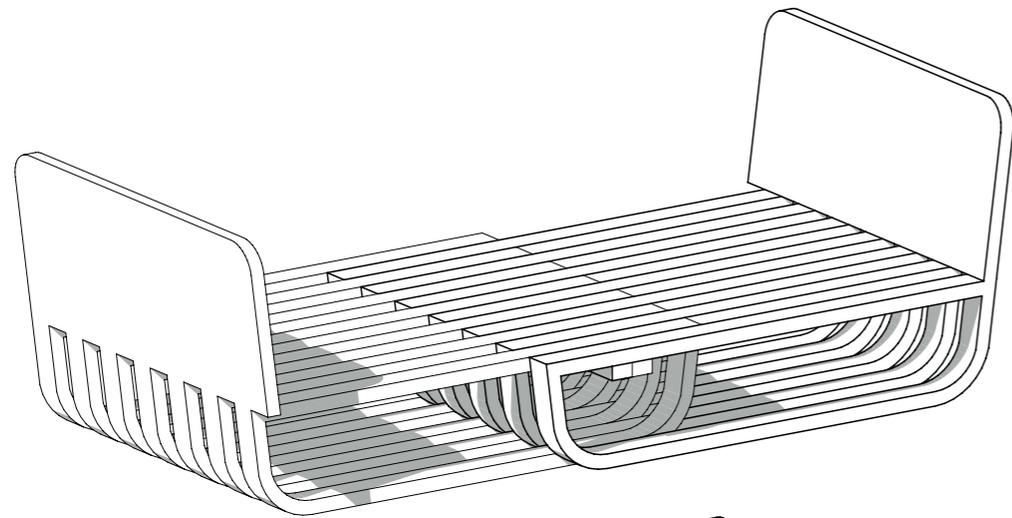


varianten. Mit nur wenigen Handgriffen können die Teile mühelos von einem Bett zu einer Couch oder zu einem Tisch umgebaut werden, gleichermaßen ausdrucksstark und stets individuell in Form und Gestalt. Ein wichtiges Gestaltungsmerkmal ist die **Stapelbarkeit** der Form. Problemlos kann das Möbel in mehreren Schichten übereinander gestapelt werden und schafft so Platz im Raum.

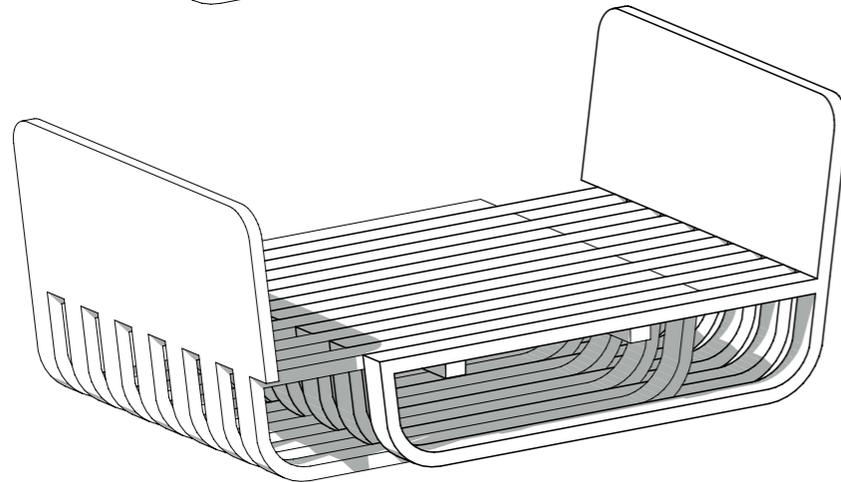
Das Möbel soll aus robustem und vergleichbar leichtem Holz gefertigt werden, wie Fichte, Buche oder Kiefer. Ein klassisches Möbelholz wäre auch Eiche: dicht gefasert, beständig und leicht zu verarbeiten. Buche und Ahorn sind ebenfalls gut geeignet und sehr strapazierfähig.

Der natürliche Charakter des Möbels soll auch durch die Farbgebung unterstrichen werden und **naturbelassen** sein, um das kindliche Auge u.a. vor Reizüberflutung zu schützen. Natürliche Materialien haben Einfluss auf das Schlafverhalten; sie sorgen für eine angenehme Raumluft und ein gesundes Wohnklima, darüber hinaus garantieren sie die Langlebigkeit des Möbels auch bei intensiver Nutzung. Daran erinnern sich die Kinder bestimmt.

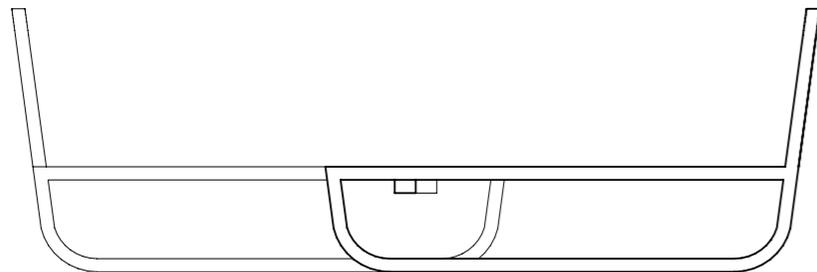




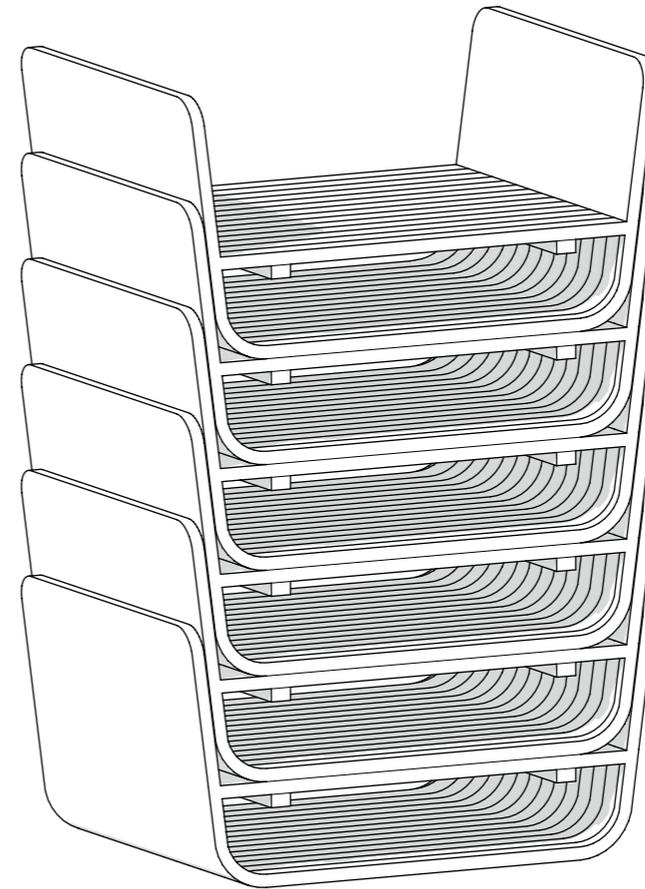
Verzahnen



Verändern



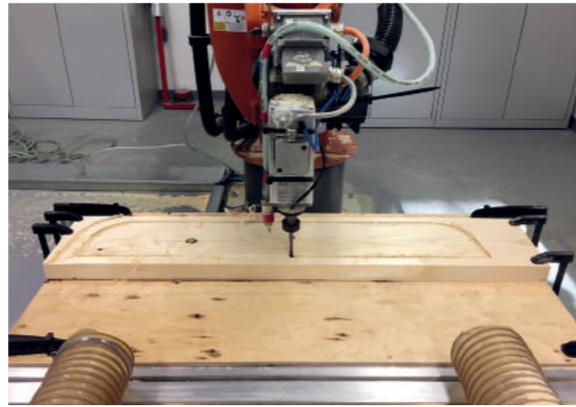
Verschieben



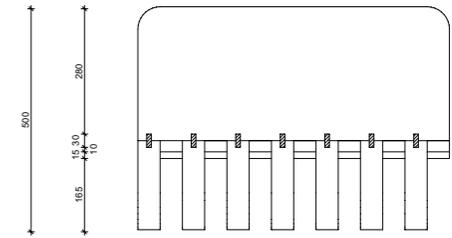
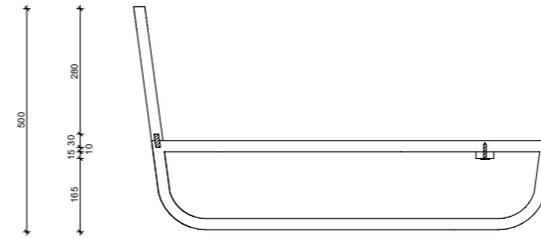
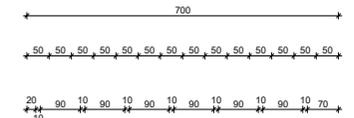
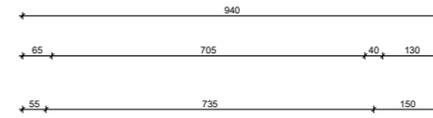
Stapelbar



»Etwas, was gut funktioniert, ist besser als etwas, das gut aussieht.« Der Satz stammt von der US-amerikanischen Künstlerin Ray Eames, die mit ihren optischen Visionen Designgeschichte des 20. Jahrhunderts schrieb. Bei diesem Möbel kommt beides zusammen. Ein ausdrucksstarkes Design und mehrere einzigartige Funktionen: Fügen, Verzahnen und Verändern.

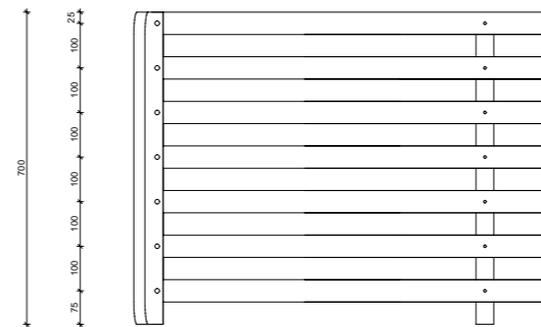
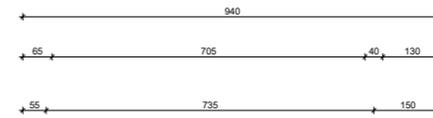


Ausführung

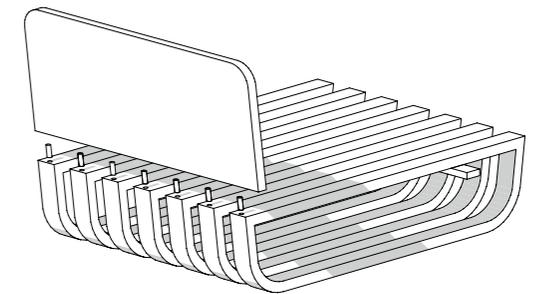


Schnitt

Ansicht



Draufsicht

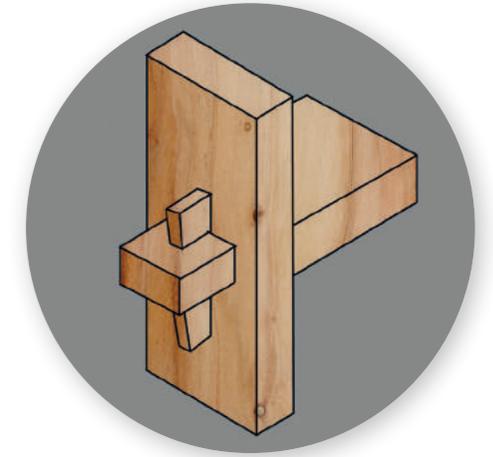


Isometrie



Puppy_Wood Stecken und Fügen

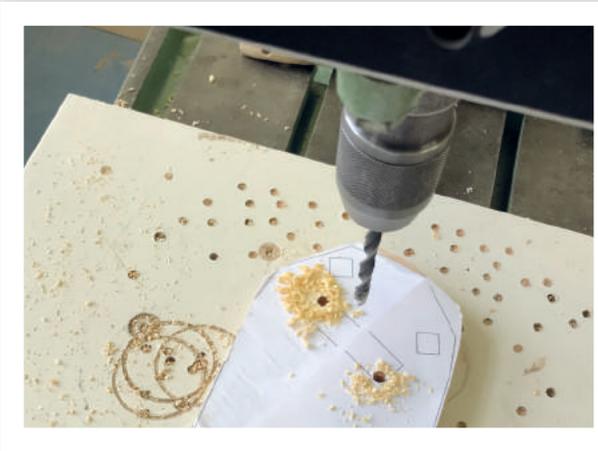
Ruiqing Song



In einer Ausstellung sah ich zum ersten Mal den Kinderstuhlklassiker »Puppy« (Hersteller: Magis Design, 2003) von Eero Aarnio Jahren im Original. Magis entwirft leichte, widerstandsfähige Kinderstühle, Schaukelpferde, die alles aushalten, Schatztruhen, fliegende Teppiche und schwebende Figuren, Betten, die sich wie Bausteine zusammensetzen lassen, Tiere für Spiel und Einrichtung. Diese Gestaltungsgrundsätze nahm ich zum Vorbild für meinen eigenen Entwurf, einem zerlegbaren und einfach zusammensetzbaren Stuhl. So entwickelte ich ein Sitzmöbel auf Grundlage zweier Inspirationsquellen, einer ideellen und einer materiellen. Das »Weiterdenken« dieses vorbildhaften Klassikers in einem anderen Material und dementsprechend in veränderter Form verleiht *Puppy_Wood* eine völlig eigenständige und zeitgemäße Erscheinung. Der »Hund« in abstrakter, unkonventioneller Form, wird aus widerstandsfähigem Holz hergestellt und soll **zeitlos schön** sein, so dass man ihn auch noch gerne als Erwachsener verwendet, denn eine **emotionale Bindung** an ein Objekt oder ein Tier kann auch eine Form von **Nachhaltigkeit** sein.

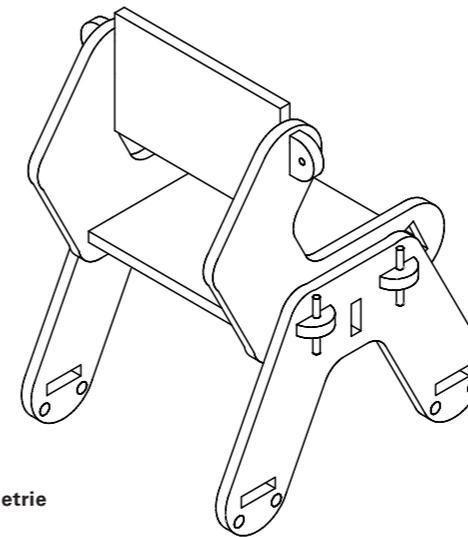


Foto: Natascha Meuser

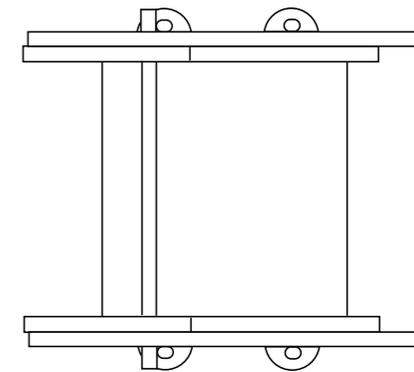


Fotos: Quang Duc Nguyen

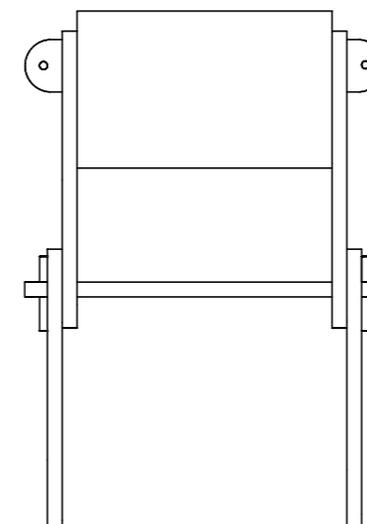
Ausführung



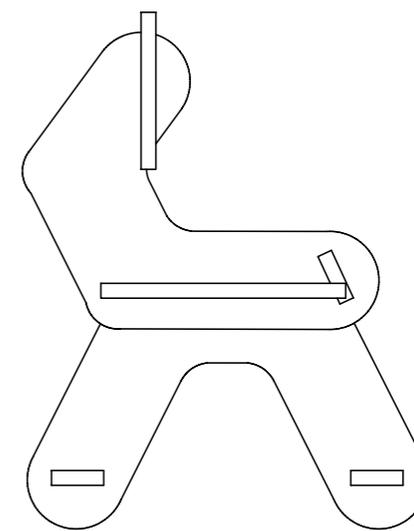
Axonometrie



Draufsicht



Ansicht



Seitenansicht





Foto: Natascha Meuser

Zauberwürfel Vom Tisch zum Schrank

Tingting Wu und Lingyue Zhao

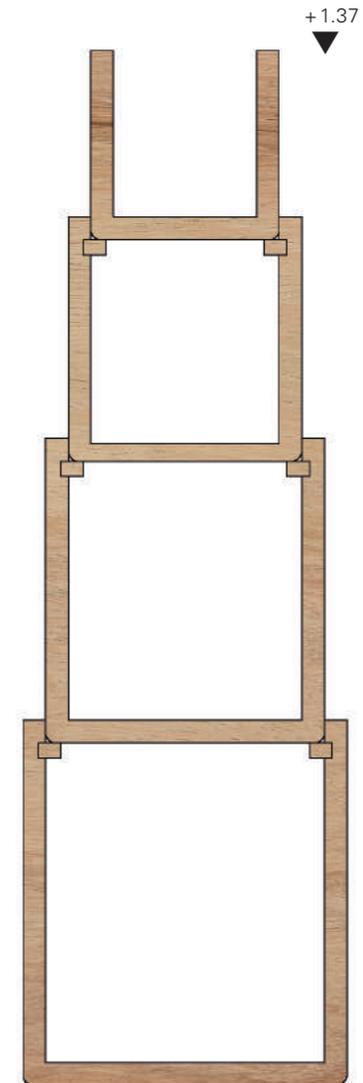
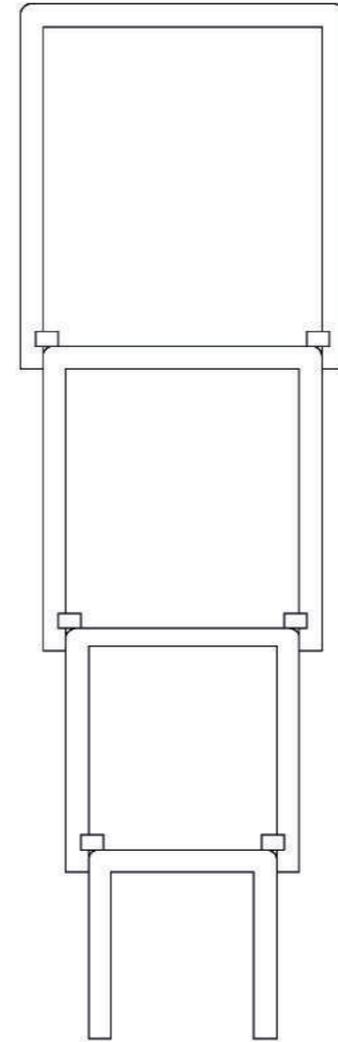


Im Vorfeld des Entwurfs von Kindermöbeln haben wir uns mit pädagogischen Bildungskonzepten beschäftigt, angefangen bei Fröbel bis hin zu Montessori. Viele der Lehrmethoden beruhen auf dem Bild des Kindes als »Baumeister seines Selbst«. Räumlich drückt sich dies dadurch aus, dass eine Umgebung geschaffen wird, die eine besondere Entfaltung des Kindes durch geordnete Bewegungsabläufe (Raum) und Handlungsabläufe (Sinn) erlaubt. Dabei steht die Individualität des Kindes stets im Vordergrund. Die strukturierte, geordnete Umgebung ist also ein wichtiger Bestandteil des pädagogischen Konzepts; sie gibt dem Kind die Möglichkeit, sich nach und nach vom Erwachsenen zu lösen und selbstständig die Fähigkeiten zu erwerben, die es für seine Unabhängigkeit benötigt. Wir gehen mit diesem Bildungskonzept konform. Kinder brauchen ein angemessenes Umfeld, um sich adäquat entwickeln zu können. Viele Kinder leben jedoch nicht in einer kindgerechten Umgebung, sondern wachsen in einer Welt auf, die auf Erwachsene ausgerichtet ist. Die kindlichen Aktivitäten können daher nicht selbstbestimmt ausgelebt werden und die

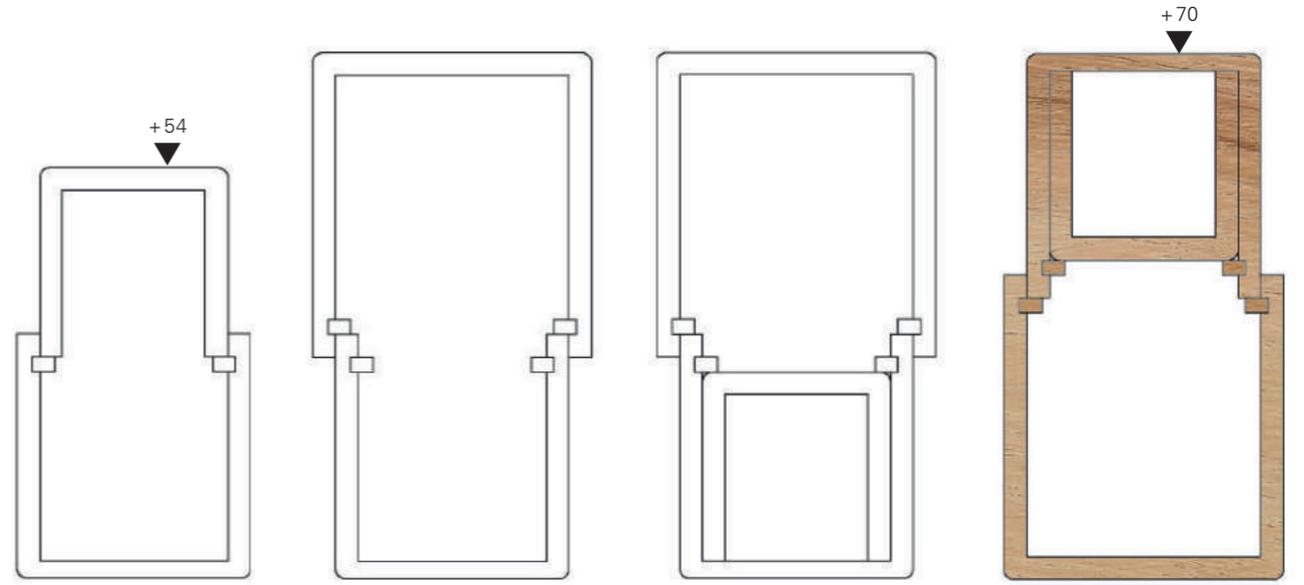
Kinder sind meist auf die Unterstützung von Eltern oder Erwachsenen angewiesen. Das heißt: Kinder haben weniger Möglichkeiten, ihre grundeigenen Fähigkeiten zu entwickeln und auszuleben. Möbel sind ein wichtiger Bestandteil ihrer Umwelt. Erwachsenenmöbel und Kindermöbel (für Kinder vor dem 6. Lebensjahr) unterscheiden sich stark voneinander, zum Beispiel in Größe, Form und Material. Die meisten Erwachsenenmöbel werden den Bedürfnissen von Kindern nicht gerecht. Wir möchten ein Möbel für Kinder entwerfen, das den Kindern eine **selbstbestimmte Nutzung** ermöglicht. Die Aufmerksamkeit des Kindes wechselt schnell. Dieser Geschwindigkeit muss ein Möbel standhalten und vor allem bis ins Jugendalter **mitwachsen** können. Unser Entwurf besteht aus vier u-förmigen Bauteilen in unterschiedlichen Größen, die ineinander verschiebbar sind und als Hocker, Tisch oder Regal genutzt werden können. Die Kinder können dabei stets frei wählen und kombinieren, wie sie das Möbel aufstellen wollen. Der ökologische Aspekt war uns ebenso wichtig. Daher wählten wir unbehandeltes Holz, für Kinder ungefährlich mit abgerundeten Ecken.



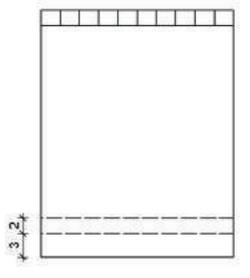
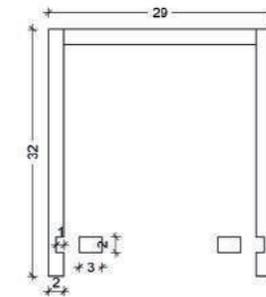
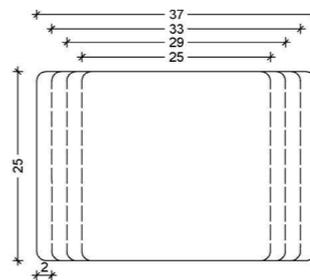
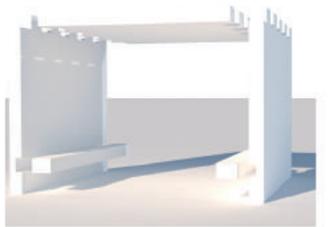
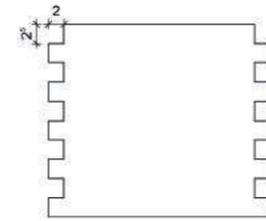
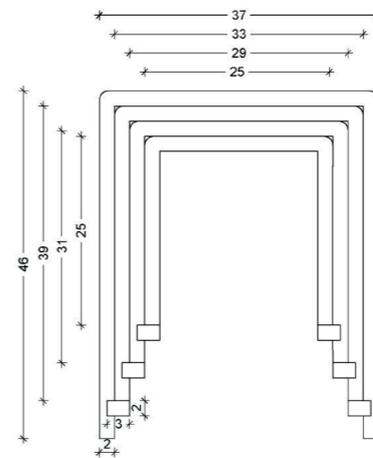
Fotos: Quang Duc Nguyen
Foto unten links: Natascha Meuser



Ansichten



Stapel-Varianten



Größen-Varianten

Draufsicht, Ansicht, Grundriss



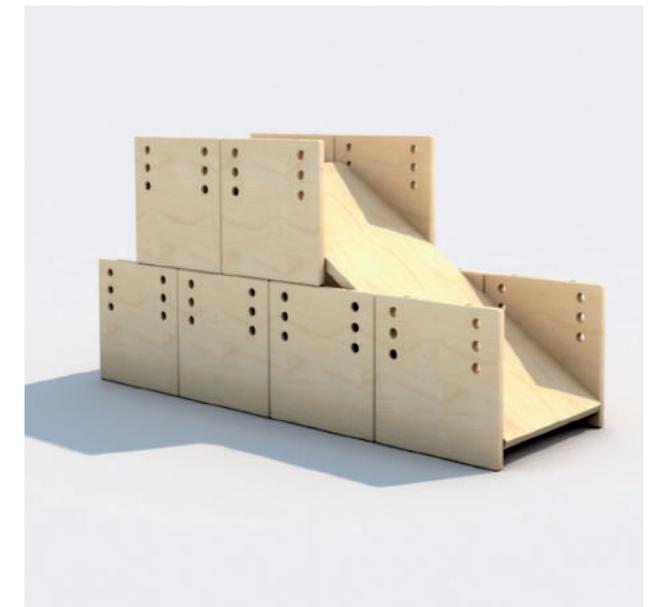
Foto: Natascha Meuser

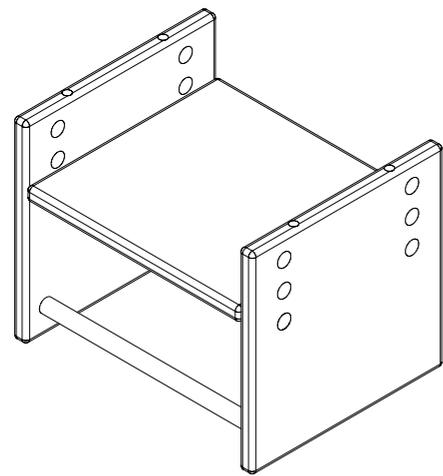
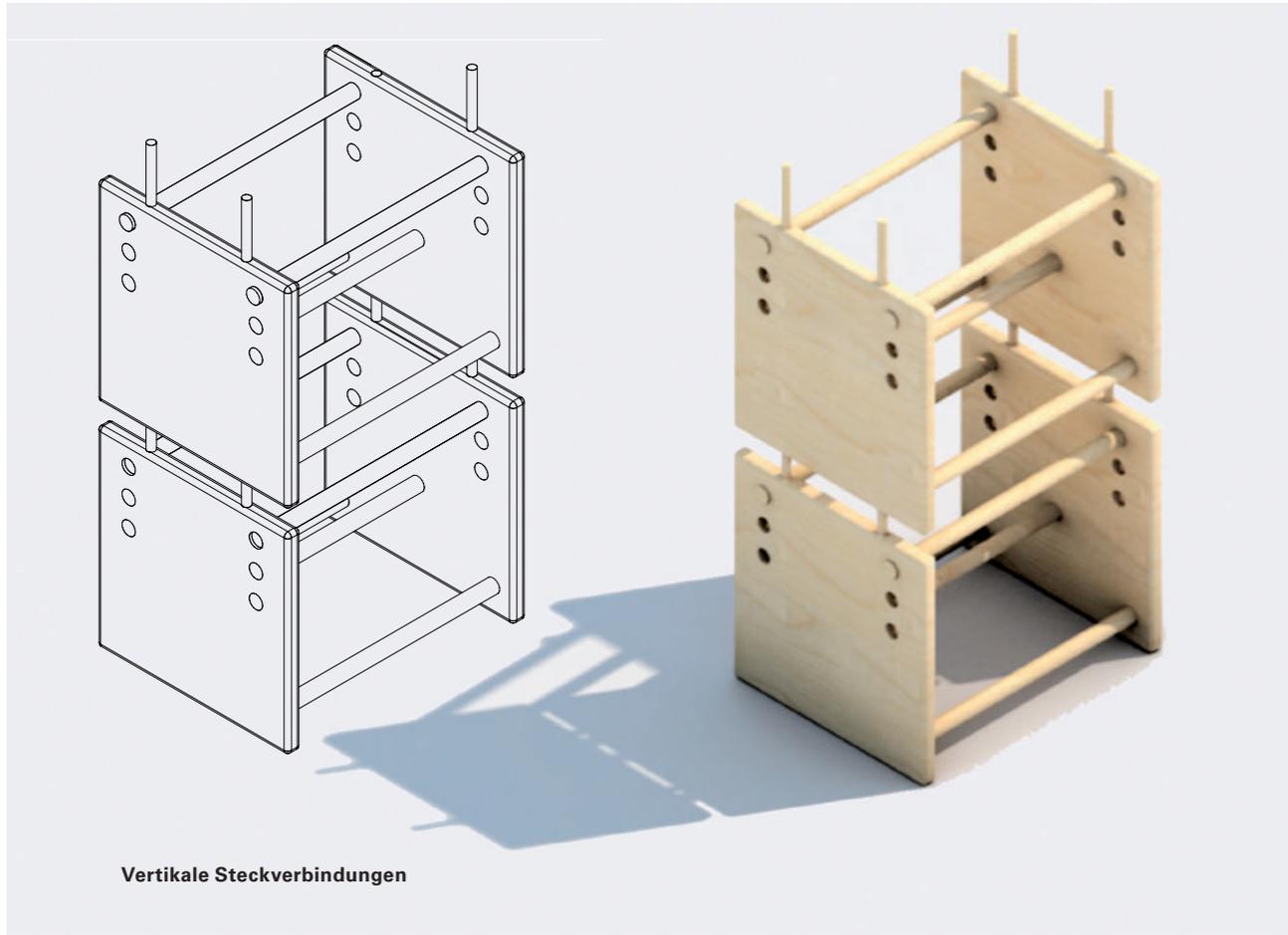
Ho-Blocker Der mitwachsende Kinderhocker

Lukas Bachsoliani und Anne Strosik

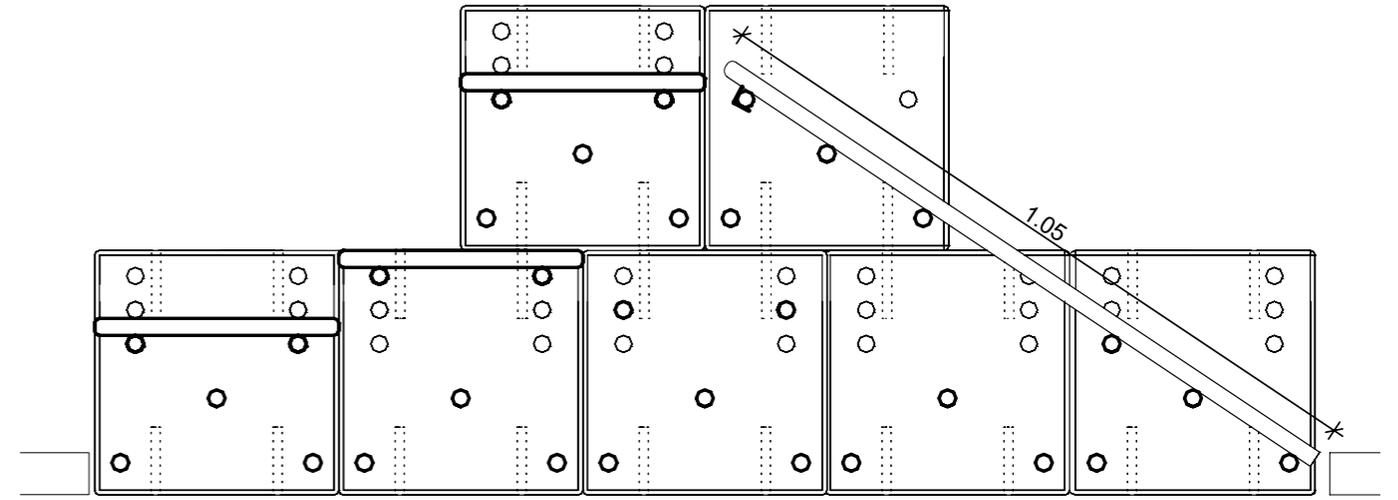


Der *Ho-Blocker* ist ein kubisch geformter, mitwachsender Kinderhocker zum Sitzen, Spielen und Turnen. Das Möbel ist einsetzbar für Krippenkinder (1 bis 2 Jahre) und Kindergartenkinder (3 bis 6 Jahre). Die Sitzflächen können anhand einer Lochreihe verstellt werden von 26, 31 bis 36 Zentimeter Höhe. Bei der höchsten Sitzstufe schließt die Sitzfläche bündig mit den Seitenteilen ab und hält somit auch dem Gewicht eines Erwachsenen stand. Das Zusammenbauen des Hockers ist einfach und leicht verständlich: alle Bauteile des Ho-Blockers sind gesteckt. Das **räumliche Denkvermögen**, das **Erkennen einfacher, konstruktiver Zusammenhänge** und die **Motorik** werden beim kinderleichten Aufbau spielerisch gefördert und geübt. Mittels **Steckverbindungen** aus Holz sind die Hocker auch in der Höhe **stapelbar**, flexibel in der Anordnung und schaffen auch mal schnell Platz in einem Kindergartenraum. Das Möbel kann um verschiedene Accessoires ergänzt oder zu Turnlandschaften umgebaut werden. Die Möbel bestehen aus naturbelassenem, langlebigem Birkenholz.

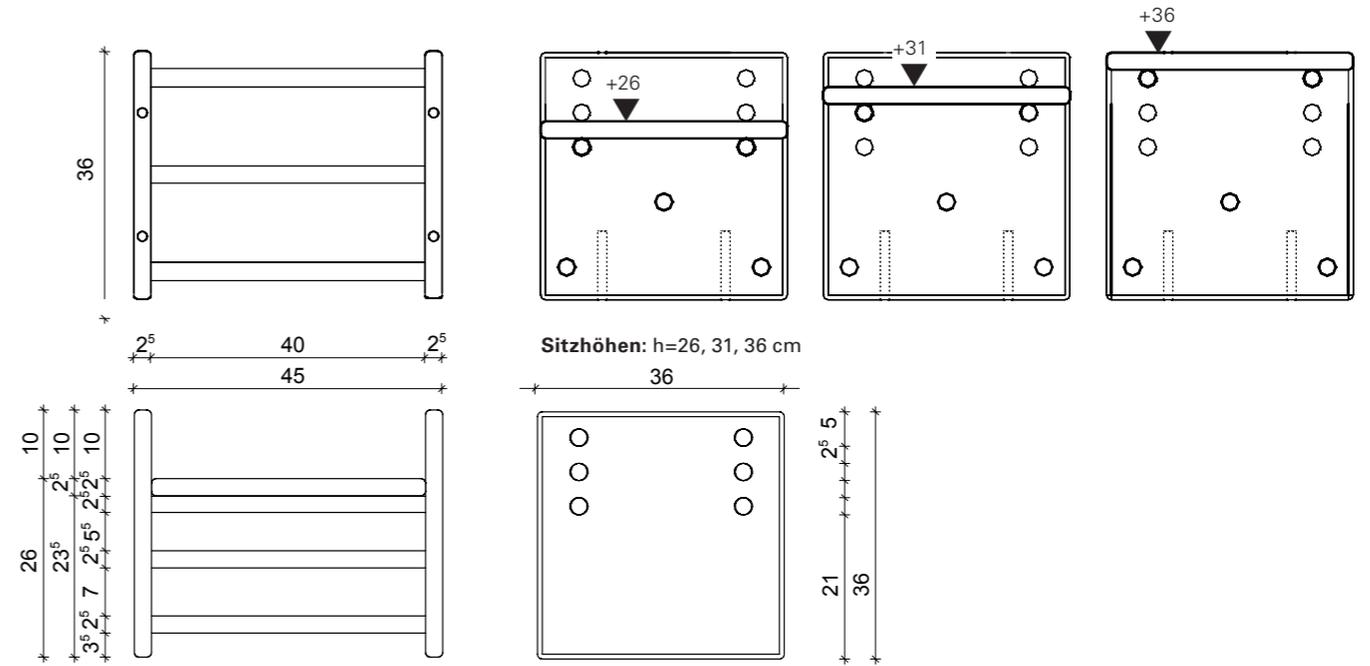


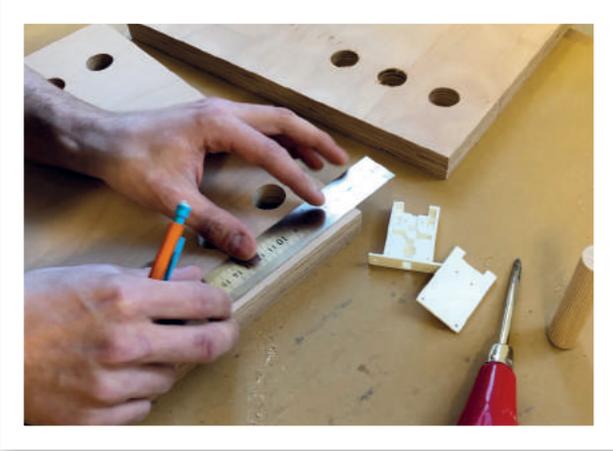
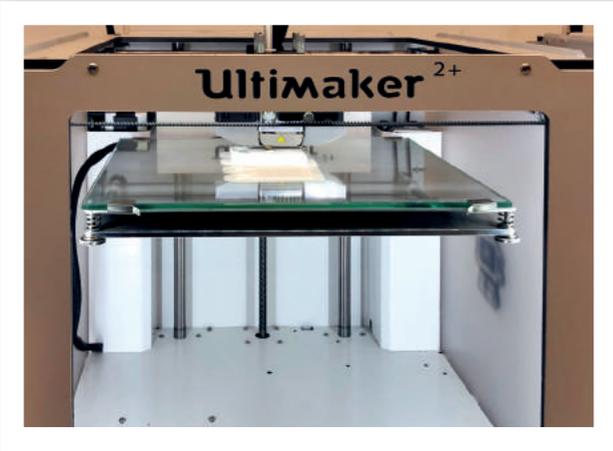


Variante Stuhl



Schnitt





Ausführung





Foto: Natascha Meuser

Hund oder Katz Was für ein Typ ist Dein Stuhl?

Marija Vujovic

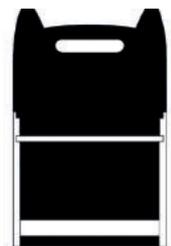


Wissenschaftliche Studien haben die therapeutische Wirkung von Tieren auf Kinder längst belegt. Warum also sollte man die positive Wirkung von Tier-Silhouetten nicht auch bei Kindermöbeln nutzen, ohne dabei jedoch kitschig zu werden oder gar dem natürlichen Vorbild zu nahe kommen zu wollen? Aus dieser einfachen Idee ist die Form des Stuhls »Hund oder Katz« entstanden: Hier bleibt es dem Kind selbst überlassen, welche **Assoziationen** die Form des Möbels bei ihm weckt.

Der Stuhl wird aus Sperrholz hergestellt. Alle Kanten sind sicherheitstechnisch abgerundet und die Standfestigkeit ist geprüft. Die Sitzhöhe des Stuhls ist verstellbar, je nach Alter der Kinder (3 bis 6 Jahre). Anhand der Grifflöcher in der Rücklehne lässt sich das Möbel **kinderleicht** tragen oder schieben. Die Flächen dürfen bemalt oder beklebt werden. So entwickeln die Kinder eine **persönliche Beziehung zum Objekt** und werden dazu angeregt, eigene Ideen zu entwickeln und einen Ausdruck für ihre fantastische innere Welt zu finden, sowohl kognitiv als auch motorisch. Das fördert schon früh ihre Kreativität. Ganz nebenbei entsteht so ein individuelles Möbel mit eigenem **Charakter**.



Form



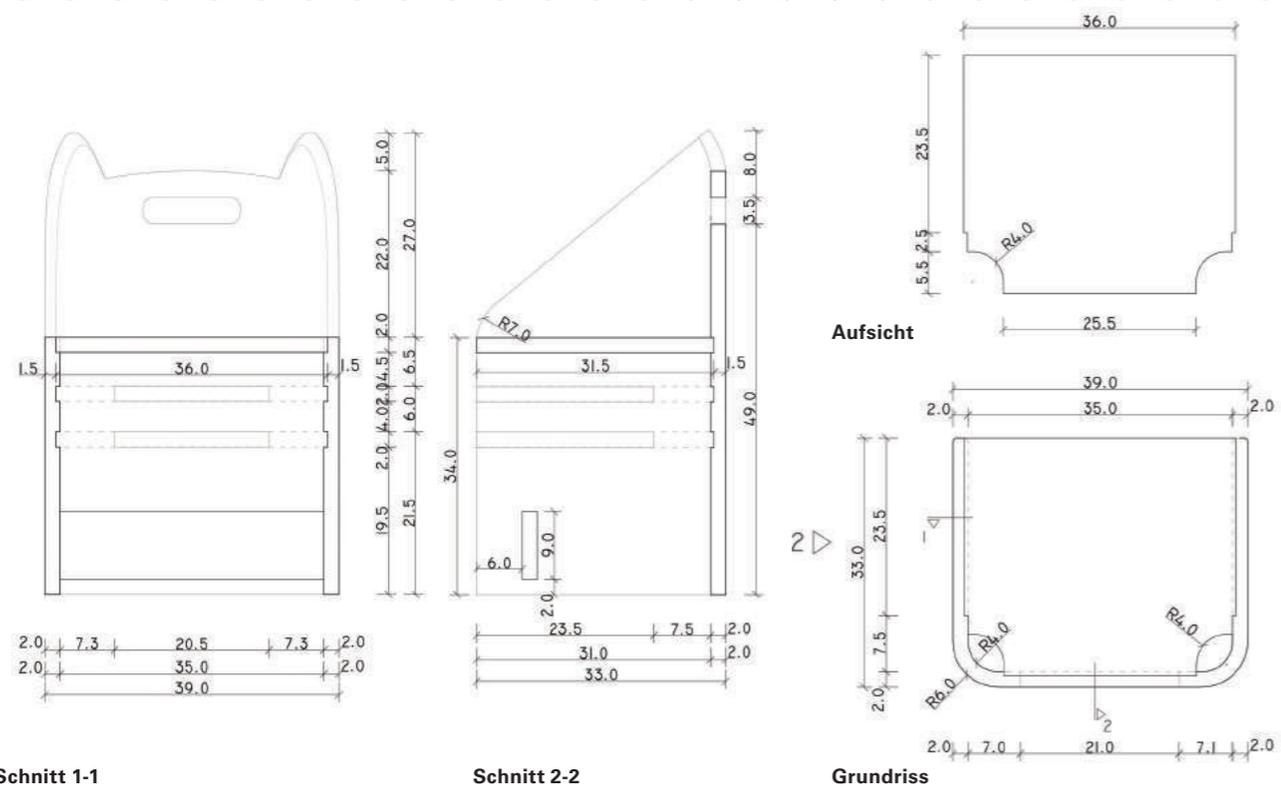
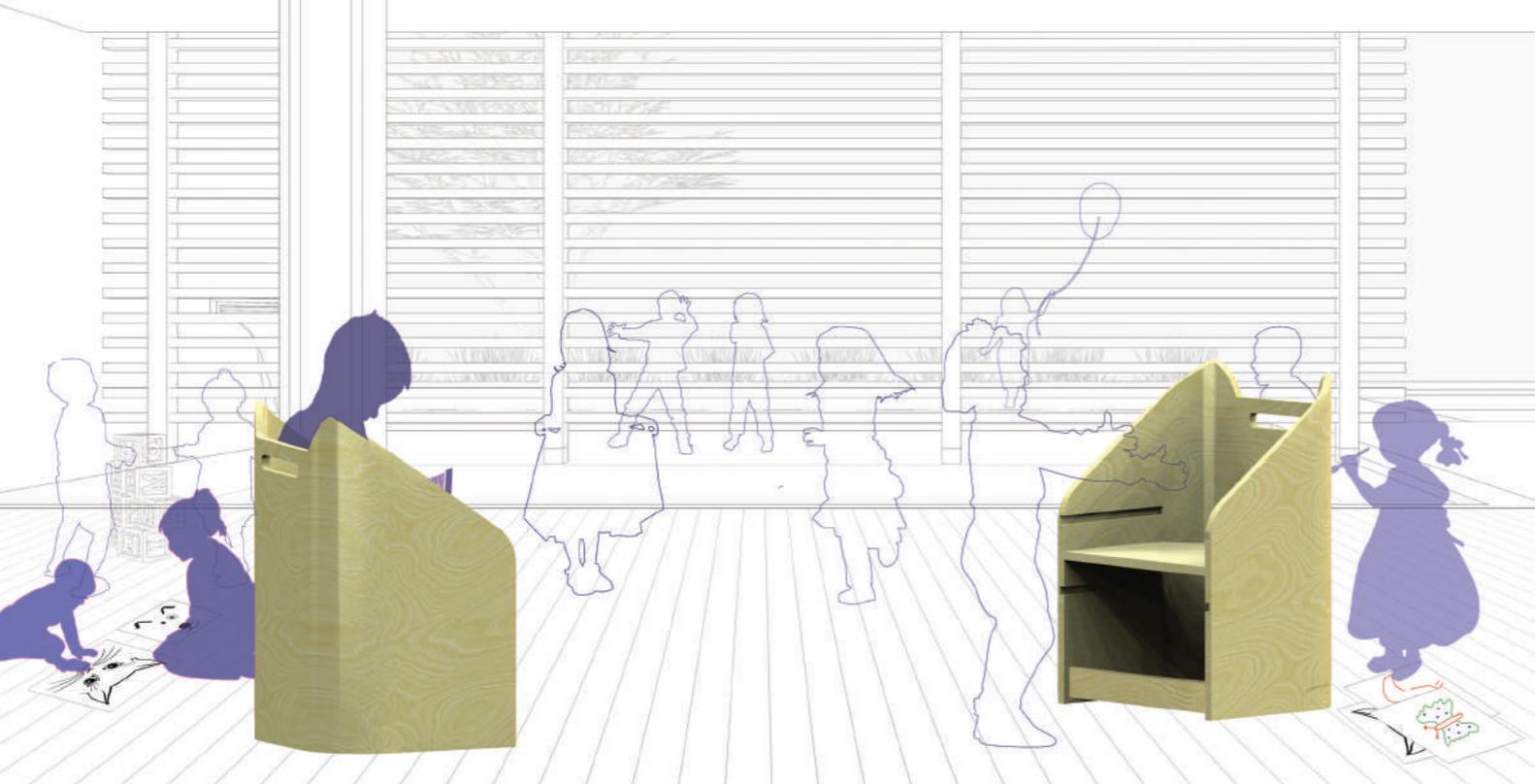
Stabilität



Funktion



Aktion



Schnitt 1-1

Schnitt 2-2

Grundriss



Illustration



Foto: Quang Duc Nguyen

Der Rotor Hocker Vom Tisch zum Hocker

Kun Hu und Zaixiao Wang



Der »Rotor Hocker« ist eine Kombination aus Treppe, Tisch und Hocker. Es besteht aus sechs beweglichen Flächen, die an einer Säule drehbar übereinander gestapelt werden können. Windmühlenartig lassen sich so die Flächen als Treppenstufen, Hocker oder Tisch verwenden. Zusammengeschoben verkleinert sich die Fläche und kann bequem verstaut werden. Auch der Zylinder hat eine Funktion. Dort lassen sich Zeichenutensilien verstauen.



Images: iStock

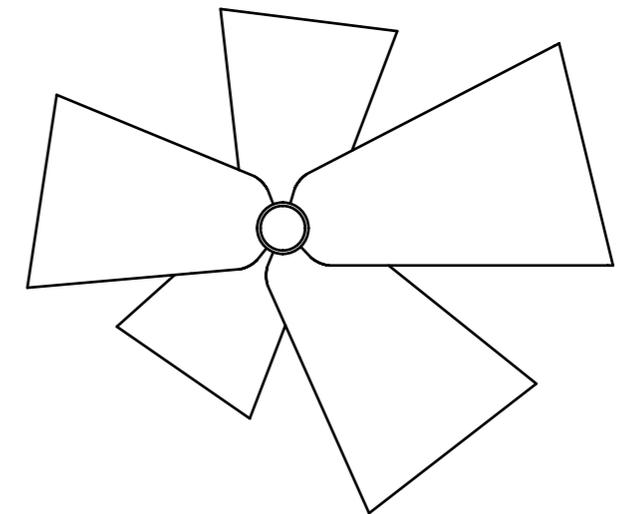
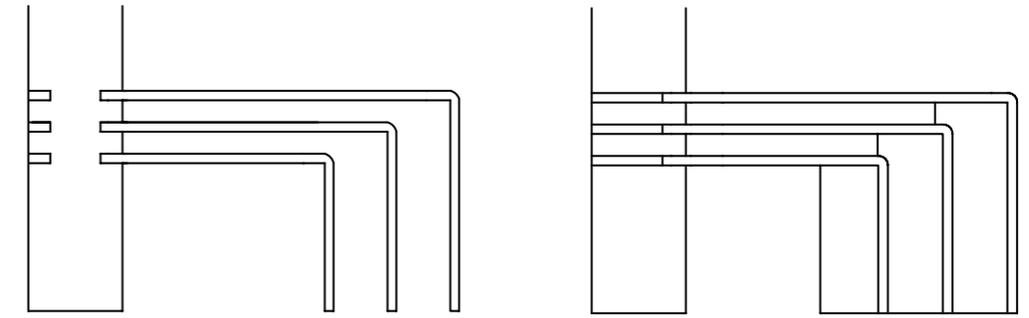
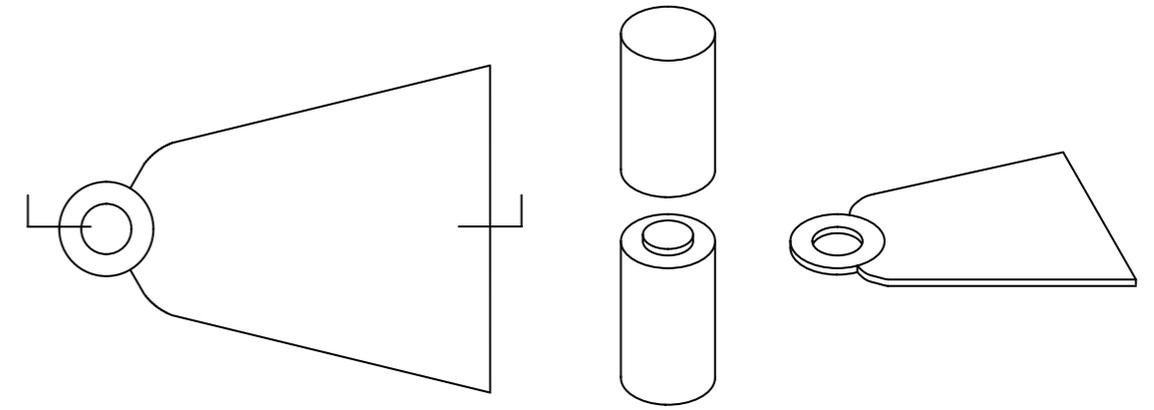


3 Sicher 🌍
 ---abgerundete Ecke
 stabile dreieckige Tischplatte

4 Umweltfreundlich Material 🌱

1 Drehbar 🔄
 ---flexibel

2 6 Höhestufen 🧑🧒🧑
 ---flexibel





Ausführung



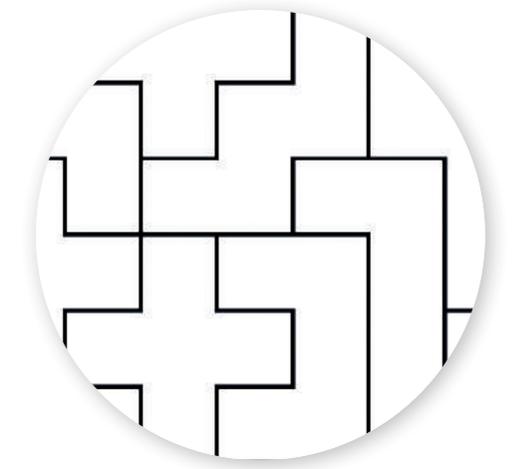


Rendering Tetrisbox

Tetrisbox

Reihung und Wiederholung – Das serielle Prinzip

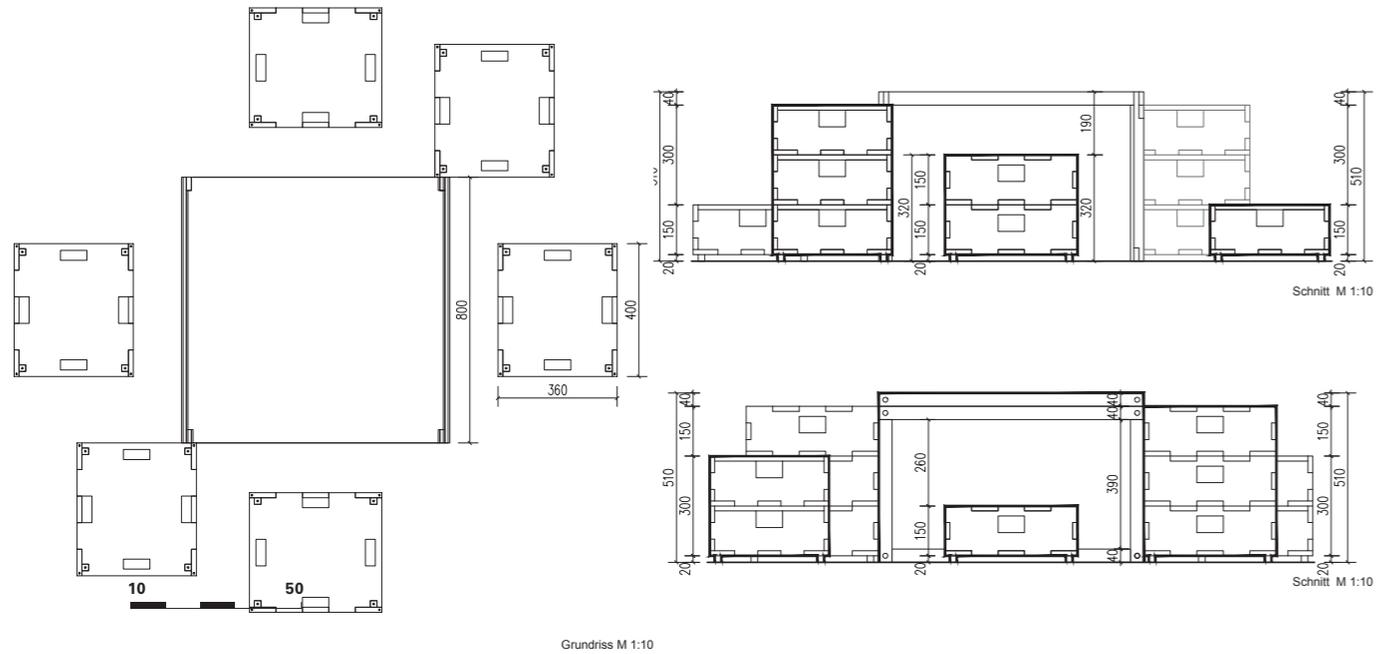
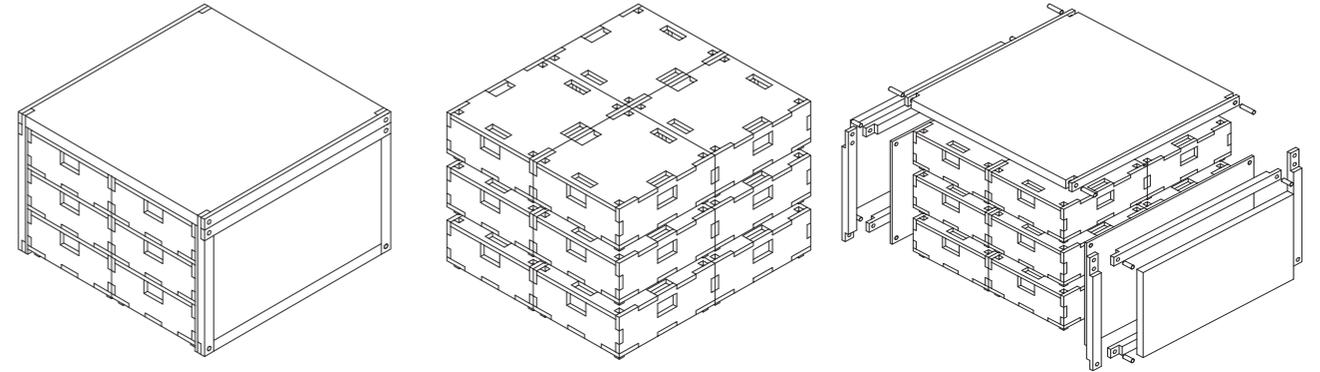
René Köhler, Shuting Leng
und Yaohong Liu



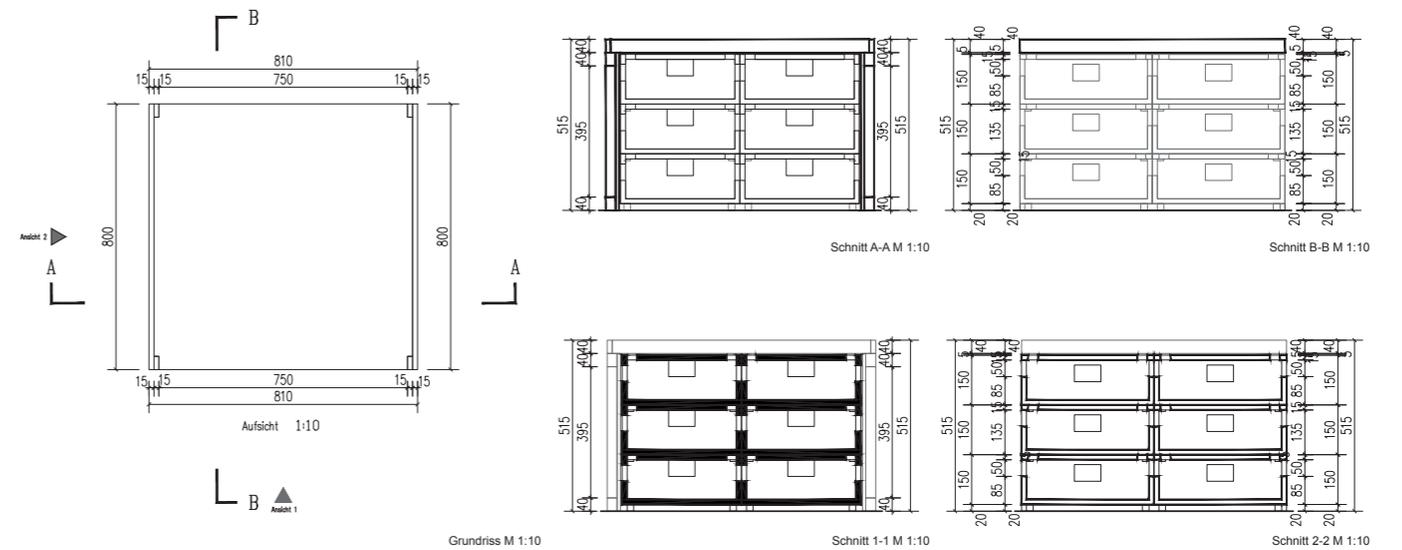
Reihung und Wiederholung sind das Thema dieses Kindermöbels. Die Tetrisbox besteht aus zwei Grundelementen: Tisch und Box. In farblicher Abfolge können die handlich rechteckigen Schubladen (h/b/t=15/40/36cm) aneinander und aufeinander gereiht werden. Sie ähneln in ihrer **Standardisierung** dem Prinzip eines stabilen Transportkoffers, in dem Handwerker normalerweise ihr Werkzeug und Arbeitsmaterial verstauen. Auch die Tetrisbox ist **stapelbar**. Die Elemente können durch ein einfaches **Steck- und Fügprinzip** stabil miteinander verknüpft werden. Dem bekannten Tetris-Puzzle gleich, fügen sich die standardisierten Boxen geschmeidig aneinander und bilden in ihrer **Schichtung** eine lebendige Landschaft im Spielraum. Der Tisch selbst funktioniert als Möbel, Spielort und **Ordnungbehälter** zugleich. Sobald Kinder laufen können, versuchen sie den Raum auch in der Vertikalen zu erobern und wo möglich hochzuklettern. Auch das ist möglich. Die Möbel können als Stufen, Kletter- und Sitzmöglichkeiten für alle Altersklassen genutzt werden.



Werkzeugkiste mit vielfältiger Nutzung
Quelle: Fa. BROSSBOX



Oben: Isometrien und Explosionszeichnung
Unten: Grundriss, Ansichten, Schnitt



Oben: Isometrien und Explosionszeichnung
Unten: Grundriss, Ansichten, Schnitt



Foto: Natascha Meuser

PappKidz Sammeln, Schneiden und Falten

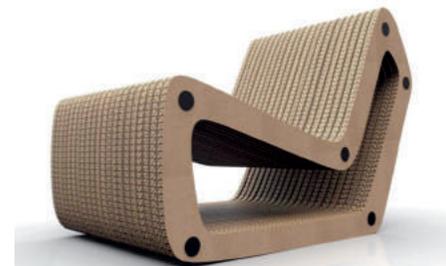
Li Tong und Huang Zhengnan

Rechts: Familie aus Amazon Pappschachteln
Quelle: www.paperblog.com

Pappmöbel sind nicht neu. Bereits im 18. Jahrhundert wurden mit Karton andere Materialien imitiert. Das erste Kartonmöbel, das in Massenproduktion hergestellt wurde, hieß *Otto* und war ein v-förmiger Sessel, den der Designer Peter Raacke 1968 erstmals vorstellte. Seither wurde viel experimentiert. Der Charme des Pappbraun haftete jedoch lange an den Kartonmöbeln. Das passt jetzt wieder zum aktuellen Trend, aber es geht auch anders. Die Möbel sind kinderleicht und zu 100% recycelbar (Quelle: Graphische Revue). Das Kindermöbel »PappKiz« hat eine stabile Struktur aus aneinander geklebten Wellpappen. Die Größe des Möbelstücks ist ca. 75/30/30 Zentimeter als **ergonomische Form** mit glatten Linien und glatten Kanten entworfen, die sich der Körpergröße des Kindes anpassen. Es kann sowohl als **Hocker oder Regal** genutzt werden. Darin können die Kinder ihre Spielzeuge ablegen. Jedes Kind kann sich auf den Möbeln individuell verwirklichen und diese bemalen oder bekleben, sowie es ihnen beliebt. Dazu lernen Sie frühzeitig den **Umgang mit alternativen Ressourcen** und eine Wertschätzung der natürlichen Baustoffe kennen.



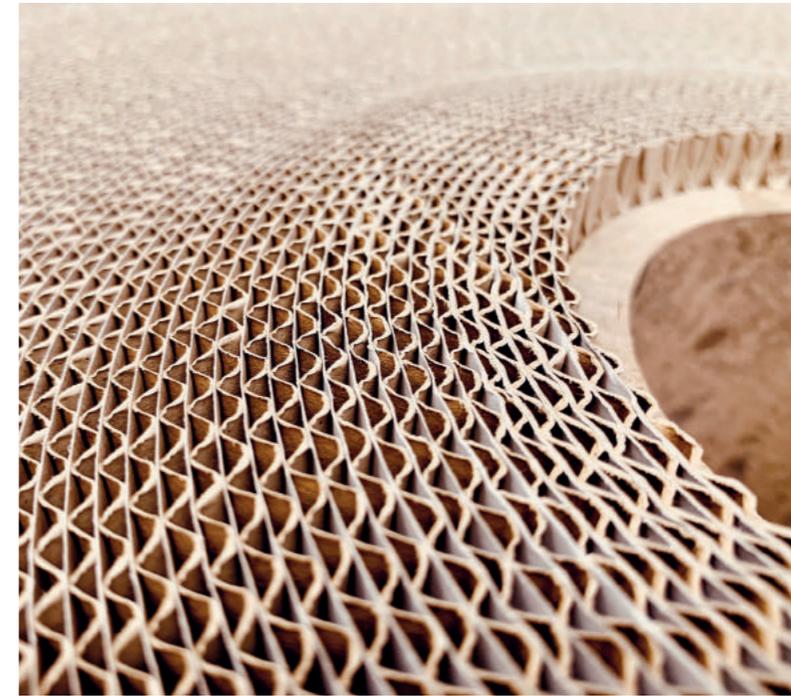
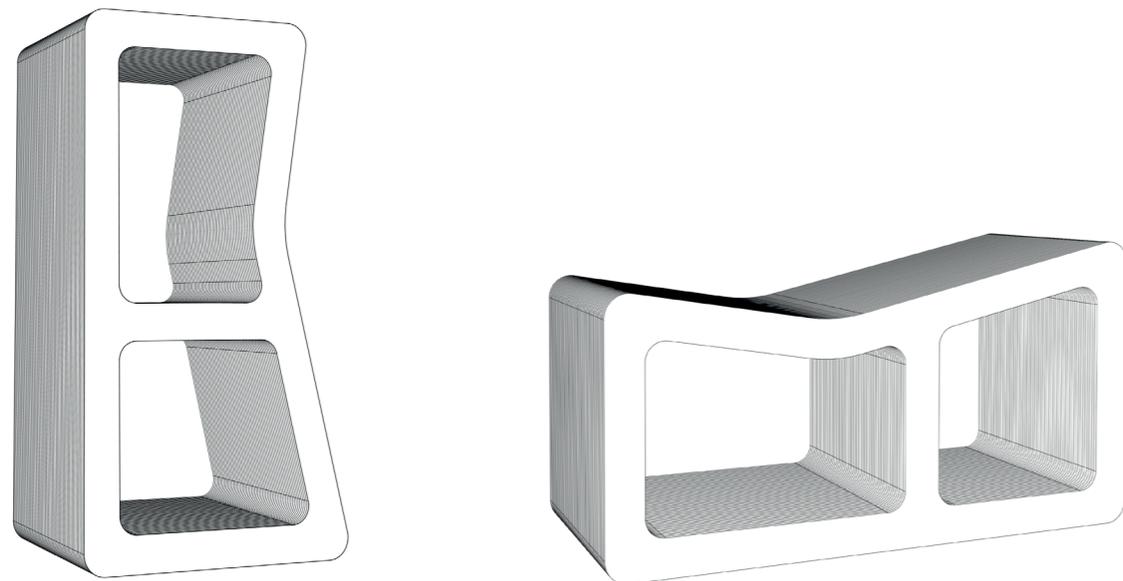
Foto: Istock



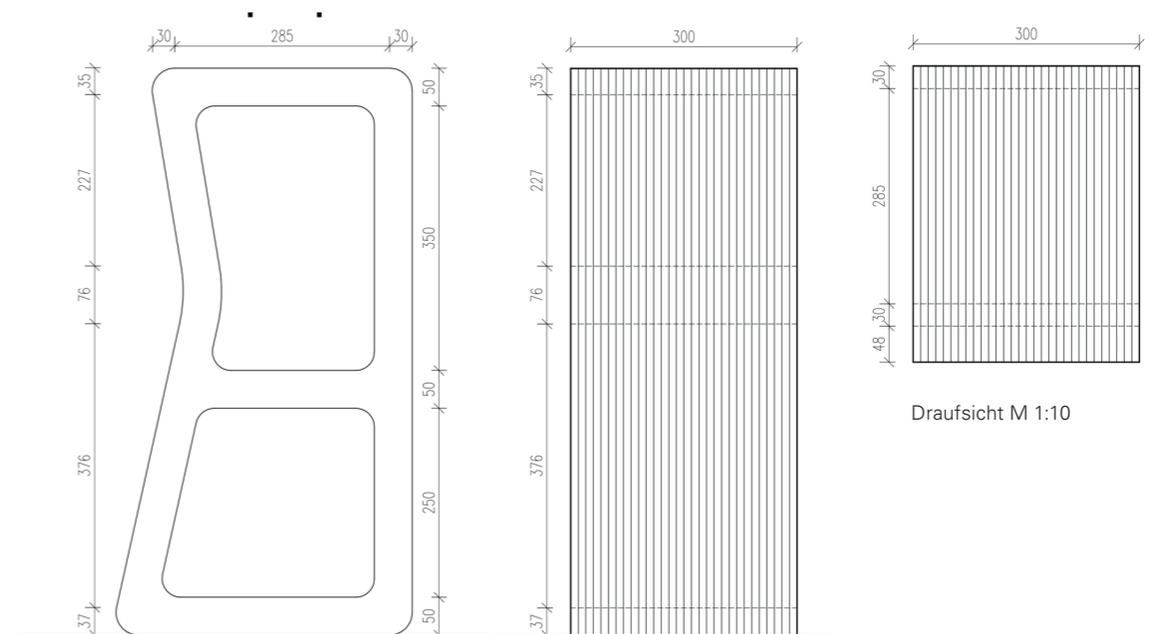
Vorbilder: ucsarchitecture.org/pinterest



Rendering und 3D Darstellungen des Möbels



Wellpappe oder Wabenkarton besteht zu mindestens 70 Prozent aus recycelten Papierfasern und kann zu 100 Prozent wiederverwertet werden.



Ansichten M 1:10

Draufsicht M 1:10



Autoren und Mitwirkende

Jörg Bünger, geboren 1976 in Stuttgart, kam 1998 zum Studium nach Köln, fand seine Berufung jedoch im Handwerk. In der eigenen Möbelschreinerei reizt ihn seit 2003 besonders das Zusammenspiel von Material, Gestaltung und Funktion und dessen Umsetzung zum Produkt. Seit 2015 entwickelt und vertreibt er mit der Kindermöbellinie ROBHOOC multifunktionale Möbel für wandelbare Räume, ausgezeichnet u. A. mit dem Qualitätssiegel „besonders entwicklungsfördernd“ der Bundesarbeitsgemeinschaft für Handlungs- und Bewegungsförderung e. V.

Natascha Meuser, Architektin BDA DWB, geboren 1967 in Erlangen. Professorin an der Hochschule Anhalt, Lehrgebiet Innenraumplanung. Studium in Rosenheim (Innenarchitektur) und in Chicago am Illinois Institute of Technology (Architektur). Promotion an der Technischen Universität Berlin. Architektin und Verlegerin (DOM publishers) in Berlin mit eigenen Büros. Zahlreiche Publikationen im Bereich Darstellungsmethodik und Zeichenlehre für Architekten sowie bauhistorische Forschungen zum Thema Architektur und Zoologie.

Studierende
 Anne Strosik
 Lukas Bachsoliani
 Miriam Gröber
 Dennis Henniges
 Nu Hong
 Kun Hu
 Anne Strosik
 René Köhler
 Shuting Leng
 Yaohong Liu
 Jinxin Liu
 Yen Nguyen
 Teresa Stenger
 Ruiqing Song
 Marija Vujovic
 Zaixiao Wang
 Tingting Wu
 Lingyue Zhaow

Carl Buchmann, Jg. 1981, geboren in Wittenberg. Ausbildung zum Elektroanlagenmonteur bei der Lausitzer und Mitteldeutschen Bergbau-Verwaltungsgesellschaft in Senftenberg; von 2001 bis 2012 Elektriker Instandhaltung und von 2014 bis 2017 Stellvertretender Leiter Instandhaltung bei der Ambau GmbH in Gräfenhainichen; von 2012 bis 2014 Techniker Elektrotechnik (Energieanlagen, Automatisierung) an der GBS Fachschule für Technik und Wirtschaft in Leipzig; seit 2017 Verantwortlicher Leiter Robotiklabor und Medientechnik an der HSA.

Quang Duc Nguyen, Master of Arts, geboren 1991 in Quang Ninh (Vietnam), zog 1999 nach Deutschland. Studierte Architektur an der Hochschule Anhalt in Dessau. Planungs- und Bauvorhaben seit 2015 mit Schwerpunkt Wohnungsbau und Innenraumplanung. Seit 2018 Doktorand an der Hochschule Anhalt und der Martin-Luther-Universität Halle-Wittenberg mit Forschungen zur baugebundenen Ausstattung in der Bauhaus-Rezeption. Lehrt an der Hochschule Anhalt im Fachgebiet Innenraumplanung mit Schwerpunkt Wohnungsbau.

Hajo Eickhoff, Jg. 1946 studierte Kunstgeschichte, Philosophie und Geschichte in Freiburg Berlin und Aachen. 1990 Promotion an der Freien Universität Berlin. Er lehrt und lebt als Philosoph und Kulturwissenschaftler in Berlin. Tätigkeiten als Ausstellungskurator, Berater und Autor. Zahlreiche Veröffentlichungen zur Geschichte und Theorie des Wohnens und Sitzens sowie zahlreiche Texte zur Kulturgeschichte, Kunst und Literatur.

Gäste
 Veronika Kaiping und
 Priscilla Monik Danuwidjaja, *Hochschule Anhalt, Fachbereich Design*
 Corinna Loyal, *Kindergarten Borstel/Aken*
 Nicole Scheumann, *Leiterin Kindergarten Borstel/Aken*





© 2019 Anhalt University of Applied Sciences
Fachbereich Architektur, Facility Management
und Geoinformation
Postanschrift: Postfach 2215,
06818 Dessau-Roßlau
Hausanschrift: Bauhausstraße 5,
06846 Dessau-Roßlau
<https://www.hs-anhalt.de>

ISBN (Print): 978-3-96057-087-5
ISBN (Online): 978-3-96057-088-2

Dieses Werk ist im Rahmen einer Lehrveranstaltung an der Hochschule Anhalt entstanden. Die Vervielfältigung und Nutzung der Inhalte für nichtkommerzielle Projekte ist bei Angabe der Quelle erlaubt. Die Nennung der Quellen und Urheber erfolgt nach bestem Wissen und Gewissen.

Leitung

M.A. Quang Duc Nguyen
Prof. Dr. Natascha Meuser

Redaktion

Bruno Baumgardt
Lena Jaehn

Korrektorat

Adil Dalbei

Design

Quangduc Nguyen

Printing

Zeitdruck Berlin



Hochschule Anhalt
Anhalt University of Applied Sciences

