



Spielplatz trifft Design

Spielplatz und Design:
Playground@Landscape sprach mit den beiden Spielplatzgeräte-Designern Falk Dorband (li.) und Klaus Hermann Thiele.

Playground@Landscape: Im Englischen und Französischen bedeutet design „Gestaltung“ oder „Entwurf“, während das italienische disegno (deutsch: Zeichnung, Plastik) stärker einen erprobenden Vorgang betont, ähnlich dem spanischen diseño. Im Gegensatz zum deutschen Sprachgebrauch, der eher auf gestalterisch-kreative Aspekte abzielt und den Designbegriff weitgehend verdinglicht, umfasst der angelsächsische Begriff design auch technische Anteile der „Gestaltung“. Wie ist Ihre Grundauffassung von Design!?

Falk Dorband: Design hat das Ziel, den Gebrauchswert von Gegenständen oder Einrichtungen zu optimieren. Dinge, die Menschen für ihren Gebrauch herstellen, sollten zweckmäßig, verlässlich und angenehm zu handhaben sein. Eine differenzierte Betrachtung der zu erwartenden Bedürfnisse der Zielgruppe ist die entscheidende Basis des Designprozesses. Designer von Spielplätzen und Spielobjekten sollten also die Bedeutung und Funktion des Spielens kennen. Viele weitere Einflussfaktoren, wie z.B. gesetzliche und

räumliche Rahmenbedingungen, Technik, Kosten, Nachhaltigkeit, Ästhetik beeinflussen das Ergebnis.

Klaus Hermann Thiele: Im Produktdesign verbinden sich kreativ-gestalterische Aspekte mit technisch-konstruktiven Prinzipien. Gutes Design erfordert die Berücksichtigung einer Reihe von Kriterien, wie z.B. Gestaltqualität, Originalität, Funktionsfähigkeit, Handhabung, Sicherheit oder die Beziehung eines (Spiel-) Objektes zu seinem Umfeld und seinem Nutzer.

Playground@Landscape: Design hat Funktionen für den Körper. Und Design hat Funktionen für den Verstand und die Psyche. Also ist Design elementar für den Kinderspielplatz?

Falk Dorband: Für Kinder ist die Spielqualität in Städten oft unzureichend. Die weitgehende Ausgrenzung von Kinderspiel aus gemeinsam genutzten öffentlichen Bereichen hat erhebliche negative Folgen. Mit Kinderspielplätzen soll dieser Entwicklung begegnet werden. Für die an der Spielplatzgestaltung

Playground meets Design

Playground and design. Playground@Landscape was talking to the Falk Dorband and Klaus Hermann Thiele, two designers of playground equipment.

Playground@Landscape: In English and French design means "creation" or "conception", whereas the Italian disegno (English: drawing, sculpture) has the stronger meaning of a process to be tested, like the Spanish diseño. In contrast to the use of the word in German, which tends rather towards the artistic and creative aspects and to a large extent defines the term 'design' so that it becomes a real thing rather than an abstract idea, the Anglo-Saxon term design also includes the technical aspects of "creation". What is your fundamental perception of design?

Falk Dorband: Design has the aim of making the most of the practical value of objects or facilities. Things, which people manufacture for their use, should be functional, reliable and agreeable to handle. A differentiated way of looking at the requirements to be expected from the

target group is the basis for decision in the design process. Therefore, designers of playgrounds and play objects should be familiar with the significance and function of play. Many further influential factors, such as legal and regional parameters, technology, costs, sustainability and aesthetics influence the result.

Klaus Hermann Thiele: In product design creative and artistic aspects become entangled with technical and structural principles. Good design demands that a range of criteria such as design quality, originality, viability, operation, safety or the relationship between a (play) object and its surroundings and users are taken into account.

Playground@Landscape: Design has functions for the human body. And design has functions for the intellect and the psyche. So, is design fundamental for the children's playground?



Beteiligten entsteht die spannende Aufgabe, attraktive, erlebniswerte und erfahrungsintensive Angebote zu gestalten. Die notwendige Integration des Spielens in das reale Umfeld wird hierbei zur besonderen Herausforderung. Zielorientiertes Design kann hierfür Lösungsvorschläge anbieten.

Klaus Hermann Thiele: Design von Spielobjekten kann immer nur versuchen den verloren gegangenen Spielraum und die damit verbundenen natürlichen Spielmöglichkeiten zu ersetzen. Gut gestalteter "Ersatz" d.h. fantasievolle, anregende und die Kinder berührende Objekte können neue Perspektiven eröffnen. Nur wenn es uns gelingt reizvolle Spielangebote mit "Herz, Spaß und Verstand" zu schaffen, sind wir auf dem richtigen Weg. Letztlich werden uns die Kinder durch ihre Aktivitäten und ihre Präsenz auf den Spielobjekten zeigen, ob uns das gelungen ist.

Playground@Landscape: Woher kommt die Inspiration für das Design für den kreativen Spielplatz?

Falk Dorband: Die Veränderung gesellschaftlicher und so-

zialer Realitäten und Verhaltensweisen hat erheblichen Einfluss auf die Möglichkeiten kindlicher Entwicklung. Die zunehmende Beschäftigung mit virtuellen Welten bietet Kindern andere Möglichkeiten der Orientierung, jedoch weniger Chancen des physischen Begreifens (= anfassen) ihrer realen Umwelt als dies für ihre ganzheitliche Entwicklung wünschenswert ist. Damit einher geht eine Tendenz, Spielen aus seinem real sozialen Umfeld zu lösen. Die Thematik ist spannend und die Beschäftigung damit lohnend. Hieraus ergeben sich auch Inspiration und Herausforderung für die Mitgestaltung öffentlicher Bereiche.

Und natürlich ist es für den Designer immer inspirierend Kinder spielen zu sehen.

Klaus Hermann Thiele: Die Inspiration holen wir uns immer wieder durch Beobachtung spielender Kinder und aus der Tatsache, dass nach über 30 Jahren Tätigkeit für Kinder, es immer noch Spaß macht in diesem Bereich zu arbeiten.

Playground@Landscape: Welche Ziele verfolgen Sie mit Ihrer Planung für Spielbereiche?

Playground@Landscape: Where does the inspiration for the design of a creative playground come from?

Falk Dorband: *The quality of play in cities is often unsatisfactory. The way that children are extensively being forbidden to play on public areas in common use has significant negative consequences. This trend needs to be countered with children's playgrounds. Those involved in designing a playground discover the exciting task of designing something attractive, with lots of adventure, which offers a wealth of experiences. In this process the necessity of integrating play into the real surroundings becomes an especial challenge. Target-oriented design has the capacity to offer possible solutions in this area.*

Klaus Hermann Thiele: *Designing play objects always remains an attempt to replace the lost space for play and the natural play facilities connected with that. Well-designed "replacement" means that imaginative, inspiring objects, which capture the children's attention, can open up new perspectives to them. Only if we succeed in creating appealing play facilities with "heart, fun and understanding", we are on the right path. In the final analysis it is the children who will show us by using the play objects and by the way they play on them whether we have succeeded or not.*

Falk Dorband: *The change in societal and social realities and behaviour patterns has a considerable influence on how children develop. The increasing fascination with virtual worlds offers children other possibilities to orient themselves, but fewer chances to come to grips physically with their real environment than is desirable for their holistic development. As a result there is a tendency that their games become detached from their real social environment. The topic is exciting and it is rewarding to work on it. This is the source of inspiration and challenge in jointly designing public areas. And of course, for the designer it is always inspiring to see children playing.*

Klaus Hermann Thiele: *Again and again we take our inspiration from observing children playing and from the fact that after more than 30 years of working for children, it is still fun to work in this area.*

Playground@Landscape: What goals do you pursue in your planning of play spaces?



Falk Dorband: Spielen kann für Kinder eine Herausforderung sein, die auch die Grenzen des Leistbaren erreicht. Spielen hat nachhaltige, persönliche und soziale Erfahrung zum Ergebnis. Neues wird erprobt, Grenzen werden überschritten, Bekanntes wiederholt oder in Frage gestellt, Erfolg und Scheitern erfahren. Fantasie und Selbstverwirklichung begleiten das zufriedenstellende Spiel. Spielend erwerben Kinder die Schlüssel für die Zeit, in die sie geboren wurden. Das alles wird aus freiem Willen geleistet und macht Spaß! Kaum ein pädagogisches Konzept ist effektiver, als das selbstbestimmte Spielen. Dieses Spielen zu unterstützen ist unser Ziel.

Klaus Hermann Thiele: Kinder sollten sich von Spielobjekten angezogen fühlen. Die Objekte müssen Räume und Spielfunktionen bieten, die herausfordern und Erfahrungen

ermöglichen. Atmosphäre, Spaß und sinnliche Stimulation sind weitere Zielvorgaben.

Playground@Landscape:
Welche Materialien bevorzugen Sie?

Falk Dorband: Kinderspiel bezieht alles ein. Variable Materialien, Wasser, Matsch, Schnee sind interaktiv. In einem gut gestalteten Spielumfeld kann das schon viele Spielmöglichkeiten bieten. Als Werkstoff für Spielgeräte hat Holz viele Vorzüge. Als lebendiges Material "erzählt" es von seiner Herkunft und von seinen Eigenschaften, sein Geruch variiert bei Regen und Sonne, es verändert sich mit der Benutzung, zeigt Spuren von Alter und Gebrauch. Holzkonstruktionen erschließen sich durch ihre handwerkliche Bau-

Falk Dorband: *Play can be a challenge for children, which also reaches the bounds of the affordable. The outcome of play is a lasting personal and social experience. New things are tried out, boundaries are crossed, the familiar is repeated or called into question, success and failure are experienced. Imagination and personal fulfilment go together with satisfying play. Playing gives children the keys to the period, into which they have been born. All this is achieved because the child wants to do it and it is fun! There is scarcely a more effective pedagogic concept than autonomous play. Our goal is to support this play.*

Klaus Hermann Thiele: *Children should feel drawn to play objects. The objects must offer spaces and play functions, which are challenging and make experiences possible. Atmosphere, fun and sensory stimulation are also target requirements.*

Playground@Landscape: Which materials do you prefer to use?

Falk Dorband: *Children's play embraces everything. Variable materials, such as water, mud, and snow are interactive. In a well designed play environment that offers many definite possibilities for play. Wood has many advantages as a material for play equipment. As a living material it "tells" us about where it came from and what its properties are, it smells different in rain and sunshine, it alters with use and shows signs of ageing and use. Constructions in wood make their mark through their non-industrial building techniques and putting them together is usually manageable for the layperson. Also, children are able to understand them. Wood is a good choice for self-help construction and build-*

ing. All these properties can hardly be ascribed to stainless steel and so it produces a deadening effect. Wood is a material, which people come across in many areas of life. It can be easily combined with many other materials. Play areas for children should offer the opportunity to experience the widest possible range of different types of materials.

Klaus Hermann Thiele: *We work with wood as our basic material, since, being a living material, it speaks most strongly to children on the emotional level. Combining wood with other materials, for example with stainless steel for slides or bars, rope, nets etc. serves to give the children plenty of playthings and enhances the possibilities for their play.*

Playground@Landscape: What was it that got you interested in designing play objects?

Klaus Hermann Thiele: *When I was a student, I was already getting interested in developing products for children. Before we had completed our studies, fellow students and I founded a company which designed toys made from wood, which was still successfully trading more than 20 years later. When I had completed my studies, together with the designer, Falk Dorband we founded a company for the "development and realisation of play equipment", which developed and produced play objects for nurseries, day care centres, schools, clinic and institutes for disabled people. Alongside that there were assignments to design "extra-curricular learning environments for primary school children". These assignments included converting a cargo boat into an adventure ship with interactive stations or reconfiguring English double-decker buses for the*



art und die meist überschaubare Verbindungstechnik auch dem Laien. Sie sind auch für Kinder verständlich. Für eigene Konstruktions- und Bauversuche bietet sich Holz an. All diese Eigenschaften können bspw. Edelstahl kaum zugeschrieben werden, deshalb wirkt dieses Material eher tot. Holz ist ein Werkstoff, der Menschen in vielen Lebensbereichen begleitet. Es lässt sich auch gut mit vielen anderen Materialien kombinieren. Spielbereiche für Kinder sollten Erfahrungsmöglichkeiten mit den unterschiedlichsten Materialien bieten.

Klaus Hermann Thiele: Als Grundmaterial arbeiten wir mit Holz, da Holz als lebendiges Material die Gefühlsebene der Kinder am stärksten anspricht. Die Kombination mit anderen Materialien z.B. Edelstahl für Rutschen oder Stangen, Seile, Netze etc. dienen der Ausstattung und Erweiterung der Spielangebote.

Playground@Landscape:
Woher kommt Ihr Interesse an der Gestaltung von Spielobjekten?

Klaus Hermann Thiele: Schon im

teaching of English. With every new experience in the "activities for children" spectrum my interest in this exciting work grew and became more profound.

Playground@Landscape: As regards things to do with children's playgrounds, do you work exclusively for the Richter Spielgeräte Company? What is your position on that?

Falk Dorband: As a freelance designer I am not tied to one company. It is important for free cooperation that the manufacturer is able to comprehend our intentions and that the targets and ideals contained in the project are compatible. If these requirements are met, it is possible to find very good solutions in a joint project where all the parties are communicating with each other.

Klaus Hermann Thiele: In the field of designing play equipment I work exclusively for the Richter Spielgeräte Company. My priorities lie in expanding an already very varied programme with new, original, unusual, sensory and amazing objects. A series with ob-

jects which chime and make noises has been developed together with the designer, Falk Dorband.

In this joint work we have also designed climbing equipment, whose three-dimensional appearance stimulates the imagination and counters the trend towards "stainless steel playgrounds". A series for "the really little children" would like to create spaces through lovingly designed, easily understandable objects, which will encourage children to handle and try out things simply for the first time.

Playground@Landscape: Is design directed at the human being? Or at the children's playground?

Falk Dorband: This poses the question whether it makes sense to develop play equipment for 'special children's zones'. The purpose of children's play is almost always to enlarge on reality. Would it not be better to support play in the place where it originates? In the real life of the family and its social surroundings? This seems to be partly ►



Erlangen Sie den begehrten Sachkundenachweis für die Überprüfung und Wartung von Spielplätzen und Spielplatzgeräten. Erhalten Sie vorbereitende Informationen zur Umsetzung der DIN SPEC 161.

Befähigte Person / Fachkraft für Kinderspielplätze

- 14.-16.05.2012 in Köln
- 04.-06.06.2012 in Hamburg
- 25.-27.06.2012 in München
- 04.-06.07.2012 in Dortmund
- 16.-18.07.2012 in Stuttgart

Befähigte Person / Fachkraft für Kinderspielplätze (Auffrischung)

- 24.05.2012 in Köln
- 07.06.2012 in Hamburg
- 19.07.2012 in München
- 19.07.2012 in Stuttgart

Sachkunde für Sporthalleinrichtungen

- 03.-04.05.2012 in Köln
- 24.-25.05.2012 in Frankfurt a. M.
- 23.-24.10.2012 in Berlin
- 25.-26.10.2012 in Köln

Weitere Infos erhalten Sie unter:
Tel. 0800 8484006 (gebührenfrei)
servicecenter@de.tuv.com
www.tuv.com/akademie

TÜV Rheinland
Akademie GmbH
Am Grauen Stein
51105 Köln

 **TÜVRheinland®**
Genau. Richtig.



► achievable in the rural setting. Could cities offer facilities of the quality, which would open up the opportunity for children to have a greater share in public spaces?

Klaus Hermann Thiele: Design has to be directed at the human being.

Playground@Landscape: Jörn Walter, Hamburg's Chief Planning Officer has criticised what he calls design playgrounds.

He thinks they offer "little inspiration to make children want to stay there and play". Is he right?

Falk Dorband: The expression, 'design playground' is not very well chosen. In this context it is perhaps better to talk of styling. Design implies that the purpose is to create something useful! In the sort of playgrounds we are talking about here, the needs of children are scarcely taken into account. As a result these playgrounds repel children. It is also clear, that the design of a space is often more important than choosing the right play equipment for it. We are tempted to ask whether the object of planning was not in fact to produce an unusable playground. Functioning playgrounds can be full of life. That is not always desired by everyone involved.

Klaus Hermann Thiele: When you look at pictures of the playgrounds he is talking about, you have to agree with him. However it is more appropriate to consider this in differing lights. Whenever a playground created by designers who design with the interest of the children in mind and with the criteria explicitly set out beforehand, an exciting, appealing environment, rich in experiences for the children can result and this will promote child development and the children will enjoy being there.

Playground@Landscape: Let's talk about plagiarism! How can the designer protect his intellectual property?

Falk Dorband: Infringements of copyright law are increasingly on the agenda; the plagiarists are mostly wheeler-dealers with no professional pretensions as regards content. Since these cases are usually purely driven by the profit motive, these plagiarisms are still often poor. I welcome the fact that firms who have been victims of plagiarism are taking legal action to defend themselves. ■

Interviewer Thomas R. Müller (Playground@Landscape)
Fotos: Richter Spielgeräte

► Studium habe ich den Schwerpunkt auf die Entwicklung von Produkten für Kinder gelegt. Daraus entstand noch in der Studienzeit zusammen mit weiteren Kommilitonen eine Firma für die Gestaltung von Holzspielzeug, die über 20 Jahre erfolgreich tätig war. Nach dem Studium wurde mit dem Designer F. Dorband eine Firma für die "Entwicklung und Realisierung von Spielgeräten" gegründet, mit der für Kindergärten, Tagesstätten, Schulen, Kliniken, Einrichtungen für behinderte Menschen und in öffentlichen Bereichen Spielobjekte entwickelt und erstellt wurden. Daneben gab es Aufträge "Außerschulische Lernorte für Grundschulkinder" zu entwerfen. Dabei wurde ein Frachtschiff zu einem Erlebnisschiff mit interaktiven Stationen umgebaut oder englische Doppeldeckerbusse für den Englischunterricht umgestaltet. Mit jeder neuen Erfahrung in dem Spektrum "Aktivitäten für Kinder" wuchs auch das Interesse diese spannende Arbeit weiter zu vertiefen.

Playground@Landscape: Arbeiten Sie in Sachen Kinderspielplatz ausschließlich für das Unternehmen Richter Spielgeräte? Was sind dort Ihre Prämissen?

Falk Dorband: Als freiberuflich tätiger Designer bin ich nicht an ein Unternehmen gebunden. Wichtig für eine freie Zusammenarbeit ist, dass der Hersteller unsere Intentionen nachvollziehen kann und inhaltliche Ziele und Wertvorstellungen kompatibel sind. Sind diese Voraussetzungen gegeben, können in einer kommunikativen Zusammenarbeit sehr gute Lösungen gefunden werden.

Klaus Hermann Thiele: Im Bereich Gestaltung von Spielgeräten arbeite ich ausschließlich für die Fa. Richter Spielgeräte. Meine Prämissen liegen in der Erweiterung des schon sehr vielfältigen Programms durch neue, originelle, außergewöhnliche, sinnliche und überraschende Objekte. Mit dem Designer Falk Dorband zusammen wurde eine Serie mit Klang- und Geräuschobjekten entwickelt.

Weiter sind in dieser Zusammenarbeit Klettergerüste entstanden, die durch ihr figürliches Erscheinungsbild die Fantasie anregen und dem Trend zu "Edelstahl-Spielplätzen" entgegenstehen. Eine Serie für "Die ganz Kleinen" möchte durch liebevoll gestaltete überschaubare Objekte Räume schaffen, die ermöglichen erste einfache Handlungsabläufe auszuprobieren.

Playground@Landscape: Design orientiert sich am Menschen? Oder am Kinderspielplatz?

Falk Dorband: Die Frage nach dem Sinn der Entwicklung von Spielgeräten für 'Sonderzonen für Kinder' kann gestellt werden. Kinderspiel hat fast immer das Ziel, die Realität zu erschließen. Wäre es nicht besser, Spielen dort zu unterstützen, wo es ursprünglich seinen Platz hatte? In realen Lebensbereichen der Familien und ihres sozialen Umfeldes? Im ländlichen Raum erscheint dies teilweise möglich. Könnten Städte Qualitäten bieten, die Kindern mehr Teilhabe im öffentlichen Raum bietet?

Klaus Hermann Thiele: Design muss sich immer am Menschen orientieren.

Playground@Landscape: Hamburgs Oberbaudirektor Jörn Walter übt Kritik an sogenannten Design-Spielplätzen. Sie seien „wenig anregend für Spiel und Aufenthalt“. Hat er Recht?

Falk Dorband: Der Begriff 'Design-Spielplatz' ist unpassend gewählt. Eher kann man hier von Styling sprechen. Design hat die Aufgabe Brauchbares zu gestalten! Bei den in Frage stehenden Spielplätzen wurden die Bedürfnisse von Kindern kaum berücksichtigt. Im Ergebnis sind diese Plätze abweisend. Hier wird auch deutlich, dass die Gestaltung eines Platzes oft wichtiger ist, als die Ausstattung mit Geräten. Man kann aber auch die Frage stellen, ob das Planungsziel nicht tatsächlich

ein unbenutzbarer Spielplatz war. Funktionierende Spielplätze können lebensintensive Bereiche sein. Das ist nicht immer von allen Beteiligten gewünscht.

Klaus Hermann Thiele: Wenn man die Bilder betrachtet auf die sich diese Aussage bezieht, kann man ihm nur zustimmen. Jedoch erscheint hier eine differenzierte Betrachtung angebracht.

Wenn ein Spielplatz von Designern gestaltet wird, die bei der Gestaltung die Interessen der Kinder im Blick behalten, kann nach den vorher geschilderten Kriterien ein spannendes, reizvolles und erfahrungsorientiertes Umfeld entstehen, das die kindliche Entwicklung fördert und auf dem sich Kinder gerne aufhalten.

Playground@Landscape: Thema Plagiate! Wie schützt der Designer sein geistiges Eigentum?

Falk Dorband: Urheberrechtsverstöße sind zunehmend an der Tagesordnung, die Plagiatoren sind meist Geschäftemacher, ohne inhaltlich fachliche Ambition. Nachdem es hierbei meist ausschließlich um Profit geht, sind diese Plagiate häufig auch noch schlecht. Dass sich geschädigte Firmen hiergegen rechtlich zur Wehr setzen ist zu begrüßen. ■

Das Interview führte Thomas R. Müller
(Playground@Landscape) /// Fotos: Richter Spielgeräte

Schiffe - ein Thema so alt wie die Menschheit. An Bord verlieren sich Kinder in vielfältigem Rollenspiel. Spielräume werden so zu Erlebniswelten. Unsere **Modernen Schiffe** sind aus **Stahl**. Wir wenden bei ihnen die Produktionstechniken aus dem professionellen Schiffsbau an. Die Ausstattungselemente wie Aufstiege, Deckplanken, Steuerhaus etc. fertigen wir aus unserem Lieblingsmaterial Holz. Auch der Phantasie des Planers sind keine Grenzen gesetzt, denn aus den modularen Rumpfelementen können vielfältige andere Schiffstypen und -größen kombiniert werden. Wir liefern unser Metallschiff am Stück, die Montage geht entsprechend schnell vorstatten.



Das **Original**, seit über 40 Jahren!

Richter Spielgeräte GmbH

D-83112 Frasdorf - Telefon +49(0)8052/17980 - www.richter-spielgeraete.de

