

## PRESSEMITTEILUNG

### **„Stärker mit Games“: Initiative zur kulturellen Bildung von Kindern und Jugendlichen bis ins Jahr 2022 verlängert**

- Bundesweite Initiative der Stiftung Digitale Spielekultur zieht nach über zwei Jahren erfolgreiche Zwischenbilanz
- Bundesministerium für Bildung und Forschung fördert Projekt für weitere zwei Jahre
- Workshop-Angebote für Kinder und Jugendliche jetzt auch als Online-Formate

**Berlin, 18. Mai 2020: Die von der Stiftung Digitale Spielekultur ins Leben gerufene, bundesweite Initiative „Stärker mit Games“ wurde im Rahmen des Förderprogramms „Kultur macht stark – Bündnisse für Bildung“ um zwei weitere Jahre verlängert. Die Verlängerung ist Ausdruck der erfolgreichen Bilanz, die die Initiative mit ihren Games-Workshops und -Camps für bildungsbenachteiligte Kinder und Jugendliche seit dem Projektstart im Jahr 2018 ziehen kann. Seit Beginn der Coronakrise wurde das Angebot zudem konsequent auf Online-Formate umgestellt.**

Bis heute hat „Stärker mit Games“ mehr als 2.000 Kindern und Jugendlichen aus rund 40 Städten und Gemeinden die Teilhabe an kultureller Bildung ermöglicht. Die Initiative schließt bundesweit Bündnisse mit mindestens zwei lokalen Partnern auf kommunaler Ebene, um regelmäßige Nachmittags-Workshops sowie Ferien-Workshops und -Camps mit bildungsbenachteiligten Kindern und Jugendlichen durchzuführen. Thematisch drehen sich die Maßnahmen von Game-Design, über E-Sport bis hin zu Cosplay um die ganze Bandbreite der Games-Kultur und knüpfen dabei an Themen wie Theater, Film, Literatur und Musik an. Durch den partizipativen Charakter digitaler Spiele und die selbstverständliche Nutzung von Online-Tools unter den Spielenden konnten viele Angebote der Initiative seit April 2020 kurzfristig zu Online-Formaten weiterentwickelt werden.

„Games üben, unabhängig vom Bildungsweg, große Faszination auf Kinder und Jugendliche aus“, sagt Çiğdem Uzunoğlu, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. „Über zwei erfolgreiche Jahre ‚Stärker mit Games‘ bestätigen, dass sich diese Faszination nutzen lässt, um junge Menschen für ganz unterschiedliche Lerninhalte zu begeistern und ihre Sozialkompetenzen zu stärken. Games können so als Mittler zwischen der heutigen Jugendkultur und klassischen Bildungs- und Kulturthemen auftreten.“

„In fast allen Bundesländern haben wir inzwischen ‚Stärker mit Games‘-Bündnisse geschlossen. Das wäre ohne den Einsatz unserer Bündnispartner und engagierter Medienpädagog\*innen

natürlich nicht möglich“, sagt Niels Boehnke, Projektleiter der Initiative bei der Stiftung Digitale Spielekultur.

Die Initiative „Stärker mit Games“ ist Teil des Förderprogramms „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“ des Bundesministeriums für Bildung und Forschung: [www.buendnisse-fuer-bildung.de](http://www.buendnisse-fuer-bildung.de)

Weitere Informationen zu „Stärker mit Games“, inkl. der aktuellen Online-Angebote, auf: [www.staerkermitgames.de](http://www.staerkermitgames.de)

Einen Einblick in eines der Sommer-Camps 2019 bietet die folgende Videodoku bei YouTube: <https://youtu.be/kYDdiWMdfMM>

### **Über die Stiftung Digitale Spielekultur**

Wir sind die Stiftung der deutschen Games-Branche und Chancenbotschafterin für Games. Seit unserer Gründung im Jahr 2012 bauen wir Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Unsere gemeinnützige und bundesweit agierende Stiftung geht auf eine Initiative des Deutschen Bundestages und der deutschen Games-Branche zurück. Partner aus Bildung, Gesellschaft, Jugendschutz, Kultur, Medien, Politik, Pädagogik, Verwaltung und Wissenschaft beteiligen sich an unseren Projekten, Veranstaltungen und Studien. Ein ebenso divers besetzter Beirat gewährleistet unsere zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Unser Gesellschafter ist der game – Verband der deutschen Games-Branche. Informationen auf [www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de), sowie bei Facebook [@StiftungDigitaleSpielekultur](https://www.facebook.com/StiftungDigitaleSpielekultur) und Twitter [@Digitale\\_Spiele](https://twitter.com/Digitale_Spiele).

### **Kontakt**

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH  
Benjamin Hillmann  
Marburger Str. 2  
10789 Berlin  
Tel: +49/30/29 04 92 93  
E-Mail: [hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de](mailto:hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de)  
[www.stiftung-digitale-spielekultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielekultur.de)

### **Pressekontakt**

Quinke Networks GmbH  
Achim Quinke  
Bei den Mühren 70  
20457 Hamburg  
Telefon: +49/40/43 09 39 49  
E-Mail: [presse@quinke.com](mailto:presse@quinke.com)  
[www.quinke.com](http://www.quinke.com)