

**PROJEKT PLAYMOBIL 1•2•3**



**PROJEKT-EXPOSÉ**

**Download PDF**

## PROJEKT-EXPOSÉ

### PROJEKT PLAYMOBIL 1•2•3

#### DIE AUFGABE (1986):

So einfach wie möglich: Wir, das Designteam (drei Designkollegen und ich), sollten eine mögliche Sortimentserweiterung für den Altersbereich ab 18 Monaten konzeptionieren. Die Produktgruppe sollte zu den spezifischen Stärken des Unternehmens passen und alle in diesem Markt aktiven bekannten Wettbewerbsprodukte mit besserer Produktleistung übertreffen.

#### DAS KONZEPT (1987):

Aus verschiedenen mit Story-Boards und Schaummodellen dargestellten Konzepten wählte das Team zusammen mit dem TOP-Management folgende Alternative: Ein einfaches Rollenspiel (womit es zu playmobil passte) und leicht handhabbare Teile (entsprechend den motorischen Fähigkeiten der Kleinkinder) mit einigen austauschbaren Elementen (für kreative Variationen der Spielzeuge).

#### PRODUKT-DESIGN (1987 – 88):

Das Design Konzept basierte auf einer organisch geformten Erscheinung mit weich abgerundeten Ecken, klare und satte Farben mit einigen sanften Aufhellönen und ein paar dunkleren Abtönungen. Alle Elemente sollten sympathisch erscheinen. Dieses Design bildete den besonderen Kontrast zum damals sehr eckig und rechtwinkelig erscheinenden Produkt eines Wettbewerbers.



Nachdem Konzept erstellte ich die Figuren, als die wesentlichsten Elemente des Rollenspiels. Das Gesicht ähnelte sehr dem bisher bekannten Gesicht der playmobil-Figur. Die Arme waren unbeweglich in das Oberkörperenteil integriert, um die Einfachheit der Handhabung zu demonstrieren und um den sonst spontan entstehenden Wunsch zuvorkommen, kleine Spielelemente in diese Hände einzupassen.

Solch kleine Teile sind wegen der Erstickungsgefahr durch Verschlucken viel zu gefährlich. Die Beine wurden drehbar mit dem Oberkörper verbunden, damit sich die Figur setzen konnte. Einige Figuren sollten mit Hüten besondere Charaktere bekommen.



## PROJEKT-EXPOSÉ

Einfache Gebäude und Möbel (eine Teamaufgabe) und verschiedene Tiere. Da ich die Figur entworfen hatte, sollte ich auch die Tiere gestalten. Das war nicht einfach, denn Tiere variieren sehr in der Größe und ihren Proportionen. Aber die entstandene Tierfiguren sind klar Erkennbar bei einheitlicher und sympathisch wirkender Gestaltung.



Verschiedene Fahrzeuge (die wieder meine Aufgabe waren) komplettierten die Welt der kleinen Figuren. Alle Gebäude, mit wenig Kunststoffverbrauch hergestellt, boten genügend leicht bespielbaren Raum. Alle Sitzmöbel und Fahrzeuge konnten die Figuren aufnehmen. Alle Elemente sollten im Rahmen des Konzeptes austauschbar und kombinierbar sein.

Die Fahrzeugserie umfasste ein ganzes System einer Schiebeeisenbahn. Auf einem einfachen, von mir entwickelten Schienensystem mit einer neuen Kupplung konnten alle Schienen- und Straßen-Fahrzeuge in jeder beliebigen Reihenfolge aneinander angehängt und gefahren werden. Das Schienensystem wurde mit einigen Sonderelementen wie einer Schranke, einem einfachen Bahnhof und einer Brücke etc. komplettiert.





## PROJEKT-EXPOSÉ

### DIE MARKTEINFÜHRUNG (1989-90):

Um diese Entwürfe zu realisieren, wurden von uns Designern zu Beginn nach den Entwurfszeichnungen einfache Schaum- und Proportionsmodelle gebaut. Danach erstellte ich designtechnische Zeichnungen, die als Vorgaben für den Modellbau dienten. Spezielle Teile, wie die ersten Figuren mit den charakteristischen Hüten, die ersten Tiere und einige Fahrzeuge erstellte ich als 1:1 Modelle. Anschließend wurden sie auf 5:1 vergrößert und in jedem Detail aufs genaueste ausgearbeitet. Von diesen Mustern wurden die Erodierstempel für den Kunststoff-Formenbau abgeformt.

Als ständiger Vertreter der Designgruppe im Projektteam der Entwicklungsabteilung begleitete ich das gesamte Projekt bis zur Markt- und Produktionseinführung. In Zusammenarbeit mit dem Modellbau, der Teile- und Formenkonstruktion entstanden die ca. 160 komplexen Formen in hervorragender Qualität.



Wenn ein Kind so um den ersten Geburtstag herum beginnt, die Welt auf eigenen Beinen zu entdecken, verändert sich auch das Spielverhalten. Das Neugierverhalten führt nun an. Die Tagesabläufe werden in diesem Spiel verarbeitet. Mit zunehmendem Alter entwickelt sich das bewusste Verhalten: Mütter und Kind ist das beliebteste. Gezielte Spielzeuge, mit dem Kinder gerade die drittelten Einheiten hoch spielen können, fördern und unterstützen dieses wichtige Spielverhalten. So können Kinder spielen mit allen größeren und kleineren Problemen des Lebens fertig zu werden.

**PLAYMOBIL 1•2•3 - Eine runde Sache.**

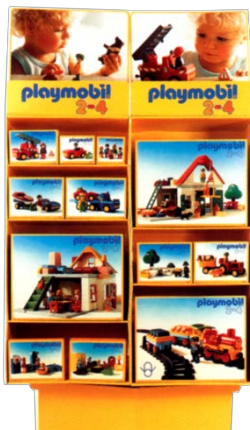
Gemeinsam mit dem Top-Management wählte ich eine Werbeagentur für die besondere Kommunikations-Kampagne. Im wesentlichen steuerte ich die Agentur und zusammen entstanden alle Marketing-Elemente für die Produkt-Einführung, wie Verpackungen, Prospekte, Flyer, Warenträger, Regaldekorationen, Fensterdekorationen bis zu einem Radio- und TV-Werbespot.



**Eine runde Sache.**  
PLAYMOBIL 1•2•3 ist ein Spielzeug, das die ersten Spielzeuge des Kindes wiederholt und die ersten Erfahrungen des Kindes mit der Welt darstellt. Das Spielzeug ist aus hochwertigem Kunststoff gefertigt und ist für die ersten Schritte des Kindes geeignet. Es ist ein Spielzeug, das die ersten Erfahrungen des Kindes mit der Welt darstellt. Es ist ein Spielzeug, das die ersten Erfahrungen des Kindes mit der Welt darstellt.

Der Schienenstrahl dauert wieder so lang, wie die Kühe auf den Schienen stehen und die Lokomotiven nach ein Stückchen machen. So, oder ähnlich kann das Spiel bei den Kindern weitergehen, denn die Eisenbahn von PLAYMOBIL 1•2•3 ist immer zu neuen Spielen an.

Durch diese kontinuierliche Projektbegleitung realisierte ich die gestalterische Konsistenz der Produktsreihe und des Produktumfeldes in allen wichtigen Details durch alle Stufen der Projektentwicklung.



Die Serie playmobil 1•2•3 wurde 1990 auf der Internationalen Spielwarenmesse in Nürnberg dem Handel und dem Publikum vorgestellt.

Die Produktsreihe playmobil 1•2•3 ist seitdem nahezu unverändert in Produktion.

**KONTAKT / ADRESSE**

**SYNTHESIS**  
DESIGNPARTNER

SYNTHESIS DESIGNPARTNER  
Pieter Kuschel e.K.

Pieter Kuschel  
Dipl.-Designer (FH)

Eugen-Richter-Straße 57  
58089 Hagen  
Germany

Tel.: +49 (0) 2331 35487 50  
Fax: +49 (0) 2331 35487 49  
Mobil: +49 (0) 170 7266132  
e-mail: [info@synthesis-design.de](mailto:info@synthesis-design.de)

UmStIdNr.: DE 193386913  
StNr.: 321/5153/2407  
StIdNr.: 45286307515