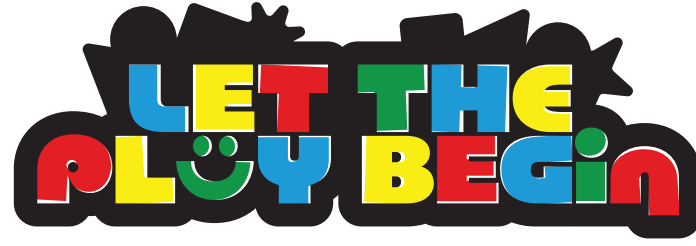


Let the Play Begin With Play-Toys

Play-Toys ile Oyun Başlasın

A collaboration between Play-Toys and aspiring Gen-Z designers to rethink play for upcoming generations.

Play-Toys is known for creative, tactile play. With over 25 years of industry expertise, the Turkish manufacturer is internationally recognized for their play dough, slime, super sand, building blocks, and DIY kits — all built around a consistent premise: that children learn best when their hands are involved.



Play-Toys ile gelecek vadeden Z Kuşağı tasarımcılarının, oyunu gelecek nesiller için yeniden ele aldığı bir iş birliği.

Play-Toys, yaratıcı ve dokunsal oyun anlayışıyla tanınır. 25 yılı aşkın sektör deneyimine sahip olan Türk üretici; play dough, slime, super sand, yapı blokları ve DIY kitleriyle uluslararası alanda bilinir. Tüm bu ürünlerin temelinde ise ortak bir yaklaşım yer alır: çocuklar en iyi, ellerini kullanarak öğrenir.

Moodymals

Guro Helgesen · Margit Stasyuk · Mona Vuglar



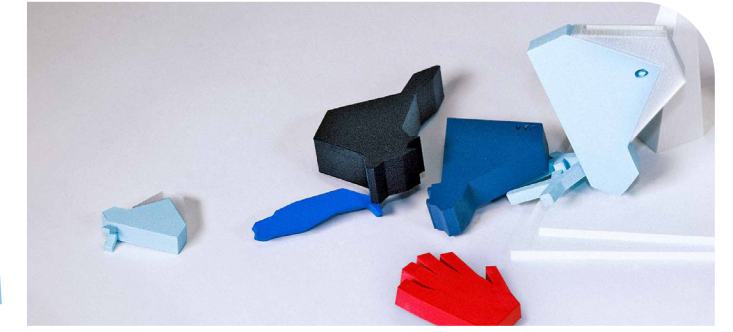
Moodymals combines six animal plushies and an interactive pop-up book for children aged 3–5. Each plushie embodies a core human emotion — giving young children a character to reach for when words fall short. The pop-up book weaves all six into a cozy camping story, doubling as a stage for play while a parent reads aloud.



Moodymals, 3–5 yaş grubu çocuklar için altı hayvan peluşunu ve etkileşimli bir pop-up kitabı birleştirir. Her peluş, temel bir insan duygusunu temsil eder ve küçük çocuklara kelimelerin yetersiz kaldığı anlarda başvurabilecekleri bir karakter sunar. Pop-up kitap ise bu altı karakteri sıcak bir kamp hikâyesinde bir araya getirir; ebeveynin sesli okuması sırasında aynı zamanda oyun için bir sahne işlevi görür.

Hando

Ana-Maria David · Mafalda Reis · Zoe Drašković · Victoria Wittrup



Hando is a stacking game about climate change and human impact on animals and their habitats. Set in the Arctic ecosystem, players stack wildlife elements — each pile crowned by a heavy human hand. Through this, children learn to ask questions about the fragility of nature.

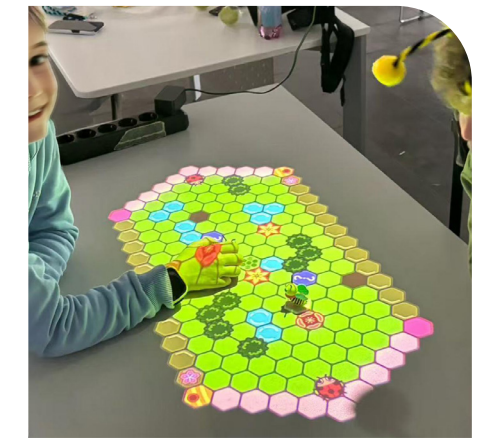
Hando, iklim değişikliği ve insan etkisinin hayvanlar ile habitatları üzerindeki sonuçlarını ele alan bir üst üste dizme oyunudur. Arktik ekosistemde geçen oyunda, oyuncular yaban hayatı unsurlarını üst üste yerleştirir; her yığınun tepesine ağır bir insan eli yerleştirilir. Bu sayede çocuklar, doğanın kırılganlığı üzerine düşünmeye teşvik edilir.

In a collaboration, Play-Toys teamed up with the B.A. Graphic Design and Visual Communication program at Whitecliffe University of Applied Sciences in Berlin. As part of a younger generation themselves, students were asked to reflect on their own childhoods and reimagine play for an even younger generation. The project was supervised by Prof. Henrik Rieß, Felix Müller, Anc Ciechanowicz, and Illia Boyko.

Play-Toys, Berlin'deki Whitecliffe University of Applied Sciences'in Grafik Tasarım ve Görsel İletişim lisans programıyla bir araya geldi. Kendileri de genç kuşağın parçası olan öğrencilerden, kendi çocukluklarını yeniden düşünmeleri ve oyunu daha genç bir nesil için yeniden hayal etmeleri istendi. Proje, Prof. Henrik Rieß, Felix Müller, Anc Ciechanowicz ve Illia Boyko tarafından yürütüldü.

BeeBuds

Erica Liu · Yuchen Su · Yasmin Gendelevich



BeeBuds is a cooperative hybrid-media board game for preschool children set across four seasons. Two bee players — 3D-printed figures customizable to resemble each child — learn about flowers by collecting honey from them, while rival ladybugs race for the same goal.

BeeBuds, dört mevsim boyunca geçen, okul öncesi çocuklar için tasarlanmış işbirlikçi bir hibrit-medya masa oyunudur. Her çocuğa benzetilerek kişiselleştirilebilen 3D baskılı iki arı oyuncu, çiçeklerden bal toplayarak onları tanırlar; rakip uçur böcekleri ise aynı hedefe ulaşmak için yarışır.

Henrik Rieß, professor of Interaction Design and Visual Communication, explains: "In our rapidly changing times, toys give children a mental model of the world, its values and social roles. This makes them an important – and often overlooked – medium of communication. If I want children to engage with the nature around them, the toy itself must reflect that world: in its materials, its scenarios, and its rules. Children read details with an attentiveness that adults frequently underestimate. And this is precisely where design becomes essential – if play is to develop meaning, depth, and character."

Etkileşim Tasarımı ve Görsel İletişim profesörü Henrik Rieß şöyle açıklıyor: "Hızla değişen dünyamızda oyuncaklar, çocuklara dünyanın, değerlerinin ve toplumsal rollerinin zihinsel bir modelini sunar. Bu da onları önemli ve çoğu zaman göz ardı edilen bir iletişim aracına dönüştürür. Çocukların çevrelerindeki doğayla etkileşime geçmesini istiyorsam, oyuncuğun o dünyayı yansıtması gerekir: malzemesinde, senaryolarında ve kurallarında. Çocuklar ayrıntıları, yetişkinlerin çoğunlukla hafife aldığı bir dikkatle okur. İşte tam da bu noktada tasarım kritik hale gelir; oyunun anlam, derinlik ve karakter kazanması için."

Phainō

Jakub Pawlowski · Anelis Ramazan · Alma Businger · Fred Iszlai



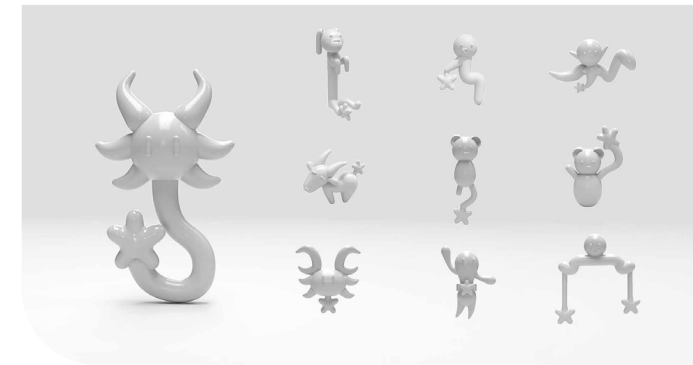
Phainō is a deep-sea cuddle companion for children who fear the dark. The friendly sea angel emits warm light and womb-like sounds. Before Phainō arrives in the kids' room, it must earn its place. A crystal unlocks a secret app, through which one of many Phainōs swims towards the child for adoption. Days later, the companion arrives by post, making the unboxing feel like a reunion with a pen pal.

Phainō, karanlıktan korkan çocuklar için tasarlanmış bir derin deniz sarılma arkadaşıdır. Sevecen deniz meleği, sıcak bir ışık ve anne karnını andıran sesler yayar. Phainō, çocuğun odasına gelmeden önce adeta yerini kazanır. Bir kristal, gizli bir uygulamanın kilidini açar; bu uygulama aracılığıyla pek çok Phainō'dan biri çocuğa doğru yüzerek sahiplenilmek üzere seçilir. Günler sonra bu arkadaş posta yoluyla kapıya ulaşır ve kutuyu açma anı, bir mektup arkadaşına yeniden kavuşma hissi yaratır.



ZTEA

Jaelynn Coraline Jurga · Patricia Peris · Rei Lupu · Van Nguyen · Luciana Ureta



ZTEA is a series of collectible keychain toys inspired by star constellations, each figure subtly embodying a personal insecurity of growing adults – without hierarchy or stigmatization. An LCD screen embedded in each plush star visualizes encounters with like-minded young people, quietly reminding them they are not alone.

ZTEA, yıldız takımyıldızlarından ilham alan koleksiyonluk anahtarlık oyuncaklarından oluşan bir seridir. Her figür, genç yetişkinlerin kişisel güvensizliklerini hiyerarşi ya da damgalama olmaksızın incelikli biçimde yansıtır. Her peluş yıldızla yerleştirilen LCD ekran, benzer duygular taşıyan gençlerle karşılaşmaları görselleştirerek onlara yalnız olmadıklarını sessizce hatırlatır.

Working in teams of three to five, students developed play concepts alongside interactive prototypes, unconventional packaging ideas, and marketing strategies. Each concept combines research-based thinking with hands-on experimentation across media and materials – and Play-Toys' own product range helped the students fall back in love with play in the process.

Üç ila beş kişilik ekipler hâlinde çalışan öğrenciler, oyun konseptlerinin yanı sıra interaktif prototipler, özgün ambalaj fikirleri ve pazarlama stratejileri geliştirdi. Her bir konsept, araştırmaya dayalı düşünmeyi farklı medya ve malzemelerle yapılan uygulamalı denemelerle birleştirirken, Play-Toys'un ürün yelpazesi de bu süreçte öğrencilerin oyunla yeniden bağ kurmalarına ve ondan yeniden keyif almalarına katkı sağladı.

To make their ideas as tangible as possible, the students experimented with 3D printing, felt embroidery, physical computing, silicone casting, projection mapping, linocut typography, blind embossing, and pop-up book editorial design.

Fikirlerini mümkün olduğunca somut hâle getirmek için öğrenciler; 3D printing, felt embroidery, physical computing, silicone casting, projection mapping, linocut typography, blind embossing ve pop-up kitap tasarımı gibi tekniklerle denemeler yaptı.

The game prototypes – alongside documentation of their design processes – will be presented from May 28–31, 2026, as part of Berlin Design Week.

Oyun prototipleri ve tasarım süreçlerine ait belgeler, 28–31 Mayıs 2026 tarihleri arasında Berlin Design Week (Berlin Tasarım Haftası) kapsamında sergilenecek.

