

SPACE FOR CHILDREN

KRABELSTUBE SCHMUDDELKINDER

Design _Matthias Schrimpf Architekten **Client** _Day Nursery Krabbelstube Schmutdelkinder e.V., Darmstadt
Location _Wenckstraße 32 | D-64289 Darmstadt, Germany **Built area** _75,000m² **Completion** _January 2010
Finishing materials _Multiplex birch plywood construction elements with HPL coating, Carpet, Stainless steel mesh **Photographer** _Thomas Eicken, Matthias Schrimpf **Editor** _Kim Eunsu

The project, designed by German architect Matthias Schrimpf, features a play area with loft, a changing area and storage areas. The challenge of this project was to design the new furnishing of 'Schmutdelkinder(naughty)' in accordance with the educational requirements. Consequently the play and functional furniture were customized to the educational work and the spatial characteristics of the day nursery. As a result, it was designed as game furniture. Six caves function as refuge areas for a project that will stimulate babies in perception and imagination, giving them a sense of space, shapes and meanings, for colors, materials and textures. This game created furniture combines several small scale modules with many individual situations and offers the children the choice of different movements. Thus colored glass inserts, rotating and sliding pieces, a perforated wall, cutouts of geometric shapes, a network element, niche topics, and a tunnel, all create a fascinating mini course for children. Text by Matthias Schrimpf Architekten

독일 건축가 매튜 슈림프가 디자인 한 이 프로젝트는 가변적인 공간과 수납공간, 다락방을 갖춘 놀이 공간이다. 프로젝트의 목표는 '개구쟁이'를 위한 교육적이고 새로운 가구를 제작하는 것으로, 놀이와 기능적 요소를 지니고 교육적 업무를 수행하며, 보육공간의 공간적인 특성을 갖출 수 있도록 디자인됐다. 결과적으로 이곳은 일종의 놀이용 가구이다. 프로젝트에서 피난처 역할을 하는 여섯 개의 동굴은 아기들에게 색채와 재료, 질감을 통해 공간이나 형상, 의미를 인지시켜 줌으로써 아기들의 상상력과 지각을 자극한다. 가구를 통해 만들어지는 이러한 놀이는 소규모의 여러 모듈과 개별적 상황을 엮어주며, 아이들이 다양한 이동 경로를 선택할 수 있도록 해준다. 삽입된 색 유리, 회전하고 미끄러지는 요소들, 구멍 난 벽, 기하학적 도형의 단편, 벽과 터널 등의 모든 요소들은 아이들을 매혹하는 작은 코스를 만들어낸다. 글 : 매튜 슈림프 아키텍트



View of the Network element with stairs and slide



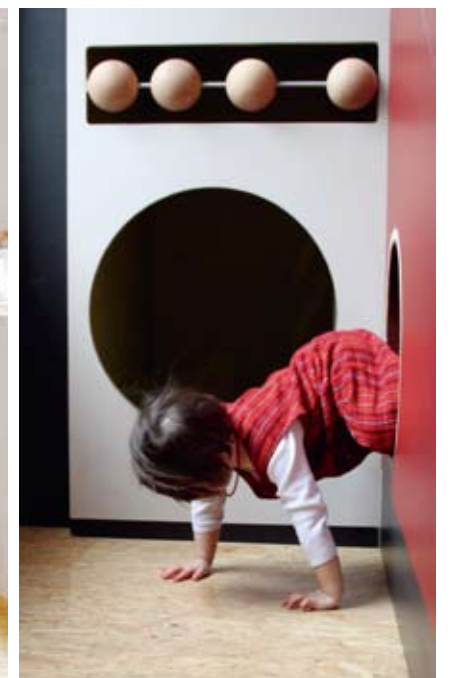
Perforated wall



General view of the Game furniture



View of the Changing area



Children through the Tunnel element