



DOKUMENTATION: PROJEKTE DER INITIATIVE **STÄRKER MIT GAMES**

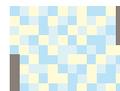
IM JAHR 2018

GEFÖRDERT VOM

**Kultur
macht STARK**
Bündnisse für Bildung



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung



STIFTUNG
DIGITALE
SPIELE
KULTUR

LIEBE LESERINNEN UND LESER,

die Digitalisierung reicht mittlerweile in alle Bereiche der Gesellschaft hinein. Auch in der Bildung wird der Einsatz digitaler Medien und Methoden lebhaft diskutiert. Mit dem Einsatz von Games in der Bildungsarbeit kann ein direkter Bezug zur Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen hergestellt werden, denn fast alle spielen in ihrem Alltag. Computerspiele können ein Türöffner sein, wenn man auf Augenhöhe an der Leidenschaft der Kinder und Jugendlichen für das Medium anknüpft und ihre Lebenswelt anerkennt. Das digitale Spiel eröffnet neue Erfahrungsdimensionen. Spieler*innen können sich an Orte und in Lebenssituationen begeben, die außerhalb der eigenen Erfahrungswelt liegen. Spiele bieten die Möglichkeit zum Ausprobieren von Rollen und Identitäten und eignen sich zum Ausbau der kreativ-schöpferischen Fähigkeiten.

Die Stiftung setzt sich für einen konstruktiven, kritischen und kreativen Umgang mit Games ein. Mit unseren Workshops regen wir eine reflektierte Auseinandersetzung an, immer auf Augenhöhe mit den Kindern und Jugendlichen.

Sie finden auf den folgenden Seiten durchgeführte Projekte aus dem Jahr 2018. Wir möchten Sie mit dieser Dokumentation auch dazu ermutigen, sich auf diese neue Welt einzulassen und mit uns gemeinsam das nächste Level zu betreten.

Eine anregende Lektüre wünschen



Çigdem Uzunoğlu
Geschäftsführerin
Stiftung Digitale Spielekultur



Niels Boehnke
Projektleiter
Stiftung Digitale Spielekultur

WAS IST DIE INITIATIVE »STÄRKER MIT GAMES«?

Kurz gesagt...

»Stärker mit Games« ist eine Initiative, die Bündnisse mit lokalen Partnern schließt, um Maßnahmen mit sozial benachteiligten Kindern und Jugendlichen durchzuführen.

Die Initiative läuft im Rahmen von »Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung«, einem Programm des Bundesministeriums für Bildung und Forschung zur Förderung der kulturellen Bildung von sozial- und Bildungsbenachteiligten Kindern und Jugendlichen im Alter von drei bis 18 Jahren. Am Programm nehmen 30 verschiedene Programmpartner aus dem Dritten Sektor teil. Das Programm sieht zwei Modelle für die Programmpartner vor. Beim Fördermodell treten die Programmpartner als »klassische« Förderer auf.

Beim Initiativmodell (so wie bei uns) hingegen schließen die Programmpartner mit mindestens zwei Einrichtungen so genannte Bündnisse für Bildung, um selbst Projekte durchzuführen. Die Stiftung ist bei diesem Initiativ-Modell somit immer der federführende Bündnispartner. Wir bringen Inhalte, Fachkräfte, Hardware und Finanzierung in das Bündnis mit ein. Administration und Abrechnung liegen ebenfalls bei der Stiftung.

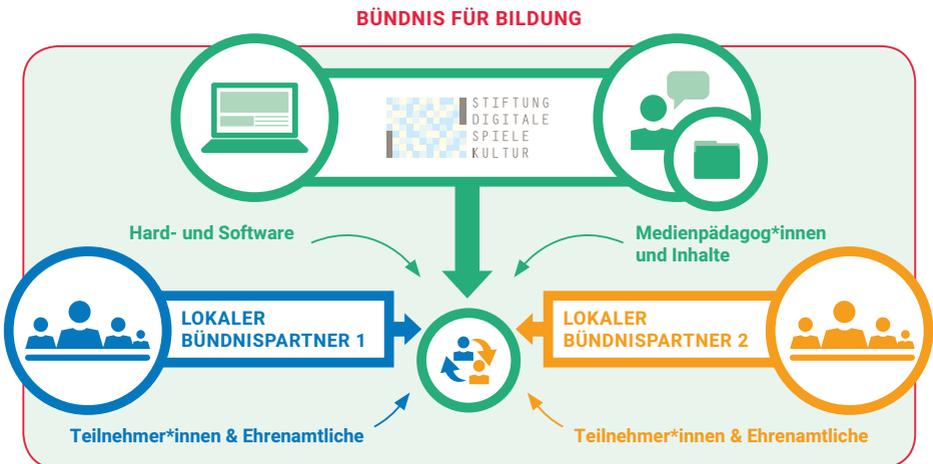
Die lokalen Bündnispartner bringen ihrerseits die Zielgruppe, ehrenamtliche Helfer, ggf. Räumlichkeiten, Betreuung und Engagement in das Bündnis mit ein. Eine Antragsstellung ist nicht notwendig.

Die Projekte der Stiftung Digitale Spielekultur legen einen Schwerpunkt auf die Games-Kultur, umfassen aber auch ihre kulturelle Peripherie (Escape Rooms, Cosplay, Comics etc.). Sie können zudem Verknüpfungen mit anderen Kultursparten herstellen (Theater, Musik, Film, Literatur etc.). »Stärker mit Games« bietet zwei verschiedene Projektformate an, die in einem Bündnis auch miteinander vermischt werden können: der regelmäßige Nachmittags-Workshop und der mehrtägige Ferien-Workshop. Darüber hinaus führt die Initiative das Bar-

camp-Format und das einwöchige Games-Feriencamp durch (inkl. Übernachtungen).

Der Jugendmedienschutz hat bei unseren Projekten immer oberste Priorität. Die Workshops werden von erfahrenen Experten der Spielekultur durchgeführt und die Altersfreigaben der USK werden bei allen Projekten stets berücksichtigt.

Weitere Details finden Sie auf www.staerkermitgames.de





01

BIELEFELD: **FORTNITE-WORKSHOP**

01.09.2018 bis 20.12.2018

Bündnispartner:

**Bielefelder Jugendring e.V., LUNA
Kinder- und Jugendzentrum e.V.,
HOT Schildesche Jugendzentrum,
Stiftung Digitale Spielekultur**

Die pädagogische Zielsetzung des Projektes »Kreativ Special: Fortnite – Rette die Welt!« war es, die massive Beliebtheit des auf allen gängigen Plattformen erschienenen Battle Royal-Shooters »Fortnite« zu nutzen, um kreativ mit Jugendlichen zu arbeiten. Zudem sollte das Spiel als Türöffner dienen, um ins Gespräch über problematische Sachverhalte in Bezug auf den Titel und auch das gesamte Shooter-Genre zu kommen.

Screenshot aus dem Spiel Fortnite (Coop-Modus)

Dazu wurde die kostenpflichtige »Rette die Welt«-Version eingesetzt, welche im Gegensatz zur kostenlosen Free-to-Play-Variante, ausschließlich kooperativ gegen Computergegner gespielt wird. Inhaltlich lag der Schwerpunkt beim Spieldesign von Fortnite, jedoch wurde ebenso dessen Altersfreigabe, Gewalt in Games und Mikrotransaktionen diskutiert.

Es wurde stets kooperativ in Vierergruppen gespielt. Diese Gruppen kamen nach einer gemeinsamen Begrüßungs- und Vorstellungsrunde zusammen, in der jedes Team kurz die Pläne des Tages vorstellte – etwa eine bestimmte Mission gemeinsam zu schaffen. Die Spielphasen wurden regelmäßig durch Diskussionsrunden im Plenum unterbrochen. Am zweiten Workshop-Tag gab es einen Fortnite-Tanz-Workshop unter Anleitung eines jungen Ehrenamtlers, welcher von allen Teilnehmer*innen begeistert angenommen wurde. Der dritte Termin fand auf dem Bielefelder Gamesday statt und war als offenes Angebot mit Spielstationen konzeptioniert. Trotzdem kamen auch viele der

ursprünglichen Teilnehmenden und fungierten u. a. als Teamer für die noch unerfahrenen Spieler*innen. Außerdem gab es das Angebot, das beliebte Fortnite-Lama-Maskottchen selbst zu basteln. Die letzte große Workshop-Einheit hatte die Konzeption und Umsetzung eines realen Fortnite-Spiels zum Ziel. In einer Turnhalle wurde aus Sport- und Spielutensilien ein analoger Battle-Royal-Parkour gebaut. Als Zusatzveranstaltung fand ein Elternabend statt, bei dem die Inhalte des Workshops aber auch aktuelle Fragen von Eltern und Pädagog*innen zu Themen wie Spielzeiten, Gewalt in Spielen und Fortnite im Detail besprochen wurden.



02

Wie Lego, nur digital: Minecraft

HANNOVER: MINECRAFT-WORKSHOP

22.03.2018 bis 30.04.2018

Bündnispartner:

**Stadtteiltreff Sahlkamp,
Grundschule Hägewiesen,
NaDu Kinderhaus, Spats e.V.,
Stiftung Digitale Spielekultur**

Das erste Bündnis der Initiative startete in den Osterferien 2018 mit einem Klassiker der medienpädagogischen Arbeit: dem digitalen Blockbaukasten Minecraft. Minecraft ist ein Spiel, in dem eigene Welten erschaffen werden. Es ist seit einigen Jahren eines der beliebtesten Games bei Kindern und Jugendlichen (Platz 2 bei zwölf- bis

13-Jährigen, JIM-Studie 2018). Mit Minecraft können nicht nur Häuser errichtet, sondern auch knifflige Herausforderungen überwunden werden.

Beim viertägigen Workshop lernten die Kinder im Alter von sieben bis 13 Jahren die Grundlagen des Spiels. Im Mittelpunkt standen die vom Spiel angebotene Möglichkeiten zur Konstruktion von technischen Abläufen. So kann neben einer kreativ-künstlerischen Auseinandersetzung auch das formal-logische Denken gefördert werden, denn die Abläufe setzen Verständnis für Regelsysteme voraus.



03

**Spielentwicklung ist interdisziplinär.
Audiodesign, Musik und Tonschnitt
sind wichtige Teilprozesse.**

JORK: GAMEDESIGN IM NORDEN

01.06.2018 bis 31.12.2018

Bündnispartner:

Bücherei Jork,

Jugendzentrum Jork,

Stiftung Digitale Spielkultur

Bei den regelmäßigen Nachmittags-Workshop wurden von den Kindern und Jugendlichen eigene Spielideen umgesetzt sowie Let's Play Videos erstellt. Gearbeitet wurde dabei mit altersgerechten Spielentwicklungsprogrammen wie Twine, Scratch oder Kodu. Das Projekt umfasste die Analyse von Spielmechaniken, Narrativen, Figuren, Design, World Building und

Regelwerken. Das Projekt wurde mit drei Workshop-Tagen zum Thema Let's Play abgerundet. Beim Let's Play-Workshop drehten die Jugendlichen kommentierte Videos vom eigenen Spielen. Hierbei wurden verschiedene Aspekte des Spiels, des eigenen Spielverhaltens sowie der Projektplanung und -durchführung (Storyboard, Aufnahme, Videoschnitt, Moderation) reflektiert.

Das Projekt wurde für zwei verschiedene Altersgruppen durchgeführt. Besonders schön, durch das Projekt konnten Jugendliche erneut mit der Bücherei in Kontakt gebracht werden.



04

Spieleentwicklung beginnt,
ganz analog, auf dem Papier

BERLIN: GAMEDESIGN IM FEZ

01.06.2018 bis 30.09.2018

Bündnispartner:

**FEZ Berlin, Wetek Berlin, Medien-
etage im Bürgerhaus Alt-Glienicke,
Stiftung Digitale Spielekultur**

FEZitty, die Hauptstadt der Kinder, ist ein vom FEZ organisiertes Ferienprogramm für Kinder zwischen sechs und 15 Jahren. Hier schnuppern Kinder in verschiedene Berufe rein. Sie entwickeln zum Beispiel Produkte im Blumenladen oder der Textilwerkstatt. Im Jahr 2018 wurde die FEZitty um das Gamestudio erweitert. In der Spieleentwicklung kommen unterschiedli-

che kreative Berufsfelder zusammen, um gemeinsam ein Produkt zu entwickeln, das möglichst viele Menschen begeistern soll. Die Kinder konnten mit altersgerechten Werkzeugen und Methoden eigene Spielideen umsetzen und so auf kreative Weise einen Einblick in die Vielfalt des Berufs Spieleentwicklung werfen.

Das Projekt fand an zwei Tagen pro Woche während der gesamten Sommerferien statt. Die Einarbeitung erfolgte zunehmend durch die anderen Teilnehmer*innen (Peer-to-Peer Methode).



05

Märchenrallye in Buxtehude

BUXTEHUDE: MÄRCHEN UND GAMES

01.08.2018 bis 15.12.2018

Bündnispartner:
Stadtbibliothek Buxtehude,
Hauptschule Buxtehude Süd,
Stiftung Digitale Spielekultur

Das Projekt umfasste einen regelmäßigen Nachmittags-Workshop und einen zweitägigen Workshop in den Herbstferien. Die Schüler*innen entwickelten unter Anleitung ein eigenes mobiles Spiel zum Thema Märchen. Genutzt wurde hierfür die Anwendung Actionbound. Letztlich entstanden so digitale Schnitzeljagden. Die Schüler*innen erlernten nicht nur wesentliche Fähigkeiten der Spieleentwicklung

und Projektdurchführung, sie erlebten Selbstwirksamkeit und setzten sich darüber hinaus aktiv mit ihrem Lebens- und Sozialraum und der Literaturgattung Märchen auseinander. Das Projekt begann mit einer Fotosafari zur Erkundung interessanter Plätze in der Stadt. Im Anschluss wurden Stories, Rätsel und Aufgaben geplant. In iterativer Arbeitsweise, die auch den Test des Spielstandes und die Fehlerbehebung umfasste, wurde so ein Spiel erstellt, das auch von Besucher*innen der Buxtehuder Märchentage gespielt wurde. Neben der digitalen Schnitzeljagd wurde auch ein Märchenfilm gedreht.



06

BERLIN: GAMESCAMP

01.08.2018 bis 30.10.2018

Bündnispartner:

**Fachstelle für Jugendmedienkultur
NRW e.V. / Computerprojekt
Köln e.V., Wetek Berlin, Medienetage
Bürgerhaus Alt-Glienicke gGmbH,
Stiftung Digitale Spielekultur**

Absoluter Höhepunkt des Jahres war das siebentägige Games-Ferienlager in den Herbstferien. 40 Kinder und Jugendliche aus den Bundesländern Berlin, Brandenburg und Nordrhein-Westfalen entwickelten in der Jugendherberge Wannsee eigene Spiele. Insgesamt verteilten sich die Kinder und Jugendlichen im Alter von zehn bis 17 Jahren auf vier verschiedene Workshops. Beim Workshop Creative Gaming konnten Jugendliche mit Hilfe des RPG Makers VX Ace eigene Abenteuer kreieren, Spielwelten bauen, Charaktere erstellen, Quests programmieren und spannende Stories erzählen.

Mario Kart 8 als Street Game

Der zweite digitale Workshop setzte auf die Programme Bloxels und VR-Co-Spaces. Die Bloxels-Sets bestehen aus einem Brett mit Schach-Muster und kleinen (Pixel-)Steinen, die in dieses Raster eingesetzt werden. So entstehen Pixelbilder, die mit dem Tablet fotografiert und von einer speziellen App in Level und Spielfiguren übersetzt werden. Beim Brettspiel-Workshop erwarben die durchgängig älteren Teilnehmer*innen zunächst ein Grundverständnis für Regelsysteme und Spieldesign. Im Anschluss wurden die Teilnehmer*innen mit der Entwicklung eines »großen« Spiels bis zum Ende des Camps betraut. Die Ergebnisse überzeugten spielerisch und optisch. Bei »Lost Bee« versuchen vier Spieler*innen ihre Bienen zum Ziel zu bringen, während sie Gefahren wie Spinnen und Windstößen ausweichen.

In »Fantasy Wars« treten drei Spieler*innen in einem taktischen Spiel an, welches den Konflikt zwischen Rainbow Kingdom, Candyland und Apfelstan (dem Obst Königreich) darstellt.

Beim Street Game-Workshop ließen sich die zwischen neun und zwölf Jahre alten Teilnehmer*innen von Spielen aus ihrem Medienalltag inspirieren. So wurde etwa eine analoge Version des Rennspiels Mario Kart 8 entwickelt. Die Kinder bauten hierzu »Karts« aus Umzugskartons. Wie beim Vorbild von Nintendo, standen den Rennfahrer*innen auch Wurfgegenstände (aus Schaumstoff) zur Beeinflussung des Rennens zur Verfügung. Auch das aktuell unter Jugendlichen heißgeliebte Fortnite wurde in die Realität übersetzt.

Eine hohe Betreuerquote macht auch notwendige Einzelsituationen möglich.





**Gearbeitet wurde in Gruppen,
einzeln und kleinen Teams**

Für besonderen Nervenkitzel am Abend sorgte das Überlebensspiel Slenderman, das auf dem gleichnamigen Gruselspiel basiert. Bei dem Spiel mussten die Kinder Gegenstände einsammeln, die über das Gelände verteilt waren. Dabei lauerte den Sammler*innen aber stets der Slenderman auf.

Der Street Game-Workshop eignete sich vor allem für die besonders lebhaften jüngeren Teilnehmer*innen, die dadurch die notwendige körperliche Auslastung erhielten. Die Herausforderung bestand für die Kinder darin, die Spielregeln zu analysieren und sich auf ein gemeinsames Regelsystem zu verständigen. Alle Ergebnisse wurden zum Abschluss im Rahmen einer Mini-Spielemesse präsentiert. Mit dem Projekt sollten u. a. Sach- und Medienkompetenz, Fähigkeiten der Projektplanung und -durchführung, der Kommunikation, Konfliktlösung, Kreativität, das Selbstvertrauen und die Frustrationstoleranz gestärkt werden.



07

**Klötze, die die Welt bedeuten.
Die Welten in Minetest bestehen sämtlich
aus tausenden quadratischen Blöcken.**

DRESDEN: MINETEST4KIDS

17.09.2018 bis 31.12.2018

**Bündnispartner:
Alternatives Zentrum »Conni«,
Medienkompetenzzentrum Dresden
e.V., Stiftung Digitale Spielekultur**

Minetest orientiert sich am internationalen Spiele-Hit Minecraft. Digitale Welten können nach Belieben erstellt, verändert und gestaltet werden. Beim Projekt spielen, planen und bauen junge Menschen gemeinsam. In regelmäßigen Workshops lernten sich die Kinder und Jugendlichen im Alter von acht bis 14 Jahren aus dem nahen Stadtumfeld besser kennen. So unterlagen alle Teilnehmer*innen typischen

gruppendynamischen Aspekten und lernten, sich nicht nur im digitalen, sondern auch im analogen Raum zu bewegen.

Der Workshop fand einmal die Woche im Alternativen Zentrum »Conni« statt, welches sich aktiv der Zusammenführung unterschiedlichster Lebensmodelle und dem interkulturellen Dialog verschrieben hat. Die Teilnehmer*innen erlernten auf spielerische Weise Medien- und soziale Kompetenz sowie Konfliktmanagement. Aber auch Themen wie Datenschutz, kreative Gestaltung sowie technische Fertigkeiten sollten gefördert werden. Das Projekt läuft im Jahr 2019 weiter.

Mit Klötzchen klotzen. Ganze Spielwelten können mit den kleinen Steinchen gebaut werden.



08

DRESDEN: GAMEDESIGN MIT BLOXELS

01.11.2018 bis 20.12.2018

**Bündnispartner:
Städtische Bibliotheken Dresden,
Medienkompetenzzentrum Dresden
e.V., Stiftung Digitale Spielekultur**

Der Workshop fand in der Zentralbibliothek der Dresdener Altstadt statt. Bloxels verbinden analoge und digitale Spieleentwicklung miteinander und bieten einen intuitiven und niedrigschwelligen Zugang. Die kleinen Pixelsteinchen werden zu Figuren und Spielwelten zusammengelegt, mit dem Tablet eingelesen und von besonderen Apps ins Digitale übersetzt. Einige Steinfarben stehen dabei

für bestimmte Gegenstände wie Münzen oder Gegner. Verhalten und Aktionen der Figuren und Gegenstände können in der App weiter definiert werden. Die Applikation eignet sich aufgrund der flachen Lernkurve und der niedrigen Einstiegshürde besonders gut für die Arbeit mit Kindern. Bloxels eignen sich vor allem bei Kindern, die aufgrund geringer Frustrationstoleranz schnelle Erfolgserlebnisse benötigen, um eine nachhaltige Teilnahme zu garantieren. Mit dem Projekt sollten die kreativ-künstlerischen Potentiale sowie das Selbstwirksamkeitsempfinden gestärkt werden. Das Projekt läuft im Jahr 2019 weiter.



09

Hier geht's nur weiter, wenn die Laser mittels Dimensions-Portale umgelenkt werden

DRESDEN: PORTAL 2-WORKSHOP

10.12.2018 bis 31.12.2018

Bündnispartner:

**Jugendhaus »Club Eule« e.V.,
Medienkompetenzzentrum Dresden
e.V., Stiftung Digitale Spielekultur**

Beim regelmäßigen Portal 2-Workshop im Jugendhaus Eule erstellen die Jugendlichen virtuelle Rätselwelten. Portal 2 ist ein preisgekröntes 3D-Jump'n'Run mit starker Puzzle-Komponente, das aus der Ich-Perspektive gespielt wird. Im Spiel bewegen sich die Spieler*innen durch Versuchsanlagen und müssen hierbei Rätsel lösen, die auf Räumlichkeit, Geometrie und logische Abfolgen setzen. Der Haupt-

teil des Spiels wird durch eine Geschichte rund um die alles-beherrschende künstliche Intelligenz GLADOS gerahmt, die nicht nur zufällig an HAL 9000, den böswilligen Computer aus dem Film 2001: A Space Odyssey, erinnert. Das Spiel bietet auch einen potenten Level-Editor zum Erstellen eigener Welten und Rätsel. Im Mittelpunkt der kniffligen Aufgaben stehen dabei die namensgebenden Portale, die durch die Spieler*innen erzeugt werden. Die Spieler*innen bewegen entweder sich selbst oder Gegenstände durch die Portale und damit durch das Level. Das Projekt läuft im Jahr 2019 weiter.



10

HAMBURG: **PLAY BARCAMP**

10.06.2018 bis 30.11.2018

Bündnispartner:

**Initiative Creative Gaming e.V.,
jaf – Verein für medienpädagogische
Praxis Hamburg e.V.,
Stiftung Digitale Spielekultur**

Barcamps sind offene Tagungen, deren Ablauf von den Teilnehmer*innen selbst entwickelt werden und auch innerhalb der Games-Branche sehr beliebt sind. Das Games Barcamp auf dem PLAY Festival in Hamburg richtete sich an Jugendliche im Alter von 15 bis 18 Jahren aus dem überregionalen Raum. Die Jugendlichen wurden im Vorfeld über Schnupperkurse und bestehende Bündnisse mobilisiert.

Die Ausstellung auf der PLAY: Zwischen Kunst und Spiel

Ziel war es, einen kritischen, kreativen und kompetenten Umgang mit Games anzuregen. Indem sich die Jugendlichen in Gesprächen, Workshops, Spielesessions und weiteren Angeboten mit Games auseinandersetzten, wurden alle vier Medienkompetenz-Dimensionen nach Baacke – Medienkritik, -kunde, -nutzung und -gestaltung – gefördert. Im Rahmen des Barcamps konnten die Jugendlichen zudem an den Angeboten des PLAY Festivals teilnehmen. Beim PLAY-Zukunftslabor wurden Fragen rund um die Zukunft der Spielewelt erörtert und gemeinsam neue Spielideen entwickelt. In der Speakers Corner hatten die Jugendlichen die Gelegenheit, öffentlich zu einem Thema ihrer Wahl zu sprechen.

An den offenen Probierstationen der PLAY konnten die Jugendlichen gemeinsam Experimentieren und Tüfteln. Beim Character Design Workshop (angeleitet von einem Art Director) ging es um die Konzeption und das Design von Figuren und Objekten. Die Teilnehmer*innen besuchten zudem die Ausstellung »Create a New Tomorrow«, in der, interaktive Installationen und alternative Spielideen gebündelt wurden. Die Eindrücke der Ausstellung wurden zusammen mit den Medienpädagog*innen reflektiert. Dabei kamen sie auch mit den Entwickler*innen ins Gespräch.

Im Rahmen des Festivalmottos führten die Jugendlichen Interviews und Gespräche mit den Festivalbesucher*innen. Zum Festivalabschluss präsentierten die Jugendlichen ihre Erkenntnisse aus dem Besuch von Workshops, der Ausstellung sowie Vorträgen und Gesprächen und stellten Lösungsideen für digitale Spiele der Zukunft vor.



BERLIN: WELTERKUNDUNG

10.11.2018 bis 31.12.2018

Bündnispartner:
Multifamilientherapeutische
Tagegruppe mit.ein.ander,
Klecks-Grundschule,
Stiftung Digitale Spielekultur

Bei dem Projekt in Pankow sollten sich die Kinder spielerisch mit ihrem Sozialraum und ihrer Rolle darin auseinandersetzen. Mit einer Gruppe von 16 bis 18 Teilnehmer*innen pro Termin näherten sich die Kinder teils bekannten, teils unbekanntem Spielen auf kreative Weise. Im ersten Termin haben die Pädagog*innen zum gemeinsamen Kennenlernen und gemeinsamen

Abstecken des Umfeldes eingeladen, in dem sich die Gruppe im Rahmen der Workshops maximal bewegen sollte. Hierzu wurde eine digital gestützte Rallye mit dem ortsbasierten Spieleentwicklungsprogramm Actionbound erstellt. Aufgrund der Wetterlage wurde das Programm zeitweilig auf Spieleentwicklung mittels Bloxels umgestellt. Wir kooperierten dort mit einer Tagesgruppe für Kinder, die derzeit nicht am normalen Unterrichtsgeschehen teilnehmen können. Besonders schön, einige der Kinder der Tagesgruppe arbeiten über das Projekt mit eben jener Klasse zusammen, in die sie integriert werden sollen. Das Projekt läuft im Jahr 2019 weiter.



12

Hinweise sammeln und kombinieren.

KÖLN: ESCAPE ROOM

05.10.2018 bis 25.11.2018

Bündnispartner:
Bauspielplatz Friedenspark e.V.,
AbenteuerHallenKalk,
Stiftung Digitale Spielekultur

Die Jugendlichen haben bei diesem Projekt ihren eigenen Escape Room gebaut. Die Grundzüge des Spielprinzips stammen dabei aus dem Spielgenre Adventure. Neben Computerspielen entstanden auch Umsetzungen als reales Gruppenspiel – gewöhnlich als Live Escape Games oder Escape Rooms bezeichnet. Kleine Personengruppen werden beim Live Escape

Game gemeinsam in einem Raum geführt und müssen einen Detektivfall innerhalb einer vorgegebenen Zeit mit Hilfe der darin versteckten Hinweise und Gegenstände lösen. Die Jugendlichen konstruierten dabei nicht nur die Struktur des Raums, sondern vor allem auch die Rätsel. Der Escape Room wurde abschließend auf dem Next Level Festival in Düsseldorf ausgestellt und von Workshop-Teilnehmer*innen selbst betreut.

Symbolbild: Planung, Diskussion, Ideenaustausch und Kommunikation sind zentrale Bestandteile der Spieleentwicklung.

13



NEURUPPIN: BUCH TRIFFT GAME

01.07.2018 bis 31.12.2018

Bündnispartner:

**Alexander-Puschkin-Oberschule,
Jugendfreizeitzentrum »Alte
Brauerei«, Fontanestadt Neuruppin,
Stiftung Digitale Spielekultur**

Im Jahr 2019 wird das Gamescamp unter dem Motto »Buch trifft Game« im Doppelpack (zweimal 10 Tage) in den Sommerferien in der Fontanestadt Neuruppin durchgeführt. Bereits im Jahr 2018 wurde mit der Mobilisierung von Teilnehmer*innen begonnen. Hierzu wurden Workshops bei bestehenden Bündnispartnern durchgeführt, bei denen die Teilnehmer*innen

ab einem Alter von zwölf Jahren für die Themen Spieleentwicklung und Literatur begeistert werden sollten. Das Camp ist eingebettet in das Jubiläumsprogramm »fontane.200«. Passend zum Namenspatron wird der Schwerpunkt bei diesem Camp auf die Themen Journalismus, Publizistik und Literatur gelegt. Die Teilnehmer*innen werden beim Camp eigene Spiele in Form eines GameJam zu diesen Themen und Schwerpunkten entwickeln. Die Teilnehmer*innen werden dabei aus der gesamten Bundesrepublik rekrutiert. Das Camp ist der Leuchtturm der Initiative »Stärker mit Games« für das Jahr 2019.

IMPRESSUM

Herausgeber

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH

Redaktion

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH

Layout

minkadu Kommunikationsdesign Berlin

Bildrechte

Titel (Key Visual): Dockschiff UG

Grafik Bündnis für Bildung: Franziska Platz 2018

Projekt 1: Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria

Projekt 2, 6, 8, 13: Jenny Neufeld und Stiftung Digitale Spielekultur

Projekt 3: Andrea Jannsen 2018

Projekt 4: Svenja Anhut 2018

Projekt 5: Brigitta Wortmann 2018

Projekt 7: 2019 The Minetest Team., <https://www.minetest.net>, CC-BY-SA 3.0

Projekt 9: Portal 2, Valve Entertainment 2011

Projekt 10: PLAY17 Ausstellung, Bente Stachowske / jaf e.V. 2017

Projekt 11: Actionbound OHG, <https://de.actionbound.com/>

Projekt 12: Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW e.V. 2018

Die Initiative »Stärker mit Games« ist ein Projekt der Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH und wird im Rahmen von »Kultur macht stark« vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert.



Kontakt

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH

Torstraße 6 | 10119 Berlin

Telefon +49 30 29049290

kontakt@stiftung-digitale-spielekultur.de

▶ www.stiftung-digitale-spielekultur.de

▶ www.staerkermitgames.de