



HOMO LUDENS

der spielende Mensch

„ Der Mensch ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“

Johann Friedrich von Schiller

AUFGABENSTELLUNG

„Homo Ludens“, was so viel bedeutet wie „der spielende Mensch“ beschreibt die Aufgabenstellung und ist Leitfaden des Projektes. Um den Büroalltag zu erleichtern, soll eine Entspannungsmöglichkeit während der Pause geschaffen werden. Im Mittelpunkt stehen dabei die Verbesserung physiologischer Aspekte sowie die Förderung zwischenmenschlicher Kommunikation.

Eine Gruppenarbeit von:

Simon Budich, Lydia Miller, Jonna Breitenhuber, Thomas Hufnagl,
Benedikt Bandtlow, Veronika Stärz

WAS IST UNS WICHTIG?

PERSON

- > spielerische Bewegung
- > Physiologische Verbesserung >Aktivierung des Körpers> Gleichgewicht
- > psychische Entspannung
- > Förderung sozialer Kommunikation

OBJEKT

- > Mobilität > großer Einsatzbereich > leichter/ schneller Transport
- > ansprechende Optik
- > automatische Interaktion zwischen Mensch und Objekt (Affordence)
- > Materialien
- > Geräusche
- > Generationsübergreifend
- > verschiedene Einsatzbereiche > Entspannung <> Bewegung



„Das Spiel ist die erste Poesie des Menschen.“

Jean Paul

Teilnehmer insgesamt: 15

männlich: 4

weiblich: 11

Alter zwischen 16-62

Arbeitsdauer 7-9 Stunden

Pausenzeit (Durchschnittlich 50 Minuten)

Feste Pausenzeit 12 ●●●●●●●●●●●●●●
Gleitzeit 3 ●●●

Wo würden Sie gerne Ihre Pause verbringen?

Pausenraum 4 ●●●●
Draußen 5 ●●●●●
zu Hause 1 ●
Küche 2 ●●

Wo verbringen Sie Ihre Pause?

Pausenraum 9 ●●●●●●●●●
Innenstadt 9 ●●●●●●●●●
Restaurant 5 ●●●●●
Küche 1 ●
im Haus 1 ●

Suchen Sie während der Pause Kontakt mit Kollegen?

ja 12 ●●●●●●●●●●●●●●
nein 3 ●●●

Was tun Sie in Ihrer Pause?

Essen 15 ●●●●●●●●●●●●●●●●
Einkaufen 6 ●●●●●●
mit Kollegen unterhalten 4 ●●●●
Bummeln 2 ●●
Ruhem 2 ●●
Sport 1 ●

aktive Beschäftigung 9 ●●●●●●●●●
Inaktive Beschäftigung 6 ●●●●●●

geistig 10 ●●●●●●●●●●
körperlich 3 ●●●
beides 2 ●●

Gibt es einen Pausenraum?

ja 15 ●●●●●●●●●●●●●●●●
nein 0

Wird dieser genutzt?

ja 14 ●●●●●●●●●●●●●●●●
nein 1 ●

Teilnehmer insgesamt: 15

männlich: 4

weiblich: 11

Alter zwischen 16-62

Arbeitsdauer 7-9 Stunden

Versuchen Sie in der Pause den Kopf frei zubekommen?

Ja	11	●●●●●●●●●●●
Nein	4	●●●●

Die Beziehung zu den Kollegen ist

Freundschaftlich	11	●●●●●●●●●●●
Rein Beruflich	2	●●
Teilweise	2	●●

Wie?

- spazieren gehen
- Gespräch mit Kollegen
- Shoppen
- Lesen
- Raus gehen
- Kochen
- Ruhe
- Essen

Sind Sie Offen für neue Konzepte?

Ja	15	●●●●●●●●●●●●●●●
nein	0	

Vorschläge

- eigene Gestaltung des Pausenraums durch Mitarbeiter
- Liegen ohne gestört zu werden

Sind Sie nach der Pause erholt?

Ja	12	●●●●●●●●●●●●
Nein	2	●●
Teilweise	1	●

Was stört Sie in der Pause?

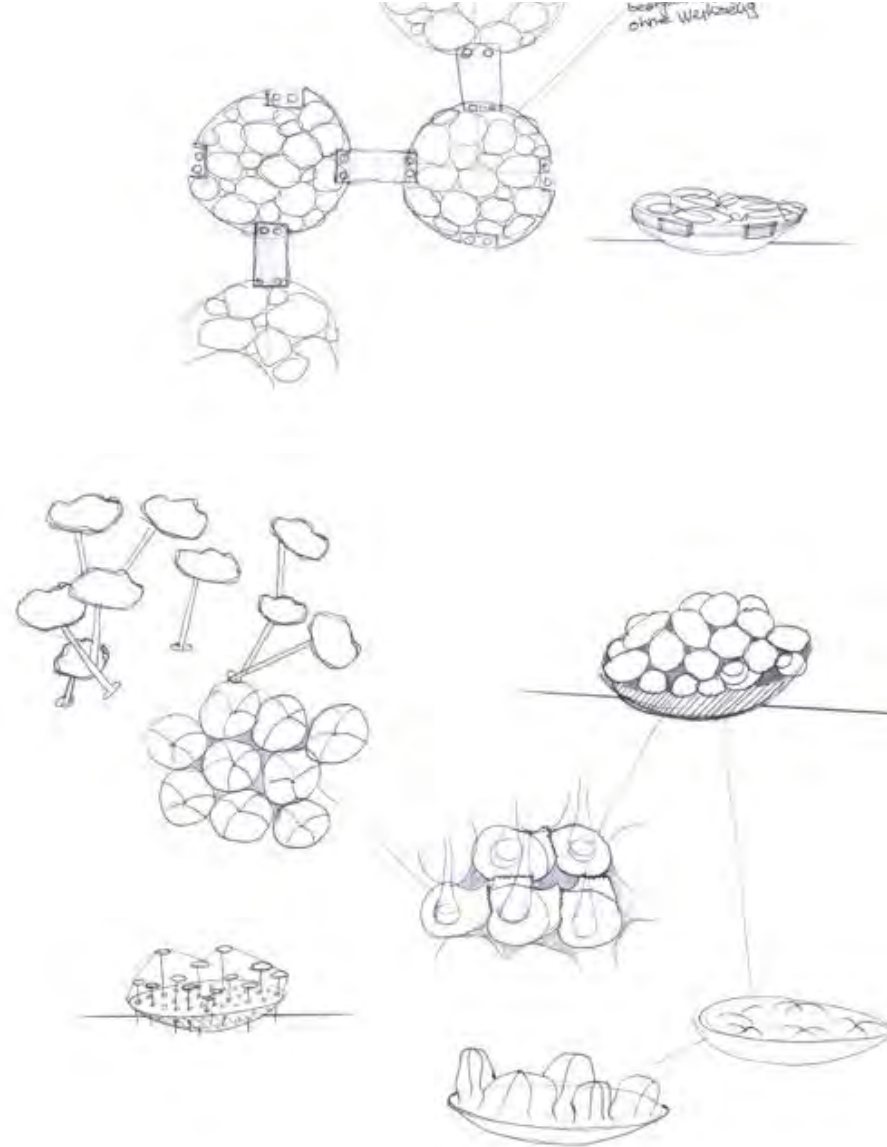
- zu kurz
- Handy



INSPIRATION

Schaukeln - erinnert unterbewusst an das Uhrgefühl im Mutterleib
Massage - zur Anregung der Körperaktivität





ERSTE IDEEN

Aufbauen und Zerstören - Aggressionsabbau

Entspannung - positive Rückmeldung an Körper und Psyche

KRASSE TEXTILIE

KVADRAT.







ERSTE IDEEN

Sinneswahrnehmung - Fühlen
Haptik - angenehme Oberflächen



AUDITIV

Sinneswahrnehmung - Hören

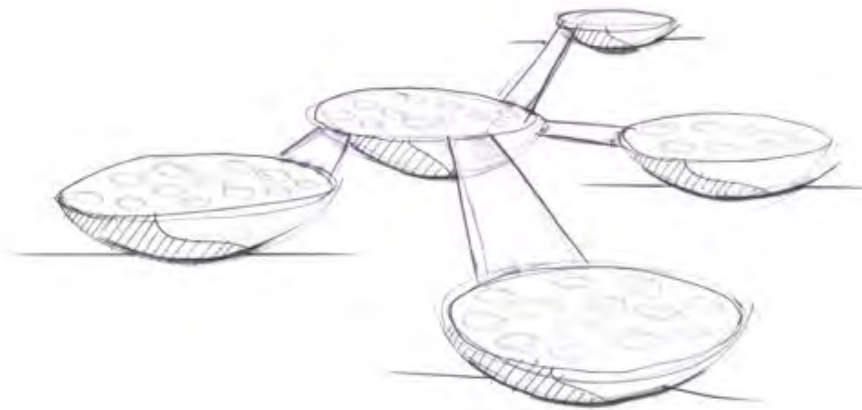
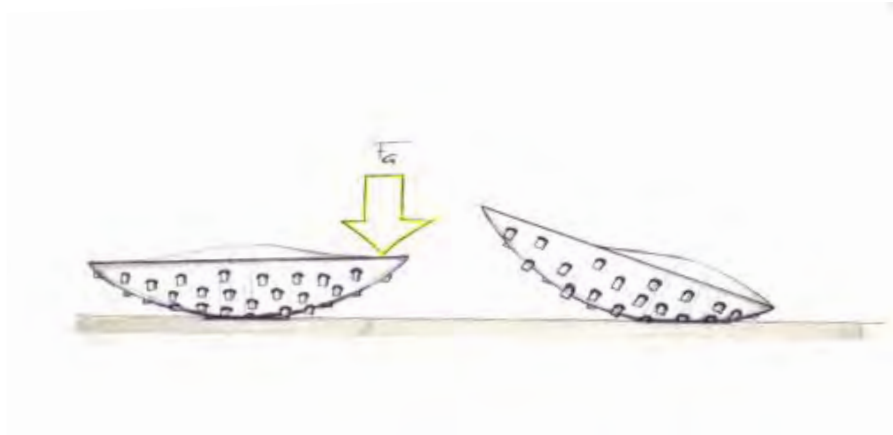
Akkustik - angenehme Geräusche





„Wenn sie nicht hören, reden, fühlen, noch sehen, was tun sie dann? Sie spielen!“

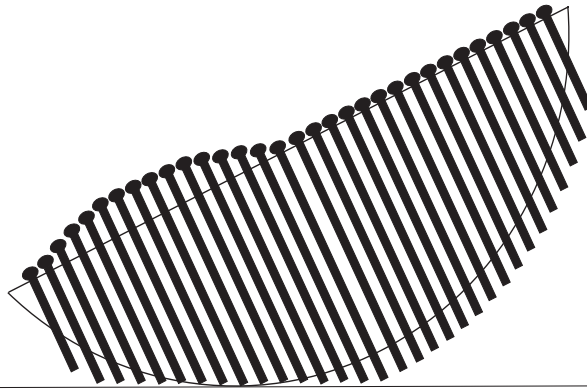
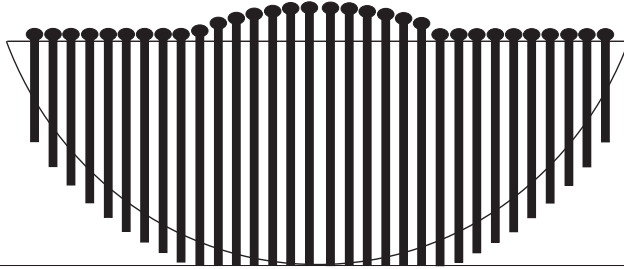
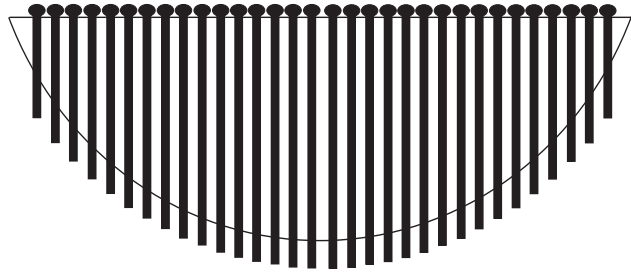
Magnus Gottfried Lichtwer

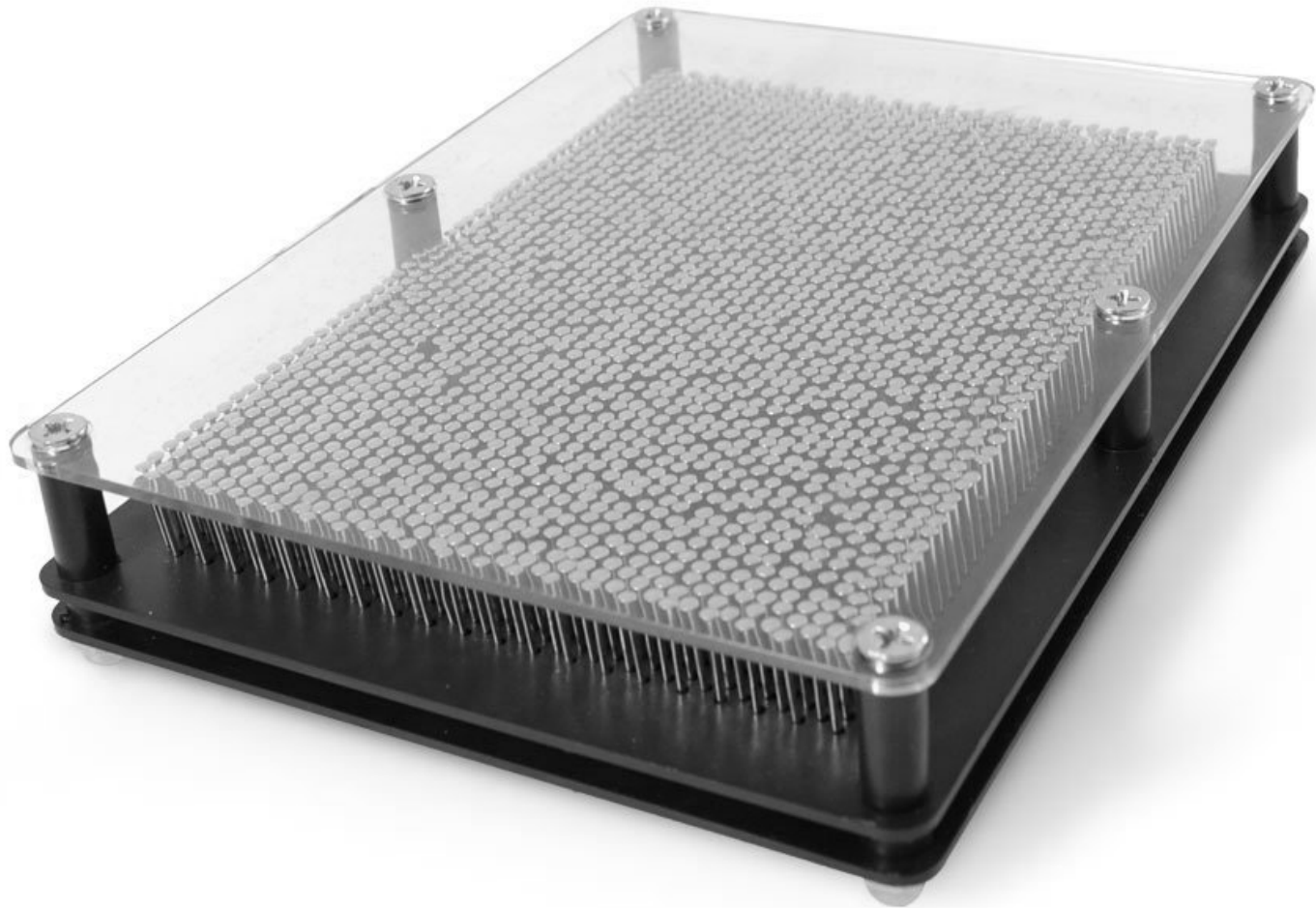


KONZEPT

Ein Kugelsegment dient als Grundlage für die Formfindung

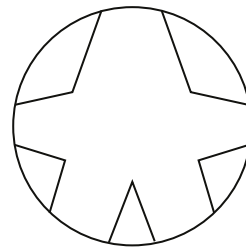
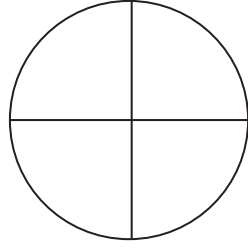
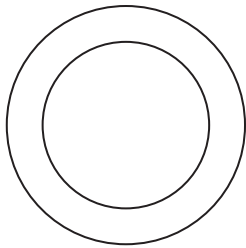
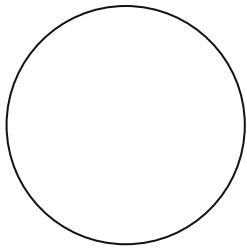






KONZEPT

Als Inspirationsquelle dient ein Nagelbrett, welches die Funktionsweise der Projektidee verdeutlicht.

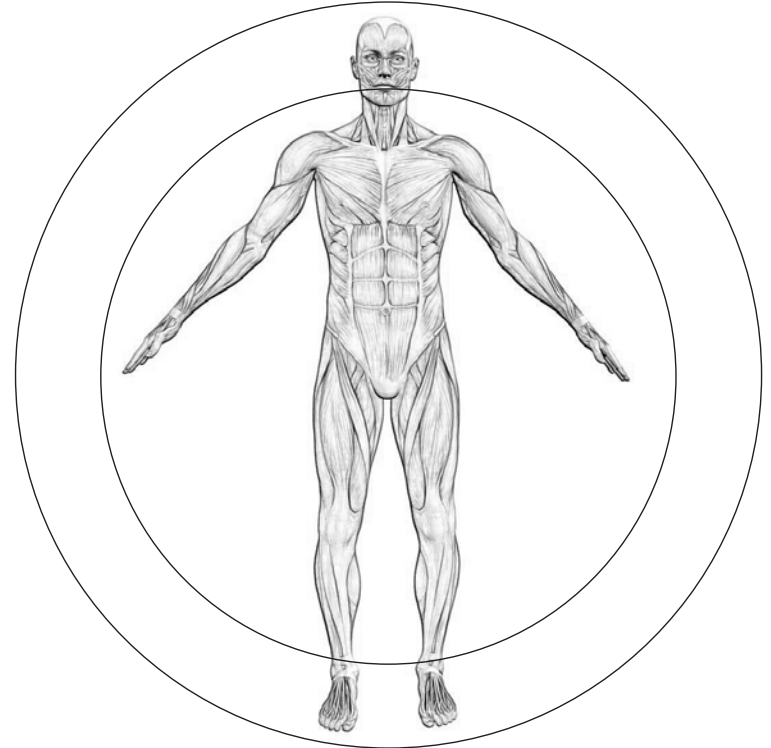


KONZEPT

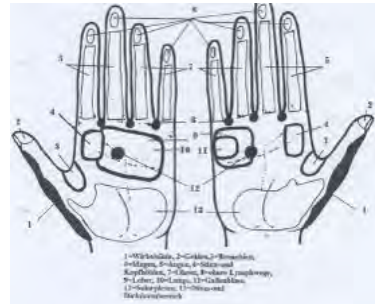
Einteilung der verschiedenen Reflexzonen in unterschiedliche Bereiche.



Fuß



Hand



Rücken



Ohren



„Spielen ist Experimentieren mit dem Zufall.“

Novalis





VORMODELL

Maßstab 1:6

Einteilung in verschiedene Reflexzonen



VORMODELL

Verbindungselement der einzelnen Module.
Interagieren des Individuums über den Verbinder.

