



# WO DER ARBEITSRAUM ZUM ERLEBNISRAUM WIRD: KANN EIN ARBEITSPLATZ ZUM SPIELPLATZ DER IDEEN WERDEN?



- Die acht miteinander verzahnten Gebäudeelemente bilden einen fließenden Arbeits- und Spielraum für 2.000 Mitarbeitende und verkörpern die Werte sowie die Innovationskultur der LEGO Group.
- Der Campus umfasst helle, flexible Büros, ein öffentlich zugängliches Parkareal, ein zentrales Atrium sowie das „People House“ mit einer Sporthalle, Veranstaltungsräumen und einem Hotel.
- Durch tageslichtoptimierte Fassaden, begrünte Dächer, eine Regenwassersammlung und die gezielte Förderung der Biodiversität erhielt der Campus die höchste dänische Energiezertifizierung.





# WO DER ARBEITSRAUM ZUM ERLEBNISRAUM WIRD: KANN EIN ARBEITSPLATZ ZUM SPIELPLATZ DER IDEEN WERDEN?



- Die acht miteinander verzahnten Gebäudeteile bilden einen fließenden Arbeits- und Spielraum für 2.000 Mitarbeitende und verkörpern die Werte sowie die Innovationskultur der LEGO Group.
- Der Campus umfasst helle, flexible Büros, ein öffentlich zugängliches Parkareal, ein zentrales Atrium sowie das „People House“ mit einer Sporthalle, Veranstaltungsräumen und einem Hotel.
- Durch tageslichtoptimierte Fassaden, begrünte Dächer, eine Regenwassersammlung und die gezielte Förderung der Biodiversität erhielt der Campus die höchste dänische Energiezertifizierung.



Video zum Projekt



Weitere Informationen  
und Projektotos

Work.Place.Champion.  
Leuchtturm 01/2026



# Spielerische Identität trifft auf innovative Arbeitswelt

## Der LEGO Campus in Billund, Dänemark

**EUROCRES**  
WORK.  
PLACE.  
PERFORMANCE.



### ➤ Niels B. Christiansen, CEO der LEGO Group \*

»Unsere Mission ist es, Kinder zu inspirieren. Deshalb ist es wichtig, dass wir einen lebendigen, spielerischen Arbeitsplatz bieten, der es unseren Mitarbeitern ermöglicht, inspirierende Erlebnisse für Kinder zu schaffen.«

### ➤ C.F Møller, Architekten \*\*

»Das Ensemble vermeidet bewusst Uniformität zugunsten von Diversität und spielerischen Twists. Damit spiegeln sie die Vielzahl an Optionen wider, die Lego als Spiel repräsentiert.«

### ➤ Sudhir Saseedharan, ehem. Global Lead of Lego Workplace Experience \*\*\*

»Es geht um Körperlichkeit und Bewegung, Nachhaltigkeit und Achtsamkeit, aber es gibt einen Aspekt, der für uns ganz besonders wichtig ist: Verspieltheit. Das macht einen Lego-Arbeitsplatz aus.«



\* Baumeister



\*\* ubm Magazin



\*\*\* Wallpaper

