

Burg Giebichenstein
Kunsthochschule Halle
Design of Playing
and Learning

GESELL- SCHAFT SPIELEN!



SCHACH TOTAL!

PROJEKTE IM WINTER- SEMESTER 2019/2020



Industrie Design/Spiel- und Lerndesign
Industrial Design/Design of Playing and Learning
Bachelor's and master's courses
Prof. Karin Schmidt-Ruhland
KM Martin Hensel, KM Raja Köbke

Spiel- und Lerndesign

Themen im Spiel- und Lerndesign an der Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle sind vielfältig, denn 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.

Im Wintersemester 2019/2020 haben wir uns mit den Brett- und Gesellschaftsspielen beschäftigt.

Im Projekt im Komplexen Gestalten mit dem Titel "Gesellschaft spielen!" (ab dem dritten Studienjahr) steht das gemeinschaftliche Spielen in Gruppen rund um den Tisch im Vordergrund. Sowohl Probleme, die die Gesellschaft bewegen, als auch Aktionen, die Kommunikation fördern, die Spaß und Freude machen, sowie Konzepte der Nachhaltigkeit, waren Themen in dem Projekt.

Im zweiten Studienjahr, im Rahmen der Methodischen Gestaltungsübungen, wurde das Schachspiel, die Königsdisziplin unter den Brettspielen, unter die Lupe genommen. Neben der Entwicklung der Charaktere ging es um die Aneignung vielfältiger Entwurfsmethoden, das Kennenlernen von Verfahrenstechniken und Materialien und um die Entwicklung der Handlungskompetenz in den verschiedenen Werkstätten der BURG. Es gab Einführungen und Übungen in der Holz-, Metall-, und Kunststoffwerkstatt, der Gips- und Porzellanwerkstatt, der Giess- und Laminierwerkstatt und der 3D-Werkstatt.

Diese Broschüre zeigt Ergebnisse der Projekte.

Design of Playing and Learning

Topics in the Design of Playing and Learning at the Burg Giebichenstein Kunsthochschule Halle cover a diverse range of areas because playing and learning permeate all phases of life and all areas of society. For this reason, our projects do not only involve children's play. We also look at the way adults play, the meaning of play in processes of knowledge transfer and acquisition, and the role of play in social and creative processes in general. In this context, we design spaces, objects and actions.

In the winter semester 2019/2020 we have been working on board and parlour games.

In the Complex Design project with the title "Gesellschaft spielen!" (Social Games!) from the third year up, the focus is on playing together in groups around a table. Topics that came up during the project were problems facing society, actions that promote fun and enjoyable communication, and concepts of sustainability.

In the second year of study, as part of the Methodical Design Exercises course component, chess, the crowning discipline of board games, was examined in detail. In addition to the development of playing pieces, the aim was to appropriate various design methods, acquire knowledge of process techniques and materials and develop the skills required in the various BURG workshops. The workshops of wood, metal and plastic, plaster and porcelain, casting and laminating and 3D were introduced to students and exercises were carried out. This brochure shows the results of the projects.

Face it!
Domino. Neue Spiele
aus dem Sammlasurium
Grrrl Cards
Aufklärung – ein Kinderspiel!
Play Ecology Eisberg
hidden treasures
feinGEFÜHL
In Windeseile
Alimapu
Sheep Tricks
B.tropolis
Im Wald ist nichts wie es scheint!
Bitte berühren!

AUFGABE

Gesellschaft spielen!

Unter einem Gesellschaftsspiel versteht man ein Spiel, das in Gemeinschaft gespielt wird, also von mehreren Personen, und bei dem der soziale Aspekt und das Vergnügen im Vordergrund stehen. Fasst man den Begriff der Gesellschaftsspiele weit, so gehen sie vom Brettspiel über das Kartenspiel bis hin zum Rollenspiel und Partyspiel. Gespielt werden kann in unterschiedlichen Situationen und an unterschiedlichen Orten, obwohl der Begriff eng verwandt ist mit dem Ausdruck des „Gesellschaftszimmers“, einem Salon in bürgerlichen und adeligen Häusern der Neuzeit, wo am Tisch gespielt und debattiert wurde.

Das Spiel wird zwar zum Vergnügen gespielt, kann aber auch mit einem Lerninhalt verbunden sein. Spiele fordern zum Wettkampf auf oder zu kooperativem Handeln, erfordern Strategien und vermitteln Wissen. Auch können Spiele gesellschaftliche Themen beinhalten wie: Umweltschutz, Klima, Politik, Geschichte, Wirtschaft, Globalisierung und kulturelle Unterschiede.

Im Spiel- und Lerndesign haben wir uns im Wintersemester 2019/2020 in einem Projekt mit dem Spielen am Tisch beschäftigt, sei es nun bei Feiern in großen Gruppen, am Familientisch oder in der Wohngemeinschaft, am Arbeitsplatz oder am Esstisch. Dabei waren gesellschaftliche Themen, Strategie, Spannung, Spielfreude, Begeisterung, Haptik und Ästhetik gefragt.

Projektarbeiten von / Project work by:

Emma Brix, Caroline Donner, Laura Fischinger, Gesa Janßen, Mariia Katrych, Laura Klingele, Martina Musek, Hannah Neuß, Johanna Rosenkranz, Leonie Schiller, Jari Schröder, Sayoon Yang, Alina Weber, Elisabeth Wolf, Verena Zimmermann

Gesellschaft spielen!

A parlour game is one that is played in company, i.e. by several people, and in which social aspects of play and enjoyment are the main focus. A broad definition of parlour games includes board and card games, role-playing and party games. Although the term refers to the “parlour” – a sitting room in bourgeois and aristocratic houses during the 18th and 19th centuries where games and debates were held at the table – they can be played in all kinds of situations and places.

While parlour games are played for entertainment, they can also include an educational component. Games stimulate competition or cooperation require strategies and impart knowledge. Games can also include social issues such as: environmental protection, climate, politics, history, economy, globalisation and cultural differences.

In the winter semester of Design of Playing and Learning 2019/2020, we have been working on a project that takes a look at playing around the table, whether at parties involving large groups, at the family table, in a flat-sharing community, at the workplace or the dining table. Social topics, strategy, suspense, enjoyment, enthusiasm, haptics and aesthetics were required components.

Face it!

"Face it!" ist das bunte Gesellschaftsspiel, das Farbwahrnehmung mit Mimik und Schauspiel verknüpft. Das Spiel ist kooperativ, das heißt alle versuchen gemeinsam einen Farbcode zu knacken. Die Spieler*innen stellen dabei die Farben rein durch Gesichtsausdrücke dar. Was zunächst unmöglich klingt, funktioniert selbst in Anfängergruppen intuitiv erstaunlich gut.

Die insgesamt 100 verschiedenen Farben fordern die mimischen Fähigkeiten von Anfängern und Fortgeschrittenen gleichermaßen heraus. Das Team, das Level für Level alle 12 Farbcodes knackt, darf sich nicht nur als König*innen der Farben, sondern auch wörtlich als sehr gut eingespieltes Team bezeichnen.

"Face it!" ist ein Familien- und Erwachsenenspiel. Es verfügt auch über eine einfache Spielvariante, die mit Kindern ab 5 Jahren gut zu spielen ist.

Entwurf / Design: Emma Brix und Leonie Schiller

Face it!

"Face it!" is a colourful board game that combines colour perception with facial expressions and acting. The game is cooperative, which means that everyone has to work together to crack colour codes. The players should only use their facial expressions to represent each colour. What sounds impossible at first, works intuitively and surprisingly well even in beginner groups.

A total of 100 different colours challenge the facial expressions of beginners and advanced players in equal measure. The team that cracks all 12 colour codes level by level can not only call themselves the colour champions but also a well-coordinated team in the literal sense. "Face it!" is a game for families and adults. There is also a simple variation suitable for playing with children aged 5 and up.





Domino. Neue Spiele aus dem Sammlasurium

Die "Sammlas" gehen mal wieder ihrer Lieblingsbeschäftigung nach: dem Stöbern in Schränken, Schachteln und Regalen. Dabei sind sie auf Dominosteine gestoßen und haben viele Ideen im Gepäck.

In sechs Spielen können Kinder den bekannten Klassiker entdecken. Dabei geht es ums Legen, Kombinieren, Rechnen, um Geschicklichkeit, Strategie, Schnelligkeit und ums Zaubern. Es gibt Spiele, die man allein spielen kann, andere für zwei und welche für bis zu sechs Spieler*innen. So wird die Spielesammlung wieder zur Schatzkiste. Denn eigentlich ist ja schon alles da, oder?

"Domino. Neue Spiele aus dem Sammlasurium" ist eine Broschüre für Klein und Groß. Die Spiele in der Broschüre erweitern die Spielmöglichkeiten von Vorhandenem und machen Lust auf mehr.

Entwurf / Design: Caroline Donner

Domino. Neue Spiele aus dem Sammlasurium

The Sammlas are once again busy doing their favourite thing: rummaging in cupboards, boxes and shelves. While doing so, they have come across dominoes and are bursting with ideas as to how to use them.

Children can discover this classic game in six variations. The aims are: puzzling, combining, calculating, dexterity, strategy, speed and magic. There are games that you can play alone, others for two and some for up to six players. This turns the collection of games into a treasure chest. Because it's all there, isn't it?

"Domino. New games from the Sammla collection" is a brochure for children and adults. The games in the brochure expand on existing playing options and give you a taste for more.



GRRRL CARDS

Know your feminists! Divers, Empowernd, Politisch und Frech – die GRRRL CARDS für alle, die Lust auf mehr als nur Karten spielen haben. Eine neu gestaltete Version des italienischen Klassikers Scopa mit zwölf starken, feministischen Schlüsselfiguren der Geschichte. Die vier Symbole: Mond, Tropfen, Herz und Vulva bilden die vier Farben des Decks. "GRRRL CARDS Scopa" enthält 40 Karten, eine Spielanleitung und ein Glossar mit zwölf Kurzbiografien zu den einzelnen feministischen Frauenfiguren wie z.B. Rosa Luxemburg, Simone de Beauvoir, Virginia Woolf, Beyoncé, Lauryn Hill, Kathleen Hanna, Marina Abramovic und Frida Kahlo.

Das Konzept wurde auch an anderen bekannten Kartenspielen wie z.B. "GRRRL CARDS Skat" angewendet.

Entwurf / Design: Laura Fischinger

GRRRL CARDS

Know your feminists! Diverse, empowering, political and cheeky – the GRRRL CARDS are for everyone who wants to play more than just cards. This is a redesigned version of the Italian classic Scopa using twelve strong, feminist figures in history. The four symbols of the moon, waterdrops, the heart and the vulva form the four colours of the pack. "GRRRL CARDS Scopa" contains 40 cards, a game manual and a glossary with twelve short biographies of the feminist characters such as Rosa Luxemburg, Simone de Beauvoir, Virginia Woolf, Beyoncé, Lauryn Hill, Kathleen Hanna, Marina Abramovic and Frida Kahlo.

The concept was also adapted to other well-known card games such as "GRRRL CARDS skat".





Aufklärung, ein Kinderspiel – Körperkarten

Sexualität ist ein zentraler Bestandteil der Persönlichkeitsentwicklung. Die Körperkarten ermöglichen Kindern und Erwachsenen einen spielerischen Einstieg in die Themen Sexualaufklärung und Körpervielfalt und helfen eventuelle Hemmungen zu überwinden. Über den Einsatz der Karten lassen sich Gesprächssituationen erzeugen, die zur weiteren Vertiefung der Themen genutzt und durch anderes Material ergänzt werden können.

"Aufklärung, ein Kinderspiel – Körperkarten" ist ein Medium für Lehrer*innen im Unterricht zu Fragen rund um die Sexualität. Das hier dargestellte Set versteht sich als erster umgesetzter Teil eines Unterrichtskonzeptes für eine ganzheitliche Methode.

Entwurf / Design: Gesa Janßen
Fotos / Photos: Michel Klehm

Aufklärung, ein Kinderspiel – Körperkarten

Sexuality is a central component of the development of our personalities. The body cards give children and adults a playful introduction to the topics of sex education and body diversity and help to overcome inhibitions. By using the cards, conversational situations can be created which can be used to go into more depth about the topics and can be supplemented with other material.

"The Birds and the Bees, a children's game – body cards" can be used by teachers as classroom material to talk about sexuality. The set presented here is the first part of a holistic teaching concept.



hidden treasures

"Du möchtest deinen Müll loswerden? Vielleicht kannst du ihn deinen Mitspieler*innen zuschieben. Aber verschwinden wird er nicht."

"hidden treasures" ist ein Kartenspiel zum Mit-zählen, Tricksen und Schummeln. Es kritisiert mit einem ironischen Zwinkern unseren Umgang mit Müll und regt dazu an sich mit Fragen der Mülltrennung zu beschäftigen.

Das Kartenspiel ist geeignet für bis zu 6 Personen ab 8 Jahren.

Entwurf / Design: Laura Klingele

hidden treasures

"Do you want to get rid of your trash? Maybe you can pass it on to your teammates. But you can't just make it disappear." hidden treasures is a card game for counting, tricks and cheating. It is also a tongue-in-cheek criticism of how we deal with waste and encourages us to think about the issue of separating trash.

The card game is suitable for up to 6 people aged 8 and older.





feinGEFÜHLT

Jeder kennt Situationen in denen man vor Scham errötet oder vielleicht richtig wütend wird. "feinGEFÜHLT" ist ein kooperatives Kartenspiel für Grundschüler, um emotionsreiche Situationen im Schulalltag zu meistern. Gemeinsam mit dem Spielleiter entwickeln die Kinder Lösungsstrategien, üben diese ein und können in Notsituationen darauf zurückgreifen. Der wichtigste Punkt ist, auf sich acht zu geben, sich selbst zu kennen und zu wissen, welche Gefühle, welche körperlichen Reaktionen und welche Verhaltensweisen die Stressoren bei einem auslösen. Das Spiel behandelt die Kernfragen: Wer bin ich? Was fühle ich? Was will ich? Was brauche ich, um mich besser zu fühlen? Wie kann ich meine Situation verändern? Zufriedenheit und Lebenskompetenz sind die Ziele von "feinGEFÜHLT".

Entwurf / Design: Martina Musek

feinGEFÜHLT

Everyone knows situations in which you blush with shame or maybe get very angry. FEELINGfine is a cooperative card game for primary school children to help master emotional situations in everyday school life. Together with the game leader, the children develop solution strategies, practice them and can fall back on them in emergencies. The most important message is to take care of yourself, know yourself and identify which feelings, physical reactions and behaviours the "stressors" trigger in you. The game addresses some key issues: Who am I? What do I feel? What do I want? What do I need to feel better? How can I change my situation? Satisfaction and life skills are the goals of FEELINGfine.



In Windeseile!

Ein kooperatives Würfel- und Legespiel. Ziel ist das Licht gemeinsam zum Leuchtturm zu bringen um das nahende Schiff rechtzeitig zu warnen! Der Wind kann sich drehen, das Licht kann erlöschen, Hindernisse sind zu überwinden. Mit Würfel, Windrose und Spielsteine, die die Hände symbolisieren, geht es los.

"In Windeseile!" ist ein Spiel für Groß und Klein und kann von 2-6 Personen gespielt werden.

Entwurf / Design: Hannah Neuß

In Windeseile!

A cooperative dice and puzzle game. The goal is to take the light to the lighthouse and warn the approaching ship in time! The wind can turn, the light can go out and obstacles must be overcome. The game starts with dice, a compass and playing pieces symbolising its hands.

"Fast as the Wind!" is a game for young and old for 2-6 players.



ALIMAPU



Alimapu

„alimapu“ bedeutet in der Sprache der Mapuche: Verbrannte Erde. So wurde einst das Land bezeichnet, auf dem sich das heutige Valparaíso ausbreitet. Eine Stadt an der Pazifikküste Südamerikas mit gewundenen labyrinthischen Straßen, schiefen Häusern und grünen Schluchten. Klimatisch bedingt kommt es im Sommer zu einer langen, heißen Trockenperiode mit starken Winden, die zu Flächenbränden führen.

„alimapu“ ist ein hitziges Strategiespiel für bis zu 8 Teams, die gemeinsam oder in Konkurrenz gegen das Feuer spielen und versuchen es zu bändigen.

„alimapu“ soll als klassisches Brettspielformat unterhaltsam sein, jedoch auch den Raum für Diskussion, Reflexion und Inspiration zu Fragen der Stadtentwicklung geben.

Entwurf / Design: Johanna Rosenkranz

Alimapu

“alimapu” means “scorched earth” in the language of Mapuche. It is the indigenous name of the land where modern-day Valparaíso is now located: a city on the Pacific coast of South America with labyrinthine streets, crooked houses and green ravines. Due to the climate, there is a long, hot dry period with strong winds in summer, which leads to wildfires.

“alimapu” is a heated strategy game for up to 8 teams who play together or in competition against the fire to tame it. “alimapu” takes the format of a classic entertaining board game, but there is also space for discussion, reflection and inspiration on urban development issues.



Sheep Tricks

Die Schafherde braucht einen neuen Hirten. Auf der Weide riecht es nach Populismus, Lügen, Geld und öffentlicher Diffamierung. Ein ganz normaler Wahlkampf also.

Wer schafft es die Schafe dank billiger Tricks in sein populistisches Konstrukt zu verwickeln, seinen Gegner bloßzustellen und am Ende als Anführer der Schafherde hervorzugehen.

In „Sheep Tricks“ treten zwei Spieler*innen gegeneinander an, die Vorherrschaft auf der Weide zu erlangen. Dabei bauen sie sich nach und nach eine Strategie zusammen, um mit Lügen, Korruption und anderen billigen Tricks die Schafherde auf ihre Seite zu ziehen. Aber Vorsicht! Wer zu skrupellos agiert läuft Gefahr, dass sein Lügenkonstrukt zerfällt und die öffentliche Meinung umschlägt. Beim Machtkampf ist Fingerspitzengefühl gefragt.

Entwurf / Design: Jari Schröder

Sheep Tricks

The flock of sheep needs a new shepherd. It reeks of populism, lies, money and public defamation out in the fields. In other words, a normal election campaign. Who will manage to entangle the sheep in their populist lies using cheap tricks, expose their opponent and end up as the shepherd?

In “Sheep Tricks”, two players compete against each other to rule the pastures. In doing so, they gradually build up a strategy to win over the flock of sheep to their side with lies, corruption and other cheap tricks. But be careful! If you act too unscrupulously, you run the risk of exposing your lies and turning public opinion against you! Tact is required in this power struggle.



B.tropolis

Biene weg, alles weg! Der Ausgangspunkt des Spiels ist das Bienensterben. Ein Drittel von allem, was wir Essen, ist abhängig von der Bienenbestäubung. Was wäre, wenn es keine Bienen mehr gäbe? Was können wir jetzt dagegen tun? Nicht alle Menschen können Imker werden. Aber auf dem Fensterbrett, dem Balkon oder im öffentlichen Raum eine Insel für Bienen zu bauen kann jeder! In den Städten fehlt die Pflanzenvielfalt. Im Spiel sind alle Spieler "Guerilla Gardeners"! Das Spielziel ist, die Stadt gemeinsam grüner und bienenfreundlicher zu machen. B.tropolis ist ein kooperatives Legespiel für ein Wiederaufblühen der Bienenwiese! Es enthält Legekarten, Aktionskarten und Bienenstöcke.

Entwurf / Design: Sayoon Yang

B.tropolis

If bees disappear, everything disappears! The starting point of the game is the extinction of bees. A third of everything we eat depends on bee pollination. What would happen if there were no more bees? What can we do about it at present? Not everyone can become a beekeeper. But by building an oasis for bees on a windowsill, balcony or in public spaces, everyone can do something! Cities lack plant diversity. In this game, everyone is a guerilla gardener! The goal of the game is to make the city greener and more friendly for bees. B.tropolis is a cooperative puzzle game that brings the buzz back to the countryside! It contains puzzle cards, action cards and hives.



Der Waldrat – Im Wald ist nichts, wie es scheint!

Die Ältesten der Waldvölker wollen sich in der Mitte des Waldes auf dem Ratsplatz treffen. Der Weg dahin birgt aber einige Überraschungen. Ziel des Spieles ist es mit einer Spielfigur so schnell wie möglich den Ratsplatz zu erreichen. Dafür zieht man auf den ausgelegten Karten, gerät dabei auf Aktionskarten und bekommt Aufträge, die das Vorankommen beeinträchtigen oder unterstützen. Das Spiel besteht aus 64 Weg-Karten, einer Ratsplatzkarte und acht Ältesten-Figuren, sowie einer Anleitung.

Entwurf / *Design*: Elisabeth Wolf
Fotos / *Photos*: Michel Klehm

Der Waldrat – Im Wald ist nichts, wie es scheint!

The elders of the forest people are going to meet in the middle of the forest on the council square. But there are some surprises on the way. The aim of the game is to reach the council square as quickly as possible with a playing piece. To do this, you draw a card, stumble on action cards and receive orders that hinder or support your progress. The game consists of 64 path cards, a council place card and eight elder figures, as well as a guide.



Bitte berühren!

Ausgangspunkt die Frage: Wie ist der öffentliche Raum für sehbeeinträchtigte und blinde Menschen in der Stadt Halle gestaltet, und wie können wir ihn auf spielerische Weise erweitern? In Zusammenarbeit mit Kooperationspartnern und Betroffenen ist nach dem Konzept des "Universal Designs", ein Objekt für den Platz vor dem Landesmuseum für Vorgeschichte in Halle entstanden. Mit etwas Geschick und Geduld lässt sich die Himmelscheibe von Nebra als dreidimensionales, taktiles Schiebepuzzle ertasten und zusammenpuzzeln - sowohl von blinden als auch von sehenden Menschen. Informationen zu der weltbekannten Scheibe und die Spielanleitung können in lateinischer- sowie in Brailleschrift auf der Tischplatte abgelesen und zudem über einen QR-Code auditiv abgespielt werden. Das Objekt lädt Wartende, Spazierende, Große und Kleine zur kurzweiligen Beschäftigung ein und die sonst eher als Bild vermittelte Himmelscheibe wird im wahrsten Sinne des Wortes „be-greifbar“ – für alle.

Entwurf / Design:

Alina Weber, Verena Zimmermann

Bitte berühren!

It starts with a question: how is public space designed for visually impaired and blind people in the city of Halle, and how can we expand it playfully? In cooperation with partners and stakeholders, an object for the square in front of the Landesmuseum für Vorgeschichte (State Museum for Prehistory) in Halle was created according to the concept of universal design. With a little skill and patience, the Nebra sky disk can be touched and put together, in the form of a tactile three-dimensional sliding jigsaw, by blind and sighted people alike. Information about the world-famous disc and the instructions can be read in Latin characters and Braille on the surface and can be played as an audio guide via a QR code. This item invites people waiting or walking, both adults and children, to an entertaining game and the sky disk, which is often conveyed as an image, becomes something that is literally "tangible" – for everyone.



Azuki
Küchenschach
Elo
Seidenmatt
Chaturanga
PATTsch
Ver-rückt!
Erste Schach Züge
Schachsatt
SCHACHMATTe
Es war einmal ...
Verschnitt
Im Visier
Lichterschach

AUFGABE

Schach total! – Form- und Materialspekulation

Die Königsdisziplin – das Schachspiel! Auf einem Spielbrett mit 64 Feldern und 32 Spielfiguren mit 6 unterschiedlichen Charakteren, stehen sich zwei Gegner*innen gegenüber. Hier ist Strategie gefragt, wann setzt wer, was und wie sind die Folgen? Das Ziel, den König „schachmatt“ zu setzen.

Wir setzten uns mit Material und Form in Bezug auf diesen Klassiker auseinander und gaben den Charakteren durch die Verwendung verschiedener Materialien einen neuen Ausdruck. Dabei experimentierten wir mit vielfältigen Verarbeitungsmöglichkeiten. Zu diesem Vorgehen gehört das Falten von Papier, also von 2D zu 3D, das Drechseln und Spanabheben in der Holzwerkstatt, das Drucken in der 3D-Werkstatt für die Einzelherstellung und der Negativformenbau in der Gipswerkstatt mit anschließendem Porzellanguss für eine Kleinserie, sowie der Formenbau in der Laminierwerkstatt mit seinen Gussmöglichkeiten.

Am Ende wählten die Studierenden aus den unterschiedlichen Form- und Materialvarianten eine Kombination für die Gestaltung eines finalen Schachspiels aus, um dann in einem Turnier gegeneinander anzutreten.

Projektarbeiten von / Project work by:

Sophie Charlotte Bolinski, Felix Cordes, Lena Eichhorn, Ina Gercke, Max Goldbach, Anton Grabolle, Hannes Koch, Ruth Löwenstein, Benjamin Neubauer, Karl Anton Schinkel, Susanne Schlenzler, Johanna Schmidtke, Robert Walther, Anna-Christina Zender

Total chess! – Speculation of shape and material

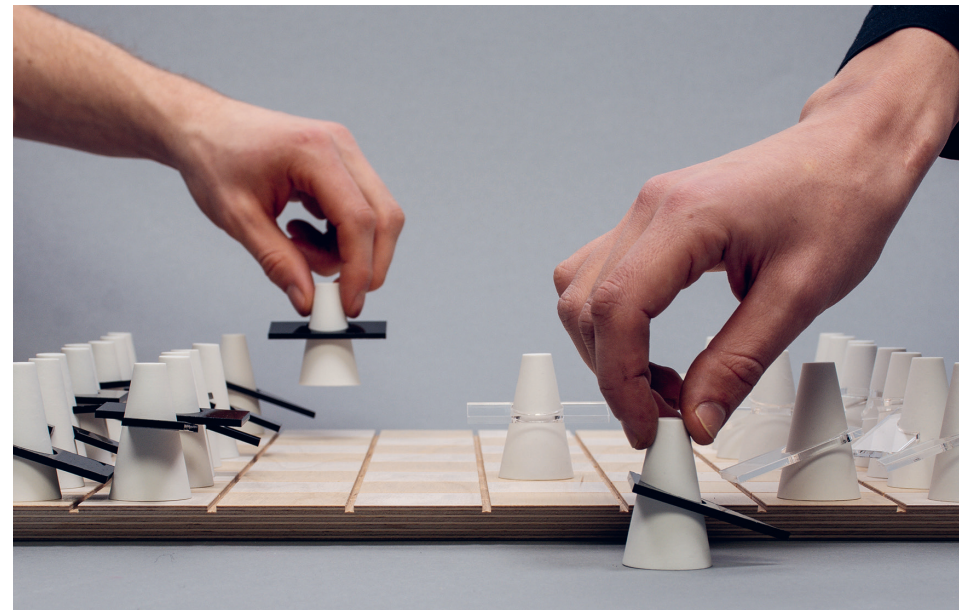
The crowning discipline – chess! On a board with 64 fields and 32 playing pieces with 6 different characters, two opponents face each other. Strategy is required: who plays what move and when, and what are the consequences? The goal is to put the king in checkmate. We explored the material and form of this classic game and gave the playing pieces new expression by using different materials.

We experimented with various processing options. Procedures included paper folding to change from 2D to 3D, lathing and chip removal in the wood workshop, printing in the 3D workshop to manufacture the individual parts and negative mould construction in the plaster workshop with subsequent porcelain casting for a small series, as well as mould construction in the laminating workshop with casting options.

In the end, the students chose a combination from the different shape and material variations for the design of a final chess game to compete against each other in a tournament.



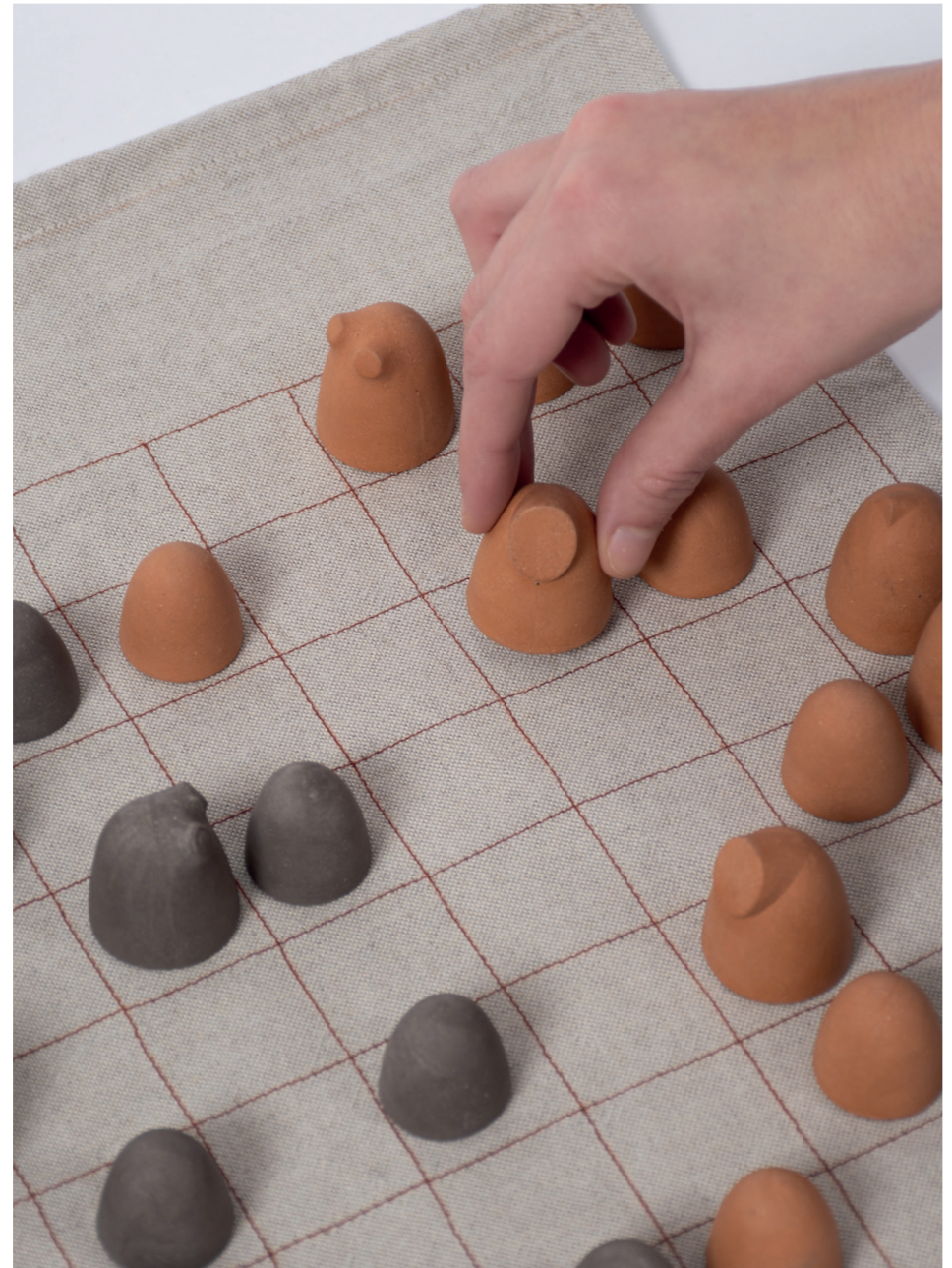
Entwurf / Design: Erste Schach Züge / Ruth Löwenstein



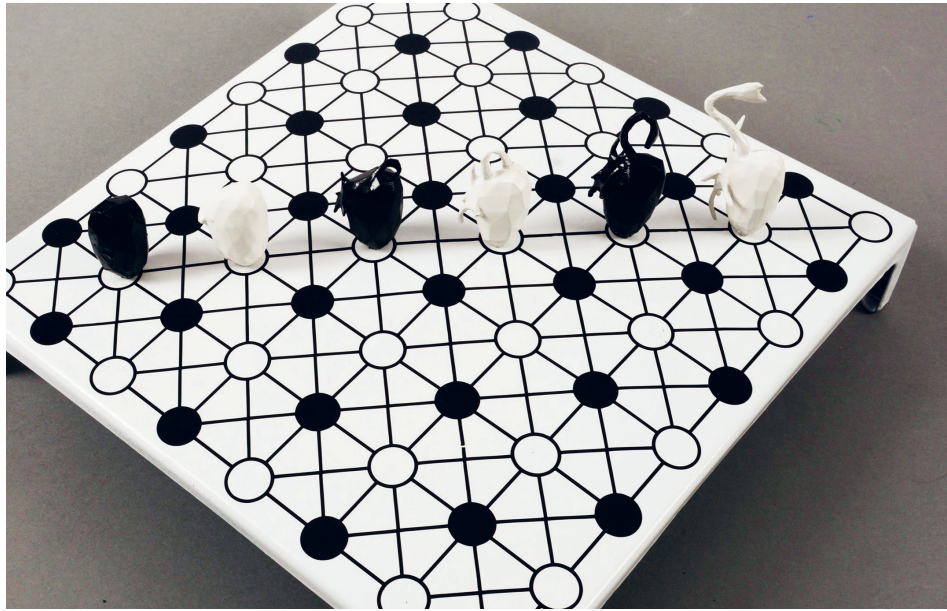
Entwurf / Design: Elo / Lena Eichhorn



Entwurf / Design: Küchenschach / Felix Cordes



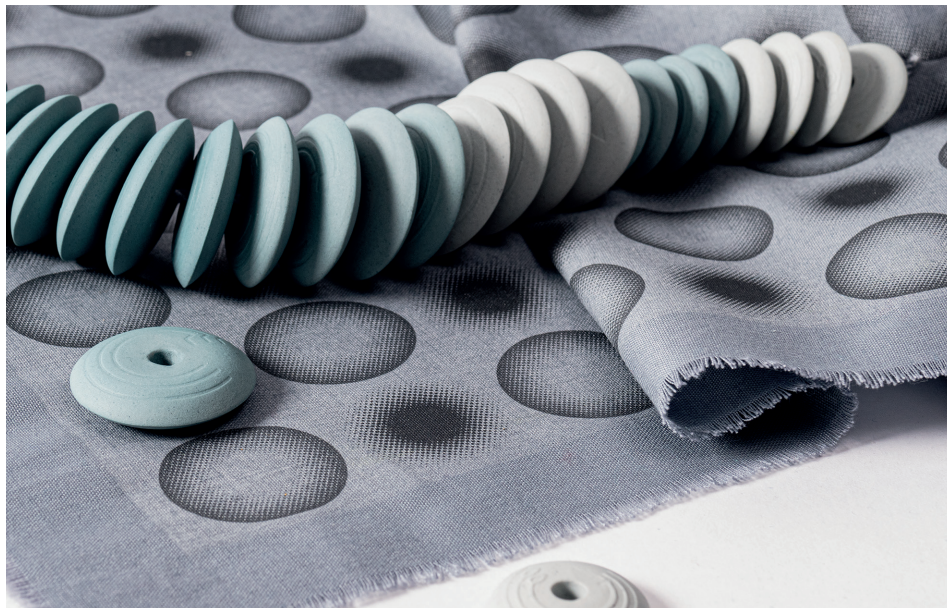
Entwurf / Design: Caturanga / Marc Goldbach



Entwurf / Design: Azuki / Sophie Charlotte Bolinski



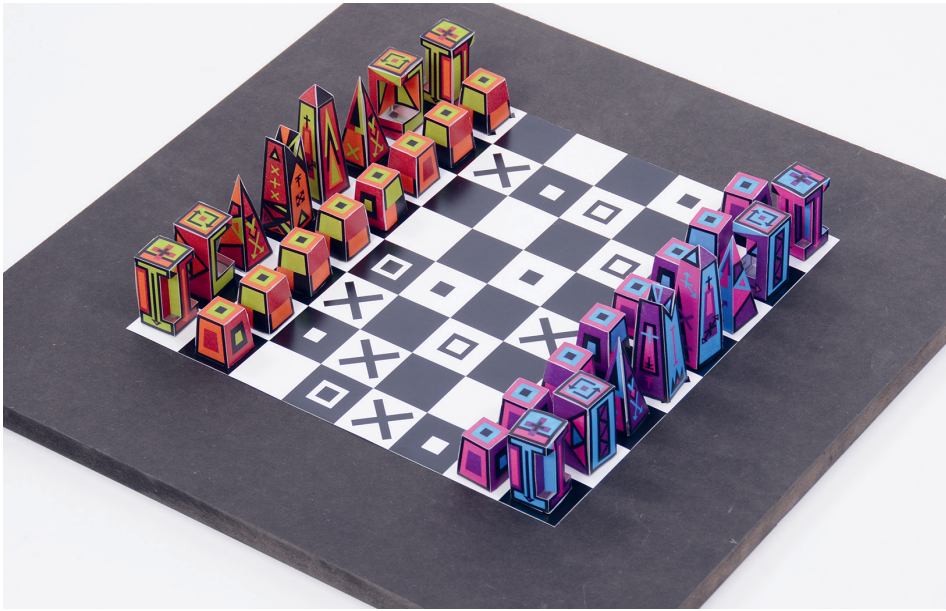
Entwurf / Design: Verschnitt / Johanna Schmidtko



Entwurf / Design: Seidenmatt / Ina Gercke



Entwurf / Design: Lichterschach / Anna-Christina Zender



Entwurf / Design: PATTSch / Anton Grabolle



Entwurf / Design: Es war einmal... / Susanne Schlenther



Entwurf / Design: Im Visier / Robert Walther



Entwurf / Design: Ver-rückt! / Hannes Koch



Entwurf / Design: SCHACHMATTe / Karl Anton Schinkel

SCHACH TOTAL!

*Aktionen in den Projekten:
Activities in the projects:*

Gesellschaft spielen!

Workshop mit workshops with:

Christina Valentiner-Branth (Spieleexpertin)
Aurélien Débat (Illustration)
Willy Dumaz (Büro für Sinn und Unsinn)

Exkursion nach Nürnberg mit Besuchen im:

Excursion to Nuremberg with visits to:
Spiele-Archiv / Pellerhaus mit Stefanie Kuschill
Spielzeugmuseum Nürnberg mit Dr. Urs Latus
Neues Museum Nürnberg, KunstHalle,
DB-Museum, Kommunikationsmuseum

Schach total!

*Einführungen in den Werkstätten mit
Unterstützung von: Introductions to the
workshops with the support of:*
Christoph Barthel, Mona Brembach,
Christina Salzwedel, Katja Benroth,
Christoph Rafter und Karl Schikora

*Einführung in / Introduction to
Illustrator mit Raja Köbke*

Spielregeln (Bezugskompetenz)

Rules of the game (reference competence)

Vorlesungsreihe mit: Lecture series with:
Christina Valentiner-Branth (Spieleexpertin)
Nadja Lüders (Fachkraft für Spielzeugsicherheit)
Tom Werneck (Spielearchiv Haar)
Tim Rogasch (Spiel- und Lerndesigner)

*Fotos: Teilnehmer*innen mit Unterstützung von
Photos: participants supported by Martin Hensel*

GESELL- SCHAFT SPIELEN!

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 Mitarbeiter*innen / **Artistic assistants**
M.A. Martin Hensel
Dipl. Des. Raja Köbke

www.burg-halle.de

Redaktion / Gestaltung / Umsetzung
Editorial / design / implementation
Karin Schmidt-Ruhland

Broschüre / Version 2020 **Brochure / 2020 edition**

B

U

R

**University of Art
and Design Halle
Spiel- und Lerndesign**

G