

**ASSOZIATIONEN  
GEWECKT, DIE FRONT  
ÜBER DIE ECKE  
GEZOGEN.**

Name Stück: **Spieleschrank**  
Holzart: **Birke, Nussbaum**  
Gesellin: **Katrin Weber**  
Ort: **73079 Süßen**

Betrieb: **Wilfried Rösch**  
Ort: **Unterböhringen**  
Innung: **Geislingen**

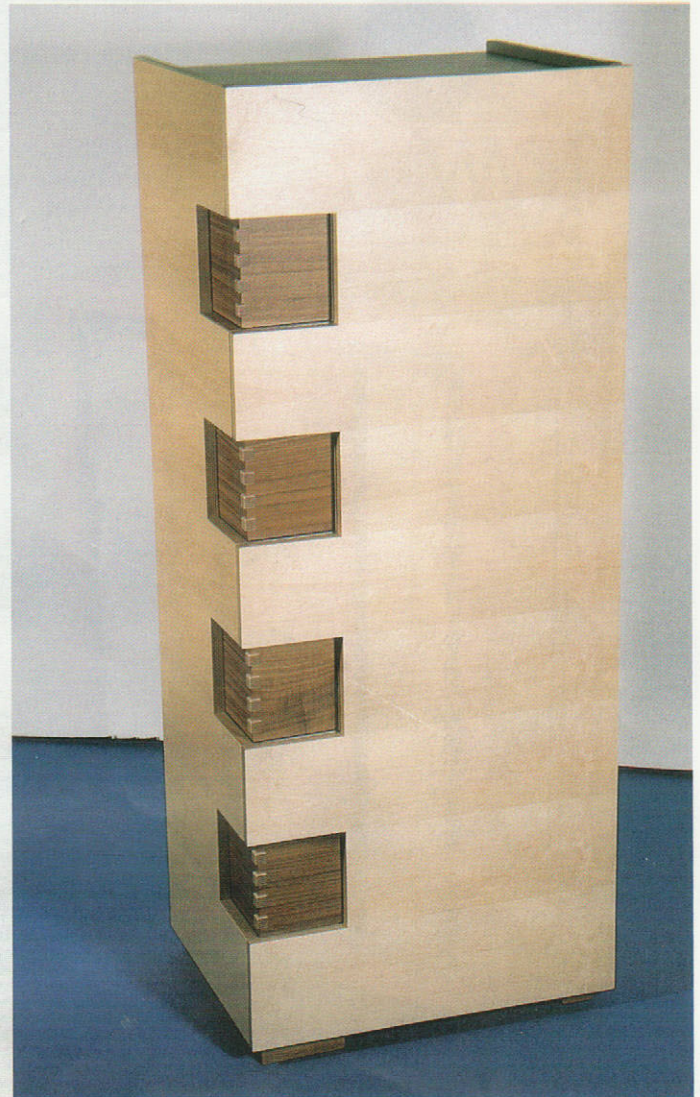
### **DAS BEMERKENSWERTE IM EINZELNEN:**

Der alte Stadtturm hat mit seinen Zinnen das Motiv an der Oberseite, der Schrank von Katrin Weber trägt das Motiv an der Seite. Aber es klingt an – und nicht zu Unrecht. Den Stadtturm kennt jeder, den vom Schachspiel auch – und diese Assoziationen führen zur Funktion: Spieleschrank.

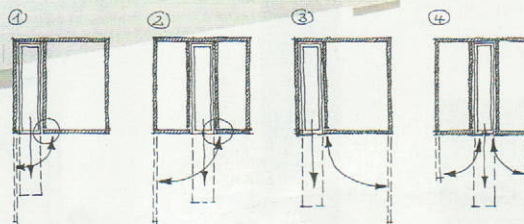
Als weiteres Motiv klingt das Quadrat an, beim Schrank ist es zum Herausziehen, und von Ferne grüßt das Schachbrett. Das Öffnen der Fassade beschränkt sich nicht auf die Vorderfront, sondern wird – gestalterisch überaus interessant – in die linke Seite hineingezogen. Die kleinen Schübe sind für kleine Spiele, die großen Spiele kommen auf Fachböden. „Die Schubkästen kann man zum Spielen auf den Tisch stellen“, so Weber.

Ein drittes Gestaltungsmotiv wurde eingearbeitet: der Hell-Dunkel-Kontrast. Er ist eingebracht an den Kanten der Frontplatte, als Wechselspiel der Schübe und bei den aufgesetzten Griffelementen auf den Schüben.

Das quer laufende Furnier nimmt die Maserrichtung der Schübe auf.



#### **Schubkästen durchdringen Türen**



Problem bei 1 und 2:  
Tür streift oder stößt gar  
auf Schubladenkorpus,  
wenn er nicht ganz einge-  
schoben ist (Kreis).

Lösung bei 3 und 4:  
Sind die Bewegungsrich-  
tungen aufeinander abge-  
stimmt, können Türen und  
Schübe sich nicht gegen-  
seitig behindern.



Die etwas größeren End-  
stücke lassen die Reihung  
geschlossener wirken.