



# PROJEKTE DER INITIATIVE **STÄRKER MIT GAMES**

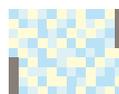
2018 – 2022

GEFÖRDERT VOM

**Kultur  
macht STARK**  
Bündnisse für Bildung



Bundesministerium  
für Bildung  
und Forschung



STIFTUNG  
DIGITALE  
SPIELE  
KULTUR



# INHALT

Vorwort .....	<b>2</b>
Was ist die Initiative »Stärker mit Games«? .....	<b>4</b>
»Stärker mit Games« in Zahlen .....	<b>6</b>
Feedback aus den Bündnissen .....	<b>10</b>
Die ganze Palette der Spielekultur: Themen und Inhalte unserer Projekte .....	<b>14</b>
Übersicht ausgewählter Bündnisse und Projekte des Jahres 2018 .....	<b>20</b>
Übersicht ausgewählter Bündnisse und Projekte des Jahres 2019 .....	<b>26</b>
Übersicht ausgewählter Bündnisse und Projekte des Jahres 2020 .....	<b>32</b>
Übersicht ausgewählter Bündnisse und Projekte des Jahres 2021 .....	<b>38</b>
Übersicht ausgewählter Bündnisse und Projekte des Jahres 2022 .....	<b>44</b>
Interview mit fünf Trainer*innen: Bildung im digitalen Neuland – quo vadis? .....	<b>48</b>
Loading Replay: Ein Rückblick auf fünf Jahre »Stärker mit Games« .....	<b>74</b>
Anhang: Weitere Statistiken .....	<b>79</b>

# LIEBE LESER\*INNEN,

wir schauen auf fünf Jahre **Stärker mit Games** (2018 – 2022) und über 800 Projekte zurück. Es waren fünf wechselhafte Jahre zwischen Schwere und verspielter Leichtigkeit. Besonders freut uns, dass die Initiative auch in der dritten Phase von **Kultur macht stark** dabei ist und das Kulturgut Games endgültig in den Kanon der Bildungskultur aufgenommen wurde. Diese Anerkennung wurde durch die Auszeichnung mit dem **Deutschen Entwicklerpreis für Soziales Engagement** noch einmal unterstrichen. Der Erfolg ruht auf vielen Schultern, denen wir nicht im Einzelnen danken können. Hervorzuheben sind jedoch das Engagement und die unendliche Kreativität der vielen Trainer\*innen. Die hohe Nachfrage bei den Kindern und Jugendlichen ist Zeugnis ihrer großartigen Arbeit. Großer Dank gilt auch den kooperierenden Bündnispartnern, die sich auf die gemeinsame Reise eingelassen haben und häufig mit uns ihre ersten Schritte in der digitalen Spielekultur wagten. Kleine Schritte für uns, aber große und mutige Schritte für viele Bündnispartner. Für dieses Vertrauen sind wir unendlich dankbar.

In dieser Dokumentation werfen wir einen Blick zurück auf diese Zeit. Neben Zahlen, Daten und Fakten werden beispielhaft auch ausgewählte Projekte der einzelnen Jahre vorgestellt. Wir lassen außerdem fünf Trainer\*innen in einem ausführlichen Interview zu Wort kommen. Sie berichten von den Hochs und Tiefs ihrer Arbeit, dem Stand der Digitalisierung der deutschen Bildungsarbeit und den Herausforderungen während der Corona-Pandemie. Außerdem wird der Programmleiter der Initiative die letzten fünf Jahre aus seiner ganz subjektiven Perspektive Revue passieren lassen. Die Tonalität dieser Rückschau ist bewusst informell, der Blick erfolgt durch eine persönliche Linse.

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 digital in ihrem Alltag.

Computerspiele können ein Türöffner zur Lebenswelt der Kinder und Jugendlichen sein, indem an ihre Leidenschaft für das Medium angeknüpft wird. In digitalen Spielen können Spieler\*innen sich an Orte und in Lebenssituationen begeben, die außerhalb der eigenen Erfahrungswelt liegen. Spiele ermöglichen das Ausprobieren von Rollen und Identitäten und eignen sich zum Ausbau schöpferischer Fähigkeiten.

Die Stiftung Digitale Spielekultur 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.

### Eine anregende Lektüre wünschen



A handwritten signature in black ink that reads "Çiğdem Uzunoğlu".

**Çiğdem Uzunoğlu**  
Geschäftsführerin  
Stiftung Digitale Spielekultur



A handwritten signature in black ink that reads "Niels Boehnke".

**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 Workshops und Projekte mit benachteiligten Kindern und Jugendlichen durchzuführen.

Stärker mit Games ist eine Initiative, die Bündnisse mit lokalen Partnern schließt, um Workshops und Projekte mit 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 bildungsbenachteiligten Kindern und Jugendlichen im Alter von acht bis 18 Jahren. Am Programm nahmen 30 verschiedene Programmpartner aus dem Dritten Sektor teil. Dabei waren zwei Modelle für die Programmpartner vorgesehen:

Beim **Fördermodell** traten die Programmpartner als »klassische« Förderer auf.

Beim **Initiativmodell** (so wie bei uns) hingegen schlossen die Programmpartner mit mindestens zwei Einrichtungen so genannte **Bündnisse für Bildung**, um selbst Projekte durchzuführen. Die Stiftung Digitale Spielkultur war bei diesem Initiativ-Modell somit immer der federführende Bünd-

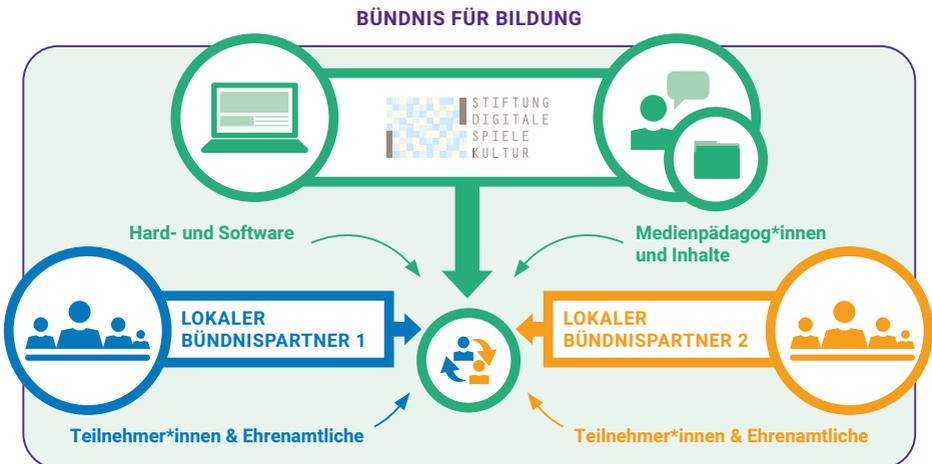
nispartner und brachte Inhalte, Fachkräfte, Hardware und Finanzierung in das Bündnis ein. Auch Administration und Abrechnung lagen bei der Stiftung.

Die lokalen Bündnispartner brachten ihrerseits die Zielgruppe, ehrenamtliche Helfer\*innen, Räumlichkeiten sowie Betreuung und Engagement in das Bündnis ein.

**Stärker mit Games** bot regelmäßige Nachmittags-Workshops, mehrtägige Ferien-Workshops und das einwöchige Gamescamp mit Übernachtung an.

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

Nähere Informationen finden Sie auf [www.staerkermitgames.de](http://www.staerkermitgames.de)

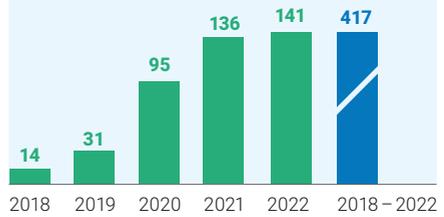


# »STÄRKER MIT GAMES« IN ZAHLEN

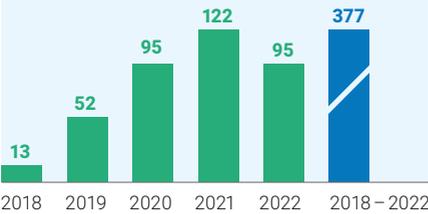
**Bündnisse**



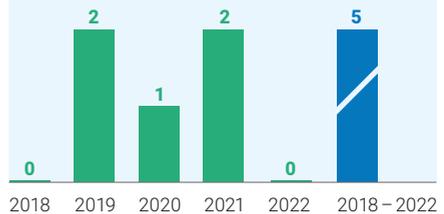
**Kurs**



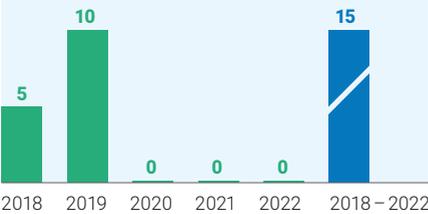
**Ferienworkshop**



**Elternabend**



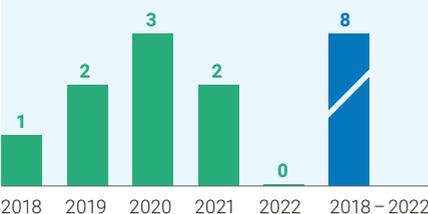
**Schnupperkurs**



**Barcamp**



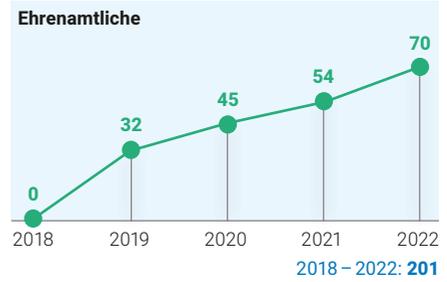
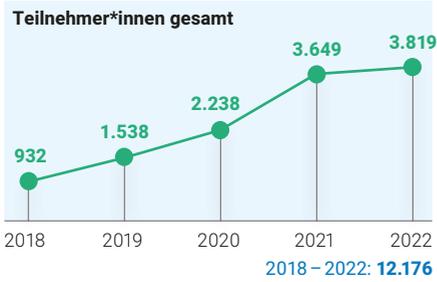
**Gamescamp**



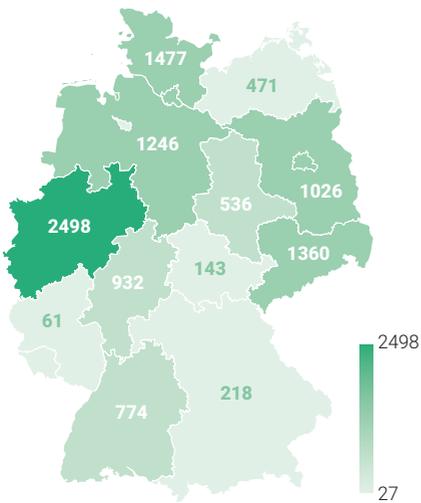
**Workshops Gesamt**



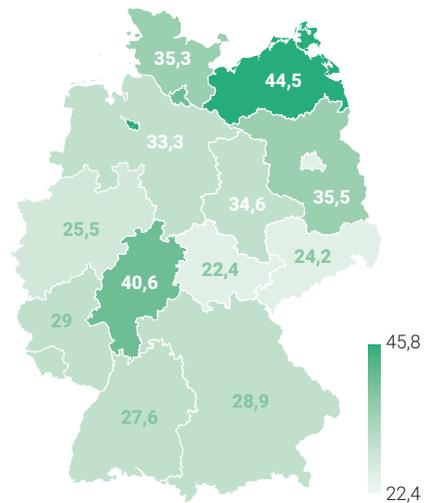




### Teilnehmer\*innen

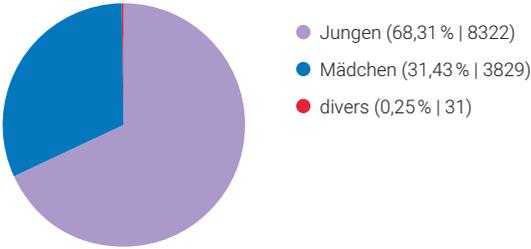


### Mädchenanteil 2018 – 2022 in Prozent

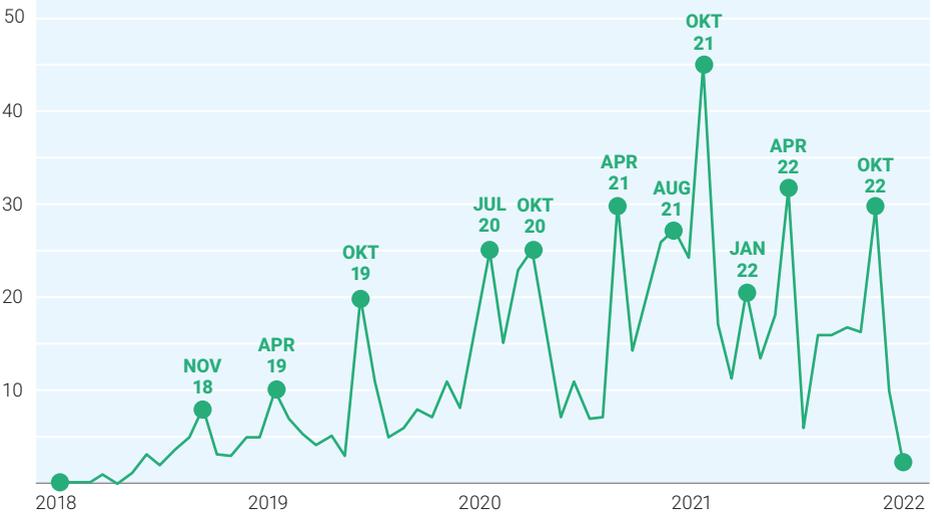


**Teilnehmer\*innen** werden pro abgeschlossenes Projekt individuell gezählt. Insbesondere bei aneinandergereihten Kursen kann es dadurch zu doppelten Zählungen kommen.

### Teilnehmer\*innen Geschlechterverteilung 2018–2022



### Projektzahl pro Monat



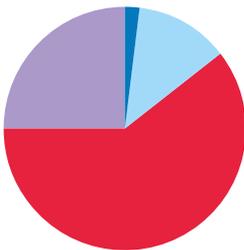
Insgesamt wurden **17.312,75 Stunden** reine Workshop-Zeit durchgeführt. Das sind fast **zwei vollständige Jahre!** Komplett aneinandergereiht würde das bedeuten, dass ein Workshop, der am 1. Januar begann, Tag und Nacht durchlaufend, erst im folgenden Jahr am 22. Dezember beendet wäre.

**Weitere Statistiken finden Sie im Anhang auf ▶ Seite 81.**

# FEEDBACK AUS DEN BÜNDNISSEN

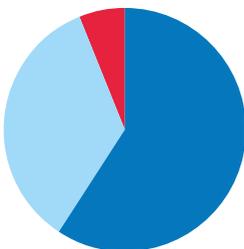
Ende des Jahres 2021 wurden alle aktuellen und ehemaligen Bündnispartner zu ihren Erfahrungen mit Stärker mit Games befragt. Die Befragung erfolgt anonym mittels Google Forms. Insgesamt gab es 49 Rückläufer.

Wie sah die Verteilung der Geschlechter der Teilnehmenden in ihrer Einrichtung während des Workshops aus?



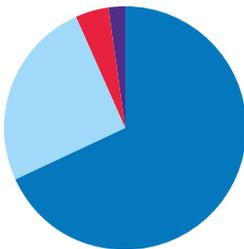
- (Fast) ausschließlich Mädchen
- Überwiegend Mädchen
- Ausgeglichenere Verteilung
- Überwiegend Jungen
- (Fast) ausschließlich Jungen

Wie schätzen Sie die Zusammenarbeit innerhalb des Bündnisses mit dem lokalen Bündnispartner ein? Denken Sie hierbei an Administration, Kommunikation, Abstimmungsprozesse usw.



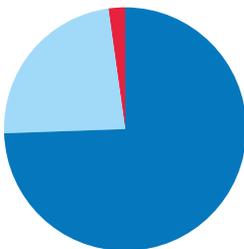
- Sehr leicht und unkompliziert
- Überwiegend leicht und unkompliziert
- Teils/teils
- Überwiegend schwierig und kompliziert
- Sehr schwierig und kompliziert

**Wie schätzen Sie die Zusammenarbeit mit dem Projektbüro bei der Stiftung Digitale Spielekultur ein?**



- Sehr leicht und unkompliziert
- Überwiegend leicht und unkompliziert
- Teils/teils
- Überwiegend schwierig und kompliziert
- Sehr schwierig und kompliziert

**Wie bewerten Sie die Workshop-Arbeit der Honorarkräfte?**

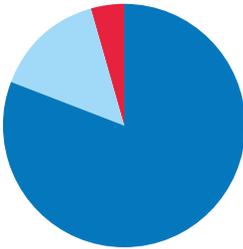


- Sehr gut
- Gut
- Durchschnittlich
- Schlecht
- Sehr schlecht

Bitte kreuzen Sie die Aspekte der Persönlichkeitsentwicklung Ihrer Kinder/Jugendlichen an, die Ihnen besonders wichtig sind.

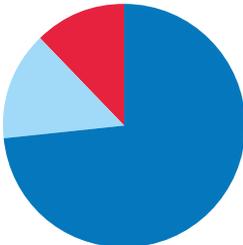


**Stimmen Sie der Aussage zu, dass Sie selbst positive Eindrücke aus der Kooperation mit »Stärker mit Games« gezogen haben?**



- Stimme vollkommen zu
- Stimme teils zu
- Teils/teils
- Schlecht
- Sehr schlecht

**Wie wahrscheinlich ist es, dass Sie auch in Zukunft Videospiele/Games/Spielekultur zum Bestandteil ihres pädagogischen Angebots machen?**



- Sehr wahrscheinlich
- Eher wahrscheinlich
- Teils/teils
- Eher unwahrscheinlich
- Sehr unwahrscheinlich

# DIE GANZE PALETTE DER SPIELEKULTUR: **THEMEN UND INHALTE UNSERER PROJEKTE**

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 wie Theater, Musik, Film und Literatur herstellen.



## **Gamedesign**

Beim Gamedesign-Workshop entwickeln die Kinder und Jugendlichen in Einzel- und Gruppenarbeit ihr eigenes Spiel. Die Teilnehmer\*innen durchlaufen bei diesem Angebot alle Phasen der Entwicklung eines digitalen, analogen oder hybriden Spiels und lernen dabei unterschiedliche Disziplinen wie Spielregeln, Artdesign, Sound und Musik, World-Building, Charakter-Design, Storytelling, Animation, Coding usw. kennen. Bei der Gruppenarbeit kommt es verstärkt auf Kommunikations-, Team- und Konfliktlösungskompetenz an. Die Solo-Entwicklung von Spielen ermöglicht hingegen die

Erschaffung autobiografischer Werke. Ob Umweltschutz, Integration, Selbstbestimmung, persönliche Hoffnungen oder Schicksalsschläge: Viele Themen können mittels Gamedesign adressiert werden. Beim Gamedesign-Workshop für Kinder werden die geringere Frustrationstoleranz und altersbedingt geringeren Fähigkeiten im Bereich der Mediennutzung, Projektarbeit, Kommunikation und Analytik berücksichtigt. Workshops für Kinder arbeiten mit niedrighem Schwellenwert, planen deutlich mehr Pausen und Konzentrationsspiele ein und berücksichtigen den etwas höheren Betreuungsbedarf.



### **Analoges Gamedesign**

Bei diesem Workshop geht es um die Entwicklung analoger Spiele. Der Vorteil bei diesem Workshop ist, dass den Kindern die Spielkonzepte in der Regel bereits bekannt sind und es aufgrund der Haptik weniger Berührungängste und Einstiegshürden gibt. Häufig werden zum Einstieg bereits etablierte Spiele wie Mensch ärgere dich nicht modifiziert und gespielt. Die Kinder entwickeln dadurch auf iterative Weise (Entwicklung, Test, Weiterentwicklung) ein unterhaltsames und erlebnisnahes Verständnis für Spielmechaniken und Gamedesign-Konzepte.



### Streetgames

Die eher unscharfe Kategorie Streetgames meint Spiele, die draußen auf der Straße, im Park oder in der Turnhalle gespielt werden können. Dies kann vollkommen analog passieren, aber auch mit technischer Unterstützung ablaufen (zum Beispiel Actionbound). Hierbei werden häufig digitale Spiele in analoge Spiele übersetzt, z. B. Mario Kart, League of Legends, Among us, Slenderman uvm.

### Escape Rooms

Bei einem Escape Room werden kleine Personengruppen gemeinsam in einem Raum oder eine kleine Anzahl Räume eingesperrt und müssen versuchen innerhalb einer bestimmten Zeit mit Hilfe darin versteckter Hinweise auszubrechen. Das erfordert analytisches Denken und zielführende Kommunikation. In Workshops zu diesem Thema sollen Escape Rooms aber nicht nur gespielt, sondern vor allem gebaut werden. Dies umfasst Narrative, Rätseldesign, Innenausstattung und technische Kompetenzen.



### Cosplay

Die Verkleidungskunst aus Japan hat sich in Deutschland bereits fest etabliert und ist unter Jugendlichen sehr beliebt. Beim Kostümspiel (Costume play, kurz Cosplay) erstellen die Workshop-Teilnehmer\*innen eigene Kostüme und Accessoires und verkleiden sich als ihre Lieblingsheld\*innen oder

Bösewichte aus Manga, Anime, Game, Film, Buch und Serie. Neben kreativem Selbstaussdruck und der Vermittlung handwerklicher Fähigkeiten bietet sich der Workshop auch hervorragend zur Auseinandersetzung mit Fragen bezüglich Geschlechterrollen, Identität, Selbstbildern und Fremdzuschreibungen an. Der Workshop kann zudem durch medienanalytische und medienproduktive Elemente erweitert werden. So kann zum Abschluss ein Fotoshooting stattfinden und es kann darüber reflektiert werden, welche Bilder man von sich erstellen lassen möchte und welche Konsequenzen die Verbreitung im Internet haben können.



### **E-Sport**

E-Sport meint den sportlichen Wettkampf mit digitalen Spielen. Dabei werden, ähnlich analogen Mannschaftssportarten, die Team- und Konfliktlösungskompetenz, der Umgang mit Siegen und Niederlagen

sowie die Reflexion gruppendynamischer und wettbewerblicher Prozesse gestärkt.



### **Minecraft-Workshop**

Mit Minecraft können kooperativ gigantische Welten erkundet und gebaut werden. Aus pädagogischer und bildungskultureller Perspektive ist das Spiel hoch interessant, da es den Teilnehmer\*innen die Möglichkeit zum kreativen Ausdruck, zum planerischen Handeln, zum sozialen Umgang und zum Erleben von Selbstwirksamkeit bietet. Im Rahmen der Workshops wird das kreative Spielen und Bauen durch ein Thema oder eine Fragestellung vorstrukturiert. So kann es zum Beispiel Aufgabe sein, die perfekte Stadt der Zukunft zu bauen.

## Film und Games

In der Realität treffen wir immer häufiger auf transmediale Phänomene. Spiele werden verfilmt, Bücher und Filme dienen als Spielgrundlagen und häufig geht es dabei bunt hin und her zwischen den Medien. In dieser Workshop-Art wird der zunehmenden Transmedialität Rechnung getragen. Geschichten aus Spielen können zum Beispiel filmisch neu- oder weiter erzählt oder non-lineare Filme erstellt werden.

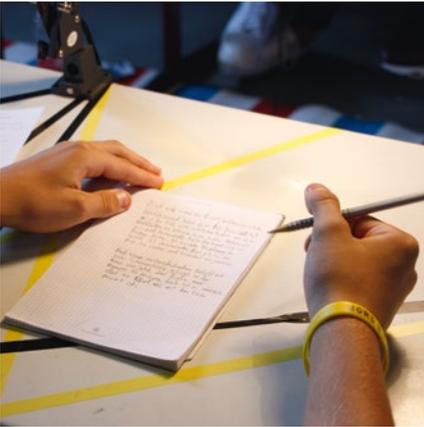
## Theater und Games

Dem Theater und den Games ist das Spiel gemein. Bei diesem Workshop können Geschichten aus Spielen fortgesetzt oder neu interpretiert werden, auch die Möglichkeiten des interaktiven Theaters können ausgelotet werden.



## Pen & Paper und Tabletop

Bei Pen & Paper-Spielen schlüpfen die Spieler\*innen in fiktive Rollen und erleben, angeleitet durch eine\*n Spielleiter\*in, gemeinsam Abenteuer. Dabei werden Elemente aus Gesellschaftsspielen, Erzählung und Theater vereint. Das Spielmaterial beschränkt sich häufig auf Stift und Papier sowie Spielwürfel; bei Tabletop-Spielen kommen Miniaturfiguren hinzu.



### **Literatur und Games**

Die beiden Phänomene Narrativ und Ludus sind wesentlich für Games und in unterschiedlichen Anteilen in allen digitalen Spielen enthalten. Selbst Spiele, die oberflächlich auf ludische Elemente reduziert scheinen, erzählen Geschichten, gewollt und ungewollt. In diesen Workshops geht es um die Schnittmenge und das Spannungsverhältnis zwischen Literatur und Games. Neben der analytischen Auseinandersetzung ist aber auch die produktive Medienarbeit in Form von Spielerevisionen, Spielegeschichten schreiben usw. möglich.



### **Makey Makey**

Makey Makey sind kleine elektronische Schaltplatinen, mit denen vor allem Controller zur Steuerung von Spielfiguren, Robotern u. a. gebaut werden können. So lassen sich Kompetenzen in den Bereichen Medien und Informatik, Technisches Gestalten, Natur und Technik, Musik, Bewegung und Sport sowie überfachliche Kompetenzen wie Teamfähigkeit und Sozialkompetenz erlernen.

ÜBERSICHT  
AUSGEWÄHLTER  
BÜNDNISSE UND  
PROJEKTE  
DES JAHRES

**2018**



## **BUXTEHUDE: MÄRCHEN UND GAMES**

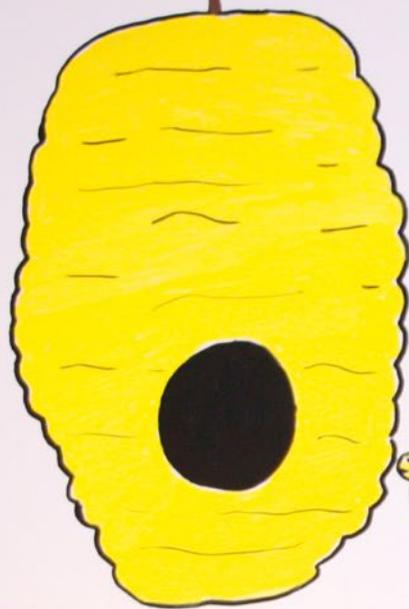
**Bündnispartner:** Stadtbibliothek  
Buxtehude, Hauptschule Buxtehude Süd

Das Projekt umfasste einen regelmäßigen Nachmittags-Workshop und einen zweitägigen Workshop in den Herbstferien. Die Teilnehmer\*innen entwickelten ein eigenes mobiles Spiel zum Thema Märchen, in Form einer digitalen Schnitzeljagd. Genutzt wurde hierfür die Anwendung Action-bound. Die Teilnehmer\*innen erlernten nicht nur wesentliche Fähigkeiten der Spieleentwicklung und Projektdurchführung, sie erlebten außerdem Selbstwirksamkeit und setzten sich darüber hinaus aktiv mit ihrem Lebens- und Sozialraum und der Literaturgattung Märchen auseinander.

### **Märchenrallye in Buxtehude**

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, dass auch von Besucher\*innen der **Buxtehuder Märchentage** gespielt wurde. Neben der digitalen Schnitzeljagd wurde auch ein Märchenfilm gedreht.

# LOST Bee





## BERLIN: GAMESCAMP

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

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 verteilen 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. Der zweite digitale Workshop setzte auf die Programme

## Konsolenturnier als Abendprogramm

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 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 neun bis 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. Für besonderen Nervenkitzel am Abend sorgte das Überlebensspiel Slenderman, das auf dem gleichnamigen Gruselspiel basiert.

### **Spieleentwicklung in der Gruppe bedeutet vor allem Kommunikation**

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.



## DRESDEN: MINETEST4KIDS

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

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

Minetest orientiert sich am internationalen Spiele-Hit Minecraft. Digitale Welten können nach Belieben erstellt, verändert und gestaltet werden. Beim Projekt **Minetest4Kids** 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 gruppenspezifischen 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 Lebensmo-

delle 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 lief in Variationen bis zum Ende des Jahres 2022 weiter.

ÜBERSICHT  
AUSGEWÄHLTER  
BÜNDNISSE UND  
PROJEKTE  
DES JAHRES

**2019**



## BIELEFELD: FORTNITE

**Bündnispartner:** Bielefelder Jugendring e.V., LUNA Kinder- und Jugendzentrum der Sportfreunde Sennestadt

**Fortnite: Bis zu 10 Mio. Spieler\*innen gleichzeitig**

Die pädagogische Zielsetzung des Projekts **Kreativ Special: Fortnite – Rette die Welt!** war, die massive Beliebtheit des Battle-Royal-Shooters Fortnite zu nutzen, um kreativ mit den Jugendlichen zu arbeiten. Zudem sollte das Spiel als Türöffner dienen, um ins Gespräch über problematische Aspekte des Titels wie auch des gesamten Shooter-Genres zu kommen. 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 auf dem Spieldesign von Fortnite, jedoch wurden 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, z. B. das gemeinsame Erschaffen einer bestimmten Mission. Die Spielphasen wurden regelmäßig durch Diskussionsrunden im Plenum unterbrochen.

Am zweiten Workshop-Tag gab es einen Fortnite-Tanz-Workshop, der von allen Teilnehmer\*innen begeistert angenommen wurde. Der dritte Termin fand auf dem Bielefelder **Games-day** statt und war als offenes Angebot mit Spielstationen konzipiert. Trotzdem kamen auch viele der ursprünglichen Teilnehmer\*innen und fungierten u. a.

als Teamer\*innen für die noch unerfahrenen Spieler\*innen. 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.

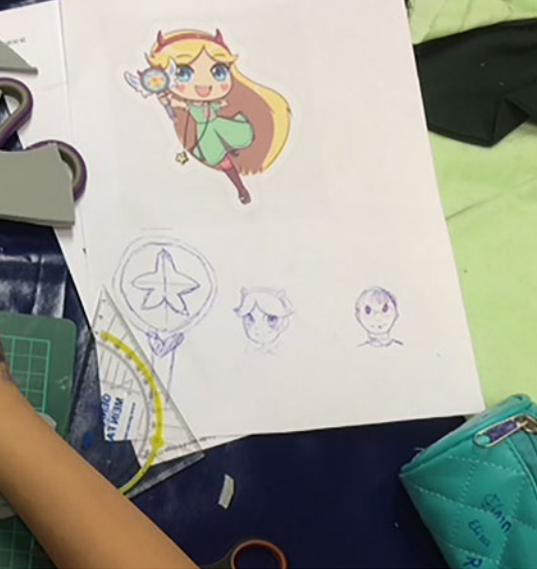


## KÖLN DEUTZ: COSPLAY

**Bündnispartner:** IN VIA Katholischer Verband für Mädchen- und Frauensozialarbeit Köln e.V., Zentrum für Bildung und Kultur e.V.

Die Teilnehmer\*innen sollten in dem Workshop alles Essenzielle zum Thema **Cosplay** erlernen. Das Projekt gab den Jugendlichen eine Möglichkeit, sich kreativ auszuleben und reflektiert mit der Cosplay-Subkultur auseinanderzusetzen. Mangelnde Erfahrung im Nähen und Basteln wurde berücksichtigt.

Im Projektverlauf mussten offene und geschlossene Gruppen gebildet werden. Regelmäßig Teilnehmende, die in ihrer Arbeit schon fortgeschritten waren, teilten ihre Erfahrung mit den unregelmäßig Teilnehmenden und vermittelten diesen ihre neu gewonnenen Fähigkeiten.



Der Workshop fand in zwei Phasen statt. In der ersten Phase stand der theoretische Entwurf des eigenen Kostüms im Vordergrund. Neben der Auswahl einer Figur aus der Spiele-, Film- oder Anime-Welt wurde eine kritische Auseinandersetzung mit Geschlechterbild und Sexualität angeregt. In der zweiten Phase lag der Schwerpunkt auf der praktischen Herstellung der Kostüme. Hierzu gab es eine Einführung in den Umgang mit Nähmaschine und Föhn sowie dem Modellieren von Schaumstoff zu Kostümelementen, Schwertern und Rüstungen.



**Die Teilnehmer\*innen sollten in dem Workshop alles Essenzielle zum Thema »Cosplay« erlernen. In der ersten Phase stand der theoretische Entwurf des eigenen Kostüms im Vordergrund. In der zweiten Phase lag der Schwerpunkt auf der praktischen Herstellung der Kostüme.**



## NEURUPPIN: GAMESCAMP WORD & PLAY

**Bündnispartner:** Alexander-Puschkin-Oberschule, JFZ-Jugendclub e.V.  
Alte Brauerei, Fontanestadt Neuruppin

Als Highlight der Initiative **Stärker mit Games** fand in zwei, je zehntägigen Durchgängen im Juli und August 2019 das **Gamescamp Word & Play** statt. Anlässlich des zweihundertsten Geburtstags Theodor Fontanes kamen Jugendliche im Alter von 13 bis 18 Jahren in dessen Heimatstadt Neuruppin zusammen, um eigene Spiele zum Leben und Wirken des berühmten Schriftstellers zu entwickeln. Hierzu erstellten sie in Gruppenarbeit eigene Spielregeln, Spielwelten und Charaktere und erlernten die Grundlagen der Programmierung.

In der Ausbildungsphase des Gamescamp erhielten die Teilnehmer\*innen Einblicke in die Bereiche Gestaltung,

Gamedesign, Storytelling und Programmierung: Im Workshop **Gestaltung** erlernten sie Level- und Charakterdesign sowie Animation mithilfe von Photoshop. Im Workshop **Game-design** wurden Spielegenres, Spielmechaniken, Regeln und Abläufe sowie UX (User Experience) erklärt. Der **Storytelling**-Workshop vermittelte verschiedene Möglichkeiten, Geschichten spielbar zu machen. Im Workshop **Programmierung** wurden Grundkenntnisse im Umgang mit Construct 3 und Unity vermittelt.

Beim Erlernen der Grundzüge des Programmierens erwarben die Teilnehmer\*innen auch Soft Skills wie Teamfähigkeit, Kommunikation und das Einhalten von Absprachen, da die Gruppen weitgehend autonom arbeiteten und selbst ihr Tagespensum einteilen und Deadlines einhalten mussten.

Das Gamescamp bot ergänzend ein umfangreiches Freizeitangebot: Volleyball, Fußball, Konsolenturniere, Brett- und Kartenspiele, Kanu-Fahrten, Baden im Ruppiner See, Nachtwanderungen sowie Disko- und Filmabende.

## ESCAPE ROOM KÖLN

**Bündnispartner:** Kölner Jugendpark,  
Bauspielplatz Friedenspark

Im Herbst 2019 wurde aus den AbenteuerHallenKalk ein Escape Room. In Vierergruppen mussten die Teilnehmer\*innen im Stil von Mission Impossible in ein Museum einbrechen, um einen Gegenstand zu stehlen. Innerhalb der Gruppen wurde zwischen **Hacker** und **Agenten** mit jeweils anderen Aufgaben unterschieden. Ein\*e **Kompliz\*in** bot Unterstützung von außen. Das Projekt zielte auf eine konstruktive Auseinandersetzung mit Medien, indem Elemente aus digitalen Spielen in die analoge Welt transportiert wurden.

Die Idee baute auf einem bereits im Vorjahr erfolgreich durchgeführten Escape Room-Projekt auf. Nach vier Vorbereitungstreffen der Bündnispartner und Medienpädagog\*innen fanden zwei erste Treffen mit der Jugendgruppe statt. Diese wurden

zum gemeinsamen Brainstorming genutzt: Technikfragen wurden geklärt, Bewegungsarten gesammelt, die Geschichte wurde entworfen und das Setting festgelegt, sodass anschließend das nötige Material bestellt werden konnte. In einer Intensivwoche wurden die Ideen umgesetzt. Neben der Feinarbeit an der Geschichte wurden drei Pavillons zu Museumsräumen umgebaut, die mit selbstgemachten Graffiti-Exponaten gefüllt wurden. In einem Raum wurde ein Laserlabyrinth installiert und mittels der visuellen Programmiersprache **mBlock** ein Code erstellt, der bei Unterbrechung des Laserstrahls ein akustisches Signal erzeugte. Außerdem wurde eine **Sicherheitszentrale** eingerichtet. Hier arbeiteten die Jugendlichen mit mehreren Laptops, Monitoren und Webcams und richteten die Software so ein, dass Livebilder übertragen wurden. Auf analoger Seite wurden ein Tunnel, der zwei Räume verband, eine Vitrine für den Schatz und verschiebbare Bilder gebaut. Die Präsentation fand im Januar 2020 auf der **Cyber Jugz** statt und wurde durch die Jugendlichen angeleitet.

ÜBERSICHT  
AUSGEWÄHLTER  
BÜNDNISSE UND  
PROJEKTE  
DES JAHRES

**2020**

## ERFURT: SPIELE ENTWICKELN IM ZOO – EIN SPIEL FÜR ERFURT

**Bündnispartner:** Ev. Reglergemeinde  
Erfurt, Förderverein Reglergemeinde e.V.

Ziel war die Vermittlung eines Verständnisses für Organisation und Planung in der Entwicklung von Computerspielen. Die zehn Teilnehmer\*innen im Alter von zehn bis 17 Jahren sollten zur Erstellung eines Spiels auf Basis von Actionbound befähigt werden und dabei den Erfurter Zoo zum Gegenstand des Spiels machen.

Als Rahmung haben sich die beiden Trainer\*innen eine Software-Firma ausgedacht. So konnten schnell alle Teilnehmer\*innen als Mitarbeiter\*innen ins Boot geholt werden. Mit Beispielen aus dem bekannten Computerspiel Planet Zoo erarbeiteten die Teilnehmer\*innen Perspektiven, die sie am nächsten Tag mit Blick auf den Zoo einnehmen wollten. Hierzu zählten unter anderem die artgerechte Haltung, der Aufbau von Gehegen, wirtschaftliche Aspekte und Besucherattraktivität.

Am zweiten Tag stand die Erkundung des Zoos im Vordergrund, welcher auch einen Arbeitsraum bereitstellte. Mitarbeiter\*innen des Zoos unterstützten bei der Recherche. Die Weiterarbeit und Überleitung in die Actionbound-Software erfolgten nach Neigung. Einige Teilnehmer\*innen recherchierten vertieft zu den Tieren, eine andere Gruppe besorgte digitale Aufnahmen in Bild und Ton, während die Verbliebenen an den Rechnern den Content erzeugten. Nach mehreren Probedurchläufen und Evaluationen wurde das Spiel am fünften Tag des Ferienworkshops **released** und konnte dann von allen Zoo-Besucher\*innen gespielt werden.



## BIETIGHEIM-BISSINGEN: MINECRAFT-FREIZEITPARK

**Bündnispartner:** Otto-Rombach-  
Bücherei Bietigheim-Bissingen, Kultur-  
und Sportamt Bietigheim-Bissingen

**Isometrische Ansicht vom  
letzten Workshop-Tag**

Die Aufgabe der Teilnehmer\*innen war es, kollaborativ auf einem Minecraft-Server einen Online-Freizeitpark zu gestalten und zu errichten. Die Lehrzeit des Workshops vermittelte dabei Wissen rund um Minecraft, Gestaltung und Planung, während außerhalb dieser Zeit selbstständig in Minecraft agiert werden durfte. Die Gestaltung eines gemeinsamen Freizeitparks in dem Single- und Multiplayerspiel Minecraft sollte als Ausgangspunkt dafür dienen, kollaborative, gestalterische und planerische Kompetenzen der Teilnehmer\*innen mithilfe eines Computerspiels zu fördern. Der Workshop fand online statt, das erste Auftakttreffen wurde jedoch in Präsenz durchgeführt, um techni-

sche Probleme im Vorfeld effektiv aus dem Weg zu räumen. Für den Workshop wurde die kostenlose, anonyme und datensparsame Videokonferenzsoftware BigBlueButton verwendet. Damit war die Möglichkeit gegeben, gemeinsam Unterrichtsgespräche zu führen und Einzel- und Gruppenaufgaben zu implementieren. Es wurde ein Minecraft-Server eigens für den Workshop angemietet, damit nach eigenen Ansprüchen Regeln und Gameplayaspekte konfiguriert werden konnten.

Als Server-Software wurde Spigot verwendet, da diese gegenüber dem Standardserver mehr Funktionalität bietet. Nach einem Vandalismus-Vor-

fall innerhalb der Spielwelt – wurde das CoreProtect-Plugin zur Protokollierung und Wiederherstellung von Veränderungen verwendet.

Die Teilnehmer\*innen arbeiteten in unterschiedlich großen Teilgruppen. Zu Beginn gab es Einführungen in und gemeinsame Gespräche über Aufbau und Funktionsweise von Freizeitparks. Die Teilnehmer\*innen erhielten auch eine Einführung in Design- und Gestaltungsprinzipien.

Innerhalb von fünf Tagen kreierten die Jugendlichen auf diese Weise einen umfangreichen Freizeitpark. Bis auf einen Zwischenfall, der schnell geklärt werden konnte, wurden die Erwartungen der Trainer\*innen dank der Kreativität der Teilnehmer\*innen übertroffen. Der Zusammenhalt innerhalb der Gruppe, die größtenteils aus sich zuvor fremden Jugendlichen bestand, war enorm stark.



## BAD MÜNSTEREIFEL: GAMING LABOR

**Bündnispartner:** Dt. Kinderschutzbund OV Bad Münstereifel e.V., Bürgerstiftung Bad Münstereifel

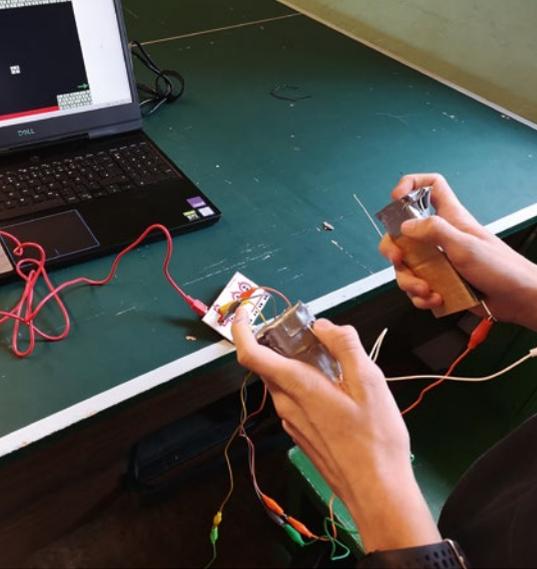
Der Ferienworkshop war für Kinder und Jugendliche zwischen zehn und 16 Jahren konzipiert und sollte einen Einblick vermitteln, wie Game Design, Steuerungen und Regeln funktionieren. Hierfür wurden digitale und analoge Tools genutzt. In den fünf Tagen wurden Spiele analysiert, Controller für Videospiele gebaut, Gesellschaftsspiele entworfen und kleine digitale Spiele programmiert.

Zum Kennenlernen wurde das **Hashtag-Spiel** gespielt und täglich um weitere Hashtags erweitert.

Zur Bewegungsaktivierung wurde häufig **Ninja** gespielt und dabei immer wieder neue Regeln hinzugefügt. Die

Teilnehmer\*innen haben dadurch gelernt, dass Regeln in einem Spiel sowohl beschränken als auch befreien können und mehr Möglichkeiten bieten. Außerdem hilft das Spiel dabei, dem Bewegungsdrang von Kindern gerecht zu werden und danach besser fokussiert arbeiten zu können.

Als weitere Kreativmethode wurde ein Emoji-Quiz selbst erstellt. Zwei Teams haben für das jeweils andere Team Emoji-Bilderrätsel gezeichnet. Im Anschluss gab es keine Auflösung, da so die Interpretierbarkeit von Bildern vermittelt werden sollte. Untereinander tauschten sich die Teilnehmer\*innen nach dem Spiel redlich aus. Der theoretische Einstieg in das Thema Gamedesign, insbesondere Spielmechaniken, fand über das Beispiel Fußball statt. Im Anschluss



wurde **GameGame** gespielt. Die Teilnehmer\*innen haben verschiedene Karten bekommen, mit denen sie ihr fiktives Spiel kreieren konnten, ohne auf finanzielle oder kreative Einschränkungen achten zu müssen. Über dieses Spiel konnten sich die Teilnehmer\*innen konkret mit Elementen wie Steuerung, Objekte, Mechanik, Darstellung, Geschichte und Spielziel auseinandersetzen. Während der folgenden Tage wurde die Theorie des ersten Tages mit Praxis belebt. So ging es darum, mit Makey Makey eigene Controller zu bauen. Danach stand das Thema Programmierung im Fokus. Hierfür wurde Kodu genutzt, ein Spieleentwicklungsprogramm, das dezidiert für Kinder und Jugendliche entwickelt wurde. Die älteren Jugendlichen stiegen im Verlauf auf Scratch um, da



**Der Workshop gibt einen Einblick, wie Game Design, Steuerungen und Regeln funktionieren. Mit Makey Makey wurden eigene Controller gebaut. Zwei Teams haben für das jeweils andere Team Emoji-Bilderrätsel gezeichnet.**

es einen größeren Funktionsumfang anbietet. Auf dieser Basis entstanden zahlreiche Spiele, die mit den zuvor gebauten Makey Makey-Controllern gesteuert wurden. Die Ergebnisse wurden von den Teilnehmer\*innen und dem Bündnispartner mit Videos dokumentiert und so den Eltern präsentiert.

ÜBERSICHT  
AUSGEWÄHLTER  
BÜNDNISSE UND  
PROJEKTE  
DES JAHRES

**2021**



## HIDDENHAUSEN: LEVEL UP! GAMES MEISTERSCHAFT

**Bündnispartner:** Jugendzentrum  
Haus der Jugend, Gemeindejugend-  
ring Hiddenhausen

Im Rahmen der Ferienfreizeiten wurde ein sportpädagogisches Projekt für die Altersgruppen 8–11 und 12–15 Jahre umgesetzt. In diesem kam eine breite Facette an Videospiele zum Einsatz, um gruppendynamisch verschiedene Stärken der Teilnehmer\*innen hervorzuheben und positive soziale Interaktionen zu stärken.

Im Mittelpunkt des Projektkonzepts stehen Teamgeist und Kooperation. Dies sollte stufenweise aufeinander aufbauen und stetig vertieft werden. E-sport diente dabei als Vehikel, um an klassische Vorstellungen von Sportteams und deren Teamgeist anschließen zu können, sowie als Konstrukt und Perspektive für sehr

### Overcooked

aktive Gamer\*innen, an sich selbst zu arbeiten und das eigene Spiel zu verbessern und im Wettstreit mit anderen zu wachsen. Dazu gehören sowohl respektvoller Umgang als auch Selbstkontrolle über das eigene Verhalten während des Spiels. In einem weiteren Schritt kann an Rollenbilder und Vorbilder durch Streamer\*innen und Sportler\*innen angeschlossen werden.

Jeder Wochentag hatte einen spezifischen Schwerpunkt, ein zugeordnetes Videospiele und eine Kernkompetenz, welche im Mittelpunkt standen. Der erste Tag diente dem Kennenlernen und Aufstellen der Gruppenregeln und ersten Schritten im E-sport. Dabei wurde der vier-Spieler Modus von ARMS genutzt, einem Sportspiel mit viel Körpereinsatz sowie gruppendynamische Energizer. ARMS ist ein

comic-haftes Boxspiel für bis zu vier Spieler\*innen. Die Spielsteuerung funktioniert über eine Gestensteuerung, das heißt, es müssen Boxbewegungen und bestimmte Gesten genutzt werden, um die Avatare im Spiel zu steuern.

Am zweiten Tag wurde der Teamwork-Ansatz mit dem Spiel **Overcooked** und zusätzlichen Teambuilding-Übungen vertieft. Overcooked ist ein Teamspiel für vier Personen. Jede\*r Spieler\*in übernimmt einen Koch oder eine Köchin in einer Küche und gemeinsam müssen bis zu sieben verschiedenen Aufgaben erledigt werden, um erfolgreich Essen zu servieren und die Level zu bestehen. Dabei ist Kommunikation und Kooperation gefragt, da sich die Spieler\*innen sonst gegenseitig behindern. Nachdem die Gruppendynamiken eingespielt waren, stand das Thema Kreativität auf dem Fahrplan. Mit Bloxels erstellten die Teilnehmer\*innen eigene Spielwelten und forderten sich gegenseitig heraus. Bloxels ist eine einfache Software zur Erstellung von 2D-Videospielwelten. Es fördert den kreativen Selbsta Ausdruck.

Am vierten Tag war Köpfcchen gefragt. Im Untitled Goose Game mussten Rätsel gelöst und Chaos gestiftet werden. Das Spiel ist ein Adventure, bei dem die Spielenden die Kontrolle über Gänse übernehmen, um Chaos in einer Kleinstadt zu stiften, indem sie etwa Gegenstände stehlen und verstecken. Dazu müssen viele kleine Aufgaben erledigt werden, deren Lösung die Erschließung des Levelaufbaus als auch das Verhalten der Bewohner\*innen voraussetzt. Teilweise bilden sich dadurch verschachtelte Aktionsketten, um eine gewünschte Reaktion zu erhalten. Dies schult vernetztes und analytisches Denken. Zur Auflockerung sollte die Gruppe einen Escape Room mit vielschichtigen Aufgaben meistern.

Der finale Tag brachte die Gruppe in ihren Lieblingsspielen zusammen und fragte Spielewissen ab. MarioKart 8 war unser Platzhalter für Esport-Titel. Es ist ein klassisches Partyspiel, welches schnell zu Rivalitäten und Ehrgeiz führt.

Insgesamt funktionierten die meisten Spiele in der pädagogischen Arbeit gut, es gab aber Ausnahmen. Das Spiel Untitled Goose Game hatte Schwierigkeiten, die Nicht-Spieler\*innen ins Boot zu holen, da diese Probleme hatten, die Spiellogik nachzuvollziehen, da diese teilweise stark mit

ihren Vorstellungen brach. Auch fiel es den Spieler\*innen schwer, Spielergebnisse abzuwarten, anstatt unmittelbare Erfolge zu erwarten.

Insbesondere das Escape Room-Spiel funktionierte schlecht bei der Zielgruppe vor Ort. Die Suche nach den Hinweisen funktionierte, allerdings hatte die Gruppe keinerlei Interesse an Puzzle-, Zahlen- oder kombinatorischen Rätseln und machte ihren Unmut auch lautstark verständlich. Obwohl die Teilnehmer\*innen aus verschiedenen Schulklassen und Klassenstufen zusammenkamen stellte sich schnell eine positive Gruppendynamik ein. Die Teilnehmer\*innen gaben sich gegenseitig Hilfestellungen und kooperierten gut in Gruppenherausforderungen.

## **GARMISCH-PARTENKIRCHEN: BAUE DEINE WUNSCHSTADT (MINECRAFT)**

**Bündnispartner:** Kreisjugendring  
Garmisch-Partenkirchen, Jugendtreff  
Oberammergau

Das pädagogische Ziel des Workshops bestand darin, mit zwei Gruppen von Zehn- bis 15-Jährigen aus Garmisch-Partenkirchen eine Zukunftswunschstadt mit Minecraft zu entwerfen und umzusetzen. Die Teilnehmer\*innen sollten sich mit ihren Wünschen im Sozialraum auseinandersetzen, zur kreativen Umsetzung ihrer Wunschvorstellung motiviert werden und Möglichkeiten der politischen-städtebaulichen Teilhabe erkunden.

Erste Kompetenzen wurden mit dem Bau von Wohngebäuden erworben. Allen Teilnehmer\*innen war es wichtig ein eigenes Wohnhaus zu kreieren und mit allen Notwendigen auszustatten. Erst nachdem eine Basis errichtet und bespielt wurde, startete der eigentliche Bau der Zukunftsstadt. Die Kommunikation mittels Zoom ermöglichte die einfache Absprache von Bauvorhaben und Tageszielen. Ein Teilnehmer erstellte eine Infrastruktur mit Straßen und Wegen, weitere sorgten mit dem Bau einer U-Bahn für eine

Verbindung der Gebäude. Die anfängliche unstrukturierte Bauphase ordnete sich dem Straßennetz unter und erste Gebäude wurden ab- oder umgebaut, um sich den weiteren Gebäuden anzupassen. Ein Teil der Mitspieler\*innen wandte sich der Erstellung von notwendigen Gemeinschaftsgebäuden zu, wie z. B. einer Apotheke, dem Rathaus, Kirche samt Friedhof und einer Polizei. Der andere Teil folgte den aktuellen Wünschen nach Spaß und Spiel und baute Wasserserrutschen, Schwimmbäder, Achterbahnen und Zoos. Die Erbauer\*innen stellten mehrere Gebäude innerhalb eines Projekttages fertig, so dass sie sich zwischen Nutz- und Spaßgebäuden abwechselten. Erste Geschäfte wie der Burger-Laden und Apple-Shop entstanden, gefolgt von einer Polizei, einem Wasserpark, dem Rathaus, Disco, Apotheke, Kleiderladen, Waffensladen, Spielhaus und vier Freibäder. Eine Schule wurde nicht gebaut. Großbauten wie Flughafen, U-Bahn, Theater, Bank und Museum wurden gemeinsam erbaut. Die Teilnehmer\*innen erhielten in den ersten beiden Tagen kleine Anregungen, dann entspann sich das Baufieber von ganz allein. Die Kommunikation über Zoom war frei und ungezwungen und zeitweise sehr lautstark, dann baten kleine Baugruppen um die zeitweise Nutzung von **Break-out-Sessions**, also geschützten virtuellen »Nebenräumen« innerhalb der

Zoom-Videokonferenz. Von dort kamen die Teilnehmer\*innen aber bald wieder eigenständig zurück. Eine vorhergesehene Schwierigkeit war die Absprache der Gruppenteilnehmer\*innen vom Vor- und Nachmittag. Da zwischen beiden Gruppen kein direkter Kontakt bestand, bedienten sich die Spieler\*innen Grenzzäunen, um weitere Bauten zu kennzeichnen. Diese Vorgaben wurden größtenteils eingehalten. Auch setzten wir großes Vertrauen in alle Teilnehmer\*innen, dass die erstellten Gebäude außerhalb der Workshopzeiten erhalten bleiben. Dieses Vertrauen wurde nicht enttäuscht. Dennoch wurde ein Backup der Datei erstellt, um den Projektstand zu sichern. Das gemeinsame Bauen wurden von einem Teil der Gruppe auch außerhalb der Workshop-Zeit fortgesetzt.



## SAALFELD: BLOXEL WORLDS – VIDEOSPIELE WERDEN PLÖTZLICH REAL?

**Bündnispartner:** Diakoniestiftung  
Weimar / Jugendstadtteilzentrum  
Saalfeld, Christliches Jugendzentrum  
Saalfeld e.V.

Die Teilnehmer\*innen im Alter von neun bis 15 Jahren wiesen teilweise sehr starke Entwicklungsverzögerungen auf. Die pädagogische Zielsetzung bestand darin, die Teilnehmer\*innen Selbstwirksamkeit spüren zu lassen, zur Selbstreflexion anzuregen und die Medienkompetenz zu steigern. Dazu wurde die Software Bloxels genutzt, die Level-Design einfach verständlich und haptisch macht. Die Gruppe sollte in dieser Software eigene Level erstellen, in die dann zuvor ausgedachte Monster eingefügt werden sollten. Am dritten Workshop-Tag sollte das Level-Design **real** erlebbar werden, indem ein Level als Parkour

im Jugendhaus nachgebaut wurde. Diesen konnten die Heranwachsenden dann selbst durchlaufen. Mit Unterstützung recherchierten die Teilnehmer\*innen Monster der Mythologie aus Büchern und dachten sich auch eigene Figuren aus. In diesen spiegelten sich teilweise Ängste und Bedürfnisse wider. Auf diese Weise wurde den Heranwachsenden ein künstlerisches Ausdrucksmittel gegeben. Durch die Beschäftigung mit für sie interessanten Themen (Monster), wurden sie zum Lesen animiert, was sonst entschieden abgelehnt wurde.

ÜBERSICHT  
AUSGEWÄHLTER  
BÜNDNISSE UND  
PROJEKTE  
DES JAHRES

**2022**

## BASSUM

**Bündnispartner:** Mütter-Kinder-Zentrum Bassum e.V., Familienzentrum Bassum der Stadt Bassum

Die Workshops in Bassum nah Bremen standen ganz im Zeichen von Minecraft.

Minecraft ist ein sogenanntes Sandbox-Spiel, es gibt kein vorgegebenes Spielziel und eine offene Spielwelt mit verschiedenen Modi. Dadurch bieten sich viele Möglichkeiten einer kreativen Auseinandersetzung mit verschiedenen Themen und selbstbestimmtem Lernen an.

Ein erster Workshop für Kinder und Jugendliche zwischen zehn und 16 Jahren setzte sich zum Ziel, eigene Mods, also Ergänzungen und Veränderungen von Spielinhalten, zu erstellen. Mit dem Programm MCreator wurden Gegenstände, Werkzeuge und Rüstungen gestaltet. Zum Abschluss wurden diese genutzt, um eine eigene Welt mit Hindernisparcours zu bauen. In einem nächsten Workshop lag der Fokus auf Blöcken mit speziellen Funktionen. So wurde unter anderen mit den sogenannten **Redstone**-Blöcken gearbeitet, die Signale erzeugen, welche u. a. als Auslöser für Fallen, Schalter oder Fahrzeuge genutzt werden. Die Teilnehmer\*innen konnten damit zum Abschluss blinkende Wer-

beschilder und animierte Windmühlen bauen. Mit einer jüngeren Gruppe wurde ein Möbelhaus mit Ausstellungsstücken konzipiert. Aber auch im **Überlebensmodus**, also mit endlichen Ressourcen und Gegnern, wurde gespielt: Hier war Kooperation zwischen den Teilnehmer\*innen gefragt.

Die Möglichkeit, Minecraft zu nutzen, um sich dem Medium Film anzunähern, wurde in einem anderen Workshop erprobt. Hier galt es, einen **Blockbuster**-Film mit den Möglichkeiten von Minecraft zu produzieren. Über erste Drehbuchentwürfe am Storyboard, theoretischen Input zu Kameraeinstellungen und Schnitt, den Bau der Kulisse in Minecraft, bis hin zur finalen Bearbeitung mittels eines Schnittprogramms entstand so **Verschollen im Untergrund – die verschwundene Schulklasse**.

Die Gruppe trifft sich zweimal in der Woche und erobert sich dabei Welten und Möglichkeiten. Davon zeugt die mittlerweile 67 Folgen umfassende YouTube-Reihe **Unsere kleine Minecraftstadt**. An besonderen Tagen wie dem Jubiläum der Gruppengründung werden **lange Minecraftnächte** organisiert. So entstand eine auch über die Grenze des Spiels hinausgehende Gemeinschaft zwischen den Teilnehmer\*innen.



## KASSEL GAMES'N'POLITICS

**Bündnispartner:** Bunte Wege gUG,  
Jugendzentrum Espenau

Im Raum Kassel beschäftigte sich eine Gruppe von Jugendlichen zwischen 13 und 18 Jahren mit Games, die einen direkten Bezug zu Krieg und Konflikten haben. Ziel war die kreative und inhaltliche Auseinandersetzung mit digitalen Spielen mit politischen Themen.

Die erste Phase des Projekts konzentrierte sich auf die Vernetzung und Planung; es galt zunächst eine stabile Arbeitsgruppe an einem festen, jugendrelevanten Ort zusammenzubringen. Diese entwickelte gemeinsam eine Kommunikations- und Organisationsstruktur über Discord und plante die Workshopformate: Hierfür wurde zunächst das Politik-Simulationsspiel Democracy 3 hinsichtlich der Eignung für ein jugendpolitisches Bildungsprojekt untersucht. Gemeinsam mit den Jugendlichen wurden erste Ideen zu Formaten und inhaltlicher Ausrichtung des Projekts gesammelt, um sicherzustellen, dass das Programm aus Sicht der Teilnehmer\*innen nicht aufgesetzt, sondern aktiv mitgestaltet ist. Ein zentrales Format des Projekts ist die Erstellung von

Videos und Podcast-Folgen, in denen Spiele auf ihre politischen Inhalte und pädagogische Verwertbarkeit hin untersucht werden. Durch die Verbreitung auf Plattformen wie Youtube sollten andere zur Partizipation motiviert und für eine breitere Vernetzung gesorgt werden. In Anlehnung an Democracy 3 wurde ein Planspiel entwickelt, um das Bewusstsein für politische Zusammenhänge und Entscheidungsprozesse zu stärken. Dabei sollte das Spiel nicht als Abbildung realpolitischer Zustände begriffen, sondern die Schwierigkeit der Konsensfindung aufgezeigt werden.

# INTERVIEW MIT FÜNF TRAINER\*INNEN: **BILDUNG IM DIGITALEN NEULAND – QUO VADIS?**



**Martin Fischer**

Ich bin als freischaffender Medien- und Spielpädagoge in der außerschulischen Jugendarbeit tätig. Seit 2012 leite ich dabei auch Projekte im Zusammenhang von Videospielen mit politischer Bildung oder Menschenrechtsbildung.



**Max Neu**

Ich bin Spiel- und Medienpädagoge mit Fokus auf digitale Spiele im Bildungskontext. Insbesondere weil heutzutage viel gesellschaftliche Kommunikation und politische Teilhabe über Medien stattfindet, sehe ich mich an diesem Schnittpunkt von politischer und Medienbildung. Anhand verschiedener pädagogischer Ansätze versuche ich die Teilnehmer\*innen gezielt auf bestimmte Probleme vorzubereiten, die in ihrem Leben aufgenommen könnten.



**Daniel Heinz**

Ich bin Diplom-Sozialpädagoge, habe einen Master in Medienpädagogik und bin Fachbereichsleiter für Games bei der Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW. Dort bin ich für einige Projekte zuständig, zum Beispiel für den ‚Spieleratgeber NRW‘. Hier testen wir gemeinsam mit Kindern und Jugendlichen digitale Spiele in über 30 Gruppen. Außerdem haben wir ein inklusives Gaming Projekt, eine E-Sports Jugendliga und vieles mehr.

Die Interviews wurden mit den Expert\*innen einzeln geführt und zum Zwecke der Übersichtlichkeit in einen gemeinsamen Text zusammengetragen. Die Interviews wurden aufgrund ihres Umfangs sinnwährend gekürzt, verdichtet und teilweise wurden Aussagen paraphrasiert.



**Brigitta Wortmann**

Ich bin handlungsorientierte Medienpädagogin. Außerdem arbeite ich seit 24 Jahren als Märchenerzählerin und Musikerin. Ich hatte schon immer ein Faible für die technischen Spielereien. Am Anfang habe ich Hörspiele mit Kindern gemacht, bei denen sie selbst Geschichten entwickelt und aufgenommen haben. Dann kamen die Trickfilme dazu. Seit einigen Jahren, arbeite ich mit digitalen Spielen.



**Benjamin Heinemann**

Ich arbeite als freiberuflicher Medienpädagoge und bin überall dort tätig, wo Medienarbeit mit Kindern und Jugendlichen oder auch Erwachsenen oder Senior\*innen stattfindet. Mein Schwerpunkt liegt auf Games und daneben auch Internet und Social Media.

**Ihr wart für Stärker mit Games an verschiedenen Standorten. Wie funktioniert die Zusammenarbeit mit den Bündnispartnern? Welche Herausforderungen gibt es dabei?**

**Martin:** Ich versuche erst einmal herauszufinden, welche Erwartungshaltung bei den Bündnispartnern besteht und welche Erfahrungen sie im Umgang mit Medienarbeit haben. Für manche ist es die erste Medienarbeit, weswegen das Thema oft mit Kritik behaftet ist. Das reicht von »Internet macht blöd« zu »wir holen uns das alles aus der Cloud«. Videospiele sind ein Thema, das noch mehr Anstoß generiert. Die Bündnisse haben manchmal Schwierigkeiten sich in so ein Projekt reinzudenken. Dann fällt die Mobilisierung teils schwer, so dass teilweise Projekte abgesagt werden müssen. Dieser mangelnde Anklang liegt zum einen daran, dass die Akteure bei den Jugendlichen nicht mit Videospiele assoziiert werden und nicht dazu gehören. Das andere Problem sind die Werbeformen, die komplett überholt sind: 90er-Jahre Flyer in der Schule auslegen funktioniert nicht mehr. Ohne eine gute Online-Präsenz kommen die Jugendlichen nicht. Außerdem wird zu wenig zielgruppengerecht gearbeitet. Ich werde am häufigsten für **Spiel-Pro-**

**grammierung** angefragt, weil das am einfachsten pädagogisch vermarktbar ist. Das spricht aber nur eine übersichtliche Gruppe von Jugendlichen an. Das sind nicht notwendigerweise Gamer\*innen, denn die sind vielleicht technisch versiert, aber haben vornehmlich Lust aufs Zocken und nicht aufs Programmieren. Tatsächlich sind die Potentiale hinter Videospiele immer noch sehr verborgen. Da müssen wir bei den Bündnispartnern noch viel Aufklärungsarbeit leisten.

**Max:** Ich kann sagen, dass alle (neuen) Bündnispartner **problemfreie** Kontakte waren, die Lust auf das Projekt hatten und dankbar für das Angebot waren. Gerade das Unkomplizierte mit der Stiftung Digitale Spielkultur trägt maßgeblich dazu bei, dass viele Bündnispartner das Angebot wahrnehmen wollen und können. Die Stiftung stellt die Technik zur Verfügung und auch die Verpflegung wird übernommen. Die Medienexpertise von den Leuten vor Ort ist in der Regel eher gering. Das Wissen ist häufiger schon da, aber die Kompetenzen sind kaum ausgeprägt. Die meisten sind dem Thema gegenüber jedoch offen. Viele sind inhaltlich schon an Board und die meisten haben Weiterbildungen zu dem Thema gemacht. Die würden solche Projekte aber nie selbst durchführen, weil sie entweder nicht die Kapazitäten haben oder nicht die rich-

tigen Kompetenzen besitzen. Insbesondere ohne die Technik wären solche Workshops nicht durchführbar. In meinen Workshops mache ich viel produktive medienpädagogische Arbeit, das heißt wir erstellen Sachen. Natürlich braucht man dann auch entsprechend Geräte, die einigermaßen modern sind, die entsprechende Software und die Kompetenzen, damit es funktioniert.

**Daniel:** Zunächst ist jedes Bündnis anders: Manche Bündnisse kommen auf uns zu, andere bewegen wir dazu, sich bei **Stärker mit Games** zu bewerben; das sind bereits verschiedene Zugangsvoraussetzungen. Wir achten natürlich immer darauf, dass wir sozioökonomisch- und bildungsbenachteiligte Jugendliche vertreten haben. Das ist eine Bedingung, damit es überhaupt zu solchen Bündnissen kommt. Zudem ist Inklusion eine Haltung, die wir in Projekten leben. Wir sind immer wieder überrascht, welche Kompetenzen zum Vorschein kommen. Wenn es um das Thema Games geht, wissen die Kinder und Jugendlichen, dass es auf Team Play ankommt.

**Brigitta:** Manche Bündnispartner sind selbst schon ganz firm, weil sie bereits Projekte mit euch gemacht haben. Die wissen, was Sie gerne haben wollen, und da kann ich mich

anbieten und sagen: »Das kann ich machen und das machen wir jetzt.« Und dann gibt es Bündnispartner, die selbst noch ganz neu sind und ganz viele Fragen haben. Dann kann ich viele Tipps geben. Die Zusammenarbeit mit der Stiftung Digitale Spielkultur verläuft immer reibungslos und unkompliziert, so dass man den Raum und die Möglichkeiten hat, sich auf die Arbeit im Projekt zu konzentrieren, weil man sich um das Drumherum nicht so viel Sorgen machen muss. Manche Bündnispartner haben falsche Erwartungen, weil sie auf eurer Seite waren und wussten, was ihr angeboten habt und wirklich genau dasselbe wollten. Dann haben wir versucht sie zu überzeugen, dass noch viel mehr möglich ist. Aber sie hatten wirklich schon ganz klare und auch relativ starre Vorstellungen und es war ein bisschen schwierig, da mit reinzukommen. Aber letztendlich hat es dann doch funktioniert und wir haben eine gemeinsame Basis gefunden.

**Benjamin:** Ich beginne auf der menschlichen Ebene und das funktioniert immer gut. Die Kinder und Jugendlichen hatten Spaß und haben etwas gelernt; und es passt menschlich auch wunderbar, deswegen machen wir weiter. Eine Herausforderung beim Zusammenkommen mit neuen Bündnispartnern ist, dass viele überhaupt keine Ahnung von Video-

spielen haben. Dann fängt man an zu erklären, aber man merkt ganz schnell, dass die Beteiligten keinen Zugang dazu haben, und das ist auch in Ordnung – denn es geht um die Kinder und Jugendlichen. Dann bin ich auch ehrlich und sage: Mich interessiert in erster Linie, dass die Kinder und Jugendlichen einen Zugang dazu haben. Die Bündnispartner müssen mir den Rahmen bieten, viel mehr brauche ich nicht. Direkt zum Beginn haben die Bündnispartner häufig noch keine genauen Vorstellungen, wie das Projekt abläuft, und bekommen erst im Verlauf mit, welche Möglichkeiten es gibt. Deswegen sage ich immer: »Lasst uns doch erst einmal ein Projekt machen und dann sieht man ja, wie es funktioniert.« Die Herausforderung ist, dass am Anfang häufig die Angst besteht: Wie läuft dieses Projekt und was gehört eigentlich alles dazu? Oder dass die Eltern natürlich fragen, was genau da gespielt wird – obwohl die Eltern häufig die Kinder anmelden, weil sie denken, **betreutes Zocken** sei deutlich besser.

**Was müsste sich in Deutschland grundlegend in der Bildungsarbeit ändern? Wo liegen eurer Meinung nach die größten Probleme, gerade in Hinblick auf digitale Medien?**

**Martin:** Wir haben in der Schule eine starke Orientierung aufs Berufsleben und weniger auf allgemeine Fertigkeiten, sodass teilweise auch soziale Fertigkeiten wegefallen. Digitalisierung ist eine Baustelle. Für Schulen ist es zwar wünschenswert, aber die Lehrer\*innen sind häufig nicht so richtig interessiert am digitalen Arbeiten. Jugendarbeiter\*innen, die ähnlich wie die Zielgruppe digital herangewachsen sind, kommen jetzt langsam mit einem anderen Verständnis dazu als die ganzen **Old-School**-Jugendarbeiter\*innen, die früher mit **Outdoor Education** im Wald gebastelt haben oder in Werkstätten aufgewachsen sind. Deren Know-how aufs Digitale zu übertragen, obwohl sie damit nicht aufgewachsen sind, ist unglaublich schwer.

**Max:** Zunächst muss die grundlegende Frage beantwortet werden: Wozu **bilden** wir Kinder und Jugendliche aus? Die Zielsetzung ist: Sie vorzubereiten auf eine Welt, in die sie dann irgendwann entlassen werden, um als mündige, selbstbestimmte

Bürger\*innen leben zu können. Sie sollten in der Lage sein, erfolgreiche Lebensbewältigung in der Gesellschaft zu betreiben und sich ihren Lebensunterhalt möglichst eigenständig zu erwirtschaften. Vieles, was gelernt wird, ist aber aus meiner Sicht zu abstrakt. Oft gibt es die Begründung »Das machst Du für Dich und für Deine Zukunft« – und diese Antwort ist unbefriedigend. Ein weiterer Aspekt ist, dass einige Lehrer\*innen nicht glaubwürdig vermitteln können, dass die aktuelle Aufgabe die richtige Aufgabe für den jeweiligen/die jeweilige Schüler\*in ist. Beim Gaming gibt es immer diesen neidischen Blick: Warum sind sie dabei motiviert und in der Schule nicht? Deswegen besteht die Vorstellung, dass es genügt, etwas, das aussieht wie ein Spiel, in den Unterricht miteinzubringen, um die Motivation zu steigern. Und das funktioniert langfristig nicht. Die Schule muss glaubwürdig vermitteln, dass das, was gelernt wird, sinnvoll ist. Vielleicht bedeutet das auch, dass Schulen den häufig vorherrschenden Anspruch vom absoluten Wissen ablegen müssen. Die Jugendlichen wissen: Es gibt viele Dinge, die außerhalb der Schule passieren, die ich in der Schule nicht lerne, die aber echt relevant sind. Schule muss sich mehr mit dem Thema Motivation auseinandersetzen und unter Umständen vielleicht sogar auch die einen oder ande-

ren Inhalte vernachlässigen, um die Kinder für das Lernen an sich zu begeistern. Es muss anwendungsbezogener und auch in anderen zeitlichen Abständen gelernt werden. Dass es eben nicht nur relevant ist, dass du möglichst lange an einem Tisch sitzt und auf ein Blatt starren kannst, sondern im Gegenteil: Es ist relevant, dass du mit unterschiedlichen Leuten in Kommunikation stehen kannst und dass du dann weißt, wann was zu tun ist und selbst die richtige Entscheidung treffen kannst. Ich glaube, die Schule könnte einen Beitrag dazu leisten, Identitäts-Arbeit stärker anzustoßen. Es ist wichtig zu wissen, dass man mit dem, was man lernt, etwas machen kann. Positive Zukunftserwartungen führen zu Motivation.

**Brigitta:** Ich finde, dass jedes Kind und jeder Jugendliche freien Zugang zum Internet haben müssten, die entsprechenden Geräte bereitgestellt werden müssten, aber auch die Medienkompetenz mit geschult werden muss. Ich erlebe es in den Online-Kursen, wie unterschiedlich die Schüler\*innen von der Schule mit Infos und Hausaufgaben versorgt werden. In Bremen wurden Tablets verteilt, aber keiner weiß, wie sie wirklich genutzt werden können, und es fehlt die Software dazu. Es fehlt einfach das ganze Grundgerüst und wer Eltern hat, die

sich nicht wirklich darum kümmern, oder nicht in einen Kurs gelangt, in dem man sich gegenseitig hilft, ist echt aufgeschmissen.

**Benjamin:** Im Begriff Bildung steckt etwas, das absolut nicht mit dem bestehenden System in Deutschland einhergeht. Man sagt häufig, das Bildungssystem sei ein Lern-System nach dem Prinzip **read, repeate, delete**. Doch Bildung fängt damit an, dass man sich positionieren, anpassen und auch Eindrücke wahrnehmen und verarbeiten kann. Und das fehlt häufig in den Schulen. Für mich würde Bildung jedoch in dem Moment stattfinden, in dem man nicht mehr sagt: »Hier ist das Buch, guck dir die Inhalte an«, sondern fragt: »Wofür braucht man diese Inhalte?«. In Bezug auf Medien, und insbesondere Games, ist das noch einmal ein ganz anderes Problem. Kinder und Jugendliche werden permanent mit Spielen konfrontiert, damit jedoch allein gelassen. Diese Separierung zwischen Schule auf der einen Seite und der Freizeit andererseits, wo die Kinder auf sich allein gestellt sind, sehe ich als großes Problem. Im Punkt Games-Förderung sind andere Länder viel weiter als Deutschland. Ich glaube, das Bedürfnis, erst einmal zu gucken und zu testen, ist typisch deutsch. Hier ist alles sehr bürokratisch. Deutschland ist in Bezug auf die Digitalisierung ängstlich

und verklemmt. Das ist allerdings gerade beim Thema Datenschutz ein zweischneidiges Schwert: Einerseits geben die Menschen überall ihre Daten an, andererseits heißt es immer »Datenschutz, Datenschutz, Datenschutz«. Ich glaube, dass das ein Aufklärungs-Problem ist. Diese Aufklärung müsste in der Schule geschehen. Ich wäre gerne Lehrer geworden, aber das Bewertungssystem ist meiner Meinung nach nicht ausgeklügelt und bietet keine individuelle Beurteilung. Deswegen liebe ich die Workshops. Die Kinder und Jugendlichen bekommen die Erkenntnisse für sich selbst, die Motivation ist intrinsisch.

**Daniel:** Erstens muss die technische Infrastruktur stimmen, damit die Kinder und Jugendlichen Zugänge haben – und das auch außerhalb von ihrem Freizeitbereich, also in Kinder- und Jugendeinrichtungen, Schulen usw. Zweitens ist die Aus- und Weiterbildung der Fachkräfte vor Ort wichtig. Es ist immer wieder zu erkennen, dass gerade diejenigen, die mit Kindern und Jugendlichen arbeiten, Vorbehalte haben. Damit Unsicherheiten genommen werden können, müssten sich die gesetzlichen Rahmenbedingungen ändern. Und drittens brauchst es neben Expertise und Technik auch Geld. Von daher freuen wir uns über **Stärker mit Games**.

**Wo siehst du die größten Herausforderungen bei den gesetzlichen Rahmenbedingungen?**

**Daniel:** Ich war bereits bei vielen rechtlichen Fortbildungen und der Lieblingssatz von Juristen ist: »Das kommt darauf an.« – damit können Pädagog\*innen schlecht arbeiten. Es gibt berechtigte Bedenken, beispielsweise zum Datenschutz, das muss man auch Jugendlichen vermitteln. Allerdings mangelt es an Alternativen. Deswegen sollte die Regierung auch in Hinblick auf kommende Pandemien in die Zukunft investieren und datenschutzsicherere und attraktive, gut funktionierende Alternativen entwickeln.

[Auf Ebene der Jugendeinrichtungen ...] gab ganz unterschiedliche Erlebnisse: Während der eine Träger für eine Kommunikation per Discord war, die Fachkraft jedoch dagegen, weil sie Bedenken hatte; war es in anderen Einrichtungen so, dass die Mitarbeiter\*innen unbedingt wollten, die Nutzung jedoch vom Träger verboten wurde. Das sind Abwägungsprozesse, was gerade wichtiger ist: der Kontakt zu den Jugendlichen oder die rechtlichen Bedenken.

**Welche Methoden, Software und Zugänge verwendet ihr bei Workshops am liebsten und warum? Worauf kommt es euch bei eurer Bildungsarbeit besonders an?**

**Martin:** Die Kids organisieren sich in einem Medium vorrangig selbst. Man muss sich also nach der Zielgruppe richten und dahin gehen, wo sie schon sind. Wenn Zoom nicht genutzt wird, kann man das auch nicht vorschlagen. Ich finde z. B. Discord Server super. Der deutsche Datenschutz hat damit leider einige Probleme, was uns an verschiedenen Projekten den Weg verstellt hat. Bei der Spielauswahl kann man es auch nicht anders machen, also wenn die Kids Call of Duty zocken, muss man damit umgehen können. Wir haben dann zwar Schwierigkeiten mit der Altersfreigabe, aber die Möglichkeit zu geben, darüber zu reden und problematische Erlebnisse gemeinsam verarbeiten zu können, wäre etwas, das man machen kann. Es gibt so viele Jugendliche, die Lust haben, sich mit E-Sport zu organisieren. Aber um das wirklich zu kanalisieren und die Jugendlichen zusammenzubringen, braucht es mehr, als einfach nur eine WhatsApp-Gruppe aufzumachen. Es ist weitaus mehr Struktur und Selbstorganisation notwendig, bei der die Jugendlichen kompetente

Unterstützung benötigen. Und da liegt derzeit das Problem: Es gibt nicht wirklich Jugendorganisationen, die das machen. Da hilft es sehr über den deutschen Tellerrand hinauszuschauen. Insbesondere in Schweden und Norwegen, aber auch in Dänemark und Finnland gibt es bereits Organisationen, die sogar von Jugendlichen geleitet werden. Hier gibt es viele themenspezifische Organisationen wie die Katholische Jugendarbeit, Pfadfinder oder die Sportlerjugend. In Schweden ist die größte Jugendorganisation SVEROK, denen geht es primär einfach um Hobbies und Nerd-Kultur und sie veranstalten ihre eigenen Conventions mit Cosplay, LARP-Workshops, E-Sport und Brettspielen. Da sind oftmals auch Erwachsene, die ehrenamtlich die Spiel-Gruppen betreuen und die Spiele erklären. Zum einen fehlt mir hier eine Selbstorganisation der Gamer und zum anderen fehlen mir strukturierte Angebote mit Sozialarbeiter\*innen. Z. B. wenn man bei einem Match geflamed wurde (beleidigt), wäre es doch großartig, wenn man die Möglichkeit hat, mit jemanden über das Erlebnis zu sprechen und es zu verarbeiten, anstatt ins nächste Spiel zu gehen und da weiter zu ragen (wüten). Gerade dieser Aspekt ist durchaus realisierbar, indem die Jugendarbeit sichere Räume aufbaut, wo sie mit den

Jugendlichen zusammenspielen können und wo die Jugendlichen wissen, dass alle Teilnehmenden gleich gesinnt sind, und wenn sich jemand daneben benimmt, ist jemand da, der dazwischen geht.

**Max:** Hier orientiere ich mich an den Kompetenzen und Bedürfnisse von den Teilnehmenden. Als Software nutze ich gerne Bloxels. Bloxels ist, sehr vereinfacht gesagt, eine Entwicklungsumgebung für Jump 'n' Run Spiele. In der Software kann man Level bauen, aber auch Pixelgrafiken für Charaktere herstellen und diese animieren. Alles, was im Spiel vorkommen soll, kann ich mittels einem Pixelraster herstellen und einfügen. Die erstellten Elemente kann man mittels Game Creator dann in ein eigenes Spiel einbinden. Man kann also mit Bloxels Game Design, Grafik Design und speziell im Grafik Design Animation machen. Grundsätzlich ist die Situation, dass viele Jugendliche stark mit digitalen Medien, auch digitalen Spielen, konfrontiert sind. Somit nehmen sie einen großen Raum ein und können großen Einfluss ausüben, z. B. wie sie ihre Freizeit vertreiben, worüber sie mit Freund\*innen sprechen usw. Ich halte es für wichtig und sinnvoll, den Jugendlichen zu zeigen, wie es dazu kommt. Also zu verstehen, dass ein bestimmtes Medienprodukt hergestellt wurde von einer Person mit einer

Intention. Auch möchte ich bei den Jugendlichen einen Kompetenzzuwachs befördern. Bei der Auseinandersetzung mit eben jenen Medien erkennen sie dann eine Perspektive für sich selbst: weg vom reinen Konsum hin zu einer schöpferischen Haltung bei Medien und gleichzeitig eine reflektierte Haltung.

**Daniel:** Jedes Projekt ist anders. Wir haben auch schon Projekte komplett ohne Gaming durchgeführt und Gaming anderweitig thematisiert. Wir gucken immer, wo die Bedarfe liegen und wie wir diese möglichst zielgerichtet umsetzen können.

**Brigitta:** Fünf Tage in der Woche arbeite ich mit Minecraft und Zoom. Discord nutze ich seltener. Natürlich gibt es ein Oberthema, um das wir uns kümmern, zum Beispiel bauen wir jetzt Hogwarts. Wir sind jetzt schon im Erdgeschoss angelangt. Ich weiß nicht, was wir damit anstellen, dann müssen wir doch irgendwas draus machen. Das ist sozusagen meine Methode. Ich lass mich gerne von den Wünschen und Ideen der Teilnehmer\*innen leiten. Man muss aufpassen, dass es nicht ausufert, aber im Grunde genommen organisieren sie sich ganz gut selbst. Ich kanalisierere das so in bestimmte Richtungen und gucke, wie weit das geht, und das funktioniert eigentlich ganz gut. Es

gibt immer einen Großteil der Gruppe, der ganz gut damit leben kann und sich ganz tapfer dadurch wurstelt. Und dann gibt es natürlich Einzelfälle, die eine besondere Betreuung brauchen. [Das Bündnis in ...] Bassum [Anmerkung der Redaktion: Bassum ist eine Ortschaft in Niedersachsen mit 16.289 Einwohnern] ist immer eine Art Probe für alles, da habe ich immer viele Dinge ausprobiert, die ich dann bei den anderen Workshops durchführen konnte. Die kommen immer mit irgendeiner Idee und dann schauen wir, ob wir das irgendwie umsetzen können. Das ist die einzige Gruppe, die 24 Stunden und sieben Tage die Woche auf den Server kann, und sie haben mittlerweile drei Server. Auch der Zoom-Raum ist so eingerichtet, dass sie jederzeit rein können, und sie haben sich so tatsächlich einen digitalen Sozialraum geschaffen. Manchmal schreiben sie mir, auch abends: »komm mal, wir müssen dir was zeigen«, dann komme ich auch noch einmal online und dann wird abends nochmal eine oder zwei Stunden gezockt. Es ist tatsächlich ein digitaler Jugendraum, den sich diese Gruppe erobert hat. Sie haben sich das selbst strukturiert, indem sie sich auf den Servern treffen und da ihre eigenen Welten bauen. Sie arbeiten zusammen, planen irgendwelche Projekte. Wir haben einen Server, auf dem wir immer Rollenspiele machen,

da haben sie sich eine kleine Stadt gebaut und schlüpfen in verschiedene Rollen. Und wenn es zum Streit kommt, dann guckt man rein. Sie haben alle immer meine Nummer und ich bekomme ab und zu eine Anfrage: »Kannst du mal eben kommen, hier ist was los«. Aber im Grunde genommen vertragen sie sich ganz gut. Wir haben jetzt demokratisch abgestimmt, ob wir eine neue Minecraft Version nutzen sollen. Darüber haben wir zwei Stunden diskutiert und das finde ich so genial. Die haben verstanden, wie das funktioniert: aufeinander hören und abstimmen.

**Benjamin:** Minecraft und Minetest benutze ich am häufigsten, weil es sogenannte Sandbox-Spiele sind. Das heißt, dass es wenig Regeln und Begrenzungen gibt – man kann sich die Welt formen, wie man möchte. Dementsprechend kann man den Workshop frei modellieren und in einen kreativen Prozess kommen. Man kann darüber verschiedenste Strukturen lernen. Für einen Workshop musste ich mir überlegen, wie man in Minetest politische Erfahrungen machen kann. Da das Spiel sich durch diese Regellosigkeit auszeichnet, kann man gut politische Strukturen abbilden. Wir haben die direkte und indirekte Demokratie und auch eine Diktatur nachgespielt. Dabei habe ich alles vorgegeben, was die Teilneh-

mer\*innen machen müssen. Bei der letzten Einheit hatten wir Anarchie: Ich habe gar nichts gesagt, es gab keinen Bauleiter\*innen, alle haben einfach nur wild drauf los gebaut. In der Pause habe ich überall Chaos gestiftet. Dann sind wir das Prinzip der Anarchie stückchenweise durchgegangen. Dabei hat man natürlich keine absolute Sicherheit bei den Lernergebnissen, aber das finde ich vollkommen in Ordnung. Ich plane für die Workshops kein bestimmtes Ergebnis. Weil ich die Kinder vorab nicht kenne, plane ich von Tag zu Tag und suche für jedes einzelne Kind ein kleines Päckchen nach seinen Interessen zusammen. Trotzdem versuche ich es so anzuleiten, dass es in einem gemeinsamen oder zumindest teambasierten Projekt mündet. Andere Spiele wie Fortnite nutze ich nicht. Wir reden jedoch über diese Spiele und gucken uns Szenen an. Mir sind viele Spiele zu sehr in einen Rahmen gegossen. In welche Richtung es sich entwickelt, entscheiden letztendlich die Teilnehmenden. Das funktioniert nicht mit Spielen wie Fortnite, GTA oder ähnlichem, weil es dabei so viele Richtlinien gibt. Ich benutze viele Programme jedoch als Begleitmaterial. Ich habe meinen Werkzeugkoffer, eine riesige Tasche, die ich dankenswerterweise durch ganz Deutschland tragen darf. Darin ist alles Mögliche: Spielkarten-Sets, Gesellschaftsspiele, Bastelsachen,

Jonglierbälle, Platinen und so weiter. Irgendwann merkt man, dass es passen würde, diesen oder jenen Punkt mit einzubauen.

**Was ist das Besondere an der Arbeit mit digitalen Spielen in der Pädagogik? Was können Videospiele und spielekulturelle Workshops im sozial- und bildungspädagogischen Bereich aus eurer Sicht erreichen?**

**Daniel:** Kinder und Jugendliche brauchen Räume, in denen sie ihre Erfahrungen und Erlebnisse ausleben können, während eine Fachkraft vor Ort ist, die das Ganze begleitet. Es muss ja nicht immer dieses »Games sind super« sein; man kann auch kritische Fragen stellen. Vor allen Dingen ist es wichtig, Selbstwirksamkeitserlebnisse zu schaffen. Manche Kinder oder Jugendliche haben Frust im Alltag, Streit mit den Eltern, schlechte Noten in der Schule und oftmals das Gefühl, dass aus ihnen nichts werden kann. Aber wenn man Räume eröffnet, für die sie sich interessieren, die vielleicht abseits der formalen Bildungskontexte liegen, dann eröffnet das spannende Möglichkeiten – das haben wir in vielen Projekten gesehen. Beim Gaming hat man die Möglichkeit sich als kompetent zu erleben und wenn man das

dann im Freizeitbereich aufgreift, erfahren die Jugendlichen eine Wertschätzung für ihre Interessen, haben das Gefühl in etwas gut zu sein.

**Brigitta:** Kinder und Jugendliche wollen spielen. Wenn sie sehen, dass ihre älteren Geschwister etwas spielen, wollen sie es auch spielen. Dafür sind sie bereit, sich an Regeln zu halten. Und in dem Bereich hat man Ansätze, die Sozial- und Medienkompetenzen spielerisch zu erweitern, ohne dass sie es merken. Denn sobald ein Jugendlicher merkt: »Oh, das ist ein Lernspiel« – Dann wird es nicht gespielt. Die Spiele, die dieses große Label **pädagogisch wertvoll** haben, sind oft nicht besonders gut gemacht. Da hat man das Ziel, etwas Bestimmtes zu bewirken, und baut etwas drumherum, damit das eigentliche Ziel übertüncht wird. Mit anderen Spielen, die wie Minecraft, Sim City oder die Anno-Serie nicht aus diesem Grund gemacht worden sind, kann man so viel einbauen. Man lernt mit Ressourcen umzugehen. In Minecraft zum Beispiel kann man natürlich alle Tiere in der Umgebung töten, dann hat man etwas zu essen. Dann kommen aber keine mehr. Dann muss man anfangen zu tauschen. Das ist durchaus in die Realität übertragbar. Es gibt so viele kreative Möglichkeiten und alle haben die gleichen Möglichkeiten, wenn sie denn erst einmal

den Zugang dazu bekommen. Es fallen die ganzen gesellschaftlichen Zwänge wie Aussehen, Kleidung und sozioökonomischer Status weg. Man sieht den anderen nicht, jeder kann sich einen Skin machen, der völlig bekloppt ist. So haben sie eine schöne Basis und können sich kreativ in alle Richtungen entwickeln.

### Wie kann ich mir so einen Workshop vorstellen?

**Max:** Ich starte immer im physischen Raum mit Gruppenspielen, ganz klassisch. Grundsätzlich versuche ich, die Workshops so zu gestalten, dass wir jeden Tag ein bis zwei Rituale haben, wie das gemeinsame Mittagessen und den gemeinsamen Start draußen. Ich achte immer darauf, dass die Kids eine Mischung zwischen **Arbeiten an den digitalen Medien** und **gemeinsamer Aktion** haben und versuche immer ein Thema zu einem Workshop zu finden. Es fällt häufig leichter zu einem bestimmten Thema kreativ zu werden, als frei heraus kreativ zu sein. Da ist es noch einmal unterschiedlich von Institution zur Institution: Es gibt einige Institutionen, die bereits einen Themenfokus haben. Bei anderen gibt es dann z. B. ein bestehendes Problem in den Schulen im jeweiligen Raum, welches bear-

beitet werden kann. Mit den Kleineren starte ich gerne analog beim Spieldesign, das heißt ich bringe eine Kiste mit Gerümpel mit, mit dem wir ein Spiel bauen. Dann gehen wir über in die jeweiligen Inhalte, arbeiten mit Tools wie Draw Your Game oder Actionbound, mit denen wir dann ein ortsbasiertes Spiel machen. Wir widmen uns einem Thema, suchen uns Inspiration und gucken, was wir dafür verwenden können, nachdem wir den Funktionsumfang kennengelernt haben. Wie es dann weitergeht, ist davon abhängig, was gefragt ist. In Ziesar beispielsweise haben wir versucht am Ende der Woche ein Spiel stehen zu haben. In anderen Orten wie zum Beispiel in Stuttgart hatten wir einzelne Tagesziele.

### Welches Projektbündnis oder Ereignis in den letzten beiden Jahren hat euch besonders bewegt?

**Max:** Das waren die Projekte in Berlin Neukölln und in Ziesar. In Neukölln haben wir ein Prototyp für ein digitales Spiel entwickelt. Dabei haben wir mit den Jugendlichen alle Bereiche beim Entwerfen eines Spiels durchlaufen, angefangen von Gamedesign über Grafikdesign über das Storytelling bis hin zum Bedienen der Game-Entwicklungs-Engine Unity und auch für einige

Interessierte das Thema Programmierung. Wir haben uns auch mit der Indie Entwickler\*innen-Szene in Berlin auseinandergesetzt, indem wir die **Talk & Play** Veranstaltung besucht haben, auf der aktuelle Projekte vorgestellt werden. Das haben wir zu Beginn des Projekts gemacht, um uns eine Zukunftsperspektive zu setzen: Da haben die Jugendlichen nach drei, vier Monaten unser Spiel vorgestellt. Die Teilnehmer\*innen sind auf die Bühne gegangen und haben den Prototypen und den Prozess vorgestellt. Das Ganze war auf Englisch und vor einer internationalen Gruppe von bestimmt 200 Leuten. Und was man noch dazu sagen muss: Das Projekt fand komplett in ihrer Freizeit statt, wir haben uns vorwiegend samstags getroffen. Und da kommen wir auch schon zu einem sehr wichtigen Punkt, um die Frage zu beantworten, was Bildung braucht. Die Antwort ist ganz klar die Motivation derer, die lernen, und ich glaube, das haben wir in dem Projekt geschafft. Wir konnten den Leuten glaubhaft vermitteln: »Wenn ihr mitmacht, habt ihr etwas davon. Hier lernt ihr Sachen, die ihr sonst in der Intensität nirgendwo anders lernen werdet. Ihr kommt in Kontakt mit Leuten, die ihr sonst nicht treffen würdet.« Gepolished und mitentwickelt wurde das Spiel dann auch mit dem Berliner Indie Studio TinyCrocodiles. Und von Professionellen richtig umge-

setzt. Das hat ein Jahr gedauert, aber jetzt haben wir eine Förderung für die Umsetzung des Spiels erhalten, sodass mittlerweile auch der Prototyp schon fertiggestellt wurde, der beim Deutschen Computerspielpreis eingereicht wurde.

Das Jugendzentrum in Ziesar war ein Paradebeispiel für die Strukturschwäche in Ziesar. Die Website wurde 1998/2002 das letzte Mal geupdated und das Zentrum selbst war von oben bis unten im wörtlichen Sinne verstaubt, so dass wir es erst einmal reinigen mussten. **Stärker mit Games** war das erste Projekt seit Ewigkeiten, das im Jugendzentrum stattgefunden hat. Mittlerweile wurde dieses Jugendzentrum reaktiviert; es hat regelmäßige Öffnungszeiten und wird entwickelt, umgebaut und renoviert. Das kann sich das Bündnis und **Stärker mit Games** auf die Fahne schreiben. Der **Stärker mit Games**-Workshop wurde extrem gut angenommen. Jedes Mal, wenn **Stärker mit Games** irgendetwas in Ziesar macht, kommen auch die Jugendlichen von den Nachbardörfern, weil es keine Konkurrenzveranstaltungen gibt. Da ist es egal, ob wir das im Sommer oder im Winter machen. Für mich ist Ziesar ein Highlight, weil ich selten so eine Wertschätzung und Dankbarkeit für das Angebot von den Jugendlichen gespürt habe. Da blieben die Kids

teilweise im Herbst bis tief in die Nacht und haben alles darangesetzt, so lange wie möglich dort zu bleiben. Sie haben aufgebaut, abgebaut, durchgefegt, ohne dass sie dazu aufgefordert wurden. Das liegt auch daran, dass einige Kinder dabei waren, die wirklich auch aus schwierigen materiellen Verhältnissen kommen, die haben da auf jeden Fall immer eine große Wertschätzung auch gegenüber den Computern und dem **Miteinander**. Was mir bei den Jugendlichen, aber auch einigen Erwachsenen aufgefallen ist, ist die Angst vor dem **Zurückbleiben**, dem **nicht erfolgreich Sein in der Welt**: »Wir können das doch eh nicht«, »Es gibt doch andere, die das viel besser können« und »wir sind doch hier an diesem Ort, an dem eh alles schlecht ist.« – Das ist eine Rhetorik, die mir sowohl in Neukölln als auch in Ziesar begegnet.

**Daniel:** Das war tatsächlich der Escape Room, der auf Tour gegangen ist, weil man da etwas Nachhaltiges geschaffen hat, das weiter betreut wurde und auch überregional abgerufen wurde. Wir haben in Anlehnung an die Point and Click-Adventures gearbeitet. Dabei saß man häufig in einem Raum fest und musste verschiedene Sachen durchprobieren, um herauszukommen. In Escape-Rooms hat man auch ein abgeschlossenes Setting und man muss durch spielerische

Rätsellösungen versuchen, dort heraus- oder hineinzukommen, je nachdem wie man das Ganze aufbaut. Bei der Erstellung von diesen Aufgaben geben wir den Jugendlichen immer sehr viel Freiraum. Zum Beispiel wollte die Gruppe den Escape Room im Zweiten Weltkrieg ansiedeln und wir hatten die Befürchtung, dass es schräg werden könnte. Aber wir haben den Jugendlichen dennoch den Freiraum gegeben und letztendlich kam eine super Geschichte heraus: Es gab einen Bunker mit einem Labor. Die Aufgabe war, herauszubekommen, was in diesem Labor passiert ist, zum Beispiel indem man Chemikalien mit Schwarzlicht anleuchtete. Ein anderes Mal war es an Mission Impossible angelehnt, das war dann der Einbruch. Da musste man sich sogar in einer Halle abseilen lassen, es gab Lichtschranken und Laser. Wir haben immer ein Sammelsurium an Technik dabei und meistens eine Person im Team, die sich damit sehr gut auskennt und es gut anleiten kann, sodass die Ideen, die von Jugendlichen kommen, auch umgesetzt werden können.

**Benjamin:** Am meisten beeindruckt hat mich der erste Zukunftsstadt-Workshop im Rahmen von **Stärker mit Games**. Mich hat beeindruckt, wie viel die Kinder innerhalb kürzester Zeit gelernt haben, und zwar in Form eines reflektierten Lernens. Es war eine Kombination zwischen Digitalem und Physischem: Wir haben den Raum der Bibliothek genutzt und festgelegt, dass alle notwendigen Informationen aus den Büchern geholt werden müssen. Es gab keine Begrenzung der Idee durch die Grenzen des Umsetzbaren. Das, was am Ende rauskam, hat mich so begeistert, weil so viel Kreativität darin steckte, auch wenn es in der Realität nicht möglich wäre. Durch das Schulwesen werden Kinder und Jugendliche so geformt, dass die völlige kreative Freiheit keinen Platz mehr hat. Dadurch geht viel verloren; wir denken nachher in vielen Bereichen viel zu realistisch. Zum Abschluss haben sie ihre Vorstellungen von einer Stadt der Zukunft dem Bürgermeister präsentiert. Dadurch wird den Kindern und Jugendlichen eine Stimme gegeben. Das Spiel wurde zu einem Sprachrohr für die Meinung und Gedanken der Kinder und Jugendlichen und man hat dadurch gemerkt, dass sie sehr unzufrieden mit der Infrastruktur ihrer Stadt sind. In der Schule wird es häufig abtrainiert, Fehler zu machen, auch wenn das zum Ausprobieren dazu gehört. Das versuchen wir im Projekt

Zukunftsstadt auszuhebeln. Heute ist bei den Kindern und Jugendlichen alles auf Zahlen ausgelegt; ob man ein Videospiel spielt, bei dem die Statistik gespeichert und für jeden einsehbar ist, ob man sich über eine Running App mit den Leuten in seiner Umgebung misst; wie viele Likes man hat – das ist bereits eine Art von Bewertung. Damit wachsen sie auf, deswegen muss man mehr eingreifen. Es ist egal, wo man heutzutage ist, man kann alles messen.

**Welche Herausforderungen ergaben sich durch die Pandemie-Jahre 2020 und 2021 in eurer Arbeit?**

**Martin:** Viele Jugendclubs haben in der Pandemie vermutlich mehrere Jahrgänge verloren, weil sie diese ohne ein angepasstes digitales Angebot nicht erreichen konnten. Gerade der Aspekt, dass die Jugendclubs einen neuen Angebotskern basierend auf digitalen Bedürfnissen aufbauen mussten, und damit verbunden die Arbeit mit neuen digitalen Tools, führte zu starken Startschwierigkeiten. Insbesondere die integrative und partizipative Jugendarbeit ist stark unter den Tisch gefallen, da erst einmal eine Umgewöhnung seitens der Jugendclubs nötig war. Es haben sich viele

Bedarfe zu digitalen Kommunikationswegen gezeigt und so musste kurzfristig sehr viel Praxis aufgebaut werden. Insbesondere Beratungsstellen mussten sichere Angebote gewährleisten können, ohne die Möglichkeit, die Kinder und Jugendlichen Face-to-Face treffen zu können. Ich glaube Jugendinformation ist das, was viele jetzt erreicht haben, also dass einseitig Information rausgegeben wird. Die Beratung als nächster Schritt kommt oftmals ein bisschen kurz.

**Benjamin:** Da gibt es mehrere Bereiche: zum einen die Erreichbarkeit der Jugendlichen und Kinder, die bis heute schwierig ist. Das betrifft nicht nur technische Aspekte, sondern auch die Frage, wie wir die Kinder und Jugendlichen konkret erreichen, wenn sie keine Möglichkeit mehr haben, in ihren sozialen Räumen von den Projekten zu erfahren. Die zweite Herausforderung ist, die Themen, die man sonst in Präsenz gemacht hat, im Digitalen kreativ umzusetzen. Außerdem war es eine Herausforderung, dass man nicht mehr so gut Nähe aufbauen konnte; weder Ich zu den Teilnehmenden noch sie untereinander. Die Kinder und Jugendlichen haben keine Lust mehr auf Home-schooling. Sie haben keine Lust, noch mehr Zeit in Zoomkonferenzen zu verbringen, in denen versucht wird, ihnen etwas beizubringen – das ist eine

Schwierigkeit für unsere Workshops. Die Kinder und Jugendlichen befinden sich in der Entwicklungsphase, langzeittechnisch werden die Abstandsregeln irgendetwas bei ihnen auslösen. Aber auch schon jetzt merke ich, dass sie sich nicht mehr so dynamisch wie vorher verhalten, nicht mehr miteinander spielen, sondern die Kommunikation zweckgebundener verläuft: Es herrscht nur noch ein Austausch für irgendetwas. Dadurch geht sehr viel verloren. Auch die Eltern melden ihre Kinder nicht mehr so häufig für die Workshops an, weil sie nicht noch mehr Bildschirmzeit wollen. Ein Problem, das ich häufig miterlebe, ist, dass die Eltern sich nicht die Zeit nehmen, die Software für die Kinder einzurichten, und sie allein damit lassen. Das liegt zum einen an der Unwissenheit und zum anderen an der Erwartung, dass wir uns darum kümmern. Deswegen ziehe ich die Eltern zur Verantwortung und sage, dass sichergestellt sein muss, dass jemand in der Nähe ist, falls es ein Problem bei der Technik gibt.

**Max:** Ein paar Veranstaltungen sind natürlich weggefallen. Was dennoch in Präsenz stattgefunden hat, hat sehr gut funktioniert, z. B. die Camps in Hirschluch und Ziesar. Für mich selbst als Honorarkraft war es mental belastend, da es immer eine Planungunsicherheit gegeben hat. Ich hatte aber

auch das Gefühl, dass beispielsweise die Camps im Pandemie-Jahr intensiver und krasser, auch irgendwie fröhlicher waren als die Camps zuvor. Auf solchen Veranstaltungen gibt es üblicherweise immer eine ganze Gruppe von Leuten mit **Null-Bock-Einstellung**. Und die haben hier komplett gefehlt. Niemand hat gemeckert, jedes Angebot wurde dankend entgegengenommen und alle haben mitgemacht.

Die Pandemie hat uns gezeigt, dass Jugendeinrichtungen immer im Spannungsfeld zwischen Datenschutz und Machbarkeit stehen, was ein immer noch ungelöstes Problem ist. Natürlich führte auch das Fehlen von technischer Ausstattung und Software sowie das nicht Vorhandensein von verlässlichen Regeln dazu, dass vieles nicht stattfinden konnte. In Bezug auf Jugendzentren weiß ich aber gar nicht, ob das eine Schwäche ist: Müssen Jugendzentren optimal digital aufgestellt sein? Ich finde es schon gut, wenn es einfach ein Ort der physischen Begegnung ist. Gerade während der Pandemie sind bestimmte Orte weggefallen: Orte, die sich Jugendliche selbst aneignen können und etwas ohne Lenkung machen können. Dafür sind Jugendzentren der optimale Ort, weil man machen kann, was man will, gleichzeitig aber ein gewisser Schutz geboten wird. Die digitale Infrastruktur ist in Deutsch-

land eine Katastrophe. Es fehlen einfach viele Regeln und es ist frustrierend, wenn du weißt, dass es zwar gute Tools wie Discord gibt, diese aber aufgrund von Datenschutz nicht benutzt werden dürfen. Viele Funktionen, die Discord anbietet, werden von anderen Tools nicht abgedeckt.

### Wie haben die Kinder und Jugendlichen die Pandemie-Jahre erlebt?

**Max:** Unterschiedlich. Ganz klar haben es diejenigen Kinder besser verkräftet, die zu Hause ein gutes Umfeld haben. Trotzdem war es für viele durch den wenigen Kontakt mit anderen sehr schwer. Gerade bei den Kindern, die mehr isoliert waren, gab es laut Berichten stärkere Verhaltensauffälligkeiten, wie zum Beispiel aggressives Verhalten. Etliche Kinder wirken sehr ungeduldig und dünnhäutig – insbesondere die Grundschüler\*innen.

**Daniel:** Ganz unterschiedlich. Ich bin manchmal überrascht, wieviel man den Kindern und Jugendlichen zugemutet hat und wie resilient sie da herausgegangen sind. Viele haben das echt gut durchgemacht, aber auch hier waren die sozioökonomisch benachteiligten Jugendlichen besonders gefordert, weil sie vielleicht nie-

manden zuhause hatten, der sich um sie kümmert und beispielsweise die Mediennutzung begleitet. Auf der anderen Seite war ich sehr überrascht, dass die Kinder und Jugendlichen so gut in Kontakt bleiben konnten, dass sie wirklich Games und Tools genutzt haben und damit Freundschaften aufrechterhalten konnten. Aber ich bin auch frustriert, dass das Bildungssystem so träge reagiert und nicht viel schneller die entdeckten Vorteile nutzt. Ich würde mir wünschen, dass die Kinder und Jugendlichen jetzt von der Digitalität an den richtigen Stellen mit den richtigen Methoden und Medien angemessen gebildet werden. Da haben Games großes Potential und das haben die Kinder und Jugendlichen einfach verdient: dass sie moderne Bildung bekommen. Corona hat der gesamten Gesellschaft gezeigt, dass man Räume suchen muss, auf denen das Berufliche außen vor ist. Die Pandemie hat uns und auch vielen Jugendlichen gezeigt, dass rein digital auch nicht immer das Beste ist, sondern reale, physische Treffen Vorteile haben und ganz anders wertgeschätzt werden.

## Wie steht ihr zur digitalen Jugendarbeit? Wo seht ihr Chancen und Herausforderungen?

**Martin:** Da bin ich vielleicht ein bisschen harsch, aber wenn man beispielsweise Messengerdienste wie WhatsApp nicht benutzen kann, ist man einfach die falsche Person, um authentisch digitale Jugendarbeit anbieten zu können. Gleichzeitig wird WhatsApp sehr häufig auch von Erwachsenen benutzt. Die Kids haben sich deswegen umgeschaut, wo sie weiterhin ihre Ruhe haben können: Snapchat, Instagram, TikTok und alternative Messenger-Apps wie Telegram um einige zu nennen. Messenger dienen den Jugendlichen als **sicherer Hafen** – als digitaler Rückzugsort. Eine Person aus der Jugendarbeit geht auch nicht von Tür zu Tür, um bei jeder Geburtstagsparty nach dem Rechten zu schauen, das ist nicht unsere Aufgabe. Aber es gibt offene Räume, auch im Netz, wie offene Server oder Foren. Aber auch ein Spiel kaufen und spielen, ist bereits eine Form des Zugangs zu einer Community, in der man direkt mit potenziell hunderttausend Menschen verknüpft ist. Das sind alles Räume, die erschlossen werden sollten, und da fehlt mir die Rolle der Jugendarbeit, die in diesen Räumen sagt: »Okay, Wir sind auch hier. Wenn

ihr ein Problem habt, könnt ihr euch an uns wenden.« Es gibt grundsätzlich zu wenige Workshops, die sich mit Games auseinandersetzen. Video-spiele sind eines der meistkonsumier-ten Mediengüter bei Jugendlichen: 80% Jungs, mittlerweile über 50 – 60% bei den Mädchen, auch dank Corona. Wir haben wahrschein-lich mehr Radio-Workshops als Video-spiel-Workshops in der Jugendarbeit und das ist ein echtes Missverhältnis.

**Was würdet ihr Einrichtungen raten, die sich auf den Weg zur digitalen Jugendarbeit begeben möchten?**

**Martin:** Sie müssen offener für Technik sein. Jugendverbände haben manchmal Angst vor Videospielen, weil sie diese als Konkurrenz sehen. Das hat dazu geführt, dass sich Gaming-Communities und Jugend-verbände gegenseitig immer weiter ausgegrenzt haben. Viele Jugend-verbände wollen sich nicht mit Video-spielen befassen, Gaming-Communi-ties sagen, dass sie in Organisationen ohnehin nicht gehört würden. Mittler-weile ist das besser geworden, die Jugendverbände haben erkannt, dass sie in die Gaming-Communities rein müssen, um die Jugendlichen zu erreichen. Man kann mit den Kids

gemeinsam zocken, eine Runde Fifa spielen oder es sich von ihnen erklä-ren lassen. Meine Teilnehmer\*innen sind immer ganz euphorisch, wenn es heißt, sie müssen erst gegen mich gewinnen. Sie freuen sich darüber, dass wir auf einem Level konkurrieren.

Von manchen wird auch das Internet komplett missverstanden. Für viele, die nichts mit der Thematik anfangen können, ist »das Internet« eine Com-munity oder ein Sozialraum, aber das stimmt so nicht. Das Internet besteht aus ganz vielen kleinen Bubbles, in denen sich wiederum unterschiedliche Gruppen organisieren. Auch Jugend-lichen geht es so, dass jeder seine 200 Kontakte im Netz hat, mit denen mehr oder weniger regelmäßig kom-muniziert, und die anderen werden ausgeblendet. Und so funktioniert auch die Informationsbeschaffung – die haben ihre großen Informations-kanäle wie YouTube oder Instagram und denen glauben sie dann. Und wenn wir es auf Gaming übertragen, ist innerhalb von diesem Internet die Sphäre Games, dann haben wir inner-halb der Sphäre Games ein bestimm-tes Game und unter dem bestimmten Game gibt es noch einmal hunderte von eigen agierenden Sozialräumen in Form von Spiel-Lobbys usw. Parallel dazu haben Jugendliche auch meist eine Kerngruppe, mit der sie auch stetig zusammen spielen, meistens fünf bis

zehn Jugendliche, von denen sich ein Großteil im realen Leben kennt. Aber der Großteil dieser Kommunikation ist digital auf verschiedenen Messenger-Services versteckt, wo man als Externer gar nicht rankommt. Da muss man sich überlegen, wie man so einen geschlossenen Raum auf ein öffentliches Angebot aufmerksam machen kann. Denn wenn keiner in der eigenen Gruppe vom Angebot gehört hat, wird es auch nicht weitergeteilt und niemand kommt.

Eine weitere Herausforderung bei der Erreichung der Gaming-affinen Zielgruppe ist, dass sich Gaming Communities explizit gegen externe Einflüsse wehren. Ein größerer Teil der Gaming-Community sagt: »Wir sind unpolitisch, wir wollen nicht erzogen werden. Das ist unser freier Raum und hier darf man machen, was man will.« Die versuchen den **Wild West**-Gedanken, der früher im Internet kursierte, weiter zu kultivieren. Viele Leute von damals nehmen das Internet als Raum mit vielen Gleichgesinnten wahr. Das ist aber nicht mehr zeitgemäß. Wenn ich in ein Forum von einem bestimmten Spiel schreibe und meine Gedanken dazu teile, dann erwarte ich vielleicht, dass alle Leute dort auch dieselbe Meinung haben. Was mich dann aber wirklich erwartet, ist wahrscheinlich eher ein Backlash, egal welche Meinung ich gepostet habe. Das Internet

ist eine sehr diverse Gruppe, auch innerhalb einer großen Community, und das ist vielen, die nicht mit der Thematik aufgewachsen sind, nicht bewusst. Oftmals erschaffen sich die Nutzer\*innen dann einfach selbst sichere Räume, mit Leuten die sie kennen oder denen sie vertrauen. Das führt dann zum sogenannten Echo-Kammer-Effekt und Filter-Bubbles. Das kann auch zu sehr gefährlichen und toxischen Communities führen. Tatsächlich nimmt es sich nicht viel bei den Geschlechtern. In meiner Initiative »Game Over Hate Speech« habe ich oft festgestellt, dass sich die Mädchen, die in diesen Communities aufwachsen, mit diesen Werten identifizieren. Der schlimmste Kommentar, den ich gehört habe, kam von einer 15-jährigen Cosplayerin. Es ging um sexuelle Belästigung und sie meinte, dass das zu Conventions dazu gehören würde. Auch Vergewaltigungswitze, sonst wäre es eine Beschränkung der Meinungsfreiheit. Das ist schon krude und sagt viel über das Selbstverständnis mancher Communities aus.

**Daniel:** Ich würde Ihnen raten, sich zuerst fortzubilden. Wir als Fachstelle für Jugendmedienkultur NRW bieten zum Beispiel Online-Workshops an, in denen man in einzelne Themen hineinschauen kann, beispielsweise wie Discord funktioniert und was es als

Fachkraft zu beachten gilt. Dann sollte man die Technik schlau und zielgerichtet anschaffen. Manchmal sind zwei Nintendo Switch besser als eine VR-Brille, je nachdem, was man vorhat. Außerdem würde ich empfehlen, sich zu vernetzen, indem man schaut, wer die großen Player in der Region sind, die medienpädagogisch arbeiten.

**Benjamin:** Ich habe bisher zwei mögliche Richtungen kennengelernt: Zum einen setzt man auf die Verantwortung der Kinder und Jugendlichen, indem man sie direkt fragt, was sie wollen. Man stellt ihnen eine grobe Idee vor, lässt sie ein Konzept ausarbeiten und anschließend kann man einsteigen und die Umsetzung begleiten. Man fängt bei den Kindern und Jugendlichen selbst an: Welche Interessen gibt es? Wo sind die Zugänge? Was für Programme werden benutzt? Zum anderen geht es darum, dass man es nicht zu sehr entfremden darf von dem, was die Kinder und Jugendlichen schon vorher kannten. Hätte man beispielsweise im Jugendzentrum jeden Abend Schach gespielt und wäre im Digitalen dann auf Fortnite umgestiegen, wäre das eine völlige Entfremdung. Man muss aufgreifen, was vorher gemacht wurde, und die Strukturen wahren, damit dieser Raum, der Raum der Geborgenheit, bestehen bleibt und nicht völlig entfremdet wird.

**Wir denken den Sozialraum häufig noch sehr geographisch, aber das löst sich mit der Digitalisierung ein Stück weit auf, da ein Großteil des Lebens von Kindern und Jugendlichen online stattfindet. Dieser Sozialraum strukturiert sich nun über Themen, Spiele, Hobbys; und häufig über soziale Netzwerke. Muss der Sozialraum neu gedacht werden? Und was bedeutet das letztlich für die Entwicklung von Kindern und Jugendlichen?**

**Brigitta:** Es ist ein ganzer Lebensbereich geworden, der plötzlich komplett wegfallen soll. Das finde ich schade, weil die Kinder und Jugendlichen sich diesen Raum schon erobert haben. Und indem wir mit der Stiftung Digitale Spielekultur diesen geschützten Rahmen noch vorgeben, werden sie dabei begleitet. Ich habe auch mit den Eltern teilweise Kontakt. Die sind einfach froh, dass jemand begleitend dabei ist. Sie heißen das dann durchaus gut, wenn sie sich abends auch noch einmal treffen. Auf der anderen Seite gibt es aber auch Eltern, denen man die Erlaubnis, dass sie zwei Stunden spielen dürfen, wirklich aus der Nase ziehen muss, weil sie das Gefühl haben, dass es die Kinder total verdirbt, und nicht die Vorteile sehen.

**Benjamin:** Ja, es muss auf jeden Fall neu überdacht werden, weil die Zugänge völlig anders sind. Die Kinder und Jugendlichen sortieren sich nach Themen und Interessen. Aber es ist einfach, diese Themen und Interessen zugänglich zu machen und zu verfolgen. Wir können uns immer mit irgendwelchen Leuten verbinden und in Communities zusammenschließen. Das ist der Sozialraum, wo sich Kinder und Jugendliche am meisten aufhalten. Sie gehen nicht mehr zum Jugendtreff, weil sie gar nicht wissen, worauf sie sich einlassen. Wenn man hingegen in seinen Communities unterwegs ist, sich für ein bestimmtes Thema interessiert, dann wird man auf Leute stoßen, die sich für das Gleiche interessieren. Das gibt Sicherheit.

**Was sind die Vor- und Nachteile bei Online-Workshops?**

**Brigitta:** Wenn ich bei Präsenzworkshops merke, dass die Kinder wegdriften, kann ich irgendwelche Spiele machen oder die Kinder kurz rauschicken. Dann sind sie in Begleitung, können sich aber bewegen. Bei Online-Workshops muss ich auch darauf achten, dass sie zu einer Art Pause kommen, und muss sie dann wegschicken. Manche wollen jedoch gar nicht weggehen, sondern bleiben in

Zoom, und dann spielen wir zum Beispiel kleine Minispiele. Aber dann haben sie ja wieder den Nachteil, dass sie sich nicht bewegen. Bei Minecraft hat man den Vorteil, dass man in der Pause, während die anderen etwas anderes machen, farmen (Anmerkung d. Redaktion: sammeln) und bauen kann. Bei Actionbound sollten sie im Zuge der Sofa Rallye von zuhause Fotos machen, da konnte ich sie dann wegschicken und dann haben sie sich bewegt. In dem Fall kann ich sie in der Pause nicht begleiten. Viele kommen viel zu früh aus der Pause zurück, dann muss ich den Server ausmachen, damit sie wirklich Pause machen. Manchmal hört man es klappern, dann sitzen sie mit ihrem Teller vor dem Bildschirm und essen während sie sich nebenbei unterhalten. Wir würden in Präsenz in der Pause auch zusammensitzen, etwas essen und miteinander reden. Es fehlt die Nähe, die Gemeinschaft, dass man die Person neben einem wahrnehmen kann, auch wenn sie nicht spricht. Manchmal, wenn ich Minecraft allein spiele, fühle ich mich in dieser riesengroßen Welt so einsam und dann merke ich, wieviel Gemeinschaft es mir gibt, in einer Gruppe zu spielen. Bei Zoom nutze ich gern Breakout-Räume. Ich finde es sehr schön, dass die Kinder sich ein bisschen zurückziehen können. Das Nutzen sie auch selbst. Das andere ist das Erklären: Teilweise sind

wirklich Anfänger dabei, die noch nie Minecraft gespielt haben oder Zoom genutzt haben. Gerade, wenn sie es noch nicht mal schaffen, den Bildschirm freizugeben, dann muss ich versuchen mir vorzustellen, was sie gerade sehen. Das ist manchmal eine ganz schöne Herausforderung. Manchmal greife ich zu schnell helfend ein, anstatt sie noch ausprobieren zu lassen. Das erste Treffen funktioniert immer so, dass wir die erste halbe Stunde ausprobieren, damit sie lernen, was man mit Zoom alles machen kann.

**Benjamin:** Ein ganz großer Vorteil ist, dass man von überall aus teilnehmen kann. Allerdings ist es meines Erachtens so, dass leider immer ein bisschen mehr verloren geht, als man gewinnt. In den Kursen herrscht eine gewisse Dynamik; der Austausch von den Jugendlichen und Kindern untereinander, dass sie in der Pause miteinander reden – all das funktioniert leider nicht mehr so gut bei Online-Workshops. Man kann einfach die Kamera ausmachen oder passiv dabei sein. Dadurch fehlt häufig das Dynamische innerhalb eines Teams. Auch die Zweiergespräche, bei denen die Kinder sich mir anvertrauen können, entfallen. Was ebenfalls problematisch sein kann, ist die Technik. Bei der Ausstattung bei den Kindern zuhause besteht häufig viel Nachholbedarf; das kostet ja auch alles Geld.

Und wir versuchen mit den Workshops eine soziale Durchmischung zu erreichen. Deswegen arbeite ich häufig mit weniger anspruchsvollen Produkten.

**Daniel:** Bei den Erwachsenen war ich fasziniert, wie gut es auf einmal ging, alles ist auf online umgeschwitcht. Bei den Kindern und Jugendlichen war es ein bisschen schwieriger, weil man natürlich mit den ganzen Streamer\*innen und E-Sports-Leuten konkurriert. Da sehen wir manchmal wirklich alt aus. Deswegen muss man reizvolle Angebote machen - und gerade Gaming-Angebote haben sich als krisenresilient und attraktiv erwiesen. Über Gaming kann man vieles hinbekommen, weil man wirklich mit dabei sein und mitspielen kann, während andere vielleicht nur zuschauen wollen. Bei der Beziehungsarbeit muss man manchmal Abstriche machen. Es ist viel unverbindlicher, was gleichzeitig Fluch und Segen ist. Manche Jugendlichen nehmen eventuell sogar viel lieber an Online-Formaten teil. Online-Workshops sind schnell, unverbindlich, man kann leicht teilnehmen, wenn man denn die technischen Voraussetzungen hat. Es besteht eine gewisse Niedrigschwelligkeit. Viele Jugendarbeiter\*innen arbeiten mit Privatgeräten, weil sie teilweise auf den Diensthandys die zentralen Dienste nicht installieren dürfen; deswegen überschneidet sich Priva-

tes und Berufliches – das ist ein großes Problem, an dem wir seit Jahren arbeiten.

### Wie läuft die Kommunikation mit den Eltern ab?

**Benjamin:** Wenn überhaupt kommen die Eltern am letzten Tag vorbei, ansonsten wissen sie häufig nicht, was ihre Kinder in den Projekten machen. Deswegen biete ich den Eltern an, auch unter der Woche vorbeizukommen. Ich finde es wichtig, ihnen einen anderen Zugang zu ermöglichen, damit sie sehen, dass die Kinder nicht nur konsumieren, sondern auch etwas produzieren. In einigen Einrichtungen wie Jugendhäusern funktioniert das nicht, weil die Kinder aus bestimmten Gründen dort sind – das ist der Raum der Jugendlichen und Kinder, und deswegen haben die Eltern dort nichts zu suchen. Bei anderen Projekten hingegen haben wir eine Abschlussveranstaltung gemacht, nach der die Eltern zu mir kamen und gesagt haben, dass sie noch nie erlebt hätten, dass ihr Kind so viel Spaß beim Lernen hat. Das ist einerseits schön zu hören, zeigt andererseits aber auch, wie schlecht das derzeitige Bildungssystem in einigen Punkten organisiert ist.

**Daniel:** Viele von den Teilnehmenden bei unserem analogen Fortnite-Tourier waren jünger als die gesetzliche Alterskennzeichnung des Spiels. Man merkt dann, dass sie das Spiel trotzdem kennen und auch zuhause spielen. In einer Jugendeinrichtung sollten wir das Spiel nicht mit diesen Kindern spielen, aber über eine erlebnispädagogische Aktion in der Turnhalle können wir es thematisieren und dann natürlich auch über Spielregeln, Fair Play und Gewalt sprechen. Wir haben unser pädagogisches Vorgehen vorher in einem Eltern-Informationsschreiben begründet. Deswegen hatten die Eltern wenig Sorgen und fanden es gut, dass das Thema anderweitig aufgegriffen wird.

**Brigitta:** Wenn sie sich zumindest darauf einlassen, dass sie die Kinder ausprobieren lassen, dann werden sie die ersten Ergebnisse sehen. Wie begeistert die Kinder sind, wie sie davon erzählen. Dann erkennen sie, dass es gar nicht so ist, wie sie befürchtet haben. Wir versuchen es auch mit den Pausen so zu regeln, dass sie das Gefühl haben, dass die Bedürfnisse ihrer Kinder nicht zu kurz kommen. [Das Bündnis in ...] Niebüll hat zum Beispiel auch Eltern-Spielenachmittage gemacht, bei denen die Eltern mit den Kindern spielen konnten, einfach um Berührungängste abzubauen. Es waren leider nicht so

viele Eltern da wie gewünscht. Aber viele der Eltern, die keine Zeit hatten, haben dennoch erfreut zur Kenntnis genommen, dass es so offen ist. Ich denke, dass dabei sehr viele Vorurteile herausgekommen sind. Früher war Fernsehen verpönt und jetzt sind es halt Games. Es gibt zum Glück auch Eltern, die ihre Jugend nicht vergessen haben, und das durchaus wahrnehmen und erkennen können. Aber dann gibt es diejenigen, bei denen man das Gefühl hat, dass sie schon als Erwachsene auf die Welt gekommen sind und nie eine Kindheit gehabt haben.

**Wir danken allen Interviewten herzlichst!**

LOADING REPLAY:

# EIN RÜCKBLICK AUF FÜNF JAHRE »STÄRKER MIT GAMES«

Diese Revue der letzten 5 Jahre hat einen persönlichen Farbanstrich des Programmleiters erhalten und schildert die Genese von Stärker mit Games aus einer subjektiven Perspektive. Entsprechend sollten die folgenden Zeilen auch gelesen und verstanden werden.

Es gibt Anfänge, die sind so einfach wie das erste Candy Crush Level, ziehe ein Bonbon ein Feld weiter, zwei andere Bonbons warten schon auf Vervollkommnung der Dreierreihe, blinkende Pfeile stellen sicher, dass man es gar nicht falsch machen kann et voilà!: Konfetti-Regen. Dann gibt es da noch die Sprünge in neue Abenteuer, die man am besten mit den ersten Hüpfern in einem Spiel des Nintendo Haus- und Hofklempners Mario vergleichen kann, knifflig, aber immer fair. Und dann gibt es Anfänge wie bei Stärker mit Games: am besten zu Vergleichen mit Dark Souls – eine unverständliche Welt, wenig Raum für Fehler und Fallen, wo man sie einfach

nicht erwartet. Dennoch ist aus diesem Wagnis eine Erfolgsgeschichte geworden, insbesondere dank engagierter Trainer\*innen, Bündnispartner und Team-Kolleg\*innen in der Stiftung. Aber auch dem Projektträger DLR und dem Bundesministerium muss man, nach anfänglichen Unstimmigkeiten, viel Dank für echtes Interesse, Orientierung und konstruktive Zusammenarbeit aussprechen.

Die Stelle der Finanzadministration war unbesetzt und blieb dies auch für ein halbes Jahr und das trotz höchster Besetzungsbemühungen. Die Stärker mit Games-Website, verschiedene Vertragsvorlagen und Formulare zur Projektabwicklungen mussten erst ausgeschrieben, beauftragt, koordiniert und geschrieben werden. Dazu kamen Kleinigkeiten wie CI, Logo, Wortmarken, Flyer und Werbemittel, der übliche Krims Krams, ohne den man keinen Schritt vor die Tür zu setzen braucht.

Die Welt der Förderrichtlinie von Kultur macht stark (kurz: Kumasta) ist eine wundervolle, weil sie hohe Ansprüche setzt und sehr viel Gutes erreichen möchte, dabei die Grenzen der Realität aber manchmal auch überspannt. Wie bei jeder geweihten Schrift gilt aber auch hier: Es kommt auf die Exegese an und dabei haben sich alle Beteiligten immer ergebnisorientiert und pragmatisch gezeigt. Die Förderrichtlinie ist letztlich eine Maximalforderung, die sich der Kraft des Faktischen nicht entziehen kann. Dieses Ringen mit der Richtlinie bestimmte dann auch die ersten beiden Jahre. Hierzu gehört auch, dass man vom eigenen bewilligten Antrag nicht ohne Weiteres abweichen kann. 29 Programmpartner kannte die zweite Förderphase von Kumasta, alle mit eigenen Programmen, Formaten, Budgets und Abläufen. Ein für interessierte Einrichtungen kaum zu durchschauendes Labyrinth. Zu Beginn wartete Stärker mit Games mit fünf unterschiedlichen Formaten auf, die irgendwie alle miteinander kombiniert und verschränkt werden konnten. Das hat Interessenten nicht nur verwirrt, sondern war auch in der Finanzplanung nur schwer zu beherrschen. Abgerundet wurde dieser Geburtsfehler noch dadurch, dass ein dezidiertes Ferienformat gefehlt hat. Im Jahr 2019 wurden die Formate dann auch folgerichtig auf Kurs, Ferienworkshop und

Gamescamp heruntergedampft. Dadurch gelang es zunehmend schneller, vom ersten Interesse zur Workshop-Durchführung zu gelangen. Gleich im ersten Jahr wurde ein Gamescamp gestemmt. Das Camp in der Jugendherberge am Wannsee ging sieben Tage und bot 50 Kindern und Jugendlichen die Möglichkeit, selbst eigene Spiele zu entwickeln. Die Mobilisierung der Teilnehmer\*innen wurde durch Trainer\*innen und Bündnisse unterstützt. Die Kinder und Jugendlichen kamen aus der ganzen Republik und es war eine der seltenen Möglichkeiten für das Projektbüro, auch persönlich bei einem Projekt dabei zu sein und auszuhelfen. Tagsüber bauten die Teilnehmer\*innen an den eigenen Spielideen, da war vom Brettspiel, zum RPG auf dem Laptop bis zum Streetgame alles dabei. Unter anderem wurde das Spiel Slender Man in die Realität übersetzt. Abends wurden gemeinsam Filme geschaut oder gespielt, analog und digital. Sieben kräftezehrende aber hoffentlich auch belohnende Tage für die Teilnehmer\*innen und die Trainer\*innen. Die Stelle der Finanzadministration konnte nach über einem halben Jahr Suche besetzt werden. Es zeigte sich aber schnell, dass über 25 Laptops und über 50 Tablets und unzählige Accounts nicht mit dem linken Bein mitgeklickt werden können. Es wurde die neue Stelle des Tech Wizards

geschaffen, die mit einem Studierenden besetzt werden sollte. Beim Bewerbungsgespräch mussten die Kandidat\*innen einen mit Fehlern präparierten Laptop reparieren. Teilweise erinnerte dieser Parkour eher an Astronauten-Training: Auf dem Kopf stehender Desktop, Briefmarken-Auflösung und nur 265 Farben, aber auch fixe DNS-Adresse, die die Internetverbindung störte, und deaktivierte Gerätekomponenten galt es zu korrigieren. Winner, winner, chicken dinner hieß es dann am Ende für den neuen Kollegen Viet, der die Initiative seit 2019 als Tech Wizard unterstützt. Aktuell betreut der Kollege Viet 70 Laptops, 18 Konsolen, 80 Tablets und unzählbaren Kleinkram.

2019 wurde es dann richtig ernst. Schon der alte Clausewitz wusste: Jeder Plan ist gut bis zum ersten Schuss, danach beginnen die Friktionen. Bereits im Jahre 2018 hatte sich angedeutet, was 2019 zur Gewissheit wurde: Die Planzahlen aus dem Antrag, d. h. die Anzahl der Bündnisse und Workshops und die Kalkulationen der Formate, stimmten mit der Realität nicht überein. In der Regel waren die Formate in der Durchführung deutlich günstiger. Dadurch wurden aus geplanten 24 Bündnissen und 64 Maßnahmen im Jahr 2019 insgesamt 37 Bündnisse und 107 Maßnahmen. Diese Tendenz wurde später auch von

der Pandemie nicht gebrochen. Der Plan für 2021 sah ebenfalls 25 Bündnisse und 121 Maßnahmen vor, letztlich gab es 79 Bündnisse und 260 Maßnahmen. Beide Kennzahlen wurden mehr als verdoppelt.

Highlight des Jahres 2019 waren die beiden zehntägigen Gamecamps in Neuruppin, bei denen es thematisch um das Leben und die Werke von Theodor Fontane ging. Tribut an die Wahrheit: wir waren uns überhaupt nicht sicher, ob so ein Thema mit Gamedesign und einer kindlichen oder jugendlichen Teilnehmergruppe zusammengeht. Wir erwarteten ein mittleres Desaster und waren dann selbst erstaunt, wie gut das Thema angenommen wurde und welche fantastischen Ergebnisse die Teilnehmenden produziert haben. Kredit geht hier eindeutig an die hervorragenden Trainer\*innen, die es geschafft haben, dass die Teilnehmenden zu ihren eigenen Ideen, ihrer eigenen Sprache und einer intrinsischen Motivation fanden. Was uns beim Camp abermals erstaunt hat: es kam keine Technik abhanden, weder durch Irrtum noch durch Diebstahl. Bis auf sehr wenige Ausnahmen, ist bis heute vom Fuhrpark fast nichts verschwunden. Wir hätten dann doch erwartet, dass die Gaming-Laptops und Mäuse mit shiny RGB-Effekten, die Controller, Konsolen und Tablets genügend Begehrlichkeit

erwecken, dass hier und da mal ein Diebstahl ausgeglichen werden müsste. Aber die Kinder und Jugendlichen haben größten Respekt für die Technik. Selbst Unfallschäden, ein absolut erwartbares Ereignis, kamen fast nie vor, abgesehen von der eingepreisten Materialabnutzung. In Zahlen ausgedrückt: ca. 790 Workshops, ein fehlendes Tablet und eine fehlende Nintendo-Cartridge. Der schlimmste Vorfall waren drei gestohlene Nintendo Switch Konsolen, aber die sind beim Transport entwendet worden. Erwachsenen ist nun mal nicht zu trauen.

Ursprünglich war unser Blick auf die möglichen Workshop-Inhalte stark getunnelt. Was nicht vor einem Bildschirm stattfindet, kann kein spiele-kultureller Workshop sein. Diese Scheuklappen legten wir Dank des vielfältigen Inputs der Trainer\*innen schnell ab. Schon im ersten Jahr kamen Workshops zur Entwicklung von Streetgames (Fortnite, Mario Kart und Slenderman) sowie Brett- und Kartenspielen dazu. Im zweiten Jahr wurde das Repertoire durch den Bau von Escape Rooms und Cosplay aufgewertet. Später folgten Games und Politik, Games und Theater, E-Sport, Manga- und Film-Workshops. Die Formel ist eigentlich ganz einfach: wenn es auf der gamescom stattfindet, kann es auch zum Workshop bei uns werden.

Die große Zäsur war dann das Jahr 2020. Nichts ist schwerer als der unverstellte Blick zurück in die Vergangenheit. Man muss sich ordentlich bemühen, um sich daran zu erinnern, wie ahnungslos und desorientiert wir alle diesem Ausnahmeereignis Covid-19 gegenüberstanden. Was Anfang 2020 noch als fernes Gerücht begann, entwickelte sich schnell zur erschütternden Realität vor der eigenen Haustür. Selbst so einfache Fragen nach der Sinnhaftigkeit von Masken konnten anfangs nicht klar beantwortet werden, mal ganz abgesehen von der fehlenden Verfügbarkeit. Inzidenz-Raten und Übersterblichkeit drangen als neue Begriffe in den täglichen Wortgebrauch ein. Wenn der Mensch plant, lachen die Götter, heißt es. Zum Lachen war uns jedenfalls nicht. Ich erinnere mich an durchgeplante Gamecamps, die wieder in Herbergen stattfinden sollten. Das erschien im Sommer noch sehr möglich, die fallenden Inzidenzen waren trügerisch. Ab September sprangen die Inzidenzwerte dann in einzelnen Regionen an. Kleine rote Punkte auf der Deutschlandkarte des RKI. Immer neue Maßnahmen mussten von uns zur Sicherheit getroffen werden, aber jede Brandmauer wurde von der zurückkehrenden Brunst überwunden. Am Ende mussten zwei Camps abgesagt und innerhalb von einhalb Wochen in eine Online-Alternative umgewandelt werden.

Allen Trainer\*innen und Bündnispartnern muss höchster Respekt und größtes Lob ausgesprochen werden. Alle reagierten nach ihren Möglichkeiten und flexibel, pragmatisch, schnell und agil, um Workshops unter sicheren Bedingungen zu ermöglichen. Im digitalen Neuland Deutschland war das eine mittlere herkulische Leistung.

Lob gilt daher ausdrücklich allen Trainer\*innen und Mitarbeiter\*innen in den kooperierenden Bündnissen. Namentlich bedanken möchte ich mich aber vor allem bei aktuellen und ehemaligen Team-Mitgliedern der Initiative **Stärker mit Games**: Naomi Hischke, Anne Pflughaupt, Viet Hoang Qua, Malina Riedl und Alexandra Schwind.

## Aussicht

Die größte Anerkennung erfuhr die Leistung aller Beteiligten mit der Fortsetzung der Initiative ab dem Jahr 2023. Auch in der dritten Förderphase von **Kultur macht stark** (2023 – 2027) wird es die Initiative wieder geben. Wir möchten diesmal den ländlichen Raum noch stärker bespielen, noch mehr Workshops in der kulturellen Peripherie um digitale Spiele herum anbieten und Kinder und Jugendliche verstärkt als Teamer\*innen für unsere Workshops gewinnen. Sie sind häufig schon wahre Expert\*innen auf dem Feld der digitalen Spielekultur.

Der Peer-Group-Ansatz soll unserer Leitlinie Rechnung tragen, dass wir Kindern und Jugendlichen auf Augenhöhe begegnen und sie aktiv in die Gestaltung der Workshops einbinden möchten.



# ANHANG STATISTIKEN

# 2018

Kurs	Ferienworkshop	Elternabend	Schnupperkurs	Barcamp	Gamescamp	Workshop-Tage	Teilnehmer Gesamt	Teilnehmer männlich	Teilnehmer weiblich	Ehrenamtliche	
Berlin, Alt-Glienicke, 2018-24	0	0	0	0	1	6	44	38	6	0	0
Berlin, FEZ/Dahme, 2018-23	2	0	0	0	0	4	42	22	20	0	0
Berlin, FEZitty, 2018-12	1	1	0	0	0	14	97	49	48	0	0
Berlin, Pankow, 2018-27	1	0	0	0	0	5	18	11	7	0	0
Bielefeld, 2018-22	1	0	0	0	0	5	18	9	9	0	0
Buxtehude, 2018-25	1	1	0	0	0	10	21	10	11	0	0
Dresden, Conni, 2018-30	1	2	0	0	0	16	60	43	17	0	0
Dresden, Eule, 2018-31	3	0	0	0	0	3	42	20	22	0	0
Dresden, Stabi, 2018-32b	1	2	0	0	0	6	52	30	22	0	0
Hamburg, Creative Gaming, 2018-05	0	0	0	5	1	8	119	67	52	0	0
Hannover, 2018-16	0	1	0	0	0	4	18	14	4	0	0
Jork, 2018-02	3	1	0	0	0	11	207	153	54	0	0
Köln Kalk / Köln Mühlheim, Bauspielplatz, 2018-03 / 2020-39	0	3	0	0	0	10	145	80	65	0	0
Neuruppin, Gamescamp Fontante, 2019-01	0	2	0	0	0	2	49	36	13	0	0

<b>Bundesland</b>	<b>Klassifizierung gnb. BBSR</b>	<b>Bevölkerungsgröße</b>	<b>Teilnehmer Je 1.000 Einwohner</b>	<b>Gesamt- Workshopstunden</b>
Berlin	Großstadt	3.645.000	0,01	51
Berlin	Großstadt	3.645.000	0,01	11,5
Berlin	Großstadt	3.645.000	0,03	56
Bayern	Großstadt	3.645.000	0,00	15
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	333.786	0,05	35
Niedersachsen	Mittelstadt	39.522	0,53	38
Sachsen	Großstadt	555.351	0,11	72
Sachsen	Großstadt	555.351	0,08	20
Sachsen	Großstadt	555.351	0,09	26
Hamburg	Großstadt	1.841.000	0,06	32,5
Niedersachsen	Großstadt	532.163	0,03	29,25
Niedersachsen	Kleinstadt	11.805	17,53	38
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	1086.000	0,13	68
Brandenburg	Mittelstadt	31.662	1,55	9

# 2019

	Kurs	Ferienworkshop	Elternabend	Schnupperkurs	Barcamp	Gamescamp	Workshop-Tage	Teilnehmer Gesamt	Teilnehmer männlich	Teilnehmer weiblich	Ehrenamtliche	
Bad Segeberg, 2019-51b	0	1	0	1	0	0	6	24	16	8	0	0
Berlin, Alt-Glienicke, 2018-24	1	0	0	0	0	0	4	14	12	2	0	0
Berlin, Neukölln, 2019-35	3	0	0	0	0	0	19	39	21	18	0	0
Berlin, Pankow, 2018-27	1	0	0	0	0	0	10	21	13	8	0	0
Berlin, Spandau, 2019-33	5	5	0	0	0	0	49	156	117	39	0	0
Bielefeld, 2018-22	0	4	1	0	0	0	11	69	57	12	0	4
Bietigheim-Bissingen, 2019-56b	0	1	1	0	0	0	4	38	25	13	0	1
Calw, 2019-42	0	3	0	1	0	0	10	47	39	8	0	2
Dresden, Conni, 2018-30	6	1	0	0	0	0	43	123	89	34	0	1
Dresden, Eule, 2018-31	1	0	0	0	0	0	4	6	6	0	0	3
Dresden, Stabi, 2018-32b	2	1	0	0	0	0	15	59	52	7	0	0
Eschweiler, 2019-54	0	2	0	0	0	0	5	32	22	10	0	2
Essen Süd, Heinz-Nixdorf-Berufskolleg , 2019-48	0	1	0	0	0	0	5	23	18	5	0	0
Essen, LICU, 2019-52	0	2	0	1	0	0	6	26	16	10	0	4
Heilbronn, 2019-02	0	3	0	0	0	0	7	75	44	31	0	2
Jena, Polaris, 2019-34b	0	1	0	0	0	0	4	20	18	2	0	0
Köln Deutz, Cosplay, 2019-53b	2	0	0	0	0	0	12	22	12	10	0	0
Köln Jüchen, Jakobus, 2019-59	0	1	0	0	0	0	2	42	42	0	0	4
Köln Kalk / Köln Mühlheim, Bauspielplatz Friedenspark, 2018-03 / 2020-39	1	1	0	0	0	0	8	36	26	10	0	0
Köln, Gamelab, 2019-03	0	4	0	0	0	0	5	66	45	21	0	0
Lüdenscheid, 2019-40b	0	2	0	0	0	0	10	20	17	3	0	0
Ludwigsburg, 2019-30	2	0	0	0	0	0	10	63	54	9	0	0
Minden, 2019-57	1	0	0	0	0	0	9	12	3	9	0	1
Mönchengladbach, 2019-50	0	8	0	0	0	0	18	108	78	30	0	0
Neuhausen, 2019-36	1	0	0	0	0	0	10	17	12	5	0	0
Neuruppin, Gamescamp Fontante, 2019-01	0	0	0	6	0	2	26	181	108	73	0	5
Pforzheim, 2019-39A	0	1	0	0	0	0	5	15	7	8	0	2
Ratzeburg, 2019-45C	4	1	0	0	0	0	30	69	47	22	0	0
Rösrath Eulenbroich, 2019-49b	0	1	0	0	0	0	5	8	6	2	0	0
Rostock, 2019-46	0	1	0	0	0	0	5	12	0	12	0	0
Saarbrücken, LMAA, 2019-47	0	1	0	0	0	0	2	8	7	1	0	0
Sangerhausen, 2019-60	1	0	0	0	0	0	3	11	11	0	0	1
Schelkingen, 2020-32B	0	1	0	0	0	0	4	15	11	4	0	0
Stahnsdorf, 2019-41	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Stockach, 2019-31	0	1	0	0	0	0	4	17	15	2	0	0
Stuttgart, Schwabschule, 2019-55	0	1	0	0	0	0	4	16	11	5	0	0
Ziesar, 2019-37c	0	2	0	1	0	0	8	26	26	0	0	0
Zwickau, 2019-34	0	1	0	0	0	0	2	2	1	1	0	0

<b>Bundesland</b>	<b>Klassifizierung gnb. BBSR</b>	<b>Bevölkerungsgröße</b>	<b>Teilnehmer Je 1.000 Einwohner</b>	<b>Gesamt- Workshopstunden</b>
Schleswig-Holstein	Kleinstadt	15.893	1,51	33
Berlin	Großstadt	3.645.000	0,00	12
Berlin	Großstadt	3.645.000	0,01	69
Berlin	Großstadt	3.645.000	0,01	30
Berlin	Großstadt	3.645.000	0,04	165
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	333.786	0,21	69
Baden-Württemberg	Mittelstadt	42.334	0,90	21,25
Baden-Württemberg	Mittelstadt	23.742	1,98	59,5
Sachsen	Großstadt	555.351	0,22	186
Sachsen	Großstadt	555.351	0,01	10
Sachsen	Großstadt	555.351	0,11	34
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	55.784	0,57	28
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	583.109	0,04	35
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	583.109	0,04	46
Baden-Württemberg	Großstadt	125.960	0,60	45
Thüringen	Großstadt	111.407	0,18	24
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	1.086.000	0,02	48
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	22.648	1,85	16
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	1.086.000	0,03	52
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	1.086.000	0,06	19
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	71.230	0,28	62
Baden-Württemberg	Mittelstadt	93.584	0,67	20
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	81.857	0,15	29,5
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	261.454	0,41	108
Baden-Württemberg	Kleinstadt	5.399	3,15	34
Brandenburg	Mittelstadt	31.662	5,72	180
Baden-Württemberg	Großstadt	125.542	0,12	35
Schleswig-Holstein	Kleinstadt	13.695	5,04	84
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	27.288	0,29	22,5
Mecklenburg-Vorpommern	Großstadt	208.886	0,06	30
Saarland	Großstadt	178.151	0,04	10
Sachsen-Anhalt	Mittelstadt	30.648	0,36	12
Baden-Württemberg	Kleinstadt	7.181	2,09	32
Brandenburg	Kleinstadt	13.984	0,00	0
Baden-Württemberg	Kleinstadt	16.621	1,02	27,5
Baden-Württemberg	Großstadt	634.830	0,03	28
Brandenburg	Landgemeinde	2.657	9,79	40
Sachsen	Mittelstadt	86.592	0,02	16

# 2020

	Kurs	Ferienworkshop	Elternabend	Schnupperkurs	Barcamp	Gamescamp	Workshop-Tage	Teilnehmer Gesamt	Teilnehmer männlich	Teilnehmer weiblich	Ehrenamtliche	
Bad Münstereifel, 2020-01b	0	3	0	0	0	0	14	36	28	8	0	0
Bad Segeberg, 2019-51b	0	3	0	0	0	0	9	43	33	10	0	0
Bassum, 2020-03B	7	5	0	0	0	0	77	99	66	33	0	2
Berlin, Alt-Glienicke, 2018-24	1	0	0	0	0	0	6	7	7	0	0	0
Berlin, Biffy, 2020-20	0	1	1	0	0	0	3	21	14	7	0	0
Berlin, Buchprojekt, 2020-28	1	0	0	0	0	0	11	26	14	12	0	0
Berlin, Waldritter, 2020-27c	2	0	0	0	0	0	19	14	14	0	0	2
Bielefeld, 2018-22	0	3	0	0	0	0	11	55	44	11	0	5
Bietigheim-Bissingen, 2019-56b	0	3	0	0	0	0	9	36	27	9	0	0
Bremen, Bremerhaven, 2020-32	0	1	0	0	0	0	5	10	5	5	0	2
Butjadingen, 2020-09	9	0	0	0	0	0	73	71	13	58	0	0
Calw, 2019-42A	0	7	0	0	0	0	17	39	36	3	0	2
Dresden, Blindenverband, 2020-07	2	2	0	0	0	0	21	33	27	6	0	0
Dresden, Conni, 2018-30	10	1	0	0	0	0	59	148	104	44	0	0
Dresden, Stabi, 2018-32b	4	10	0	0	0	0	46	216	175	41	0	0
Eckernförde, 2019-58	1	0	0	0	0	0	5	9	8	1	0	0
Erfurt, Klanggerüst, 2020-04	0	1	0	0	0	0	4	18	12	6	0	3
Erfurt, Reglergemeinde, 2020-06	0	1	0	0	0	0	5	10	7	3	0	0
Essen Süd, Heinz-Nixdorf-Berufskolleg , 2019-48	2	4	0	0	0	0	32	57	51	6	0	0
Frankenberg, 2020-31	0	1	0	0	0	0	5	10	7	3	0	0
Fürstenwalde, 2020-22	2	1	0	0	0	1	14	51	35	16	0	3
Halle, 2020-25	2	0	0	0	0	0	16	20	16	4	0	0
Halstenbek, 2020-08	0	0	0	0	0	1	7	9	9	0	0	0
Köln Deutz, Cosplay, 2019-53b	5	0	0	0	0	0	42	66	24	42	0	0
Köln Jüchen, Jakobus, 2019-59	0	1	0	0	0	0	5	20	11	9	0	1
Köln Bauspielplatz Friedenspark 2020-39	0	3	0	0	0	0	8	134	101	33	0	0
Köln-Düsseldorf, GG, 2020-42	12	1	0	0	0	0	92	108	96	12	0	0
Lebach, 2020-28	1	1	0	0	0	0	5	19	12	7	0	0
Lüdenscheid, 2019-40b	0	3	0	0	0	0	15	32	21	10	0	0
Magdeburg, Kinderstadt Magdeburg, 2020-33	0	2	0	0	0	0	10	23	12	11	0	8
Meldorf, 2020-35	1	0	0	0	0	0	7	7	7	0	0	0
Mönchengladbach, 2019-50	0	4	0	0	0	0	15	32	17	15	0	0
Neubrandenburg, Datzeberg / TONI, 2020-05	0	1	0	0	0	0	4	28	16	12	0	0
Neubrandenburg, MOSAIK, 2020-36	0	1	0	0	0	0	1	10	3	7	0	0
Neuhausen, 2019-36	0	3	0	0	0	0	7	23	18	5	0	0
Niebuß (EKJB), 2020-13c	1	1	0	0	0	0	7	31	24	7	0	0
Nürnberg Spielarchiv/Parabol, Spielarchiv, 2020-30b	0	1	0	0	0	0	4	5	5	0	0	0
Penig, 2020-02	0	1	0	0	0	0	4	12	8	4	0	3

<b>Bundesland</b>	<b>Klassifizierung gnb. BBSR</b>	<b>Bevölkerungsgröße</b>	<b>Teilnehmer Je 1.000 Einwohner</b>	<b>Gesamt- Workshopstunden</b>
Nordrhein-Westfalen	Kleinstadt	18.449	1,95	83
Schleswig-Holstein	Kleinstadt	15.893	2,71	54
Niedersachsen	Kleinstadt	16.125	6,14	353
Berlin	Großstadt	3.645.000	0,00	18
Berlin	Großstadt	3.645.000	0,01	15
Berlin	Großstadt	3.645.000	0,01	45
Berlin	Großstadt	3.645.000	0,00	43
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	333.786	0,16	44
Baden-Württemberg	Mittelstadt	42.334	0,85	18,5
Bremen	Großstadt	113.634	0,09	40
Niedersachsen	Kleinstadt	6.389	11,11	219
Baden-Württemberg	Mittelstadt	23.742	1,64	67
Sachsen	Großstadt	555.351	0,06	104
Sachsen	Großstadt	555.351	0,27	256
Sachsen	Großstadt	555.351	0,39	161
Schleswig-Holstein	Mittelstadt	21.573	0,42	12,5
Thüringen	Großstadt	213.699	0,08	35,5
Thüringen	Großstadt	213.699	0,05	35
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	583.109	0,10	150
Sachsen	Kleinstadt	18.930	0,53	24
Brandenburg	Großstadt	238.697	0,21	67
Sachsen-Anhalt	Großstadt	239.257	0,08	64
Hamburg	Kleinstadt	16.502	0,55	42
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	1.086.000	0,06	168
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	22.648	0,88	23
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	1.086.000	0,12	62
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	619.294	0,17	236
Saarland	Kleinstadt	18.694	1,02	11,5
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	71.230	0,45	90
Sachsen-Anhalt	Großstadt	238.697	0,10	80
Schleswig-Holstein	Kleinstadt	7.479	0,94	21
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	261.454	0,12	71
Mecklenburg-Vorpommern	Mittelstadt	63.043	0,44	28
Mecklenburg-Vorpommern	Mittelstadt	63.043	0,16	3,5
Baden-Württemberg	Kleinstadt	5.399	4,26	40
Schleswig-Holstein	Kleinstadt	10.139	3,06	30
Bayern	Großstadt	518.365	0,01	10
Sachsen	Kleinstadt	8.578	1,40	24

# 2020

Kurs	Ferienworkshop	Elternabend	Schnupperkurs	Barcamp	Gamescamp	Workshop-Tage	Teilnehmer Gesamt	Teilnehmer männlich	Teilnehmer weiblich	Ehrenamtliche		
<b>Ratzeburg, 2019-45C</b>	11	1	0	0	0	65	136	85	51	0	0	
<b>Rösrath Eulenbroich, 2019-49b</b>	0	9	0	0	0	21	72	59	13	0	0	
<b>Rügen Bergen, ISGA Albatros, 2020-21a</b>	3	2	0	0	0	1	39	64	49	15	0	0
<b>Rügen Sellin, Rügen, 2020-21b</b>	0	2	0	0	0	0	10	21	17	4	0	0
<b>Saalfeld, 2020-37</b>	0	1	0	0	0	0	4	11	7	4	0	0
<b>Sangerhausen, 2019-60</b>	7	2	0	0	0	0	49	105	81	24	0	9
<b>Schelklingen, 2020-32B</b>	1	2	0	0	0	0	18	20	10	10	0	0
<b>Stuttgart, Schwabschule, 2019-55</b>	1	1	0	0	0	0	13	35	27	8	0	0
<b>Templin, 2020-38</b>	0	1	0	0	0	0	5	11	6	5	0	0
<b>Walldorf, 2020-34</b>	0	1	0	0	0	0	6	10	8	2	0	0
<b>Waren, 2020-40</b>	0	1	0	0	0	0	2	12	10	2	0	0
<b>Wietmarschen/Emlichheim, 2020-10b</b>	0	1	0	0	0	0	5	12	12	0	0	4
<b>Wittenberg, 2020-12</b>	6	0	0	0	0	0	44	76	50	24	2	0
<b>Wuppertal, 2020-29b</b>	3	0	0	0	0	0	19	38	23	15	0	0
<b>Ziesar, 2019-37b</b>	0	1	0	0	0	0	5	27	21	6	0	1

<b>Bundesland</b>	<b>Klassifizierung gnb. BBSR</b>	<b>Bevölkerungsgröße</b>	<b>Teilnehmer Je 1.000 Einwohner</b>	<b>Gesamt- Workshopstunden</b>
Schleswig-Holstein	Kleinstadt	13.695	9,93	190,5
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	27.288	2,64	138,5
Mecklenburg-Vorpommern	Kleinstadt	14.212	4,50	151,75
Mecklenburg-Vorpommern	Landgemeinde	2.358	8,91	77
Thüringen	Mittelstadt	27.242	0,40	28
Sachsen-Anhalt	Mittelstadt	30.648	3,43	219
Baden-Württemberg	Kleinstadt	7.181	2,79	40
Baden-Württemberg	Großstadt	634.830	0,06	59
Brandenburg	Kleinstadt	16.320	0,67	27
Baden-Württemberg	Kleinstadt	14.646	0,68	28
Brandenburg	Mittelstadt	21.223	0,57	10
Niedersachsen	Kleinstadt	11.273	1,06	35
Sachsen-Anhalt	Mittelstadt	48.000	1,58	202
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	354.382	0,11	56
Brandenburg	Landgemeinde	2.657	10,16	39,5

# 2021

Kurs  
Ferienworkshop  
Elternabend  
Schulperkurs  
Barcamp  
Gamescamp  
Workshop-Tage  
Teilnehmer  
Teilnehmer Gesamt  
Teilnehmer männlich  
Teilnehmer weiblich  
Ehrenamtliche

Albstadt / Hechingen, 2021-20	1	0	0	0	0	0	6	10	5	5	0	0
Arnsberg, 2021-24	0	1	0	0	0	0	5	8	5	3	0	1
Bad Münstereifel, 2020-01b	0	2	0	0	0	0	7	40	28	12	0	0
Bad Segeberg, 2019-51b	0	1	0	0	0	0	3	10	9	1	0	0
Bassum, 2020-03B	9	5	0	0	0	0	86	158	142	16	0	5
Berlin, Diakonie Mitte, 2021-28	0	1	0	0	0	0	5	15	14	1	0	0
Berlin, Waldritter, 2020-27b	9	1	0	0	0	0	59	109	81	25	2	1
Berlin, Waldritter, 2020-27c	7	0	0	0	0	0	39	93	82	16	2	0
Bernkastel-Kues, 2021-45	0	1	0	0	0	0	5	14	8	6	0	1
Bielefeld, 2018-22B	0	2	0	0	0	0	9	38	30	8	0	1
Bietigheim-Bissingen, 2019-56b	0	1	0	0	0	0	4	15	11	14	0	0
Bremen , Jokes die Circusschule, 2021-35	0	1	0	0	0	0	5	9	7	2	0	1
Bremen, Hafenumuseum, 2021-42	1	0	0	0	0	0	6	10	1	9	0	0
Bremen, Vom Hörens. (Stadtbibliotheken), 2021-12	0	4	0	0	0	0	13	54	31	22	1	0
Butjadingen, 2020-09b	15	1	0	0	0	0	124	124	33	91	0	0
Calw, 2019-42B	0	5	0	0	0	0	9	36	24	12	0	0
Calw, 2021-54	0	1	0	0	0	0	5	12	10	2	0	0
Coburg, 2021-11	0	1	0	0	0	0	4	20	15	5	0	0
Dresden, Conni, 2018-30	5	2	0	0	0	0	51	116	89	27	0	0
Dresden, Stabi, 2018-32b	3	10	0	0	0	0	24	115	98	17	0	0
Eberswalde, 2021-23	0	1	0	0	0	0	5	9	7	2	0	0
Ennepetal, 2021-44	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Essen Süd, Heinz-Nixdorf-Berufskolleg , 2019-48	0	4	0	0	0	0	21	46	41	7	0	0
Esslingen, 2021-13	2	0	0	0	0	0	21	48	41	7	9	0
Flensburg, 2021-27	0	1	0	0	0	0	3	6	3	3	0	0
Frellstedt, 2021-09	1	1	0	0	0	0	7	14	12	2	0	1
Fürstenwalde, 2020-22	0	3	0	0	0	1	19	64	26	36	2	5
Garmisch-Partenkirchen, 2021-06	2	1	0	0	0	0	27	49	38	11	0	1
Geratal, 2021-46	0	1	0	0	0	0	3	8	8	0	0	2
Gießen, 2020-23b	0	1	0	0	0	0	5	19	12	7	0	0
Guben, 2021-30	0	1	0	0	0	0	5	9	7	2	0	1
Hamburg, Erich Kästner Schule, 2021-19	3	0	0	0	0	0	34	133	76	57	0	0
Hamburg, Gamescamp,	0	0	0	0	0	1	7	22	18	4	0	0
Hamburg, Geflüchtete, 2021-21	0	1	0	0	0	0	5	10	6	4	0	0
Hannover, Märchenkoffer, 2021-15	0	1	0	0	0	0	5	11	6	5	0	1
Herford Bruchmühlen, 2021-22	0	1	0	0	0	0	5	8	8	0	0	1
Hiddenhausen, 2021-37	0	1	0	0	0	0	5	19	9	10	0	0
Jena, Polaris, 2019-34b	0	1	0	0	0	0	5	25	21	4	0	0
Kassel AKGG, Jugendräume Wehlheiden, 2021-38	0	2	0	0	0	0	10	45	35	10	0	3
Kassel, 2021-07	4	1	0	0	0	0	43	103	62	41	0	7

<b>Bundesland</b>	<b>Klassifizierung gnb. BBSR</b>	<b>Bevölkerungsgröße</b>	<b>Teilnehmer Je 1.000 Einwohner</b>	<b>Gesamt- Workshopstunden</b>
Baden-Württemberg	Mittelstadt	45.565	0,22	18
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	73.423	0,11	30
Nordrhein-Westfalen	Kleinstadt	18.449	2,17	47
Schleswig-Holstein	Kleinstadt	15.893	0,63	9
Niedersachsen	Kleinstadt	16.125	9,80	399
Berlin	Großstadt	3.645.000	0,00	30
Berlin	Großstadt	3.645.000	0,03	244,5
Berlin	Großstadt	3.645.000	0,03	106
Rheinland-Pfalz	Kleinstadt	6.675	2,10	32
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	333.786	0,11	39
Baden-Württemberg	Mittelstadt	42.334	0,35	12
Bremen	Großstadt	569.352	0,02	30
Bremen	Großstadt	569.352	0,02	12
Bremen	Großstadt	569.352	0,09	48
Niedersachsen	Kleinstadt	6.389	19,41	387
Baden-Württemberg	Mittelstadt	23.742	1,52	40
Baden-Württemberg	Mittelstadt	23.742	0,51	25
Bayern	Mittelstadt	41.249	0,48	28
Sachsen	Großstadt	555.351	0,21	274
Sachsen	Großstadt	555.351	0,21	99
Brandenburg	Mittelstadt	41.331	0,22	23
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	30.633	0,00	0
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	583.109	0,08	120
Baden-Württemberg	Mittelstadt	93.542	0,51	35,5
Schleswig-Holstein	Mittelstadt	89.504	0,07	15
Niedersachsen	Landgemeinde	858	16,32	25
Brandenburg	Großstadt	238.697	0,27	126
Bayern	Mittelstadt	26.178	1,87	79,5
Thüringen	Landgemeinde	4.370	1,83	21
Hessen	Mittelstadt	83.628	0,23	34
Brandenburg	Mittelstadt	20.049	0,45	30
Hamburg	Großstadt	1.841.000	0,07	48
Hamburg	Großstadt	1.841.000	0,01	48
Hamburg	Großstadt	1.841.000	0,01	35
Niedersachsen	Großstadt	532.163	0,02	30
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	66.551	0,12	34
Nordrhein-Westfalen	Kleinstadt	19.846	0,96	30
Thüringen	Großstadt	111.407	0,22	30
Hessen	Großstadt	201.585	0,22	55
Hessen	Großstadt	201.585	0,51	248

# 2021

	Kurs	Ferienworkshop	Elternabend	Schnupperkurs	Barcamp	Gamescamp	Workshop-Tage	Teilnehmer	Gesamt	Teilnehmer männlich	Teilnehmer weiblich	Ehrenamtliche
Kiel Gaarden, 2021-14	0	1	0	0	0	5	10	6	4	0	0	
Köln Jüchen, Jakobus, 2019-59	1	1	0	0	0	8	40	33	7	0	5	
Köln-Düsseldorf, GG, 2020-42	10	0	0	0	0	72	109	100	9	0	0	
Korschenbroich Eva, 2021-04	1	2	0	0	0	24	20	16	4	0	0	
Lüdenscheid, 2019-40b	0	2	0	0	0	9	19	15	4	0	0	
Magdeburg, Kinderstadt Magdeburg, 2020-33	0	2	0	0	0	10	37	27	10	0	0	
Marburg, 2021-49	0	1	0	0	0	3	7	5	2	0	0	
Marsberg, 2021-17	0	1	0	0	0	6	13	11	2	0	0	
Mölnn, 2021-55	1	0	0	0	0	3	14	4	10	0	0	
Mönchengladbach , PE12, 2021-41	0	1	0	0	0	5	10	8	2	0	0	
Monheim, 2021-03	0	1	0	0	0	4	5	5	0	0	1	
München JFF, 2021-32	0	2	0	0	0	4	17	12	5	0	0	
Neubrandenburg, ASB/Konnex/IGS, 2021-34B	0	2	0	0	0	4	18	3	15	0	0	
Neuhausen, 2019-36	0	3	0	0	0	10	20	13	7	0	0	
Neuwied, 2020-14	0	1	0	0	0	5	14	14	1	0	0	
Niebüll, Diakonie, 2020-13b	3	3	0	0	0	33	92	71	21	0	0	
Niebüll, EKJB, 2020-13c	0	1	0	0	0	3	12	0	12	0	0	
Norderstedt, 2021-36	0	1	0	0	0	5	9	9	0	0	0	
Nürmb. Spielarchiv/Parabol, Spielarchiv, 2020-30b	0	1	0	0	0	5	5	3	2	0	0	
Nürnberg Tetrix/Parabol, 2021-33	0	1	0	0	0	4	5	3	2	0	0	
Ostercappeln, 2021-01	3	3	0	0	0	28	97	78	19	0	0	
Ratzeburg, 2019-45C	14	0	0	0	0	105	461	304	151	0	0	
Rendsburg, 2021-16	0	1	0	0	0	5	11	4	7	0	0	
Rösrath Eulenbroich, 2019-49b	0	5	0	0	0	13	55	40	15	0	0	
Rügen Bergen, ISGA Albatros, 2020-21a	3	4	0	0	0	45	67	43	24	0	4	
Rügen Sellin, Rügen, 2020-21b	0	4	0	0	0	16	44	15	26	3	1	
Saalfeld, 2020-37	0	2	0	0	0	5	16	12	4	0	1	
Sangerhausen, 2019-60	4	0	0	0	0	38	48	33	15	0	2	
Schelklingen, 2020-32B	0	1	0	0	0	3	8	3	5	0	0	
Siegburg, 2021-02	6	0	0	0	0	25	108	88	20	0	0	
Sinzig, 2021-08	0	2	0	0	0	11	18	10	8	0	2	
Stuttgart, Schwabschule, 2019-55	4	1	0	0	0	20	65	50	15	0	0	
Templin, 2020-38	0	2	0	0	0	10	17	8	9	0	0	
Vilshofen, 2021-18	0	1	0	0	0	6	17	9	8	0	0	
Wiesbaden, 2021-43	0	1	1	0	0	6	30	16	14	0	0	
Wietmarschen/Emlichheim, 2020-10b	0	2	0	0	0	10	28	21	7	0	5	
Witten, 2021-05	1	2	0	0	0	17	21	15	6	0	0	
Wittenberg, 2020-12	4	0	0	0	0	23	61	34	27	0	0	
Wuppertal, 2020-29b	10	0	0	0	0	60	102	74	28	0	0	
Ziesar, 2019-37c	9	2	1	0	0	90	245	166	79	0	1	

<b>Bundesland</b>	<b>Klassifizierung gnb. BBSR</b>	<b>Bevölkerungsgröße</b>	<b>Teilnehmer Je 1.000 Einwohner</b>	<b>Gesamt- Workshopstunden</b>
Schleswig-Holstein	Großstadt	247.548	0,04	30
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	22.648	1,77	26
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	619.294	0,18	255,5
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	33.078	0,60	93
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	71.230	0,27	54
Sachsen-Anhalt	Großstadt	238.697	0,16	70
Hessen	Mittelstadt	76.571	0,09	11
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	20.993	0,62	42
Schleswig-Holstein	Kleinstadt	18.712	0,75	6
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	261.454	0,04	25
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	43.063	0,12	24
Bayern	Großstadt	1.472.000	0,01	16
Mecklenburg-Vorpommern	Mittelstadt	63.043	0,29	1,5
Baden-Württemberg	Kleinstadt	5.399	3,70	56
Rheinland-Pfalz	Mittelstadt	6.5137	0,21	28
Schleswig-Holstein	Kleinstadt	10.139	9,07	119,5
Schleswig-Holstein	Kleinstadt	10.139	1,18	16,5
Niedersachsen	Mittelstadt	77.932	0,12	35
Bayern	Großstadt	518.365	0,01	35
Bayern	Großstadt	518.365	0,01	32
Niedersachsen	Kleinstadt	9.531	10,18	83
Schleswig-Holstein	Kleinstadt	13.695	33,66	299
Schleswig-Holstein	Mittelstadt	28.350	0,39	32,5
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	27.288	2,02	126
Mecklenburg-Vorpommern	Kleinstadt	14.212	4,71	219
Mecklenburg-Vorpommern	Landgemeinde	2.358	18,66	113,5
Thüringen	Mittelstadt	27.242	0,59	31,5
Sachsen-Anhalt	Mittelstadt	30.648	1,57	144
Baden-Württemberg	Kleinstadt	7.181	1,11	6
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	39.746	2,72	67
Rheinland-Pfalz	Kleinstadt	17.558	1,03	55
Baden-Württemberg	Großstadt	634.830	0,10	82
Brandenburg	Kleinstadt	16.320	1,04	79
Bayern	Kleinstadt	16.328	1,04	36
Hessen	Großstadt	278.342	0,11	32
Niedersachsen	Kleinstadt	11.273	2,48	70
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	95.107	0,22	65
Sachsen-Anhalt	Mittelstadt	48.000	1,27	86
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	35.4382	0,29	120
Brandenburg	Landgemeinde	2.657	92,21	154,5

# 2022

	Kurs	Ferienworkshop	Elternabend	Schnupperkurs	Barcamp	Gamescamp	Workshop-Tage	Teilnehmer Gesamt	Teilnehmer männlich	Teilnehmer weiblich	Ehrenamtliche
Ahaus, 2022-02	0	1	0	0	0	0	4	12	12	0	0
Bad Segeberg, 2019-51b	0	1	0	0	0	0	4	8	7	1	0
Bassum, 2020-03B	8	4	0	0	0	0	90	131	118	13	0
Bergen, Rügen, 2020-21a	3	2	0	0	0	0	30	67	42	26	0
Berlin, Waldritter, 2020-27b	9	0	0	0	0	0	53	110	84	23	3
Berlin, Waldritter, 2020-27c	5	0	0	0	0	0	37	88	73	15	0
Bernkastel-Kues, 2021-45	0	1	0	0	0	0	5	15	12	3	0
Bielefeld, 2018-22B	0	3	0	0	0	0	10	55	42	12	1
Bietigheim-Bissingen, 2019-56b	0	1	0	0	0	0	4	16	12	4	0
Butjadingen, 2020-09b	14	1	0	0	0	0	105	139	48	89	0
Calw, 2019-42B	0	3	0	0	0	0	8	16	14	2	0
Coburg, 2021-11	0	1	0	0	0	0	4	29	16	13	0
Dresden, Conni, 2018-30	3	1	0	0	0	0	33	62	43	19	0
Dresden, Stabi, 2018-32b	4	16	0	0	0	0	46	304	238	64	0
Essen Nord, Nixdorf, 2019-48c	0	5	0	0	0	0	23	130	94	36	0
Esslingen, 2021-13	0	1	0	0	0	0	5	11	3	8	0
Fehmarn, 2022-01	0	1	0	0	0	0	5	13	13	0	0
Freiburg, 2022-03	0	1	0	0	0	0	4	12	2	9	1
Garmisch-Partenkirchen, 2021-06	3	0	0	0	0	0	32	40	35	5	0
Guben, 2021-30	0	1	0	0	0	0	5	12	9	3	0
Hamburg, Erich Kästner Schule, 2021-19	3	0	0	0	0	0	33	135	70	55	0
Heiligenhafen, 2021-47	0	1	0	0	0	0	5	16	15	1	0
Herford Bruchmühlen, 2021-22	0	1	0	0	0	0	5	13	12	1	0
Jena, Polaris, 2019-34b	0	1	0	0	0	0	5	25	20	5	0
Kassel, Fasanenhof-Schule, 2021-07c	3	0	0	0	0	0	18	60	36	24	0
Kassel, Klangkeller, 2021-07d	13	8	0	0	0	0	86	597	346	251	0
Kassel, Leuschner Schule, 2021-07b	3	0	0	0	0	0	19	61	35	26	0
Köln Deutz, OT VITA, 2021-52	3	0	0	0	0	0	18	35	32	3	0
Köln Jüchen, Jakobus, 2019-59	2	1	0	0	0	0	14	55	51	4	0
Köln Bauspielplatz Friedenspark 2022-39	0	2	0	0	0	0	10	39	19	20	0
Köln-Düsseldorf, GG, 2020-42	5	0	0	0	0	0	27	89	71	18	0
Krefeld-Viersen, 2021-29	0	1	0	0	0	0	4	10	6	4	0
Loxstedt, 2022-08	0	1	0	0	0	0	4	4	3	1	0
Lüdenscheid, 2019-40b	0	1	0	0	0	0	5	15	12	3	0
Magdeburg, Kinderstadt Magdeburg, 2020-33	0	2	0	0	0	0	10	23	19	4	0
Mölln, 2021-55	6	0	0	0	0	0	45	69	17	52	0
Neubrandenburg, ASB/Konnex/IGS, 2021-34B	4	2	0	0	0	0	34	72	26	42	4
Niebüll, Diakonie, 2020-13b	3	1	0	0	0	0	39	87	70	17	0

<b>Bundesland</b>	<b>Klassifizierung gnb. BBSR</b>	<b>Bevölkerungsgröße</b>	<b>Teilnehmer Je 1.000 Einwohner</b>	<b>Gesamt- Workshopstunden</b>
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	38.952	0,31	24
Schleswig-Holstein	Kleinstadt	15.893	0,50	28
Niedersachsen	Kleinstadt	16.125	8,12	336
Mecklenburg-Vorpommern	Kleinstadt	14.212	4,71	114
Berlin	Großstadt	3.645.000	0,03	225,5
Berlin	Großstadt	3.645.000	0,02	128,5
Rheinland-Pfalz	Kleinstadt	6.675	2,25	35
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	333.786	0,16	40
Baden-Württemberg	Mittelstadt	42.334	0,38	20
Niedersachsen	Kleinstadt	6.389	21,76	327
Baden-Württemberg	Mittelstadt	23.742	0,67	38
Bayern	Mittelstadt	41.249	0,70	28
Sachsen	Großstadt	555.351	0,11	175
Sachsen	Großstadt	555.351	0,55	180
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	583.109	0,22	164
Baden-Württemberg	Mittelstadt	93.542	0,12	25
Schleswig-Holstein	Kleinstadt	12.410	1,05	30
Baden-Württemberg	Großstadt	230.241	0,05	24
Bayern	Mittelstadt	26.178	1,53	80
Brandenburg	Mittelstadt	20.049	0,60	35
Hamburg	Großstadt	1.841.000	0,07	30
Schleswig-Holstein	Kleinstadt	9.275	1,73	30
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	66.551	0,20	40
Thüringen	Großstadt	111.407	0,22	30
Hessen	Großstadt	201.585	0,30	54
Hessen	Großstadt	201.585	2,96	533
Hessen	Großstadt	201.585	0,30	37
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	1.086.000	0,03	54
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	2.2648	2,43	26
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	1.086.000	0,04	88
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	619.294	0,14	80
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	227.020	0,04	24
Niedersachsen	Kleinstadt	16.110	0,25	24
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	71.230	0,21	30
Sachsen-Anhalt	Großstadt	238.697	0,10	70
Schleswig-Holstein	Kleinstadt	18.712	3,69	112
Mecklenburg-Vorpommern	Mittelstadt	63.043	1,14	115
Schleswig-Holstein	Kleinstadt	10.139	8,58	129,5

# 2022

Kurs	Ferienworkshop	Elternabend	Schnupperkurs	Barcamp	Gamescamp	Workshop-Tage	Teilnehmer Gesamt	Teilnehmer männlich	Teilnehmer weiblich	Ehrenamtliche		
<b>Norderstedt, 2021-36</b>	0	1	0	0	0	0	5	12	12	0	0	0
<b>Nürnberg Tetrix/Parabol, 2021-33</b>	0	1	0	0	0	0	5	13	8	5	0	0
<b>Ostercappeln, 2021-01</b>	3	1	0	0	0	0	34	59	52	7	0	0
<b>Ratzeburg, 2019-45C</b>	13	0	0	0	0	0	59	267	156	111	0	0
<b>Rösrath Eulenbroich, 2019-49b</b>	0	4	0	0	0	0	11	23	19	4	0	0
<b>Rügen Sellin, Rügen, 2020-21b</b>	1	4	0	0	0	0	21	68	41	27	0	0
<b>Saalfeld, 2020-37</b>	0	1	0	0	0	0	5	10	6	4	0	0
<b>Sangerhausen, 2019-60</b>	4	1	0	0	0	0	34	78	39	37	0	5
<b>Siegburg, 2021-02</b>	1	0	0	0	0	0	3	11	7	4	0	0
<b>Stuttgart, Schwabschule, 2019-55</b>	1	3	0	0	0	0	19	39	32	7	0	0
<b>Templin, 2020-38</b>	2	6	0	0	0	0	22	80	52	27	1	0
<b>Wiesbaden, 2021-43</b>	0	1	0	0	0	0	4	10	7	3	0	0
<b>Wietmarschen/Emlichheim, 2020-10b</b>	1	1	0	0	0	0	5	32	28	4	0	0
<b>Wittenberg, 2020-12</b>	5	0	0	0	0	0	38	54	25	29	0	0
<b>Wuppertal, 2020-29b</b>	6	0	0	0	0	0	57	73	53	20	0	0
<b>Ziesar, 2019-37c</b>	7	3	0	0	0	0	63	233	142	91	0	10

<b>Bundesland</b>	<b>Klassifizierung gnb. BBSR</b>	<b>Bevölkerungsgröße</b>	<b>Teilnehmer Je 1.000 Einwohner</b>	<b>Gesamt- Workshopstunden</b>
Niedersachsen	Mittelstadt	77.932	0,15	35
Bayern	Großstadt	518.365	0,03	40
Niedersachsen	Kleinstadt	9.531	6,19	97,5
Schleswig-Holstein	Kleinstadt	13.695	19,50	156,5
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	27.288	0,84	66
Mecklenburg-Vorpommern	Landgemeinde	2.358	28,84	158,5
Thüringen	Mittelstadt	27.242	0,37	35
Sachsen-Anhalt	Mittelstadt	30.648	2,55	133
Nordrhein-Westfalen	Mittelstadt	39.746	0,28	9
Baden-Württemberg	Großstadt	634.830	0,06	54
Brandenburg	Kleinstadt	16.320	4,90	144
Hessen	Großstadt	278.342	0,04	24
Niedersachsen	Kleinstadt	11.273	2,84	70
Sachsen-Anhalt	Mittelstadt	48.000	1,13	158
Nordrhein-Westfalen	Großstadt	354.382	0,21	114
Brandenburg	Landgemeinde	2.657	87,69	123

## IMPRESSUM

### Herausgeber

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH

### Redaktion

Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH

### Gestaltung

minkadu Kommunikationsdesign Berlin

### Bildrechte

Titel: minkadu Kommunikationsdesign

Seite 3: Stiftung Digitale Spielekultur | Seite 5, Grafik Bündnis für Bildung: Franziska Platz/Stiftung Digitale Spielekultur | Seiten 6 – 13, Infografiken: minkadu Kommunikationsdesign | Seite 14: Benjamin Heinemann | Seite 15: Jenny Neufeld | Seite 16: Jörg Hagel (li), Markus Igel (re) | Seite 17: Jenny Neufeld (li), Brigitta Wortmann (re) | Seite 18: Paul Cossmer | Seite 19: Jenny Neufeld (li), Benjamin Heinemann (re) | Seite 21: Brigitta Wortmann | Seite 22 – 23: Jenny Neufeld | Seite 24: Jenny Neufeld | Seite 25: 2019 The Minetest Team | Seite 27: Epic Games 2018 | Seite 28 – 29: Lisa Mütsch | Seite 30: Jenny Neufeld | Seite 34: Christopher Binder | Seite 36 – 37: Benjamin Heinemann | Seite 39: Ghosttown-games | Seite 43: Benjamin Heinemann | Seite 46: Felizitas Baum | Seite 48: Martin Fischer, Max Neu, Daniel Heinz | Seite 49: Brigitta Wortmann, Benjamin Heinemann | Seite 78: Andre Kowalski 2019

**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 Spielkultur gGmbH

Marburger Straße 2 | 10789 Berlin

Telefon +49 30 2362589412

[kontakt@stiftung-digitale-spielkultur.de](mailto:kontakt@stiftung-digitale-spielkultur.de)

[kontakt@staerkermitgames.de](mailto:kontakt@staerkermitgames.de)

► [www.stiftung-digitale-spielkultur.de](http://www.stiftung-digitale-spielkultur.de)

► [www.staerkermitgames.de](http://www.staerkermitgames.de)