

Zeitschrift: Hochparterre : Zeitschrift für Architektur und Design
Herausgeber: Hochparterre
Band: 16 (2003)
Heft: 10

Artikel: Essen, ein Kinderspiel : Geschirr für die Kleinen
Autor: Ernst, Meret
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-122190>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 28.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Essen, ein Kinderspiel

Text: Meret Ernst

Fotos: Iittala

Skizzen: Alfredo Häberli

Der Designer Alfredo Häberli hat für die finnische Firma Iittala ein Kindergeschirr entwickelt. «Kid's stuff» hilft den Kindern zwischen drei und zehn Jahren, wie die Grossen zu essen. Ein Entwicklungsbericht.

• Kinder lernen so schnell und intensiv, wie später nie mehr. Kein Grund also, Kinder für blöd zu verkaufen und als Babies zu behandeln. Im Gegenteil, Kinder sollen in ihren Bedürfnissen ernst genommen werden. Dieser Grundsatz stand im Briefing für ein Kindergeschirr, das die finnische Firma Iittala Alfredo Häberli und der holländischen Designerin Hella Jongerius 2001 übergaben. Iittala wollte mit diesem Projekt eine Lücke in ihrem Sortiment füllen und mit dem Materialmix von Glas, Porzellan, Inox, Kunststoff und Holz zum ersten Mal in einem Projekt unterschiedliches Können vereinen.

Kinder wollen selber essen. Sie wollen tun, was die Erwachsenen tun, dasselbe Glas, dieselbe Gabel benutzen. Sie entwickeln Selbständigkeit und bauen ein Ich-Gefühl auf. Alfredo Häberli konnte das aus erster Hand beobachten. «Ich habe das Glück, dass unser Sohn Luc in der Entwicklungsphase zwei Jahre alt war, jetzt ist er vier. Meine

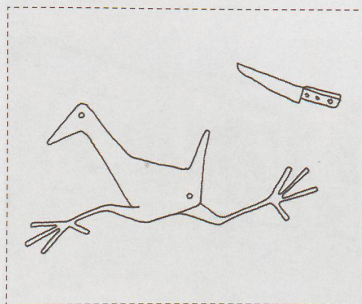
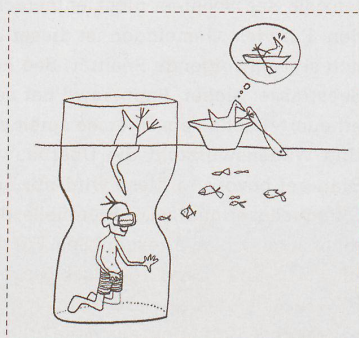
Neffen gehören mit acht und zehn Jahren zum oberen Segment der Zielgruppe. Besonders aber mit Luc konnte ich viel ausprobieren.» Doch nicht allein die Tatsache, mit dem eigenen Kind das Problembewusstsein zu schärfen, machte für Häberli den Auftrag interessant. Für Kinder zu gestalten, gehöre zu den schönen Arbeiten für den Designer. Hier könne er zukünftige Erinnerungen der Kinder formen und ihnen etwas über den Umgang mit Dingen mitgeben. «Ich kann mich an jedes Detail meiner Spielzeugautos erinnern, weiss, wie gross die Knöpfe von meinem Pulli waren, den meine Mutter gestrickt hat und die ich selber auf- und zuknöpfen konnte. Solche Dinge können sehr prägend sein.» Schöpft er aus diesen Erinnerungen? «Wir Gestalter erinnern uns vielleicht noch etwas genauer an die eigene Kindheit, weil wir bewusster mit Objekten umgehen und präziser beobachten.»

Lernen Kinder essen, geht es um mehr als um das Ritual, gemeinsam am Tisch zu sitzen. Sie wollen bei der Zubereitung und beim Abräumen helfen. Häberli hat denn auch elf Bestandteile für «Kid's Stuff» vorgeschlagen. Natürlich einen Teller, ein Glas und Besteck. Aber auch zwei Schälchen, ein Schneidbrett und ein Buttermesser aus Holz, eine Karaffe, einen Serviettenring, der als Eierbecher benutzt werden kann, ein Tablett und eine Lunchbox.

Keine falsche Rücksicht

Iittala liess in einem ersten Schritt von Hella Jongerius und von Häberli je die Hälfte der Vorschläge als bezahlte Konkurrenzpräsentation weiterbearbeiten. In der zweiten Runde kam Iittala auf Häberli zurück, weil er offenbar besser mit den kommerziellen Parametern des Projekts umzugehen wusste: Das komplette Set durfte nicht mehr als 100 Euro kosten. Überflüssige und zu teure Teile hatten keine Chance. Die Lunchbox, der Eierbecher, das zweite Schälchen und die Karaffe wurden aussortiert. Das als Buckelwal geformte Holzbrettchen, das sinnliche, geschwungene Buttermesser aus Zedernholz oder das Tablett machen den Unterschied zu gewöhnlichem Kindergeschirr. Jedes für sich macht das Geschirr zu einem spielfreudigen, im besten Sinn pädagogisch wertvollen und vor allem erinnerungsträchtigen Ensemble.

Häberli einigte sich mit Iittala auf sieben Elemente. «Das Trinkglas ist das wichtigste Teil. Das greifen die Kinder nach dem Fläschchen zuerst. Unsere Kinder tranken aus konischen Plastikbechern. Luc sind sie immer wieder aus der Hand gerutscht, wenn er sie einhändig fassen wollte. Weil der Durchmesser für Kinder nicht geeignet war. Es leerte zwar nur das Getränk aus, aber für mich ist das nicht die Lösung.» Die Kinder sind frustriert, die Eltern fürchten um deren motorische Begabung. Häberli fand zusammen mit seinem Sohn den Durchmesser heraus und passte daran die Form des Glases an. «Die Taille verhindert, dass das volle Glas aus der Hand rutscht. Luc konnte das Glas mit zwei Jahren halten und bist jetzt ist es ihm nie heruntergefallen.» In solcher Beobachtung liegt für Häberli der Reiz angemessenen Designs: statt Fehler beim Kind nach Fehlern in der Gestaltung. «Ausserdem nehme ich das Kind ernst, wenn ich ihm ein Glas gebe. Kinder schätzen das, sie wissen, dass Glas kaputt geht und sind vorsichtiger. Plastikbecher werfen sie herum wie ein Spielzeug, das nicht kaputt geht. Erst das Glas macht den Unterschied.» Mit wenigen, aber gezielten Eingriffen erleichtert «Kid's stuff» das Essen. Der Teller zum Beispiel hat einen doppelten Rand: «Damit ermögliche ich das sichere Greifen.



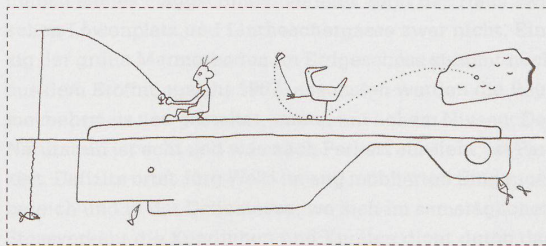
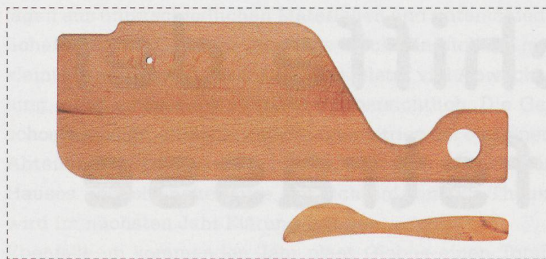
Und der Teller bietet eine zweite Chance: Die Kinder schieben mit dem Löffel Essen zum Rand und führen den Löffel hoch, bis das Essen in den Löffel fällt. Mit dem abgestuften Rand haben sie eine zweite Chance, dass das Essen wirklich in den Löffel und nicht über den Tellerrand hinaus fällt. Die Idee des Tellers ist also diese zweite Chance. Weil mir die motorischen Abläufe klar sind. Daraus ergibt sich, was ich als Designer tun muss.»

Einer Revision unterzog Häberli auch das Besteck. Den kleinen Löffel brauchen Kinder ab zwei Jahren. Oft sind Kinderlöffel zu stark ausgebaucht, so dass es schwierig für sie ist, Essen aufzuladen. Einfacher sind Eiskremlöffel, die vorne sehr flach sind. «Kinder brauchen keinen Schieber zum Stossen, sondern einen flachen Löffel, der das Aufladen erleichtert.» Einen herkömmlichen Kinderlöffel greifen die Kinder vorne, wo sie ihn gut packen können, statt am Griff. Schritt für Schritt erhöhte Häberli den Griff und verlegte die Erhöhung nach hinten. Der dadurch entstehende Bug formt gleichzeitig den Stopp, damit das Besteck nicht in den Teller rutscht. Ein letztes Detail: Die Länge des Griffs ist aussergewöhnlich. Weil Kinder gerne selber im Glas umrühren. So können sie das tun, ohne dass sie ihre Händchen ins Glas tunken. Auch den Umgang mit der Gabel hat Häberli genau beobachtet. Oft werden für Kinder bestehende Gabeln um etwa zwanzig Prozent verkleinert. «Das kann nicht die Lösung sein – Spaghetti bleiben ja gleich dick! Liegen die Zinken zu nahe aneinander, kann man sie nicht aufwickeln. Und Kartoffeln machst du damit auch kaputt.» Häberli belässt die Zinken wie bei einer Erwachsenenegabel. Auch was die Schärfe betrifft. Kinder können durchaus umgehen mit spitzen Gegenständen, räumt er ein Vorurteil aus: «Das Besteck muss so sein, dass es den Kindern den Umgang mit dem Essen, das sie motorisch üben müssen, erleichtert. Wir sollen es ihnen nicht mit runden Zinken erschweren.»

Entsprechend schneidet das Messer, was zu Diskussionen bei Iittala führte. Häberli setzte sich durch. «Kinder sollen lernen, ihr Essen selber zu zerkleinern. Abgesehen davon schneiden sie sich damit ja keinen Finger ab.» Für das Messer hat Häberli eine starke Form gesucht. Ein kleines Loch aus dem Messer mit der gezackten Klinge ein Lebewesen. «Der technische Aufwand war enorm. Stolz bin ich auf das Loch auch deshalb, weil es die Möglichkeit öffnet, das Messer als Fisch zu sehen.»

Umgang mit Dekoration

Gerade Kindergeschirr ist dazu prädestiniert, mit verniedlichenden Motiven garniert zu werden, die beim zweiten Hingucken langweilen. Hier setzt Häberlis zweite Designkritik an. Macht beim Messer und beim Holzbrettchen die Form das Motiv, wagte sich Häberli beim Teller und beim Glas an eine Dekoration. «Ich wollte immer schon etwas dekorieren. Für das Glas habe ich Figuren entworfen, die mit einer neuen Lasermaschine in den Boden des Glases graviert werden. Sie sind unauffällig genug, dass sie entdeckt werden können. Die Figur ist ein Etwas zwischen einem Vogel, einem Huhn oder einer Ente, das schwimmen, tauchen und fliegen kann. Ausgerüstet ist es mit Badehose, Schwimmbrille, Wasserski und Badekappe. Und es hinterlässt mit seinen nassen Füsschen eine Spur im Porzellanteller.» Der Praxistest mit seinem Sohn war offenbar erfolgreich. «Als Luc das erste Mal aus dem Becher getrunken hat, lief ihm das Wasser gleich übers Gesicht, und er rief: «Aber da hats ja einen Vogel!» •



«Kid's Stuff»

«Kid's Stuff» von Iittala besteht aus einem weissen Porzellanteller mit eingestanzter und glasierter Dekoration, einem blauen oder gelben Schälchen aus Porzellan, einem Trinkglas, Besteck aus Inox (Löffel, Messer, Gabel, kleiner Löffel), einem roten oder hellgrünen Tablett aus Kunststoff, einem Holzbrettchen aus Eiche und einem Buttermesser aus Zedernholz. Die Verpackung stammt von der Stockholmer Agentur Ytterborn & Fuentes. Sie bedient die Lust am Spiel: Die grosse Box ist als Koffer gestaltet; zusätzliche Trinkgläser werden als Feldstecher verpackt, durch die das Kind das im Boden gelaserte Motiv entdecken kann.

Kid's Stuff ist ab sofort im Fachhandel erhältlich. Das grosse Set kostet CHF 198.-. Zwei Farbvarianten stehen zur Auswahl: rot-gelbes Tablett/rotes Schälchen oder limefarbenes Tablett/blaues Schälchen.

Das Kindergeschirr hat die Form eines Motivs, wie das Brett als Buckelwal, oder unauffällig eingravierte Figuren, die entdeckt werden müssen.

