Kultur macht STARK
Bündnisse für Bildung

Gefördert vom:
Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend

STÄRKER MIT GAMES 2

STIFTUNG DIGITALE SPIELE KULTUR

PRESSEMITTEILUNG

Stiftung Digitale Spielekultur erhält renommierten Dieter Baacke Preis für herausragende digitale Bildungsarbeit

- **Kurs in Bassum der bundesweiten Initiative „Stärker mit Games 2“ der Stiftung Digitale Spielekultur mit renommiertem Medienpädagogikpreis ausgezeichnet.**
- **Nandita Wegehaupt, Stiftungsgeschäftsführerin: „Den renommiertesten Preis der Medienpädagogik zu gewinnen, ist nicht nur eine Anerkennung für die von allen Beteiligten geleistete hervorragende Arbeit, sondern gleichzeitig auch ein Fingerzeig, welche innovativen und nah an der Lebensrealität der Kinder und Jugendlichen befindlichen medienpädagogischen Projekte mit und in Games möglich sind.“**
- **Über 17.800 Kinder und Jugendliche bereits durch „Stärker mit Games“ gefördert.**

Bassum/Berlin/Oldenburg, 18. November 2025: Die Stiftung Digitale Spielekultur gewinnt den renommierten Dieter Baacke Preis in der Kategorie „Projekte von und mit Jugendlichen“. Ausgezeichnet wurde der Kurs „Cubix“ der Teil der Initiative “Stärker mit Games 2” der Stiftung ist. Ziel ist es Kindern und Jugendlichen ab 9 Jahren demokratische Prinzipien und gesellschaftliche Teilhabe zu vermitteln – und zwar auf einem eigenen „Minecraft“-Server. Der Preis gilt als die wichtigste medienpädagogische Auszeichnung in Deutschland.

„Die Auszeichnung mit dem Dieter Baacke Preis ist eine große Ehre. Den renommiertesten Preis der Medienpädagogik zu gewinnen, ist nicht nur eine Anerkennung für die von allen Beteiligten geleistete hervorragende Arbeit, sondern gleichzeitig auch ein Fingerzeig, welche innovativen und nah an der Lebensrealität der Kinder und Jugendlichen befindlichen medienpädagogischen Projekte mit und in Games möglich sind“, sagt **Nandita Wegehaupt**, Geschäftsführerin der Stiftung Digitale Spielekultur. „Games eröffnen neue Teilhabechancen und können aufgrund ihrer Interaktivität einzigarte Perspektiven vermitteln – besonders dort, wo Zugänge zur Bildung sonst oft fehlen. Das macht nicht nur Spaß, sondern fördert echte Chancengerechtigkeit.“

„In Cubix werden Kinder zu Gestalter*innen ihrer eigenen Welt – und merken, dass Mitbestimmung, Fairness und Verantwortung richtig Spaß machen können“, bringt die freischaffende Medienpädagogin **Brigitta Wortmann** das Projekt auf den Punkt. Sie hat den Kurs entwickelt und übersetzt demokratische Grundprinzipien mit den Jugendlichen in konkrete Spielerfahrungen: Ein **13-jähriger Teilnehmer** ergänzt: „Ich wollte einfach nur Minecraft spielen – jetzt diskutiere ich über Gesetze. Ich hätte nie gedacht, dass das Spaß macht.“

GMK
Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur

DIETER BAACKE Preis

Mit dem Dieter Baacke Preis zeichnen die Gesellschaft für Medienpädagogik und Kommunikationskultur (GMK) und das Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend beispielhafte Projekte der Bildungs-, Sozial- und Kulturarbeit aus. Verliehen wurde er in diesem Jahr am 15. November in Oldenburg.

Bei dem ausgezeichneten Projekt „Cubix“ erschaffen über einen Zeitraum von vier Monaten die Teilnehmenden eine eigene „Minecraft“-Welt und schlüpfen dabei in verschiedene gesellschaftliche Rollen, nehmen an Wahlen teil und regeln die Ressourcenverteilung und politische Entscheidungsprozesse spielerisch und partizipativ. Regionale Bündnispartner der Stiftung Digitale Spielekultur für das Projekt sind das Mütter-Kinder-Zentrum und das Familienzentrum in Bassum. Die Initiative „Stärker mit Games 2“ wird im Rahmen des Bundesprogramms „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“ vom Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend gefördert.

Der Kurs in Bassum ist eines von 137 Projekten, die die Stiftung Digitale Spielekultur dieses Jahr im Rahmen ihrer Initiative „Stärker mit Games 2“ umsetzt. Die Initiative ist das bundesweit größte Programm für kulturelle Bildung mit Games und hat zum Ziel insbesondere Kindern und Jugendlichen, die in Risikolagen aufwachsen, mehr Teilhabe an kultureller Bildung zu ermöglichen. Seit dem Start der ersten „Stärker mit Games“-Initiative im Jahr 2018 hat die Stiftung über 360 Bündnisse mit regionalen Partnern geschlossen und mit diesen mehr als 650 Kurse sowie über 620 Ferienworkshops umgesetzt. Insgesamt haben bereits über 17.800 Kinder und Jugendliche an den Maßnahmen teilgenommen. Weitere Beispiele und Hintergründe zur Arbeit der Initiative finden sich in dieser Dokumentation über den Einsatz von Sandbox Games in der Bildung (PDF).

Mehr Informationen zum Dieter Baacke Preis gibt es unter https://dieter-baacke-preis.de/.

Mehr zu „Stärker mit Games 2“:
Website: https://staerkermitgames.de/
Logos: https://t1p.de/SMG2_Logos
Digitaler Flyer (PDF): https://t1p.de/SMG2_Flyer
Dokumentation zum Thema Sandbox Games (PDF): https://t1p.de/SMG2_Doku_SandboxGames

Über die Stiftung Digitale Spielekultur
Die Stiftung Digitale Spielekultur ist Chancenbotschafterin für Games. Seit ihrer Gründung im Jahr 2012 baut sie Brücken zwischen der Welt der digitalen Spiele und den gesellschaftlichen und politischen Institutionen in Deutschland. Die 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 ihren Projekten, Veranstaltungen und Studien. Ein ebenso breit aufgestellter Beirat gewährleistet ihre zielgerichtete, unabhängige und transparente Arbeit. Der Gesellschafter der Stiftung ist der game – Verband der deutschen Games-Branche. Informationen auf www.stiftung-digitale-spielekultur.de sowie bei Instagram @stiftung_digitale_spielekultur, Bluesky @games-stiftung.bsky.social und LinkedIn (https://www.linkedin.com/company/stiftung-digitale-spielekultur)

Pressekontakt
Benjamin Hillmann
Senior-Kommunikationsmanager
Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Marburger Str. 2
10789 Berlin
Tel: 030 23 62 58 94 15
E-Mail: hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de
www.stiftung-digitale-spielekultur.de