

# BEGLEITER DER KINDHEIT



 HOCHSCHULE  
COBURG | MASTER  
ZukunftsDesign  
INNOVATION. UNTERNEHMERTUM. GESTALTUNG.

## PROJEKTDOKUMENTATION

Im Sommersemester 2025  
in Kooperation mit

HABA



---

**3**

DAS PROJEKT - EINE ÜBERSICHT

---

**4**

PARTNERUNTERNEHMEN

---

**5**

PROBLEMSTELLUNG UND ZIELSETZUNG

---

**6**

TEAM, ROLLEN UND ARBEITSMODUS

---

**8**

PROJEKTVORGEHEN, ZEITPLAN UND MEILENSTEINE

---

**10**

ERGEBNISSE DES PROJEKTS

---

**16**

QUALITÄT DER PROJEKTERGEBNISSE

---

**17**

LESSONS LEARNED

---

**16**

QUALITÄT DER PROJEKTERGEBNISSE

# BEGLEITER DER KINDHEIT

Im Rahmen des Projekts "Begleiter der Kindheit" entwickelten wir kreative Spielzeugideen, durch die HABA zum Begleiter der Kindheit wird. Eine verlängerte Nutzungsdauer für Kinder im Alter von 0 bis 12 Jahren war dabei unser Ziel. Wir erreichen dies durch anpassbare, kombinierbare Spielkonzepte, die den HABA-Grundwerten pädagogischer Nutzen, Sicherheit, Qualität und Kindgerechtigkeit entsprechen.

## VERWENDETE METHODEN

Durch die Kombination von Design Thinking, Brainstorming, Storytelling, Szenarienbildung und morphologischer Analyse wurden erste einfache Produktideen zu einem tragfähigen und marktfähigen Spielkonzept mit narrativem Ansatz weiterentwickelt.

## ZEITPLAN UND MEILENSTEINE

Der Projektverlauf gliederte sich in mehrere zentrale Meilensteine:

Zu Beginn wurden **sieben kreative Impulse** entwickelt, die als Grundlage für die weitere Konzeptarbeit dienten.



In enger **Abstimmung mit HABA** erfolgte anschließend die Fokussierung auf die Aspekte **Storytelling und strategische Kooperationen**.



Ein zentrales Ergebnis war die **Entwicklung der Charaktere Lea & Ben**.



Im Anschluss daran entschied sich das Projektteam bewusst für eine **Fokussierung auf Zoos**, als symbolische Vertreter für **lokale Kooperationspartner**,



denn sie bieten Kindern vertraute, reale Erlebnisräume. Das Ziel war es, den **Produktlebenszyklus von HABA-Holzspielzeug durch erzählerische Ansätze zu verlängern** und gleichzeitig neue



Vermarktungspotenziale zu erschließen. Die Ideen mündeten in der **Entwicklung erster Prototypen** in Form einer Geschichte im Zoo, die im Rahmen der **Projektpräsentation** im Studiengang ZukunftsDesign vorgestellt wurden.

## LEA UND BEN

Lea und Ben sind zwei liebevoll illustrierte „echte“ Kinderfiguren, die mit der Zielgruppe mitwachsen und sie durch verschiedene Lebens- und Spielphasen begleiten.



In ihren Träumen tauchen sie in fantasievolle HABA-Spielwelten ein, in denen sie altersgerechte Abenteuer erleben, Herausforderungen meistern und spielerisch wachsen. Ihre Erlebnisse passen sich dabei dem Entwicklungsstand und den Interessen der jungen Zielgruppe an.

Als wiedererkennbare Figuren im passenden Design und Format lassen sich Lea und Ben nahtlos in das gesamte HABA-Sortiment integrieren. Sie sind universell einsetzbar und eröffnen vielfältige Möglichkeiten für lokale Kooperationen, etwa mit Zoos, die als symbolische Orte für reale, kindgerechte Erlebnisräume stehen.



## PROJEKTPARTNER



## PROJEKTTEAM ZUKUNFTSDESIGN:

Elvire Frank  
Adrian Janke  
Isabell Scharnagel  
Martin Seißler  
Oliver Tissen  
Stefan Weiler  
Coach: Andreas Wagner



# PROBLEMSTELLUNG UND ZIELSETZUNG

## PROBLEMSTELLUNG

- Kurzer Spiellebenszyklus: Spielzeug für Kleinkinder (0–4 Jahre) wird oft nur für eine sehr begrenzte Zeit aktiv genutzt, weil Kleinkinder schnell verschiedene Entwicklungsphasen durchlaufen und andere Bedürfnisse an das Spielzeug haben.
- Nachhaltigkeitsproblem: Die kurze Nutzungsdauer führt zu einer geringen Wiederverwendung und damit zu Ressourcenverschwendung. Funktional wären die Spielzeuge, wie ihre Nutzung in Kindergärten zeigt, weit länger bespielbar.
- Es fehlt ein Ansatz, der HABA-Spielzeug über kindliche Entwicklungsphasen hinweg attraktiv und nutzbar hält.
- Digitale Alternativen verdrängen klassisches Spielzeug immer früher, was das Interesse zusätzlich verringert.



## ZIELSETZUNG / PROJEKTAUFTRAG

- Wir wollen Ideen entwickeln, mit denen HABA-Spielzeug im Kleinkind (0-4) - und Kinderalter (5-12) länger relevant und bespielt bleibt.
- Das Spielzeug kann sich an verschiedene Entwicklungsstufen anpassen, indem wir es mit zusätzlichen Eigenschaften und Regeln versehen und miteinander kombinieren.
- Wir achten auf die **HABA-Grundwerte**: pädagogischer Nutzen, Sicherheit, Qualität und Kindgerechtigkeit.
- Unser Ziel ist es, konkrete Entwürfe und kreative Impulse zu liefern, die HABA nutzen und weiterentwickeln kann, um zum langjährigen **Begleiter der Kindheit** zu werden.

# TEAM



Isabell Scharnagel  
Bankbetriebswirtin



Stefan Weiler  
Systemingenieur



Martin Seißler  
Unternehmensgründer



Oliver Tissen  
Online-Redakteur / Content Manager



Elvire Frank  
Öffentlichkeitsarbeit &  
Museumspädagogik



Adrian Janke  
Werkstudent Employee Services

Wir vereinen sechs engagierte Expert:innen aus unterschiedlichen Fachrichtungen zu einer starken und kreativen Einheit.

Wir bündeln Kompetenzen aus den Bereichen Finanzwesen, Informatik, Marketing, Technikjournalismus, Unternehmensgründung, Wirtschafts- und Medienpsychologie sowie Design und Technik zu einem starken Team.

Uns verbindet die Leidenschaft für Spielzeuge, die Kinder nicht nur unterhalten und begeistern, sondern auch fördern.

Gemeinsam denken wir Spielzeug neu und setzen den Fokus auf Nachhaltigkeit, Langlebigkeit und echten Mehrwert für Kinder, ohne die Grundwerte von HABA Produktsicherheit, Design und Lernförderung aus dem Blick zu verlieren.

Unser gemeinsames Ziel: Spielzeuge zu entwickeln, die für Kinder zum Begleiter ihrer Kindheit werden.

# ROLLEN UND ARBEITSMODUS

Das Team nutzte zur Kommunikation **WhatsApp**, **Outlook** und **Microsoft Teams**. Die Meetings fanden online in Microsoft Teams statt. Dabei wurde als kreatives Tool ein Miro Board, sowie Loop zur Protokollierung der Ergebnisse genutzt.



Während des Projekts übernahmen die Teammitglieder wechselnde Rollen. Bis zum Triple übernahm Isabell die **Moderation** und Stefan war für die **fotografische Dokumentation** zuständig. Das **Protokoll** wurde im Rotationsverfahren erstellt. Oliver übernahm die **Organisation** und Martin das **Zeitmanagement**. Die **Präsentation** übernahmen beim Zwischentermin mit HABA Adrian und Elvire, beim Triple Isabell und Stefan. Die Rollen wurden nach dem Triple im Rotationsverfahren neu vergeben. Die **Kommunikation** mit HABA lag dauerhaft bei Isabell.



Zum besseren Kennenlernen gab es vor den Projektmeetings eine 30-minütige virtuelle **Kaffeepause** und am Triple ein gemeinsames Abendessen, die Teilnahme war stets freiwillig.



Die Arbeit während der gemeinsamen Meetings wurde durch die individuelle Arbeit in Kleingruppen in und zwischen den Projektmeetings ergänzt. Wichtige Entscheidungen wurden per **Mehrheitsentscheid** getroffen, dabei wurde jedoch stets versucht einen guten Kompromiss für Alle zu finden.



# PROJEKTVORGEHEN, ZEITPLAN, MEILENSTEINE

- Definition der Rollen im Team wie bspw. Moderation, Unternehmenskommunikation und Präsentator bis Triple
- **Besuch** bei **HABA**
- Planung des Projekts und der Methoden
- Festlegung Team-Regeln

## KICK-OFF

### Meilenstein 7 Impulse:

- Storytelling
- Kooperation
- Altersloses Spielen
- Rekombination & Reuse
- Basteln & Gestalten
- Rund um Holz
- Kombination analog & digital

- **Grundlagenrecherche** von Spielzeug und diverse thematische Diskussionsrunden
- **Befragung** im persönlichen Umfeld und Eigenreflexion des Spielverhaltens
- Ergebnisaufbauend erster Austausch von (Spiel-)Konzepten und Ideen
- **Clustering der Ergebnisse** und Extraktion von **7 Ideen-Impulsen**

## APRIL

### Meilenstein Lea & Ben:

Ersteinführung der Charaktere, Ideensammlung für die Ausarbeitung des Storytelling-Impulses

- Online-Austausch mit dem Projektpartner **HABA**
- **Neuausrichtung der Projektgruppe** nach neuer Impulsgewichtung: **Storytelling** und (Marken-) **Kooperation** im Fokus

## MAI

- Strategieentwicklung für den **Austausch mit den ZD-Studierenden** in Fokusgruppen
- Feldabfrage von **neuen Impulsen** für die Ausgestaltung von sinnvollen Kooperationen, Story-Elementen und Aspekten der Kundenbindung

## TRIPLE

### Projektvorgehen bis zum Triple:

Zum Kick-Off haben wir die erste Phase des Team-Buildings durchlaufen und initiale Eindrücke bei dem Besuch unseres Projektpartners HABA gesammelt. Dies legte den ersten (Holz-) Baustein für unser weiteres Projektvorgehen. Hierbei waren Rollendefinitionen, tiefergehende Recherche Analysen des Spiellebenszyklus von HABA-Spielzeug und Befragungen im persönlichen Umfeld Teil unseres Vorgehens. Daraufhin haben wir mit unseren Zieldefinitionen für das Projekt begonnen. Für den weiteren Projektverlauf waren die Generierung von sieben Impulsen und der Austausch mit unserem Projektpartner richtungsweisend.

- Fokus-Arbeiten in Sprint-Form während der Gruppen-Meetings, gemeinsame Konzeption und Entwicklung der finalen Idee:
- **Lea & Ben erleben in Träumen spannende Abenteuer im HABA-Universum**

**MAI**

**Meilenstein Lea & Ben im Zoo:**

- Fertiges Prototypen-Starter-Set für Storytelling und Zoo-Geschichte
- Abgeschlossenes Storybook für die Zoo-Geschichte

- **Konzeption** eines **Starter-Sets** für den Verkauf, einschließlich **Prototypen** der Zoo-Welt
- Nutzung von **Mock-Ups** und **Visualisierungen** durch KI-Anwendungen
- **Umsetzung** der Traumwelt als HABA-Hausen
- **Entwicklung** von Story-Elementen in Form von **Charaktereigenschaften** und **Handlungsverläufen**

**JUNI**

**Meilenstein: Umsetzung des initialen Projektanspruchs**

Verlängerung des Produktlebenszyklus von Holzspielzeug durch Storytelling mit Vermarktungspotenzial und Kooperationen mit Zoos

- Erarbeitung eines **simulierten** möglichen Zoo Szenarios zur **Darstellung des Projektergebnisses** für das Final
- Konzeption des Projektstandes und einer Projektwabe zur Präsentation der Ergebnisse

**JULI**

- **Finalisierung** des Projektes und Abgabe der **Projektdokumentation**
- Aufbau des **Projektstandes**
- Präsentation der Projektergebnisse: **HABA** – Begleiter der Kindheit

**FINAL**

**Projektvorgehen bis zum Final:**

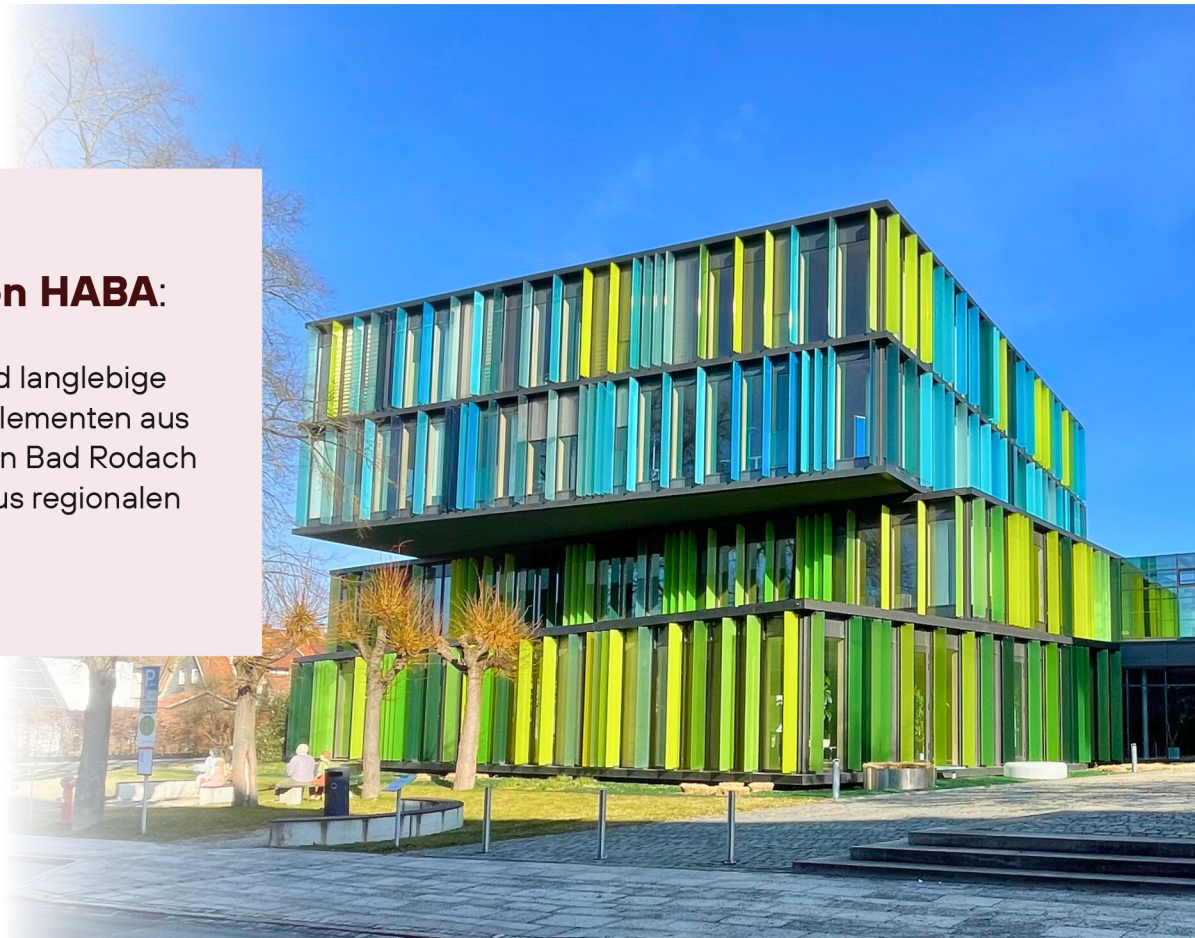
Nach dem Triple haben wir das vorherige Feedback unseres Projektpartners HABA mit dem neuen Input der ZD-Studierenden kombiniert. Daraus haben wir als zentrales Element für die Umsetzungsmöglichkeiten unserer Hauptimpulse, durch eine tiefgehende Betrachtung vorhandener HABA-Produkte und Analysieren möglicher Kooperationen, ein fertiges Storytelling Konzept erarbeitet. Die Umsetzung erfolgte in zielorientierten Teilgruppen, mit verschiedenen Arbeitspaketen: Umsetzung HABA-Hausen (Storytelling-Basis); Konzeption Spielset für den Verkauf (Produktinhalt, Einbindung möglicher Kooperation mit Zoos und Tiergärten; Gestaltung Storybook Lea & Ben).

# PROJEKTERGEBNISSE: IMPULSE



## Das **Herz von HABA**:

Hochwertige und langlebige Spielzeuge mit Elementen aus Holz, produziert in Bad Rodach (Deutschland) aus regionalen Rohstoffen.



Zentrale von HABA in Bad Rodach

Durch Empathie, Recherche und eigene Erfahrungen konnten wir ein Verständnis für HABA, sein Umfeld, sowie unsere Aufgabenstellung erarbeiten.

## **CHANCE & HERAUSFORDERUNG ZUGLEICH**

- Starker Zuwachs im Onlinehandel
- Nachfrage nach Denk- & Kreativspielzeug
- Nachhaltigkeit & Sicherheit als Kaufkriterien
- Rückgang bei Herstellern & Händlern
- Premiumisierung durch bekannte Marken
- Spielzeuge nicht mehr nur für Kinder
- Digitalisierung durch Audio- & Lernspielzeug

Ein Spielzeug wird zum

## **BEGLEITER DER KINDHEIT**

wenn es sowohl emotional wertvoll (Lieblingsspielzeug) als auch langfristig nutzbar ist (langlebig & alterslos)

## 7 IMPULSE FÜR HABA

- Storytelling**
- Alterloses Spielen
- Rekombination & Reuse
- Basteln & Gestalten
- Kooperation**
- Rund um Holz
- Kombination Analog & Digital

Die Anforderung an unser Projekt-Team war, mindestens einen Impuls zum Thema „Wie wird HABA zum Begleiter der Kindheit?“ zu generieren.

Bereits zur Zwischenpräsentation konnten wir sieben Impuls-Vorschläge machen. Von diesen wurden in Rücksprache mit HABA das **Storytelling** und die **Kooperation** zur weiteren Bearbeitung ausgewählt.

(rechts) Zu unseren Impulsen passendes Spielzeug,  
(unten) Zwischenpräsentation am LCC in Kronach.



### GUTE STORIES & SINNVOLLE KOOPERATIONEN

- Was war eine gute Story? Warum war diese Story gut?
- Welches Produkt hat dich dazu bewegt dich mit der passenden Geschichte zu beschäftigen? Welche Geschichte hat dich zum Kauf eines dazugehörigen Produktes bewegt?
- Welche Markenpartner / Kooperationen passen gut zu (Holz-)Spielzeug?

# PROJEKTERGEBNISSE: STORYTELLING

Haptisches, visuelles und virtuelles STORYTELLING als verbindender Ansatz über Entwicklungsphasen und Spielzeugwelten hinaus.

## LEA UND BEN HABEN CHARAKTER

*Wir haben mit Lea und Ben zwei liebevoll gezeichnete "echte" Kinder erschaffen, die mit den Kindern wachsen und sie durch die Kindheit begleiten.*

Am Anfang 6 Jahre, kommt 2025 in die Schule. Lea ist fantasievoll, empathisch, abenteuerlustig, kooperativ, zuverlässig. Sie sieht sich selbst als: Einführendes Einhorn (= anders als die anderen). Ihr innerer Konflikt: sie möchte eine gute große Schwester sein, aber auch einfach mal spontan das tun, was sie will.

## LEA UND BEN "ERLEBEN" ABENTEUERLICHES

*Lea und Ben erleben im Traum in HABA-Spielwelten Abenteuer mit unterschiedlichen Herausforderungen und Wachstumsmöglichkeiten – angepasst an das Entwicklungsalter und die Interessen des Kindes*

Im Zoo

Auf dem Bauernhof

Lea kommt in die Schule

## LEA UND BEN SPIELEN ÜBERALL MIT

*Lea und Ben integrieren sich in alle HABA-Spielwelten als Figuren im passenden Design und Größe - immer eindeutig als Lea und Ben (wieder-)erkennbar*



...im Kullerbü - Crashauto



...für Baustein-Sets



Am Anfang 4 Jahre, kommt 2027 in die Schule und freut sich schon darauf. Ben ist mutig, hilfsbereit, praktisch und lösungsorientiert, bodenständig und ein Teamplayer. Er hat eine schlechte Eigenschaft: lässt andere nicht ausreden.  
Sein innerer Konflikt: er teilt nicht gerne mit anderen.

Lea und Ben  
fahren  
Autorennen

Lea und Ben  
bei den  
HABAmans

Lea kommt  
in die  
Schule

Einhörner  
im  
Feenland



...auf ihrem Abenteuer-Spielteppich



...als Puppen

# PROJEKTERGEBNISSE: KOOPERATION

## AM BEISPIEL ZOO

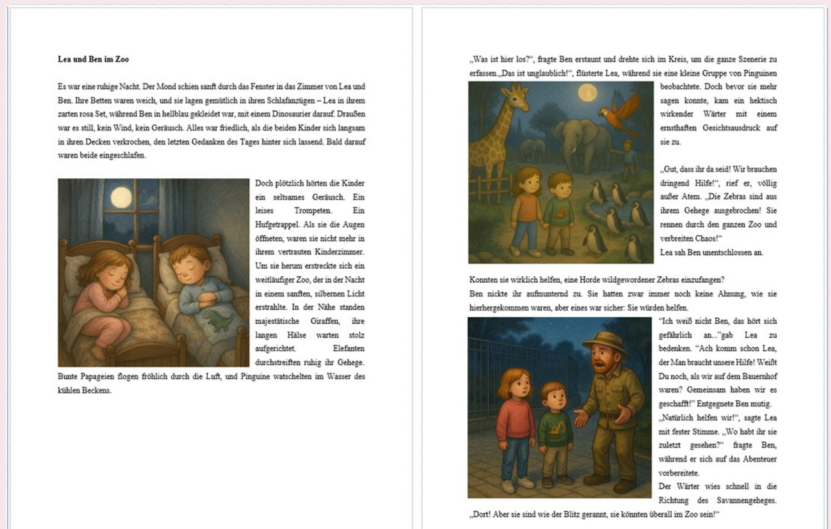
Zoos stehen als symbolische Vertreter für lokale Kooperationspartner, die den Kindern vertraute, reale Erlebnisräume bieten.

## ZUSAMMENSPIEL DER EINZELKOMPONENTEN

Unsere beiden Helden Lea und Ben erleben Abenteuer in bebilderten Geschichten und Hörbüchern. Darüber hinaus sind weitere, unterschiedliche Medien für Lea- und Ben-Stories denkbar. Beispielsweise als Podcast oder als vorproduzierte Audio- oder Video-Files. Zugang und Zugriff erhalten Nutzende über QR-Codes auf Packungen, Promocodes oder andere Verbreitungswege.



Booklet "Lea und Ben im Zoo"



Booklet-Seitenspiegel mit Inhalt "Lea und Ben..."



Spielbox "Lea und Ben im Zoo"



Prototypischer Aufbau "Set Berliner Zoo"

## SET PROTOTYP: ZOO BERLIN – KOOPERATIONSTHEMA



Bauanleitung Set "Berliner Zoo"



Aufgebautes Set "Berliner Zoo"

### INHALT DES BAUKASTENS

- **2 Elefantenfiguren** – als Basis, nebeneinander aufgestellt.
- **2 längliche, rechteckige Klötze** – als Säulen auf den Elefanten.
- **1 Dach-Element mit Wellenform** – oben quer als Dach.
- **1 kleiner Hänge-Baustein mit Ringaufhängung** – mittig unter dem Dach hängend.
- **1 kleiner flacher Quader** – über dem Bogen in der Mitte (verziert das Dach).

#### Für das kleine Haus im Hintergrund:

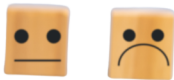
- **1 grünes Dach (Dreieckform)** – typisches Spitzdach.
- **2 gelbe Quader** – als Wände des Hauses.



Faltschachtel-Vorlage Set "Berliner Zoo"



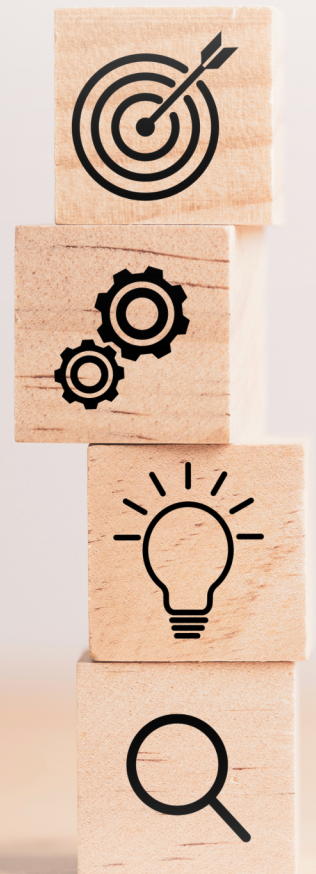
# QUALITÄT DER PROJEKTERGEBNISSE



Rückblickend betrachtet ist die Qualität der Ergebnisse in der Gesamtschau wirklich gut. Dies ist insbesondere vor dem Hintergrund des Kreativprozesses bemerkenswert, der sich im Verlauf des Projekts von einer reinen Produktidee zu einem übergreifenden Spielkonzept entwickelt hat. In den einzelnen Iterationen fanden alle Ergebnisse aus der Recherche und dem Austausch innerhalb der Gruppe sowie mit dem Projektgeber umfassend Platz und flossen in die Idee eines Storytelling-Ansatzes ein.

Nach dem Abgleich der Ergebnisse mit dem Projektgeber im Rahmen eines Jour Fixes wurde das Konzept gemeinschaftlich als tragfähig und relevant erachtet. So konnte der konzeptionelle Weg für unterschiedliche Spiel- und Themenwelten auch mit dem weiteren Impuls „Kooperationen“ verwoben werden. Als gutes Beispiel dient hier die Themenwelt Zoo, die durch individuelle Bausätze stadttypisch und doch übergreifend mit einem Storytelling-Ansatz funktioniert (z. B. Lea und Ben im Zoo). In einer weiteren Ausbaustufe ließen sich individualisierte Bausätze mit spezifischen Merkmalen pro Zoobetrieb konzipieren, die in Lizenzmodellen vertrieben werden könnten.

Im Rahmen des Projekts wurden unterschiedliche Stufen im Kreativitätsprozess durchlaufen. Der Prozess verlief strukturiert, interdisziplinär, iterativ und nutzerorientiert. Durch die Kombination von Design Thinking, Brainstorming, Storytelling / Szenarienbildung und morphologischer Analyse wurden erste einfache Produktideen zu einem tragfähigen und marktfähigen Spielkonzept mit narrativem Ansatz weiterentwickelt.



# LESSONS LEARNED

## ISABELL

Spielzeug regt nicht nur die kindliche Fantasie an, es kann auch ein wirkungsvolles Medium sein, um komplexe Themen spielerisch zu vermitteln und kreative Teamprozesse anzustoßen.

## STEFAN

Trotz unterschiedlicher Herkunft und Alter hatten wir ähnliche oder gleiche Spielzeuge. Sie waren Begleiter unserer Kindheit. Einige von uns sind ihnen bis heute treu geblieben, als Eltern, Sammler oder einfach aus Freude daran.

## MARTIN

Holz bleibt auch nach 250 Jahren Industrialisierung ein sehr wichtiger Werkstoff und regt kleine und große Menschen durch Geruch, Haptik, Maserung und Gewicht immer noch positiv an, sich mit seiner Umwelt zu beschäftigen.

## OLIVER

Unser Projekt bot Einblicke in den Wandel eines Traditionsunternehmens. Das Thema „Spielen als Begleiter der Kindheit“ verdeutlichte, wie vielfältig und impulsgetrieben Veränderung sein kann – sowohl im Unternehmen als auch im gesellschaftlichen Kontext.

## ELVIRE

Kinder sind eine äußerst komplexe Zielgruppe, die sich trotz ihrer Vielschichtigkeit oft durch einfache, intuitive Reize begeistern lässt. Ein spannender Widerspruch, der kreative Konzepte herausfordert. Zudem brachte jedes Teammitglied persönliche Erinnerungen an Holzspielzeug mit. Ein Zeichen dafür, wie tief Holz als Material emotional und kulturell im Spielzeugbereich verankert ist.

## ADRIAN

Um die Begeisterung fürs Spielen bis ins Erwachsenenalter aufrechtzuerhalten, ist es bereits wichtig, von Kindesalter an die Fantasy anzuregen und Raum für Kreativität zu schaffen. Das funktioniert auch schon mit einem Holzspielstein – es ist die Story, die sich damit bauen lässt, die einen wieder zum spielen motiviert.

# VERZEICHNIS

Seite 1:

HABA Buchstaben: <https://www.haba-pro.com/de-de/p/haba-pro-grosse-holzbuchstaben-26-stueck--1136091#variationId=1136091001> aufgerufen am 27.06.2025, Nutzung mit Projektpartner abgesprochen.

Lea & Ben erstellt mit ChatGPT-4.1 Standard am 03.07.2025

Seite 2:

Lea & Ben im Zoo erstellt mit ChatGPT-4.1 Standard am 01.06.2025

Seite 3:

HABA Buchstaben: <https://www.haba-pro.com/de-de/p/haba-pro-grosse-holzbuchstaben-26-stueck--1136091#variationId=1136091001> aufgerufen am 27.06.2025, Nutzung mit Projektpartner abgesprochen.

Zeitstrahl erstellt mit Microsoft Copilot und Canva Grafik am 09.07.2025

Lea & Ben erstellt mit ChatGPT-4.1 Standard am 30.05.2025

Lea & Ben Booklet erstellt mit ChatGPT-4.1 Standard am 29.06.2025

Seite 4:

HABA Sortiment: <https://www.haba-play.com/de-de/> aufgerufen am 25.04.2025, Nutzung mit Projektpartner abgesprochen.

Seite 5:

Nachdenkliches Kind erstellt mit ChatGPT-4.1 Standard am 03.07.2025

Seite 7:

Verschiedene Icons erstellt mit ChatGPT-4.1 Standard am 29.06.2025

Seite 8 und 9:

Holzbausteine erstellt mit ChatGPT-4.1 Standard am 05.07.2025

Roter Faden erstellt mit Microsoft Copilot am 07.07.2025

Seite 10 und 11:

Holzherz Canva Grafik

Holzbausteine erstellt mit ChatGPT-4.1 Standard am 05.07.2025

*Weitere Fotos von Stefan Weiler*

Seite 12 und 13:

Kullerbü-Crashauto erstellt mit ChatGPT-4.1 Standard am 24.06.2025

Lea & Ben Baustein-Set erstellt mit ChatGPT-4.1 Standard am 24.06.2025

Lea & Ben erstellt mit ChatGPT-4.1 Standard am 30.05.2025

Abenteuer-Spielteppich erstellt mit ChatGPT-4.1 Standard am 24.06.2025

Lea & Ben Puppen erstellt mit ChatGPT-4.1 Standard am 24.06.2025

Seite 14:

Lea & Ben Booklet erstellt mit ChatGPT-4.1 Standard am 29.06.2025

Seitenspiegel Lea & Ben erstellt mit ChatGPT-4.1 Standard am 02.06.2025

Spiele-Box Lea & Ben erstellt mit ChatGPT-4.1 Standard am 31.05.2025

*Foto Prototypischer Aufbau von Elvire Frank*

Seite 15:

Bauanleitung erstellt mit ChatGPT-4.1 Standard am 13.06.2025

Aufgebautes Set erstellt mit ChatGPT-4.1 Standard am 30.05.2025

Faltschachtel erstellt mit ChatGPT-4.1 Standard am 13.06.2025

Seite 16:

Canva Grafiken

*Foto Zootiere von Isabell Scharnagel*

Seite 17:

Canva Grafik

Seite 18 und 19:

*Foto Zootiere von Isabell Scharnagel*

Seite 20:

Wollknäuel erstellt mit ChatGPT-4.1 Standard am 15.06.2025





**Projektcoach:**  
**Andreas Wagner**

Titel- und Abschlussseite:  
Isabell Scharnagel

Das Projekt - Eine Übersicht:  
Elvire Frank

Kontext & Partnerunternehmen:  
Elvire Frank

Projektvorgehen, Zeitplan,  
Meilensteine:  
Adrian Janke

Problemstellung & Zielsetzung:  
Martin Seißler

Team, Rollen & Arbeitsmodus:  
Isabell Scharnagel

Projektergebnisse:  
Impulse: Stefan Weiler  
Storytelling: Martin Seißler  
Kooperation: Oliver Tissen

Qualität der Ergebnisse:  
Oliver Tissen

Lessons Learned:  
Projektteam Gesamt

Design:  
Elvire Frank