



SANDBOX GAMES IN DER KULTURELLEN BILDUNG

Partizipation erleben und demokratische
Prinzipien vermitteln

INHALT

Vorwort	4
Die Initiative „Stärker mit Games 2“ kurz erklärt	6
Sandbox-Spiele als Lernräume: Medienpädagogische Potenziale und Herausforderungen	8
Checkliste zum Einsatz von Minecraft in der kulturellen Bildung	16
Sandbox Games in der kulturellen Bildung – 10 Beispiele aus der Praxis	22
Themen- und Bündnisübersicht „Stärker mit Games 2“ – 2023	36
„Stärker mit Games 2“ – Das Jahr 2023 in Zahlen	52

LIEBE LESER*INNEN,

die Digitalität bestimmt unser gesellschaftliches Miteinander und auch in der Bildung wird der Einsatz digitaler Medien und Methoden intensiv diskutiert und erprobt. Laut einer aktuellen Erhebung des game – Verband der deutschen Games-Branche spielen 8 von 10 der 10 - 19-jährigen in ihrem Alltag digital. Dadurch bieten digitale Spiele als Werkzeug in der Jugendarbeit eine besondere Möglichkeit, den direkten Bezug zur Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen herzustellen. Über den reinen Unterhaltungswert hinaus, können sie sich mithilfe von Games in andere Rollen und Identitäten hineinversetzen, neue Perspektiven einnehmen und kreative Fähigkeiten weiterentwickeln.

Im Bereich der kulturellen Bildung nehmen Sandbox-Games eine herausragende Stellung ein. Sie ermöglichen es den Spieler*innen, ihre eigenen virtuellen Welten zu gestalten, zu verändern und sich selbst auszuprobieren – ohne feste Grenzen oder vorgegebene Wege. Diese Offenheit und Freiheit bieten eine wertvolle Grundlage, um mit Kindern und Jugendlichen auf Augenhöhe zu arbeiten. Indem wir an ihre Leidenschaft für Games anknüpfen und ihre Lebenswelt anerkennen, öffnen wir Türen zu neuen Lern- und Erfahrungsräumen.

Die Stiftung Digitale Spielekultur setzt sich dafür ein, den konstruktiven, kritischen und kreativen Umgang mit Games zu fördern. Unsere Workshops regen die Teilnehmer*innen dazu an, nicht nur zu spielen, sondern auch zu reflektieren und die Potenziale von digitalen Spielen bewusst zu nutzen. Gemeinsam möchten wir einen Raum für einen aktiven und reflektierten Umgang mit dem Medium schaffen.

In dieser Dokumentation präsentieren wir Ihnen Projekte aus dem Jahr 2023 und setzen dabei den Schwerpunkt auf den Einsatz von Sandbox-Games in der Bildungsarbeit. Außerdem lassen wir Expert*innen aus unseren Projekten zu diesem Themenschwerpunkt zu Wort kommen.

Wir hoffen, dass diese Einblicke Sie inspirieren und ermutigen, sich ebenfalls auf diese neuen Welten einzulassen und gemeinsam mit uns neue Wege der Bildungsarbeit zu beschreiten.

Viel Freude beim Lesen und Entdecken!

Nandita Wegehaupt
Geschäftsführerin
Stiftung Digitale Spielkultur



Malina Riedl
Programmleitung
Stiftung Digitale Spielkultur



DIE INITIATIVE „STÄRKER MIT GAMES 2“ KURZ ERKLÄRT

„Stärker mit Games 2“ ist eine Initiative der Stiftung Digitale Spielekultur, die bundesweit Bündnisse mit lokalen Partnern schließt, um Maßnahmen mit Kindern und Jugendlichen durchzuführen, die von Bildungsbenachteiligung betroffen sind.

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 27 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 Digitale Spielekultur 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*innen, Räumlichkeiten, Betreuung und Engagement in das Bündnis mit ein.

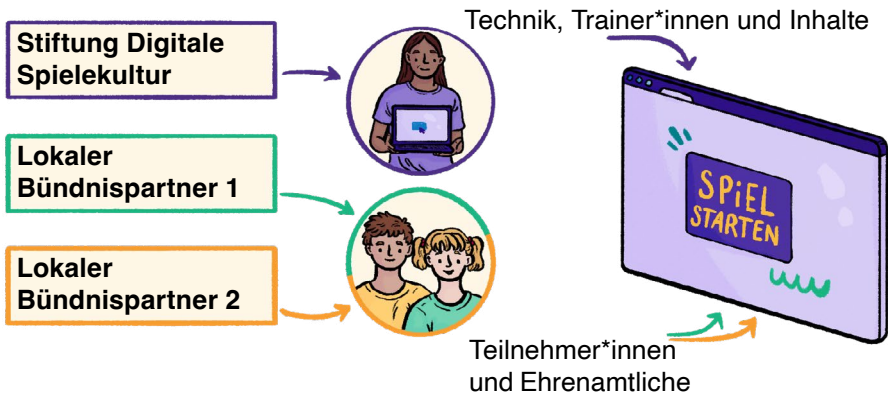
Die Projekte der Stiftung Digitale Spielekultur legen einen Schwerpunkt auf die Games-Kultur, umfassen aber auch ihre kulturelle Peripherie (Escape Rooms, Cosplay, Comics etc.). Sie können zudem Verknüpfungen mit anderen Kultursparten herstellen (Theater, Musik, Film, Literatur etc.).

“Stärker mit Games 2” 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 Elternabende durch.

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

Weitere Details finden Sie auf www.staerkemitgames.de.

BÜNDNIS FÜR BILDUNG



SANDBOX-SPIELE ALS LERNRÄUME:

Medienpädagogische Potenziale und Herausforderungen

Sandbox-Games zählen zu den vielversprechendsten digitalen Werkzeugen in der medienpädagogischen Praxis. Sie ermöglichen kreatives und kooperatives Lernen, fördern digitale Kompetenzen sowie Selbstwirksamkeit und unterstützen das interdisziplinäre Arbeiten. Gleichzeitig bedarf ihr Einsatz einer reflektierten Begleitung, um Herausforderungen wie Datenschutz, Ausgrenzung oder exzessive Mediennutzung zu begegnen. Der Beitrag fasst zentrale Chancen und Risiken zusammen und zeigt, warum Sandbox-Games als Baustein zukunftsfähiger Bildungsarbeit ernst genommen werden sollten.

OFFENHEIT ALS BILDUNGSPRINZIP

Sandbox-Games zeichnen sich durch ihre offenen, nicht-linearen Spielstrukturen aus. Diese Offenheit macht sie zu geeigneten Lernumgebungen für informelles, selbstbestimmtes und kreatives Lernen. Anders als bei zielgesteuerten Spielen geben sie keine festen Aufgaben vor, sondern fordern dazu auf, eigenständig Inhalte zu erschließen, Regeln zu definieren und Welten zu gestalten. Das entspricht grundlegenden Prinzipien moderner Bildung, bei denen Partizipation, Reflexion und Kollaboration im Mittelpunkt stehen. Medienpädagogisch betrachtet bieten Sandbox-Games ein experimentelles Lernfeld, das exploratives und interessengeleitetes Lernen ermöglicht. Spieler*innen können eigene Erfahrungen machen, Erfolge erzielen und selbstwirksam handeln. Dabei erwerben sie nicht nur technische Fähigkeiten, sondern auch soziale, kommunikative und kreative Kompetenzen, die über das Spiel

hinaus wirksam werden. Neben klassischen Plattformen wie Minecraft und quelloffenen Alternativen wie Minetest bzw. Luanti zählen auch Systeme wie Roblox zu den populären Sandbox-Games. Alle eint, dass sie offene Spielräume bieten, in denen Inhalte nicht nur konsumiert, sondern aktiv gestaltet werden.

KOMPETENZFÖRDERUNG IM DIGITALEN RAUM

Die Nutzung von Sandbox-Games begünstigt den Erwerb von Kompetenzen, die im Kontext zeitgemäßer Bildung unter dem Begriff der 21st Century Skills gefasst werden. Dabei rückt insbesondere das Zusammenspiel von Zusammenarbeit, kritischem Denken, kreativer Gestaltung und kommunikativer Aushandlung in den Vordergrund. Durch das gemeinsame Planen, Umsetzen und Reflektieren entstehen reale Lernprozesse in virtuellen Umgebungen, die sich nicht auf das Spiel beschränken, sondern in andere Kontexte übertragbar sind. Diese Verlagerung von klassisch-instruktivem Lernen hin zu selbstorganisiertem Gestalten entspricht dem Paradigmenwechsel, der aktuell viele Bildungsbereiche prägt.

MOTIVATION, INTERESSENORIENTIERUNG UND NACHHALTIGES LERNEN

Ein zentraler Vorteil von Sandbox-Games liegt in ihrer Nähe zur Lebenswelt der Spieler*innen. Viele nutzen diese Spielumgebungen bereits privat, was den Zugang zu Bildungsinhalten erleichtert. Die Verknüpfung von Spiel und Lernen führt nicht nur zu hoher Motivation, sondern auch zu längerfristiger Beschäftigung mit Inhalten. Besonders bei komplexeren Themen wirkt sich das interessengeleitete Lernen positiv auf das Verständnis und die Tiefe der Auseinandersetzung aus. Wenn Spieler*innen sich mit eigenen Ideen in ein Projekt einbringen können, steigt nicht nur das Engagement, sondern auch die Bereitschaft zur kritischen Reflexion und zur aktiven Mitgestaltung.



INTERDISZIPLINÄRE PERSPEKTIVEN UND PARTIZIPATIVE BILDUNG

Sandbox-Games sind nicht auf ein Fach oder Thema beschränkt, sondern lassen sich flexibel in verschiedenen Bildungskontexten einsetzen. Ihre Stärke liegt gerade in der Möglichkeit, fächerübergreifende Perspektiven einzunehmen und Themen wie beispielsweise Nachhaltigkeit, Demokratie, Stadtentwicklung oder Informatik miteinander zu verknüpfen. Damit eröffnen sie nicht nur neue Lernfelder, sondern fördern auch die Fähigkeit, Zusammenhänge zu erkennen und systemisch zu denken. Gleichzeitig wirken sie stärkend auf das Selbstbild der Spieler*innen, denn die Möglichkeit, eigene Ideen zu visualisieren und im digitalen Raum sichtbar zu machen, fördert das Gefühl von Teilhabe und Mitgestaltung. Wenn Bildung nicht nur rezipierend, sondern gestaltend erfahren wird, entsteht ein Raum für Empowerment.

INKLUSION, VERSTÄNDIGUNG UND SPRACHLICHE FÖRDERUNG

In heterogenen Lerngruppen zeigen sich Sandbox-Games als niedrigschwellige und inklusive Werkzeuge. Die visuelle, intuitive Interaktion ermöglicht auch solche Spieler*innen die Teilhabe, die sprachlich oder kulturell benachteiligt sind. Digitale Welten bieten Raum für Begegnung, in dem Sprache nicht immer das zentrale Medium sein muss. Gleichzeitig ergeben sich durch die Spielhandlungen vielfältige Sprechansätze, die zur Förderung von Sprachkompetenz beitragen können. Durch das gemeinsame Erarbeiten von Projekten entstehen Prozesse der Verständigung, die soziale Zugehörigkeit stärken und gegenseitiges Vertrauen aufbauen.

HERAUSFORDERUNGEN IN DER UMSETZUNG

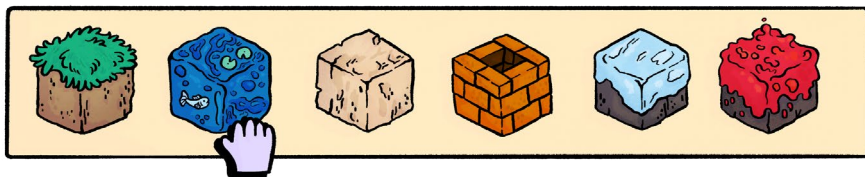
Trotz der vielen Potenziale sind auch die Grenzen und Risiken beim Einsatz von Sandbox- Games in der Bildung zu beachten. Häufig scheitern Projekte an technischen Voraussetzungen wie fehlender Hardware, unzureichendem Internetzugang, Datenschutzverordnungen oder mangelnden IT-Kenntnissen auf Seiten der pädagogischen Fachkräfte. Darüber hinaus bestehen datenschutzrechtliche Herausforderungen, insbesondere bei der Nutzung kommerzieller Plattformen, wie es bei Minecraft der Fall ist, die personenbezogene Daten verarbeiten oder In-App-Käufe ermöglichen. Die Abhängigkeit von proprietären Systemen steht im Spannungsverhältnis zu den Prinzipien offener Bildungsarbeit. Zwar existieren quelloffene Alternativen wie Minetest bzw. Luanti, doch bringen diese häufig höhere Einstiegshürden mit sich und sind in der Zielgruppe weniger bekannt. Besonders bei Plattformen wie Roblox, die über ein breites Angebot an nutzergenerierten Inhalten verfügen und in der Altersfreigabe (USK) mit 16 Jahren eingestuft sind, ist eine pädagogisch begleitete Nutzung unerlässlich. Die Inhalte können stark variieren, was den gezielten Einsatz im Bildungskontext erschwert. Gleichzeitig bietet diese Plattform kreative Potenziale, die sich bei sorgfältiger Auswahl und technischer Absicherung durchaus nutzen lassen.

Auch aus pädagogischer Perspektive bedarf der Einsatz digitaler Spielumgebungen einer sorgfältigen Planung. Nicht alle Spieler*innen verfügen über die gleichen Vorkenntnisse oder das gleiche Sicherheitsgefühl im Umgang mit virtuellen Räumen. Ohne geeignete didaktische Konzepte kann dies zu sozialer Ausgrenzung führen. Zudem bergen Sandbox-Games potenzielle Risiken wie übermäßige Bildschirmzeit, Realitätsflucht oder unkontrollierte Kostenfallen, welches ein Hauptkritikpunkt von Roblox ist. Diese Gefahren können nicht pauschal ausgeschlossen, aber durch medienpädagogische

Begleitung und Aufklärung deutlich minimiert werden. Ein weiterer Aspekt betrifft die physische Dimension des Lernens. Digitale Spielwelten bieten zwar kreative Freiräume, ersetzen aber keine sinnlich-körperlichen Erfahrungen. Vor allem bei jüngeren Zielgruppen sollte dies berücksichtigt und mit analogen Erfahrungsräumen ergänzt werden.

Die erfolgreiche Implementierung von Sandbox-Games in der Bildungspraxis hängt maßgeblich von der Qualifikation und Haltung der pädagogischen Fachkräfte ab. Neben grundlegenden IT-Kenntnissen, die den reibungslosen technischen Betrieb gewährleisten, sind vor allem didaktische Kompetenzen im Umgang mit offenen Lernumgebungen entscheidend. Pädagog*innen müssen in der Lage sein, die nicht-linearen Spielstrukturen zu nutzen, um selbstbestimmtes und exploratives Lernen zu initiieren und zu begleiten.

Dies erfordert eine Abkehr von klassisch-instruktiven Lehrmethoden hin zu einer Rolle als Lernbegleitung, welche Impulse gibt, Reflexionsprozesse anstößt und den Spieler*innen Raum für eigenständige Gestaltung lässt. Spezifische Fortbildungsangebote, die medienpädagogische, technische und didaktische Aspekte integrieren, sind daher unerlässlich, um Lehrkräfte auf diese veränderte Rolle vorzubereiten und ihnen die notwendige Sicherheit im Umgang mit digitalen Spielwelten zu vermitteln. Die Entwicklung von Best-Practice-Beispielen und der Aufbau von unterstützenden Netzwerken können zudem dazu beitragen, Ängste abzubauen und den Erfahrungsaustausch zu fördern.



REFLEXION, MEDIENKOMPETENZ UND PÄDAGOGISCHE VERANTWORTUNG

Sandbox-Games entfalten ihr pädagogisches Potenzial erst dann, wenn sie in didaktische Konzepte eingebettet werden, die Raum für Reflexion, kritische Auseinandersetzung und einen bewussten Umgang mit Medien bieten. Dazu ist es notwendig, die Spielmechanismen, ökonomischen Strukturen sowie die sozialen Dynamiken der Plattformen gezielt zu thematisieren. Medienkompetenz geht dabei weit über die reine Bedienung hinaus und umfasst auch die Fähigkeit zur Bewertung, Gestaltung und Reflexion digitaler Inhalte. Die Arbeit mit Sandbox-Games im Bildungskontext bietet somit eine hervorragende Gelegenheit, diese Kompetenzen zu fördern. Die Evaluation von Lernerfolgen stellt in offenen Lernumgebungen wie Sandbox-Games eine besondere Herausforderung dar, da herkömmliche, zielorientierte Messverfahren oft nicht ausreichen. Stattdessen sind adaptive Evaluationsansätze gefragt, die den Erwerb von „21st Century Skills“ wie Kreativität, Kollaboration, kritisches Denken und Problemlösungskompetenz erfassen können. Methoden wie Portfolios, Peer-Feedback, die Dokumentation von Gestaltungsprozessen oder qualitative Interviews mit den Spieler*innen eignen sich besonders, um den individuellen Lernfortschritt und den Erwerb überfachlicher Kompetenzen sichtbar zu machen. Dabei ist die Reflexion über den eigenen Lernprozess und die erzielten Ergebnisse – sowohl im Spiel als auch darüber hinaus – ein zentraler Bestandteil der Evaluation und trägt maßgeblich zur Förderung der Selbstwirksamkeit bei.

FAZIT

Sandbox-Games bieten vielseitige Möglichkeiten, Lernprozesse kreativ, kollaborativ und selbstwirksam zu gestalten. Sie ermöglichen interessengeleitetes und interdisziplinäres Lernen, schaffen Räume für Inklusion und Teilhabe und fördern zentrale Zukunftskompetenzen. Gleichzeitig stellen sie Anforderungen an Technik, Pädagogik und ethische Reflexion. Ein erfolgreicher Einsatz verlangt daher nicht nur Offenheit und Begeisterung für digitale Medien, sondern auch eine bewusste, strukturierte und kritische Herangehensweise. In einer zunehmend digitalisierten Gesellschaft sind Sandbox-Games keine Spielerei – sie sind ein ernstzunehmender Bestandteil zeitgemäßer Bildung.

Über den Autor

Benjamin Heinemann ist freiberuflicher Medienpädagoge und unter anderem für die Initiative Creative Gaming e. V. tätig und hat sich auf die Themen digitale Spielkultur und Künstliche Intelligenz spezialisiert. In seiner Arbeit entwickelt und begleitet er kreative Bildungsformate rund um Games,

insbesondere in den Bereichen Game Design, Storytelling und digitale Partizipation. Er arbeitet bundesweit mit Schulen, Kultureinrichtungen und Trägern der Kinder- und Jugendhilfe zusammen.



CHECKLISTE ZUM EINSATZ VON MINECRAFT IN DER KULTURELLEN BILDUNG

Minecraft-Workshops sind ein Türöffner für Themen von Teamwork bis Stadtplanung, verlangen aber ein durchdachtes Setup. Der folgende Leitfaden bündelt die wichtigsten technischen Entscheidungen (Java vs. Bedrock, Hosting, Server-Konfiguration) und nennt bewährte Admin-Befehle sowie Plugins, damit eine reibungslose Arbeit mit Kinder- oder Jugendgruppen erfolgen kann.

Warum Minecraft?

- meistverkauftes Videospiel der Welt (über 300 Millionen Exemplare) – Garant für Motivation in Workshops.
- Bis heute über 1,5 Mio. Aufrufe auf YouTube, bei 8- bis 18-Jährigen besonders präsent
- Fördert mit offenen Welten (Sandbox-Prinzip) Kreativität, Kooperation und System Thinking und lässt sich dank Minecraft Education sogar direkt in Unterrichtssettings einbinden.
- Ermöglicht niedrigschwelligen Einstieg zu komplexen Themen wie Demokratieverständnis, Kooperation, Strategie, Umwelt und Ressourcen, Architektur, Design, Programmieren, Filmerstellung (Kameraführung, Memes, Machinimas)
- Freigegeben ab 6 Jahren, wird aber auch gerne von Älteren oder Erwachsenen gespielt

Was sind die technischen Voraussetzungen?

HARDWARE & ACCOUNTS

- Ein Laptop oder/PC mit Maus pro Teilnehmer*in
- Pro Gerät ein eigener Microsoft-Account; gleich klingende Anzeige-Namen vermeiden, um Verwirrung im Chat vorzubeugen; Filmfiguren, Gamer*innen oder andere positive Vorbilder zur Namensgebung nutzen
- Mindestbandbreite: >5 Mbit Up/Down; bei instabilem WLAN mobilen LTE-Router als Backup mitbringen

JAVA- ODER BEDROCK-EDITION?

Es gibt zwei Editionen des Minecraft-Spiels: Java und Bedrock. Minecraft wurde 2011 vom Entwickler in der Programmiersprache Java entwickelt. Die Bedrock-Edition wurde plattformübergreifend für Konsolen und Mobilgeräte in C++ entwickelt. Die ursprüngliche Java-Edition wird als erweiterungsoffene PC-Variante weiter gepflegt, um die große Desktop-Gemeinde nicht zu verlieren. Mittlerweile gibt es auch Plugins (GeyserMC, <https://geysermc.org/>), die ein Zusammenspiel beider Editionen auf einem Java-Server möglich machen.

Java-Edition

Plattformen: Windows, macOS, Linux

Tausende kostenlose Mods/Shader

Bedrock-Edition

Plattformen: Windows, Konsolen, Mobile

Nur Marketplace-Add-ons

Java bietet **offenes Modding-Ökosystem** (MCreator, <https://mcreator.net/>) und die größte Plugin-Auswahl.

HOSTING & SERVERWAHL

Szenario: Schneller Einstieg, < 20 Spieler*innen
Empfehlung: Nitrado Gameserver
Begründung: Fertig vorkonfiguriert, App-Verwaltung, 24/7- Support

Szenario: Größeres Projekt- Cluster, viele Welten
Empfehlung: Hetzner Cloud (CAX-Instanzen)
Begründung: Preis/Leistung stark; ARM-VPS mit 16 GB RAM liefert >10 % mehr
Chunk-Durchsatz als x86-Variante

WICHTIGE SERVER.PROPERTIES-OPTIONEN

- gamemode= survival / creative – passend zum Didaktik-Ziel wählen.
- white-list=true sperrt Fremde aus; Accounts vorher mit / whitelist add Name eintragen.
- pvp=false, wenn Konflikte vermieden werden sollen.
- enable-command-block=true nur, wenn Sie gezielt Automationen bauen; sprengkräftige Befehle per Command-Block deaktivierbar.

ADMIN-BEFEHLE FÜR DEN WORKSHOP

Zweck	Befehl (Slash)
Spieler*in teleportieren	/tp [Name X Y Z]
Spielmodus ändern	/gamemode creative [Name]
Schwierigkeit schalten	/difficulty peaceful ...
Wetter/Tagzeit	/weather clear, /time set day
Lag durch Mobs lösen	/kill @e[type=!player] vorsichtig nutzen

MUST-HAVE-PLUGINS (JAVA/PAPER-SERVER)

CoreProtect: Protokolliert Block-Änderungen, rollt Zerstörungen rückgängig – Unverzichtbar gegen Griefing (Vandalismus im *Multiplayer*-Modus)

Vulcan Anti-Cheat: Packet-basiertes System erkennt Flight-, Reach- & Speed-Hacks und kickt Cheater*innen automatisch, besonders wichtig bei Onlineteilnehmer*innen, die ihre eigenen Laptops/PCs nutzen.

LuckPerms: Granulares Rechte-Management; Rollen statt pauschaler OP-Status

WorldEdit: Schnell große Flächen füllen, kopieren, schematics laden; spart Bau- Zeit

COMMUNITY & RESSOURCEN

- *Minecraft-Wiki* deckt Befehle, Redstone und Server-Technik in Tiefgang ab.
- Die Modding-Plattform *Modrinth* oder *CurseForge* hostet über 90.000 Mods von 30.000 Creators, Kreativ-, Lern- oder Technik-Mods erweitern Workshops spielerisch.
- YouTube-Kanäle erklären WorldEdit-Kommandos anschaulich.



Checkliste ✓

- Einen Laptop oder PC mit Maus pro Teilnehmer*in
- Minecraft-Java-Account und eindeutiger
- Spieler*innenname
- Server gebucht
- (benötigte Slots = Teilnehmer*innenzahl + 2)
- server.properties angepasst
 - Whitelist aktiv
 - PvP-Regel gesetzt
 - Spielmodus und Schwierigkeit definiert
- Notfall-Befehle notiert (tp, gamemode, kill @e...]
- Plugins installiert
 - CoreProtect
 - Vulcan Anti-Cheat
 - LuckPerms mit Rollenverteilung
 - WorldEdit (Bauanleitung getestet)
- Backup-Internet (LTE-Router) griffbereit
- Testlauf vor Ort mit 2 Spieler*innen
- (Lag-Check) möglich

Viel Spaß beim Planen und Spielen!

Über die Autorin

Brigitta Wortmann ist freiberufliche Medienpädagogin, Storytellerin und Musikerin. Seit über zwei Jahrzehnten entwickelt und leitet sie praxisorientierte Bildungsangebote für Kinder und Jugendliche – von Minecraft- und Game-Design-Workshops bis zu Hörspiel- und Videoprojekten. Nach dem Masterstudium „Handlungsorientierte Medienpädagogik“



an der Donau-Universität Krems gründete sie die Wortmann Medienwerkstatt, in der sie digitale Spielkultur mit kreativem Storytelling verbindet und so Medienkompetenz umfassend fördert.

SANDBOX GAMES IN DER KULTURELLEN BILDUNG

10 Beispiele aus der Praxis

Bassum:

MINECRAFT - MODS ERSTELLEN UND TESTEN, ACHIEVEMENT-CAMP

Bündnispartner:

- Mütter-Kinder-Zentrum Bassum e.V.
- Familienzentrum Bassum, Stadt Bassum
- Stiftung Digitale Spielekultur

Im Projekt „Minecraft - Mods erstellen und testen, Achievement-Camp“ lag der Fokus vor allem auf der Vermittlung technischer Kompetenzen durch das Sandbox-Game Minecraft.

Teilnehmende zwischen 10 und 16 Jahren lernten, wie man mit kostenloser Software wie MCreator und der 3D-Gestaltungs-App Blockbench eigene Erweiterungen – sogenannte „Mods“ (=Modifikationen) – für Minecraft erstellt. Dabei begannen die Teilnehmer*innen mit der Entwicklung eines neuen Spielblocks, dem sie ein eigenes Aussehen und besondere Eigenschaften gaben. Schnell wurde deutlich, wie viel technisches Verständnis hinter scheinbar einfachen Spielelementen steckt. Hier bot sich ein spannender Einblick in die Welt des Game Designs.

Der Kurs war abwechslungsreich aufgebaut. Kurze Theorieeinheiten wechselten sich mit praktischen Übungsphasen ab. Die Kinder und Jugendlichen konnten ihre eigenen Modifikationen direkt im Spiel testen, auftretende

Fehler erkennen und selbstständig beheben. Diese Trial-and-Error-Methode förderte den Lernerfolg und das technische Verständnis besonders effektiv.

Am Ende wurden die selbst entwickelten Mods auf der bekannten Plattform CurseForge hochgeladen und erreichten dort bis zu 152 Downloads. Es war ein großer Erfolg für die jungen Entwickler*innen und ein motivierender Einstieg in die Welt der digitalen Spieleentwicklung.



Berlin, Hellersdorf-Kaulsdorf: MINECRAFT TRIFFT ROLLENSPIEL - KREATIVE TEILHABE UND SPIELWELTEN ERLEBEN

Bündnispartner:

- Kinder- und Jugendfreizeiteinrichtung Villa Pelikan, AWO Kreisverband Berlin Spree-Wuhle e.V. II
- Jugendfreizeiteinrichtung JuKiez96, FiPP e.V.
- Kinder- und Jugendfreizeiteinrichtung KOMPASS, KOMPASS-Haus im Stadtteil
- Walddritter e.V.
- Stiftung Digitale Spielekultur

Im Rahmen des Ferienprojekts „Minecraft trifft Rollenspiel – Kreative Teilhabe und Spielwelten erleben“ konnten die Teilnehmer*innen ihre Begeisterung für Minecraft mit der analogen Welt des Live-Rollenspiels verbinden. Ziel war es, soziale Kompetenzen, Demokratieverständnis und Kreativität spielerisch zu fördern.

Die Teilnehmenden entwickelten in kleinen Teams eigene Geschichten, gestalteten passende Kostüme und Requisiten selbst und bauten ihre Szenerien gemeinsam auf. Im Anschluss spielten sie ihre Abenteuer gegenseitig durch. Dabei nahmen sie abwechselnd die Rolle der Darstellenden und des Publikums ein.

Begleitet von pädagogischen Fachkräften lernten die Gruppen, sich abzustimmen, Konflikte zu lösen und Ideen gemeinsam umzusetzen. Durch das kreative Arbeiten entstanden immersive Spielwelten, die digitale Minecraft-Elemente auf fantasievolle Weise ins echte Leben übertrugen.

Eingeleitet wurde das Programm durch einen Ausflug ins Berliner Computerspielmuseum, bei denen die Teilnehmenden in einer Führung mehr über Spielentwicklung

und Game Design erfuhren. Das Projekt verband so digitale Bildung, kulturelle Teilhabe und spielerisches Lernen auf kreative Weise miteinander.



Dresden: **MINETEST4CITY - BAU DIE STADT DER ZUKUNFT**

Bündnispartner:

- Medienkulturzentrum Dresden e.V.
- Alternatives Zentrum Conni
- Stiftung Digitale Spielekultur

Im Rahmen des Sommerferienworkshops „Minetest4city“ entwickelte eine Gruppe von 15 Teilnehmenden ein Konzept für eine zukunftsfähige Stadt mit dem Schwerpunkt globaler Klimaschutz. Dieses Konzept wurde in eine vorbereitete Welt im Open-Source-Spiel LuanT (ehemals Minetest) eingebettet. Das Projekt fand teils digital in der virtuellen Spielwelt und

teils analog im echten Raum statt. Die Teilnehmenden mussten für den Bau ihrer Stadt der Zukunft gemeinsam Lösungen für aktuelle Umweltprobleme wie Artensterben, Ressourcenknappheit oder CO₂-Ausstoß finden. Neben Gruppenarbeitsphasen und Diskussionsrunden erhielten die Teilnehmer*innen auch fachlichen Input. Ein Stadtentwicklungsexperte sprach über Wohnen, Arbeiten und Leben in der Stadt, über die Verkehrswende und die Bedeutung von Grünflächen in der Stadt. An einem anderen Tag hielt ein Professor der TU Dresden einen Vortrag zum Thema Mobilitätswende. Und schließlich wurde in einem Besuch des Kinder- und Jugendbüros Dresden aufgezeigt, was Beteiligung eigentlich heißt und wie Kinder und Jugendliche ihre Meinung in Dresden einbringen können. Somit wurden über den Workshop hinaus konkrete Partizipationsangebote geschaffen.

Der Workshop förderte nicht nur das Verständnis für das globale Klimasystem, sondern auch Teamarbeit, Problemlösungskompetenzen und demokratisches Denken. Dabei wurde deutlich, wie sich Spielwelten als altersgerechtes, handlungsorientiertes und partizipatives Medium zur Vermittlung komplexer Themen wie dem Klimawandel eignen.



Garmisch-Partenkirchen: MINECRAFT - NETZWERK UND HANDEL, WIR BAUEN EINE GROSSSTADT

Bündnispartner:

- Kreisjugendring Garmisch-Partenkirchen
- Jugendtreff Oberammergau
- Stiftung Digitale Spielekultur

Im Verlauf des Online-Kurses „Minecraft - Netzwerk und Handel, wir bauen eine Großstadt“ entstand eine beeindruckende virtuelle Stadt, die sich von einem kleinen Dorf zu einer komplexen Großstadt mit vielfältiger Infrastruktur entwickelte. Vom Bau eigener Häuser bis hin zu Großprojekten wie U-Bahn-Systemen, Einkaufszentren, Museen und Rathäusern wurde gemeinschaftlich am stetigen Wachstum der kollektiv imaginierten Lebenswelt gearbeitet. Durch gemeinsam organisierte „Tagesausflüge“ in der Spielwelt wurden Materialien gesammelt, um den weiteren Ausbau der Stadt zu ermöglichen.

Ein zentraler Schwerpunkt lag auf dem Erwerb technischer Fähigkeiten: Die 19 Teilnehmenden lernten, einen eigenen Server auf Basis von Linux mit Tools wie Pterodactyl und Cloudflare selbstständig zu verwalten und mit Überwachungsprogrammen wie Vulcan oder CoreProtect zu arbeiten. Auch der souveräne Umgang mit Kommunikationsplattformen wie Zoom und Discord sowie das Lösen von technischen Problemen gehörten zum Lernprozess.

Im Bereich der Kommunikation entwickelten die Jugendlichen ein sicheres und reflektiertes Verhalten in Online-Räumen. Sie lernten, respektvoll miteinander umzugehen, Feedback konstruktiv zu äußern und Konflikte fair zu besprechen. Mithilfe von pädagogischer Begleitung und integrativer

Mediationsansätze übernahmen die Jugendlichen zunehmend Verantwortung und lernten, Konflikte eigenständig zu erkennen und zu lösen.



Lüdenscheid: MINECRAFT – KNOBELEIEN MIT REDSTONE-TECHNIK

Bündnispartner:

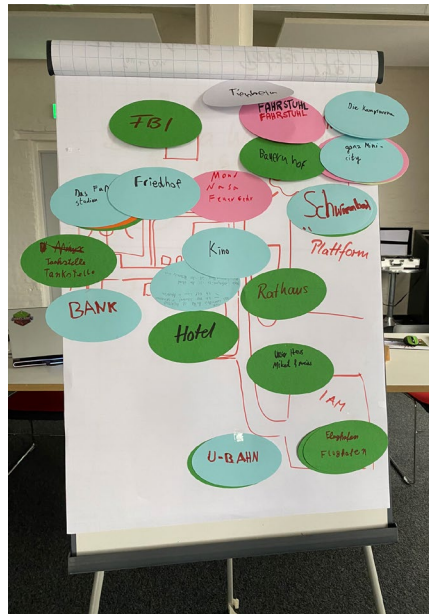
- Stiftung Phänomenta Lüdenscheid
- CVJM Lüdenscheid-West e.V.
- Stiftung Digitale Spielekultur

Im Rahmen des Projekts „Minecraft – Knocheleien mit Redstone-Technik“ bauten die Teilnehmer*innen gemeinsam eine virtuelle Stadt in Minecraft. Ziel war die Förderung von Medienkompetenz, Teamarbeit und kreativer Gestaltung. Dabei lernten die Teilnehmenden technische Grundlagen wie die Redstone-Mechanik zur Simulation elektrischer

Schaltungen kennen und setzen Plugins wie WorldEdit oder CoreProtect zur Vereinfachung von Bauprozessen und Fehlerbehebung ein.

Die Stadtplanung erfolgte kooperativ. In Kleingruppen entwarfen die Teilnehmenden Straßen, Gebäude und Tunnel, verteilten Aufgaben und trafen gemeinsame Entscheidungen. Durch Peer-Learning unterstützten sich die Kinder und Jugendlichen gegenseitig bei technischen und gestalterischen Herausforderungen. Eigene Bauprojekte, Rollenspielelemente und kleine Herausforderungen förderten die kreative Entfaltung.

Der Kurs verband kurze Theorieeinheiten mit viel Praxis. Die pädagogische Begleitung erfolgte durch aktives Mitspielen und Hilfestellung bei komplexeren Vorhaben. Am Ende entstand eine detailreiche, automatisierte Stadt mit besonderen Highlights wie animierten Redstone-Installationen. Der abschließende gemeinsame Rundgang wurde als Video dokumentiert und online veröffentlicht.



Niebüll:

EINE MINECRAFT-WELT ENTSTEHT - EINFACHE BAUTEN, KOOPERATIONEN UND HANDEL

Bündnispartner:

- Familienzentrum Niebüll
- Haus der Jugend Niebüll
- Stiftung Digitale Spielekultur

Im Haus der Jugend Niebüll fand ein wöchentlicher Kurs statt, der als hybrides Angebot konzipiert war. Während die Teilnehmenden vor Ort im Jugendtreff gemeinsam in der Minecraft-Welt aktiv waren, wurde der Workshop digital über Zoom begleitet und angeleitet. Ziel war es, Spiel- und Lernprozesse in Minecraft medienpädagogisch zu begleiten, zu fördern und gemeinsam zu reflektieren.

Die offene, unkomplizierte Atmosphäre ermöglichte eine flexible Teilnahme. Eine feste Kerngruppe war regelmäßig dabei, andere kamen je nach Möglichkeit – und genau diese Offenheit machte den Kurs besonders zugänglich. Der Kurs bildete die Grundlage für eine dreiteilige Workshop-Reihe (Basis, Erweiterung, Expert*innen) und verfolgte einen klaren Fokus: Die Förderung von Medienkompetenz, Teamarbeit, Kreativität und sozialer Entwicklung.

Gemeinsam lernten die Teilnehmenden den Umgang mit Multiplayer-Servern, Mods (modifizierte Spielinhalte), digitalen Kommunikationswegen und technischen Herausforderungen. Sie planten eigene Bauprojekte, entwickelten kreative Ideen, lösten Probleme im Spiel und unterstützten sich gegenseitig, oft ganz selbstverständlich und auf Augenhöhe.

Regelmäßige Reflexionsrunden sowie Peer-to-Peer-Lernen stärkten nicht nur das technische Verständnis, sondern auch Selbstvertrauen, Hilfsbereitschaft und Verantwortungsbewusstsein.



Ostercappeln: MINECRAFT - ARCHITEKTUREN, STADTPLANUNG, INNENARCHITEKTUR

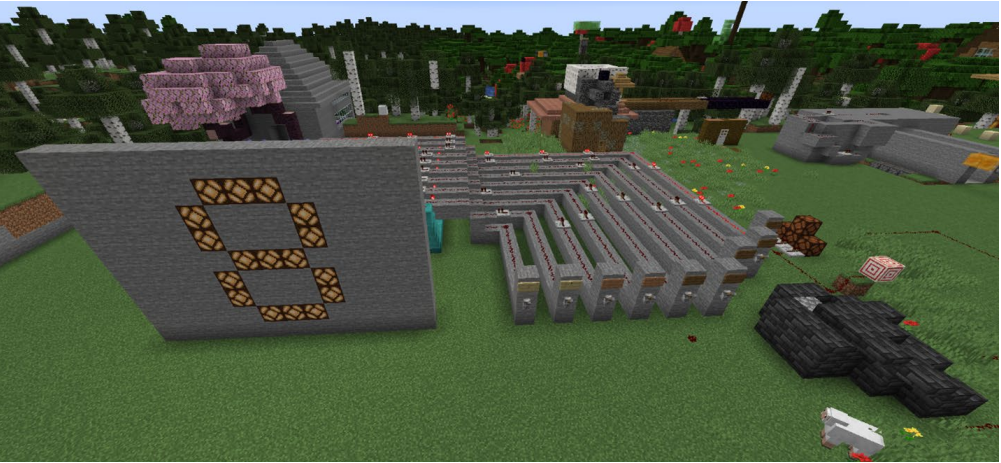
Bündnispartner:

- Jugendpflege der Gemeinde Ostercappeln
- Ludwig-Windthorst-Schule Ostercappeln
- Stiftung Digitale Spielekultur

Im hybriden Minecraft-Kurs arbeiteten Kinder und Jugendliche zwischen 10 und 13 Jahren an eigenen und gemeinsamen Bauprojekten rund um Architektur, Stadtplanung und Innenarchitektur. Nach kurzen Theorieimpulsen über Zoom setzten sie ihre Ideen entweder im Jugendtreff oder von zuhause aus um. Ein besonderer Schwerpunkt lag auf der architektonischen Zeitreise, bei der Welten aus verschiedenen Epochen mit kreativen Details gestaltet wurden, einschließlich durchdachter Inneneinrichtungen.

Der Kurs förderte nicht nur die Freude am Bauen, sondern auch Medienkompetenz, Teamarbeit, kreatives Denken und technisches Verständnis. Die Teilnehmenden lernten einen verantwortungsbewussten Umgang mit Accounts,

Passwörtern und Serverrechten und das Hinterlassen digitaler Spuren zu reflektieren. Es entstand ein lebendiger Lernraum, in dem digitale und soziale Fähigkeiten spielerische und kreative Weise weiterentwickelt werden konnten.



Radebeul: MÄRCHEN MEETS MINECRAFT

Bündnispartner:

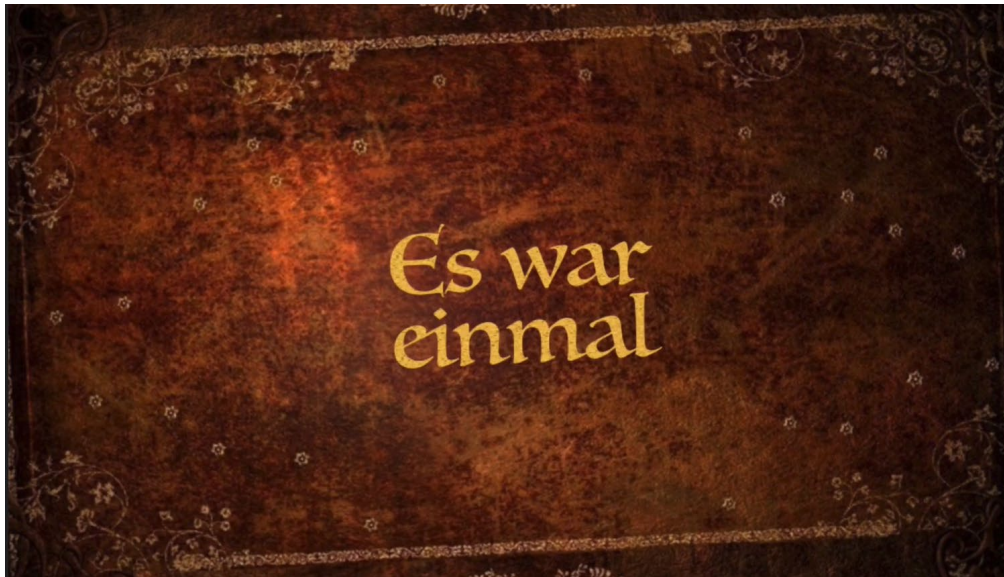
- Hort Wirbelwind in Trägerschaft des Regionalverband Volkssolidarität Elbtalkreis-Meißen e.V.
- Kreisjugendring Meißen e.V., Koordinations-und Beratungsstelle
- Stiftung Digitale Spielekultur

Im Projekt „Märchen meets Minecraft“ entwickelten Kinder auf kreative Weise eigene Märchenwelten in der digitalen Spielumgebung von Minecraft. Ziel war es, ihre Lebenswelten mit klassischen Geschichten zu verknüpfen, gemeinsames

Erzählen und Bauen anzuregen sowie eigene Filme innerhalb des Spiels zu gestalten.

Die Kinder nutzten iPads mit der Minecraft-App, ergänzend standen Bücher zu bekannten Märchen sowie ein Koffer voller Minecraft-Literatur zur Verfügung, um sowohl die Geschichten besser zu verstehen als auch kreative Bauideen im Spiel umzusetzen. In kleinen Gruppen wurden Märchenelemente nachgebaut, eigene Szenen entwickelt und mit Minecraft-typischen Mitteln dargestellt. Dabei entstanden lebendige und vielfältige Fantasiewelten, die sowohl gestalterisch als auch inhaltlich beeindruckten.

Zum Abschluss erstellten die Teilnehmenden einen Film, der die unterschiedlichen Minecraft-Märchenwelten präsentierte. Die fertige Präsentation zeigte eindrucksvoll, wie spielerisch und fantasievoll Kinder mit digitalen Werkzeugen Geschichten gestalten können – mit viel Kreativität, Teamarbeit und Freude am digitalen Erzählen.



Sangerhausen:

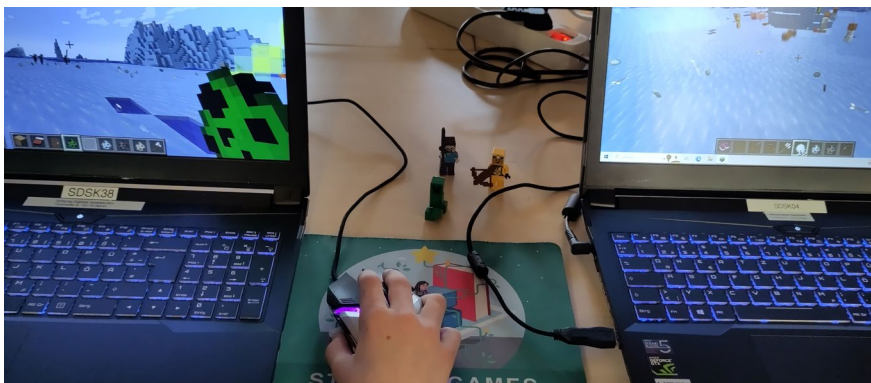
MINECRAFTLER - KINDER UND JUGENDLICHE SPIELEN UND PROGRAMMIEREN IN MINECRAFT

Bündnis:

- Kirchenkreis Eisleben-Sömmerda, c/o Chr. Jugend- und Kulturzentrum TheO'door
- Kreis- Kinder und Jugendring Mansfeld-Südharz e.V.
- Stiftung Digitale Spielekultur

Im Projekt „Kinder und Jugendliche spielen und programmieren in Minecraft“ beschäftigten sich siebzehn Teilnehmer*innen mit der Frage, wo sich junge Menschen in Sangerhausen aufhalten. Gemeinsam erkundeten sie verschiedene Treffpunkte in der Stadt – sowohl offizielle Einrichtungen wie Jugendclubs als auch informelle Orte, an denen Jugendliche sich aufhalten. Diese Eindrücke setzten die Kinder und Jugendlichen zwischen 7 und 17 Jahren anschließend kreativ in Minecraft um und gestalteten ihre eigene virtuelle Jugendstadt.

Neben dem Bauen lernten sie auch grundlegende Programmierfunktionen im Spiel kennen. Den Abschluss bildete eine Präsentation, bei der die Teilnehmenden ihr virtuelles „Sangerhausen“ Eltern, Geschwistern und eingeladenen Politiker*innen vorstellten. Das Projekt verband digitale Bildung mit lokaler Stadtwahrnehmung und bot Raum für Mitgestaltung und kreative Zukunftsideen.



Weimar:

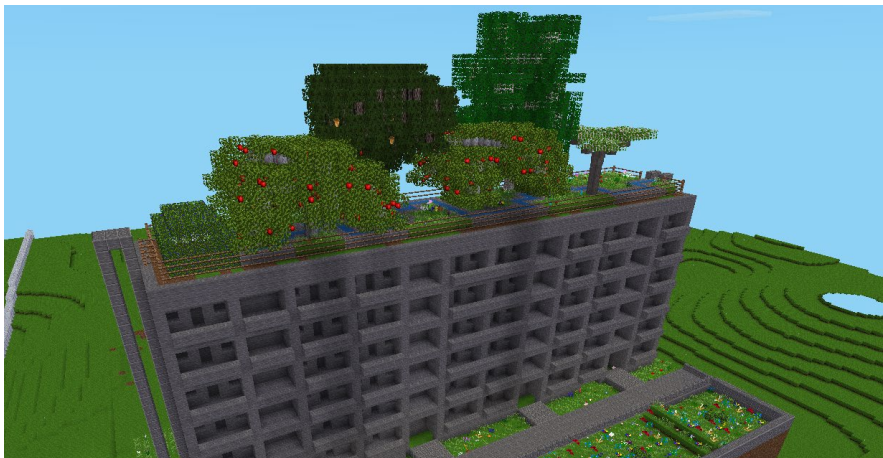
FREIRAUM SPIELRAUM BAURAUM - MINETEST PLAYGROUND 01

Bündnis:

- Mini Verlag der Buchkinder Weimar e.V.
- Other Music Academy e.V.
- Stiftung Digitale Spielekultur

Im Rahmen des Projekts „Digital Playground“ setzten sich Kinder und Jugendliche kreativ mit der zukünftigen Gestaltung des Spielplatzes am Zeughof auseinander. Ziel war es, Erkenntnisse aus früheren Beteiligungswerkstätten (2018–2022) in eine digitale Form zu übertragen. Mit Hilfe des Open-Source-Spiels Lianti (ehemals Minetest), wurden die gesammelten Ideen als virtuelle 3D-Modelle im Sandbox-Game umgesetzt.

Der Workshop ermöglichte den Teilnehmenden, selbst zu digitalen Stadtplaner*innen zu werden und ermöglichte somit eine aktive Teilhabeerfahrung. Im Kreativmodus bauten sie gemeinsam eine virtuelle Version ihres Wunschspielplatzes und durchlebten und reflektierten dabei demokratische Prozesse. Sie entwickelten neue Perspektiven und lernten dabei räumliches Denken, Teamarbeit sowie kulturelle Ausdrucksformen kennen.



THEMEN- UND BÜNDNISÜBERSICHT

„STÄRKER MIT GAMES 2“ – 2023

In neue Rollen schlüpfen, Welten bauen und Geschichten erzählen

Digitale Spiele eröffnen vielfältige Räume für kreatives Gestalten, gemeinsames Lernen und kulturelle Teilhabe. Neben den Sandbox Games greift Stärker mit Games 2 zahlreiche weitere Phänomene digitaler Spielkulturen auf und nutzt sie als praxisnahe Zugänge zu kultureller Bildung. Die folgende Übersicht gibt einen Einblick in die Themen, Projekte und Bündnisse, mit denen wir 2023 gearbeitet haben.

Cosplay

Cosplay (kurz für Costume Play) ist eine Fanpraxis, bei der es darum geht, selbst in die Rolle von Lieblingscharakteren aus der Popkultur zu schlüpfen. In unseren Cosplay-Workshops konnten Kinder und Jugendliche sich im kreativen Handwerk üben und selbst Requisiten wie Kostüme, Diademe, Masken, Zauberstäbe oder viele andere Gegenstände aus ihren Lieblingsspielen, Romanen, Serien und Filmen gestalten. Dabei lernten sie unterschiedliche Techniken und Materialien aus der Cosplay-Kultur kennen und durften sich in einem sicheren Raum in anderen Rollen ausprobieren.

Freiburg: ZAUBERSTÄBE, ARMSCHIENEN, DIADEM, HÖRNER: COSPLAY BASICS MIT WORBLA

Bündnispartner:

- Mediothek Rieselfeld, Stadtbibliothek Freiburg
- KJK Kinder und Jugend im KIOSK e.V.
- Rollenspiel Verein Freiburg e.V.
- Stiftung Digitale Spielekultur

Krefeld: COSPLAY BASICS WORKSHOP MIT MONONO CREATIVE ARTS

Bündnispartner:

- Mediothek Krefeld
- Gesamtschule Kaiserplatz
- Stiftung Digitale Spielekultur

Stockach: COSPLAY-WORKSHOP – KOSTÜMWERKSTATT

Bündnispartner:

- Stadtbücherei Stockach
- Stadtjugendpflege Stockach
- Stiftung Digitale Spielekultur



Escape Room

Escape Rooms schaffen eine besondere Verbindung zwischen digitalem und analogem Raum. Die Konzeption und Umsetzung eines eigenen Escape Rooms als Gruppe erfordert eine gute Zusammenarbeit im Team und eine klare gemeinsame Vision. Um ein packendes Erlebnis zu schaffen sind verschiedene Kompetenzen, wie Spieledesign, Storytelling, Programmierung, künstlerisch kreatives Arbeiten und technisches Verständnis gefragt.

Über die inhaltliche Gestaltung der Missionen können zudem gezielt Themenschwerpunkte wie soziale Gerechtigkeit, Diversität, Nachhaltigkeit oder Ethik gesetzt werden und als Ausgangspunkt für gemeinsame Diskussion und Reflexion dienen.

Berlin-Reinickendorf: ESCAPE ROOM – UMGESETZT DURCH MAKING UND GAMING RÄTSEL

Bündnispartner:

- Hort der Havelmüller-Grundschule
- Freunde der Havelmüller Schule e.V.
- Stiftung Digitale Spielekultur

Köln: ESCAPE ROOM ERFINDEN UND BAUEN

Bündnispartner:

- Jugendzentrum.digital
- Bauspielplatz Friedenspark
- Stiftung Digitale Spielekultur





E-Sport

Wer sich in digitalen Spielen professionell miteinander im Wettbewerb misst, betreibt E-Sport. E-Sportler*in zu werden ist der Traumberuf vieler Kinder und Jugendlicher. Professionelle E-Sportler*innen müssen effizient trainieren, ein hohes Reaktionsvermögen aufweisen und sich besonders in Team-Konstellationen sehr gute Kommunikations- und Kooperationskompetenzen aneignen. Der Themenbereich eignet sich hervorragend um mit Jugendlichen über Themen wie exzessive Mediennutzung, Gaming und (mentale) Gesundheit und toxische Kommunikationskulturen im Netz ins Gespräch zu kommen. Gleichzeitig bieten E-Sport-Projekte ein großes Potenzial, um Teamarbeit, Fair Play, gewaltfreie Kommunikation und Frustrationstoleranz zu fördern und somit wichtige soziale und emotionale Kompetenzen zu stärken.

Kempen: E-SPORT WORKSHOP

Bündnispartner:

- Stadt Kempen - Jugendamt - Haus für Familien - Campus
- Stadt Kempen - Kulturamt
- Stiftung Digitale Spielekultur

Erfurt: E-SPORT CAMP

Bündnispartner:

- Ev. Reglergemeinde Erfurt / Förderverein Reglergemeinde e.V.
- Ev. Reglergemeinde Erfurt
- Evangelische Jugend Erfurt
- Stiftung Digitale Spielekultur

Hiddenhausen: TEAMSPORT DURCH E-SPORT IM HAUS DER JUGEND HIDDENHAUSEN

Bündnispartner:

- Haus der Jugend - Jugendzentrum des Kreises Herford
- Gemeindejugendring Hiddenhausen
- Stiftung Digitale Spielekultur

Magdeburg: TRAINIERE UND ORGANISIERE DEIN E-SPORT EVENT

Bündnispartner:

- Magdeburg eSports e.V.
- eSport Hub Land Sachsen-Anhalt e.V.
- Stiftung Digitale Spielekultur

Witten: FIFA CUP WITTEN

Bündnispartner:

- Stadt Witten, Amt für Jugendhilfe und Schule, Abt. Jugendförderung
- WERK°STADT, Verein zur Förderung soziokultureller Freizeit- und Bildungsarbeit e.V.
- Verein für Kinder- und Jugendförderung Witten Annen e.V., c/o Stadtverwaltung Witten, Amt für Jugendhilfe und Schule
- Stiftung Digitale Spielekultur

Live Action Roleplay (LARP)

Im Live Action Role Play (LARP) geht es darum, in eine andere Rolle zu schlüpfen, indem man einen eigenen Charakter erschafft und gemeinsam mit der Spielgruppe Geschichten zu entwerfen in denen die fiktionalen Figuren zum Leben erwachen. Themen wie Konflikte, Ethik oder gesellschaftliche Fragen können dabei spielerisch in einem geschützten Raum verhandelt werden. Storytelling, Improvisation, Teamarbeit und Perspektivwechsel sind zentrale Aspekte von LARP und machen es zu einem wertvollen Werkzeug kultureller Bildung.

Marsberg: IN ANDEREN SCHUHEN GEHEN – LARP MACHEN UND SPIELEN

Bündnispartner:

- Jugendbegegnungszentrum Marsberg; Kolping Bildungswerk Paderborn gGmbH
- Sekundarschule Marsberg
- Stiftung Digitale Spielekultur



Pen & Paper

Pen & Paper-Workshops erlauben es Kindern und Jugendlichen fantasievolle Welten zu imaginieren und eigene fiktionale Charaktere und Spielsysteme zu entwerfen. Nicht nur können ganz neue Perspektiven eingenommen und sich in anderen Rollen ausprobiert werden, es kann auch gut veranschaulicht werden, wie Regelsysteme und Storytelling funktionieren.

Berlin-Pankow: PEN&PAPER – IM ZEICHEN DES FORTSCHRITTS

Bündnispartner:

- interAufTact e.V.
- Reinhold Burger Integrierte Sekundarschule (ISS 03K06)
- Stiftung Digitale Spielekultur

Berlin-Hellersdorf: PEN&PAPER – WAR NEVER CHANGES BUT THERE IS HOPE

Bündnispartner:

- Quartiersmanagement Boulevard Kastanienallee - Stadtteilbüro
- Förderverein eastend – berlin e.V.
- Stiftung Digitale Spielekultur

Düsseldorf: BATPUNK – EIN CYBERPUNKROLLENSPIEL

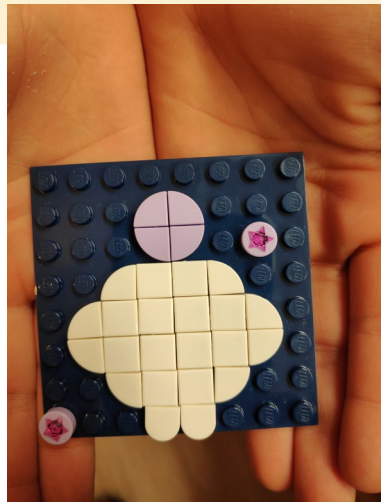
Bündnispartner:

- GG E-Sport und Gaming Jugendzentrum des Ev. Jugendreferats Düsseldorf, Evangelisches Jugendreferat, Evangelische Jugendkirche Düsseldorf
- Stiftung Digitale Spielekultur



Spielereflexion

Neben den klassischen Ausdrucksformen aus dem Kosmos digitaler Spielkulturen und der kreativen Auseinandersetzung mit Spieleentwicklung spielen in unseren Projekten auch reflexive Zugänge eine wichtige Rolle. Dies kann über die Annäherung an spezifische Themen anhand konkreter digitaler Spiele erfolgen oder über die Verknüpfung digitaler Spielkultur mit kulturellen Phänomenen, traditionelleren Kunstformen und Medien.



Sprockhövel: THEATER UND GAMES MIT MAKEY MAKEY

Bündnispartner:

- Stadt Sprockhövel Jugendzentrum Haßlinghausen
- Grundschule Haßlingshausen
- Stiftung Digitale Spielkultur

Wittenberg: RELIGION UND GAMES

Bündnispartner:

- Evangelisches Kirchenspiel Dobien
- Evangelische Akademie Sachsen-Anhalt e.V.
- Stiftung Digitale Spielkultur



Spielentwicklung digital

Digitale Spielentwicklung ist ein zentraler Schwerpunkt von Stärker mit Games 2. Hier werden Themen der kulturellen Bildung in selbst erstellten Spielen verhandelt und aus der eigenen Perspektive erzählt. Gleichzeitig können technische Kompetenzen vermittelt und moderne Berufsbilder der Games-Branche aufgezeigt werden. Unsere Tools und Methoden erlauben es uns Projekte für Kindern und Jugendlichen unterschiedlichen Alters und mit unterschiedlichen Vorkenntnissen umzusetzen. Auch die technischen Anforderungen lassen sich individuell anpassen.

Bad Segeberg: GAMES LAB

Bündnispartner:

- Stadtbücherei Bad Segeberg
- Jugendbüro Bad Segeberg (Einrichtung des VJKA im Kreis Segeberg e.V.)
- Stiftung Digitale Spielekultur

Bergen (Rügen): GAME DESIGN – FOKUS TEAMBUILDING

Bündnispartner:

- Kinder-, und Jugend,- und Familienhilfe Rügen e.V. / ISGA Albatros
- Kinder- und Jugendzentrum gGmbH „Haus des Arbeitens und Lernens“, staatl. anerkannte Ersatzschule
- Stiftung Digitale Spielekultur

Bielefeld: CREATE YOUR OWN GAME

Bündnispartner:

- Bielefelder Jugendring e.V.
- LUNA Kinder- und Jugendzentrum der Sportfreunde Sonnestadt
- HOT Schildesche, Haus der offenen Tür St. Johannes Baptist
- Stiftung Digitale Spielekultur

Butjading: DER WEG ZUM EIGENEN SPIEL – UNREAL-PROJEKT

Bündnispartner:

- Butjenter Pferdefreunde e.V.
- Ev.-luth. Kirchengemeinde Rodenkirchen
- Stiftung Digitale Spielekultur
-

Deining: GAMES TAGE DEINING

Bündnispartner:

- Gemeinde Deining (Jugendpflege)
- Grund- und Mittelschule Deining
- Stiftung Digitale Spielekultur

DRESDEN: GAME DESIGN MIT SUPER MARIO MAKER

Bündnispartner:

- Medienkulturzentrum Dresden e.V.
- Städtische Bibliotheken Dresden
- Stiftung Digitale Spielekultur

Essen: KOMM MACH GAMES! – GAME JAM

Bündnispartner:

- Stadt Essen, Bildungsbüro
- FOM Hochschule für Oekonomie & Management gGmbH
- Junior Uni Essen gGmbH
- Heinz-Nixdorf-Berufskolleg
- Stiftung Digitale Spielekultur

Hamburg Oldenfelde: GAME DESIGN - MACH DEIN EIGENES MINI GAME

Bündnispartner:

- Gymnasium Oldenfelde
- Stadtteilschule Oldenfelde
- Stiftung Digitale Spielekultur

Jena: WAS IST LOS IM PARALLELUNIVERSUM? EIGENE VIDEOSPIELE MIT RPG-MAKER UND MAKECODE ERSTELLEN

Bündnispartner:

- drudel 11 e.V., Jugendbildungszentrum Polaris
- Ein Dach für alle e.V.
- Stiftung Digitale Spielekultur

Kassel: ARCADE ACTION! DRAUSSEN UND GAMING

Bündnispartner:

- Bunte Wege gUG zur Förderung von Kreativität
- Jugendzentrum Espenau
- Stiftung Digitale Spielekultur

Loshausen: GAME LAB LOSHAUSEN

Bündnispartner:

- Bunte Wege gUG
- WELL being Stiftung, Paroda Raum / Schloss Loshausen
- Stiftung Digitale Spielekultur



Minden: CREATE YOUR OWN GAME

Bündnispartner:

- Stadtbibliothek Minden
- Juxbude Minden (Jugendhaus)
- Stiftung Digitale Spielekultur

Pulsnitz: GAMES LAB – DIGITALE SPIELE ERFORSCHEN, TESTEN UND ERFINDEN

Bündnispartner:

- Hort der integrativen Kindertagesstätte „Spatzennest“ in Trägerschaft der Volkssolidarität Kreisverband Bautzen e.V.
- Netzwerk für Kinder- und Jugendarbeit e.V.
- Stiftung Digitale Spielekultur
-

Stuttgart: GAMES KENNENLERNEN UND ERSTELLEN

Bündnispartner:

- Schülerhaus Schwabschule (Caritasverband Stuttgart e.V.)
- Stadtteilbibliothek-West, Stadtbibliothek Stuttgart, Bürgerservicezentrum West
- Stiftung Digitale Spielekultur

Rösrath: PIXELWELTEN GESTALTEN MIT BLOXELS

Bündnispartner:

- Schloss Eulenbroich gGmbH
- JUZE Rösrath - Kath. Jugendfreizeitstätte
- Stiftung Digitale Spielekultur



Wietmarschen/ Lohne: MINI GAMESCOM - GAME ON!

Bündnispartner:

- Unabhängiger Jugendtreff Lohne e.V.
- Jugendpflege Wietmarschen
- Jugendhaus@21
- SKA Neuenhaus
- Stiftung Digitale Spielekultur

Ziesar: GAMES FESTIVAL ZIESAR

Bündnispartner:

- Integrierte Kindertagesbetreuung Thomas-Müntzer-Schulzentrum
- Thomas-Müntzer Schulzentrum Ziesar-Görzke
- Diakonoisches Werk im Landkreis Potsdam-Mittelmark e.V.
- Integrierte Kindertagesbetreuung Wilhelm-Götze Schule
- Stiftung Digitale Spielekultur

Technik & Informatik

Der Schwerpunkt Technik und Informatik bündelt Projekte in denen Kinder und Jugendliche spielerisch die Grundlagen von Programmierung, Robotik und Künstlicher Intelligenz erlernen können. Dabei geht es nicht nur um technisches Wissen, sondern auch um kreatives Gestalten, kritisches Reflektieren und das Verstehen digitaler Kultur. Technik wird hier als Werkzeug, Ausdrucksform und gesellschaftliches Thema und somit als Teil kultureller Bildung in unserer immer weiter digitalisierten Gesellschaft gedacht.

Arnsberg: KI SPIELEND KENNENLERNEN

Bündnispartner:

- Stadtbibliothek Arnsberg
- Kinder- und Jugendzentrum Neheim
- Stiftung Digitale Spielekultur

Berkenthin: GRUNDKENNTNISSE PROGRAMMIERUNG, ROBOTIK UND KI

Bündnispartner:

- Offener Ganzttag der Stecknitz-Schule
- Schulverein Stecknitz e.V.
- Stiftung Digitale Spielekultur

Wuppertal: INFORMATIK UND TECHNIK MACHEN SPASS

Bündnispartner:

- Förderverein Realschule Boltenheide e.V.
- Spektrum Dialog- und Bildungsverein e.V.
- Stiftung Digitale Spielekultur

„STÄRKER MIT GAMES 2“ – DAS JAHR 2023 IN ZAHLEN

Bündniszahl: 49

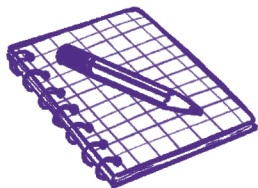


Großstadt/
Mittelstadt: 35



Kleinstadt/
ländlicher Raum: 14

Projektzahl: 184



Kurse: 91



Ferienworkshops: 84



Elternabende: 9



**Workshopstunden:
4.109 Stunden**



**Anzahl Ehrenamtliche:
94**

Teilnehmer*innen: 2.416



**divers: 17
(1%)**



**weiblich: 635
(26%)**



**männlich: 1.780
(74%)**

IMPRESSUM

Herausgeberin

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Marburger Str. 2
10789 Berlin
+49 30 23 62 58 94 0
www.stiftung-digitale-spielekultur.de
Geschäftsführung:
Nandita Wegehaupt

Projektteam „Stärker mit Games 2“

Malina Riedl & Niels Boehnke
(Programmleitung)
Paula Hansch (Projektassistenz)
Tobias Lo Coco
(Finanzadministration)

Redaktion

Malina Riedl
Benjamin Hillmann

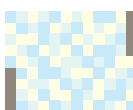
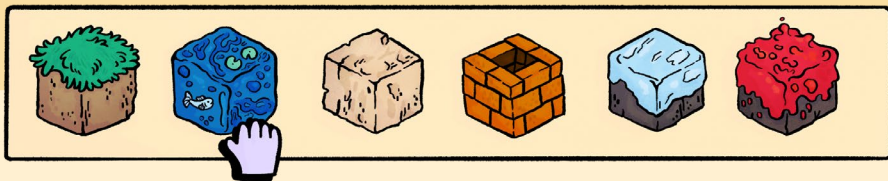
Gestaltung

Louie Läger
www.tenderrebellions.com

Bildrechte

Titel: Louie Läger | Seite 5:
Stiftung Digitale Spielekultur
| Seite 7, Grafik Bündnis für
Bildung: Louie Läger/ Stiftung
Digitale Spielekultur | Seiten 10
und 13: Louie Läger | Seite 15:
Benjamin Heinemann | Seiten
19, 21 und 23: Brigitta Wortmann
| Seite 25: Janine Radeke | Seite
26: Marcel Hoffmann | Seiten 28,
29, 31 und 32: Brigitta Wortmann
| Seite 33: Ralph-Torsten Lincke |
Seite 34: Andrea Janssen | Seite
35: Marcel Hoffmann | Seite
37: Sabrina Eickhoff | Seite 38:
Lisa Mütsch | Seite 39: Andrea
Janssen | Seite 41: Kevin Blank
| Seite 43: Louie Läger | Seite
44: Katharina Bischoff (links)
und Andrea Janssen (rechts) |
Seite 45: Benjamin Heinemann
| Seite 48: Svenja Anhut | Seite
49: Louie Läger | Seite 50:
Svenja Anhut | Seiten 50 und 51:
Louie Läger

Die Initiative »Stärker mit Games 2« ist ein Projekt der Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH und wird im Rahmen von »Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung« vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert.



STIFTUNG
DIGITALE
SPIELE
KULTUR

Ein Projekt der Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Marburger Str. 2 | 10789 Berlin | +49 30 23 62 58 94 0
www.stiftung-digitale-spielekultur.de