



## SANDBOX GAMES IN DER KULTURELLEN BILDUNG

Partizipation erleben und demokratische  
Prinzipien vermitteln



# INHALT

Vorwort	4
Die Initiative „Stärker mit Games 2“ kurz erklärt	6
Sandbox-Spiele als Lernräume: Medienpädagogische Potenziale und Herausforderungen	8
Checkliste zum Einsatz von Minecraft in der kulturellen Bildung	16
Sandbox Games in der kulturellen Bildung – Beispiele aus der Praxis	22
Themen- und Bündnisübersicht „Stärker mit Games 2“	31
„Stärker mit Games 1&2“ – 2018-2025 in Zahlen	40

# LIEBE LESER\*INNEN,

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

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

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

In dieser Publikation präsentieren wir Ihnen Projekte aus unserer Initiative „Stärker mit Games 2“ und setzen dabei den Schwerpunkt auf den Einsatz von Sandbox-Games in der Bildungsarbeit. Außerdem lassen wir Expert\*innen aus unseren Projekten zu diesem Themenschwerpunkt zu Wort kommen.

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

Viel Freude beim Lesen und Entdecken!

**Nandita Wegehaupt**  
Geschäftsführerin  
Stiftung Digitale Spielekultur



**Malina Riedl**  
Programmleitung  
Stiftung Digitale Spielekultur



# DIE INITIATIVE „STÄRKER MIT GAMES 2“ KURZ ERKLÄRT

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

Die Initiative läuft im Rahmen von „Kultur macht stark. Bündnisse für Bildung“, einem Programm des Bundesministerium für Bildung, Familie, Senioren, Frauen und Jugend zur Förderung der kulturellen Bildung von sozial- und bildungsbenachteiligten Kindern und Jugendlichen im Alter von drei bis 18 Jahren. Am Programm nehmen 27 verschiedene Programmpartner aus dem Dritten Sektor teil. Das Programm sieht zwei Modelle für die Programmpartner vor. Beim Fördermodell treten die Programmpartner als „klassische“ Förderer auf.

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

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

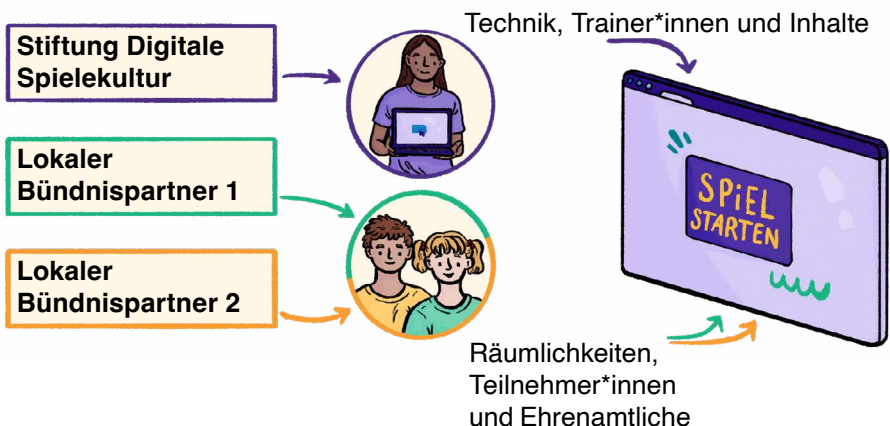
Die Projekte der Stiftung Digitale Spielekultur legen einen Schwerpunkt auf die Games-Kultur, umfassen aber auch ihre kulturelle Peripherie (Escape Rooms, Cosplay, Comics etc.). Sie können zudem Verknüpfungen mit anderen Kultursparten herstellen (Theater, Musik, Film, Literatur etc.).

“Stärker mit Games 2” bietet zwei verschiedene Projektformate an, die in einem Bündnis auch miteinander vermischt werden können: der regelmäßige Nachmittags-Workshop und der mehrtägige Ferien-Workshop. Darüber hinaus führt die Initiative Elternabende durch.

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

Weitere Details finden Sie auf [www.staerkermitgames.de](http://www.staerkermitgames.de).

## BÜNDNIS FÜR BILDUNG



# SANDBOX-SPIELE ALS LERNRÄUME:

## Medienpädagogische Potenziale und Herausforderungen

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

### OFFENHEIT ALS BILDUNGSPRINZIP

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

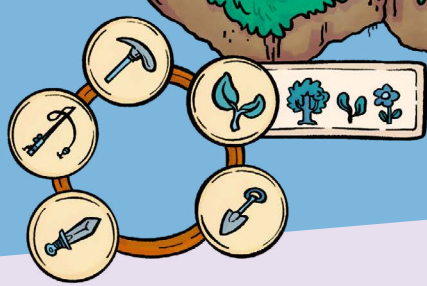
hinaus wirksam werden. Neben klassischen Plattformen wie Minecraft und quelloffenen Alternativen wie Minetest bzw. Luanti zählen auch Systeme wie Roblox zu den populären Sandbox-Games. Alle eint, dass sie offene Spielräume bieten, in denen Inhalte nicht nur konsumiert, sondern aktiv gestaltet werden.

## **KOMPETENZFÖRDERUNG IM DIGITALEN RAUM**

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

## **MOTIVATION, INTERESSEORIENTIERUNG UND NACHHALTIGES LERNEN**

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



## **INTERDISZIPLINÄRE PERSPEKTIVEN UND PARTIZIPATIVE BILDUNG**

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

## **INKLUSION, VERSTÄNDIGUNG UND SPRACHLICHE FÖRDERUNG**

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

## HERAUSFORDERUNGEN IN DER UMSETZUNG

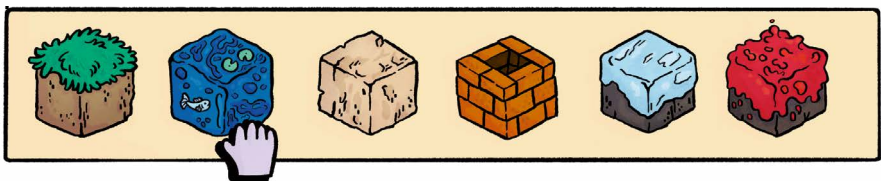
Trotz der vielen Potenziale sind auch die Grenzen und Risiken beim Einsatz von Sandbox- Games in der Bildung zu beachten. Häufig scheitern Projekte an technischen Voraussetzungen wie fehlender Hardware, unzureichendem Internetzugang, Datenschutzverordnungen oder mangelnden IT-Kenntnissen auf Seiten der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

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

pauschal ausgeschlossen, aber durch medienpädagogische Begleitung und Aufklärung deutlich minimiert werden.

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

Die erfolgreiche Implementierung von Sandbox-Games in der Bildungspraxis hängt maßgeblich von der Qualifikation und Haltung der pädagogischen Fachkräfte ab. Neben grundlegenden IT-Kenntnissen, die den reibungslosen technischen Betrieb gewährleisten, sind vor allem didaktische Kompetenzen im Umgang mit offenen Lernumgebungen entscheidend. Pädagog\*innen müssen in der Lage sein, die nicht-linearen Spielstrukturen zu nutzen, um selbstbestimmtes und exploratives Lernen zu initiieren und zu begleiten. Dies erfordert eine Abkehr von klassisch-instruktiven Lehrmethoden hin zu einer Rolle als Lernbegleitung, welche Impulse gibt, Reflexionsprozesse anstößt und den Spieler\*innen Raum für eigenständige Gestaltung lässt. Spezifische Fortbildungsangebote, die medienpädagogische, technische und didaktische Aspekte integrieren, sind daher unerlässlich, um Lehrkräfte auf diese veränderte Rolle vorzubereiten und ihnen die notwendige Sicherheit im Umgang mit digitalen Spielwelten zu vermitteln. Die Entwicklung von Best-Practice-Beispielen und der Aufbau von unterstützenden Netzwerken können zudem dazu beitragen, Ängste abzubauen und den Erfahrungsaustausch zu fördern.



## **REFLEXION, MEDIENKOMPETENZ UND PÄDAGOGISCHE VERANTWORTUNG**

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

## FAZIT

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

## Über den Autor

Benjamin Heinemann ist freiberuflicher Medienpädagoge und unter anderem für die Initiative Creative Gaming e. V. tätig und hat sich auf die Themen digitale Spielkultur und Künstliche Intelligenz spezialisiert. In seiner Arbeit entwickelt



und begleitet er kreative Bildungsformate rund um Games, insbesondere in den Bereichen Game Design, Storytelling und digitale Partizipation. Er arbeitet bundesweit mit Schulen, Kultureinrichtungen und Trägern der Kinder- und Jugendhilfe zusammen.

# CHECKLISTE ZUM EINSATZ VON MINECRAFT IN DER KULTURELLEN BILDUNG

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

## Warum Minecraft?

- Über 300 Mio. verkaufte Exemplare machen Minecraft zum meistverkauften Videospiel der Welt – ein Garant für Motivation in Workshops.
- Das Spiel wurde bis heute auf YouTube allein über 1,5 Bio. Mal aufgerufen und ist bei 8- bis 18-Jährigen besonders präsent.
- Mit offenen Welten (Sandbox-Prinzip) fördert es Kreativität, Kooperation und System Thinking und lässt sich dank Minecraft Education sogar direkt in Unterrichtssettings einbinden.
- Niedrigschwelliger Einstieg für Teilnehmer\*innen zu komplexen Themen wie Demokratieverständnis, Kooperation, Strategie, Umwelt und Ressourcen, Architektur, Design, Programmieren, Filmerstellung (Kameraführung, Memes, Machinimas)
- Freigegeben ab 6 Jahren, wird aber auch gerne von Älteren oder Erwachsenen gespielt

## Was sind die technischen Voraussetzungen? HARDWARE & ACCOUNTS

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

## JAVA- ODER BEDROCK-EDITION?

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

### Java-Edition

Plattformen: Windows, macOS, Linux

Tausende kostenlose Mods/Shader

### Bedrock-Edition

Plattformen: Windows, Konsolen, Mobile

Nur Marketplace-Add-ons

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

## HOSTING & SERVERWAHL

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

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

## WICHTIGE SERVER.PROPERTIES-OPTIONEN

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

## ADMIN-BEFEHLE FÜR DEN WORKSHOP

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

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

**CoreProtect:** Protokolliert Block-Änderungen, rollt Zerstörungen rückgängig – Unverzichtbar gegen Griefing (Vandalismus im Multiplayer<sup>1</sup>-Modus)

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

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

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

## COMMUNITY & RESSOURCEN

- Minecraft-Wiki<sup>2</sup> deckt Befehle, Redstone und Server-Technik in Tiefgang ab.
- Die Modding-Plattform Modrinth<sup>3</sup> oder CurseForge<sup>4</sup> hostet über 90.000 Mods von 30.000 Creators, Kreativ-, Lern- oder Technik-Mods erweitern Workshops spielerisch.
- YouTube-Kanäle erklären WorldEdit-Kommandos anschaulich.



---

1 <https://de.minecraft.wiki/w/Multiplayer>

2 [https://minecraft.fandom.com/de/wiki/Minecraft\\_Wiki](https://minecraft.fandom.com/de/wiki/Minecraft_Wiki)

3 <https://modrinth.com/>

4 <https://www.curseforge.com/>

## Checkliste ✓

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

Viel Spaß beim Planen und Spielen!

## Über die Autorin

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



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

# SANDBOX GAMES IN DER KULTURELLEN BILDUNG

## Beispiele aus der Praxis

### **Bassum:**

### **MINECRAFT - MODS ERSTELLEN UND TESTEN, ACHIEVEMENT-CAMP**

### **Bündnispartner:**

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

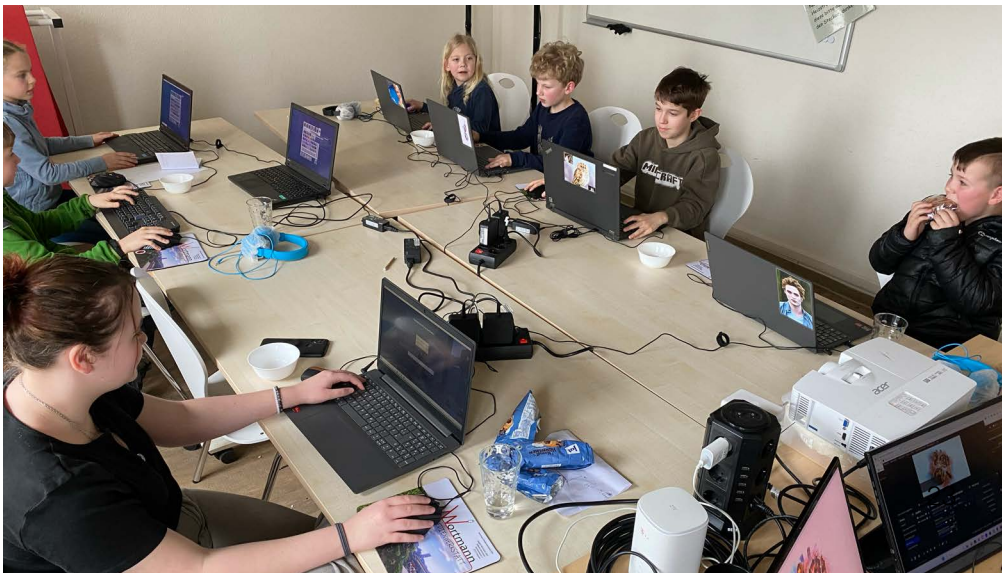
Im Projekt „Minecraft - Mods erstellen und testen, Achievement-Camp“ lag der Fokus vor allem auf der Vermittlung technischer Kompetenzen durch das Sandbox-Game Minecraft.

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

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

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

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



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

### **Bündnispartner:**

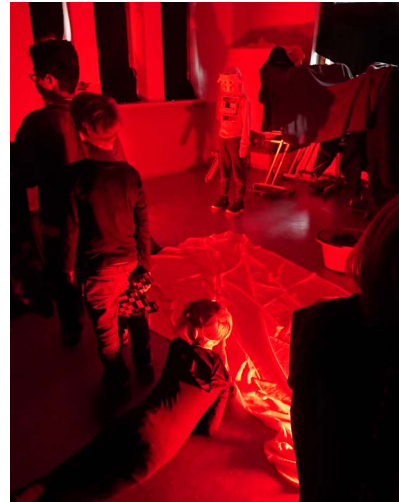
- Kinder- und Jugendfreizeiteinrichtung Villa Pelikan, AWO Kreisverband Berlin Spree-Wuhle e.V. II
- Jugendfreizeiteinrichtung JuKiez96, FiPP e.V.
- Kinder- und Jugendfreizeiteinrichtung KOMPASS, KOMPASS-Haus im Stadtteil
- Waldritter e.V.
- Stiftung Digitale Spielekultur

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

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

Begleitet von pädagogischen Fachkräften lernten die Gruppen, sich abzustimmen, Konflikte zu lösen und Ideen gemeinsam umzusetzen. Durch das kreative Arbeiten entstanden immersive Spielwelten, die digitale Minecraft-Elemente auf fantasievolle Weise ins echte Leben übertrugen. Eingeleitet wurde das Programm durch einen Ausflug ins Berliner Computerspielmuseum, bei denen die Teilnehmenden in einer Führung mehr über Spielentwicklung und Game Design erfuhren. Das Projekt verband so digitale

Bildung, kulturelle Teilhabe und spielerisches Lernen auf kreative Weise miteinander.



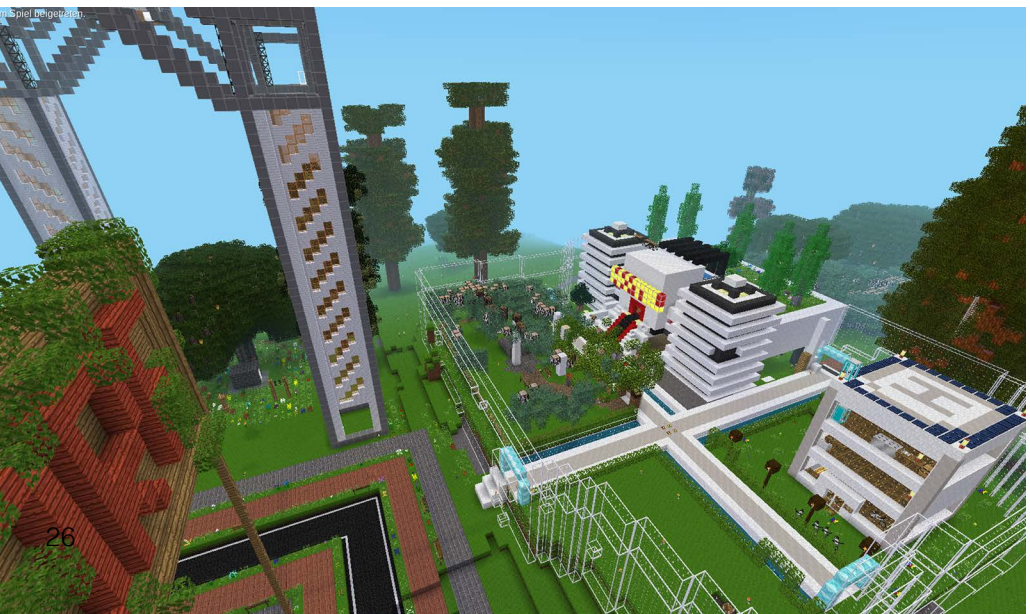
## **Dresden: MINETEST4CITY - BAU DIE STADT DER ZUKUNFT**

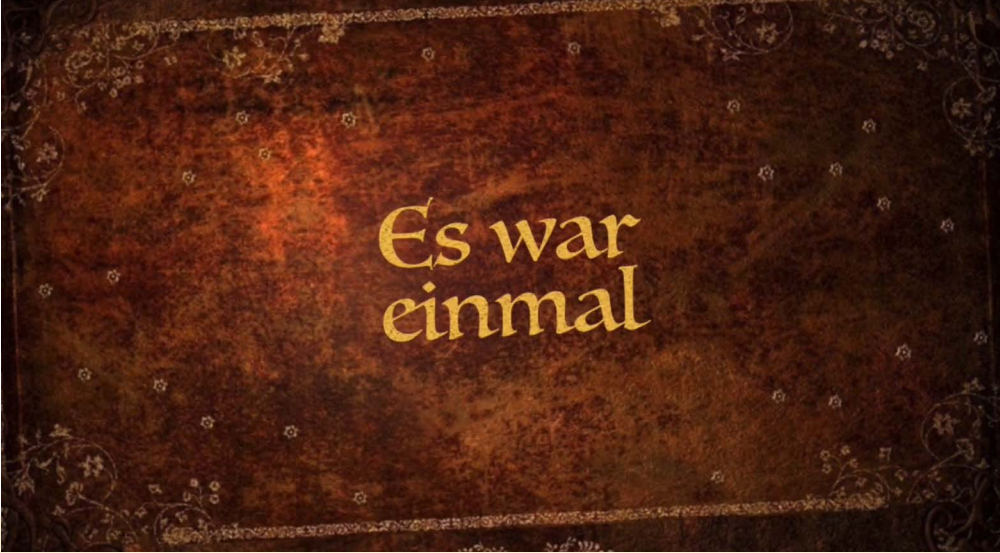
### **Bündnispartner:**

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

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

mussten für den Bau ihrer Stadt der Zukunft gemeinsam Lösungen für aktuelle Umweltprobleme wie Artensterben, Ressourcenknappheit oder CO<sub>2</sub>-Ausstoß finden. Neben Gruppenarbeitsphasen und Diskussionsrunden erhielten die Teilnehmer\*innen auch fachlichen Input. Ein Stadtentwicklungsexperte sprach über Wohnen, Arbeiten und Leben in der Stadt, über die Verkehrswende und die Bedeutung von Grünflächen in der Stadt. An einem anderen Tag hielt ein Professor der TU Dresden einen Vortrag zum Thema Mobilitätswende. Und schließlich wurde in einem Besuch des Kinder- und Jugendbüros Dresden aufgezeigt, was Beteiligung eigentlich heißt und wie Kinder und Jugendliche ihre Meinung in Dresden einbringen können. Somit wurden über den Workshop hinaus konkrete Partizipationsangebote geschaffen. Der Workshop förderte nicht nur das Verständnis für das globale Klimasystem, sondern auch Teamarbeit, Problemlösungskompetenzen und demokratisches Denken. Dabei wurde deutlich, wie sich Spielwelten als altersgerechtes, handlungsorientiertes und partizipatives Medium zur Vermittlung komplexer Themen wie dem Klimawandel eignen.





# Es war einmal

## **Radebeul: MÄRCHEN MEETS MINECRAFT**

### **Bündnispartner:**

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

Im Projekt „Märchen meets Minecraft“ entwickelten Kinder auf kreative Weise eigene Märchenwelten in der digitalen Spielumgebung von Minecraft. Ziel war es, ihre Lebenswelten mit klassischen Geschichten zu verknüpfen, gemeinsames Erzählen und Bauen anzuregen sowie eigene Filme innerhalb des Spiels zu gestalten.

Die Kinder nutzten iPads mit der Minecraft-App, ergänzend standen Bücher zu bekannten Märchen sowie ein Koffer voller Minecraft-Literatur zur Verfügung, um sowohl die Geschichten besser zu verstehen als auch kreative Bauideen im Spiel umzusetzen. In kleinen Gruppen wurden Märchenelemente

nachgebaut, eigene Szenen entwickelt und mit Minecraft-typischen Mitteln dargestellt. Dabei entstanden lebendige und vielfältige Fantasiewelten, die sowohl gestalterisch als auch inhaltlich beeindruckten.

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

## **Sangerhausen: MINECRAFTLER - KINDER UND JUGENDLICHE SPIELEN UND PROGRAMMIEREN IN MINECRAFT**

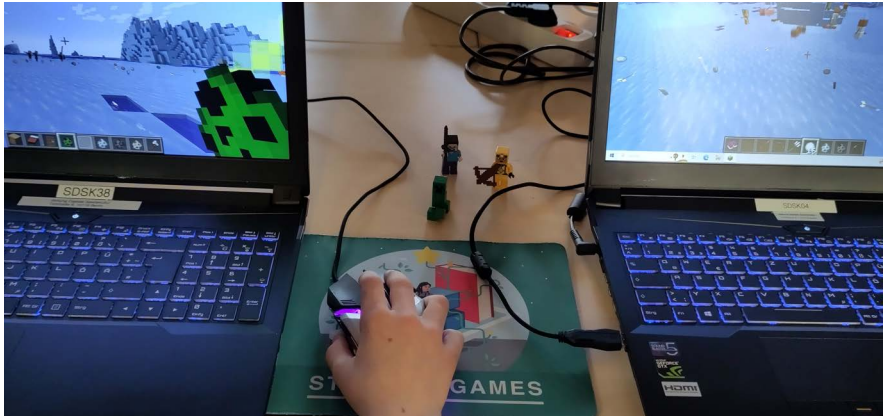
### **Bündnis:**

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

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

Neben dem Bauen lernten sie auch grundlegende Programmierfunktionen im Spiel kennen. Den Abschluss

bildete eine Präsentation, bei der die Teilnehmenden ihr virtuelles „Sangerhausen“ Eltern, Geschwistern und eingeladenen Politiker\*innen vorstellten. Das Projekt verband digitale Bildung mit lokaler Stadtwahrnehmung und bot Raum für Mitgestaltung und kreative Zukunftsideen.



**Weimar:**  
**FREIRAUM SPIELRAUM BAURAUM - MINETEST  
PLAYGROUND 01**

**Bündnis:**

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

Im Rahmen des Projekts „Digital Playground“ setzten sich Kinder und Jugendliche kreativ mit der zukünftigen Gestaltung des Spielplatzes am Zeughof auseinander. Ziel war es, Erkenntnisse aus früheren Beteiligungswerkstätten (2018–2022) in eine digitale Form zu übertragen. Mit Hilfe des Open-Source-Spiels Luantu (ehemals Minetest), wurden

die gesammelten Ideen als virtuelle 3D-Modelle im Sandbox-Game umgesetzt.

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



# THEMEN- UND BÜNDNISÜBERSICHT „STÄRKER MIT GAMES 2“

In neue Rollen schlüpfen, Welten bauen  
und Geschichten erzählen

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

## Cosplay

Cosplay (kurz für Costume Play) ist eine Fanpraxis, bei der es darum geht, selbst in die Rolle von Lieblingscharakteren aus der Popkultur zu schlüpfen.



In unseren Cosplay-Workshops können Kinder und Jugendliche sich im kreativen Handwerk üben und selbst Requisiten wie Kostüme, Diademe, Masken, Zauberstäbe oder viele andere Gegenstände aus ihren Lieblingsspielen, Romanen, Serien und Filmen gestalten. Dabei lernen sie unterschiedliche Techniken und Materialien aus der Cosplay-Kultur kennen und dürfen sich in einem sicheren Raum in anderen Rollen ausprobieren.

## Escape Room

Escape Rooms schaffen eine besondere Verbindung zwischen digitalem und analogem Raum. Die Konzeption und Umsetzung eines eigenen Escape Rooms als Gruppe erfordert eine gute Zusammenarbeit im Team und eine klare gemeinsame Vision. Um ein packendes Erlebnis zu schaffen sind verschiedene Kompetenzen, wie Spieledesign, Storytelling, Programmierung, künstlerisch kreatives Arbeiten und technisches Verständnis gefragt. Über die inhaltliche Gestaltung der Missionen können zudem gezielt Themenschwerpunkte wie soziale Gerechtigkeit, Diversität, Nachhaltigkeit oder Ethik gesetzt werden und als Ausgangspunkt für gemeinsame Diskussion und Reflexion dienen.



## E-Sport

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



## Live Action Roleplay (LARP)

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



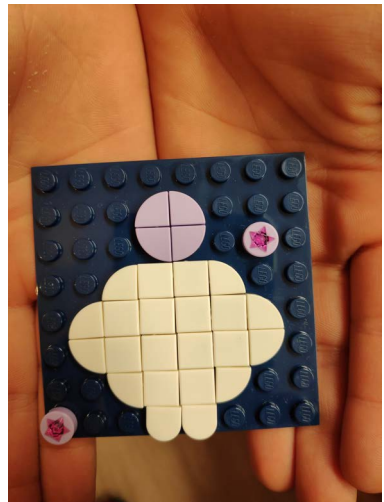
## Pen & Paper

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



## Spielreflexion

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





## **Spielentwicklung digital**

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



## **Spielentwicklung analog**

Bei der analogen Spielentwicklung gestalten die Teilnehmenden eigene Brettspiele oder Streetgames. Von der ersten Spielidee über Spielmechanik und Designprinzipien bis hin zur Gestaltung der Spielmaterialien durchlaufen sie einen vollständigen kreativen Prozess. Hierbei können sie ihre Perspektiven, Erfahrungen und Themen aktiv miteinbringen ein. Am Ende steht ein fertiges Spiel, das von den Teilnehmenden präsentiert und natürlich gespielt werden kann.

## **Technik & Informatik**

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



# „STÄRKER MIT GAMES 1 & 2“ – 2018 - 2025 IN ZAHLEN

## Bündniszahl: 294

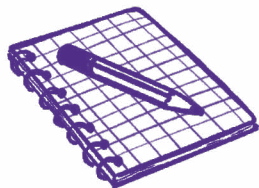


Großstadt/  
Mittelstadt: 212



Kleinstadt/  
ländlicher Raum: 82

## Projektzahl: 1.323



Kurse: 671



Ferienworkshops: 634



Elternabende: 19

andere Formate: 24



**Workshopstunden:  
28.266,95 Stunden**



**Anzahl Ehrenamtliche:  
204**

**Teilnehmer\*innen: 18.978**



**divers: 71  
(0,6%)**



**weiblich: 5.712  
(26%)**



**männlich: 13.195  
(74%)**

# IMPRESSUM

## Herausgeberin

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

## Projektteam „Stärker mit Games 2“

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

## Redaktion

Malina Riedl  
Benjamin Hillmann

## Gestaltung

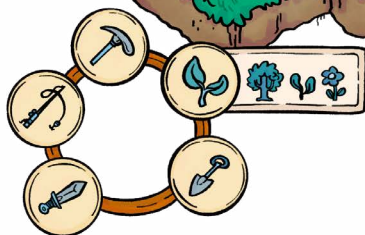
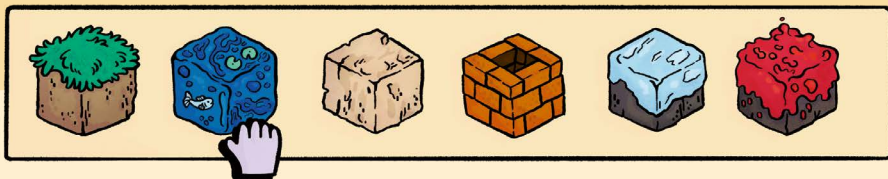
Louie Läger  
[www.tenderrebellions.com](http://www.tenderrebellions.com)

## Bildrechte

Titel: Louie Läger | Seite 5:  
Stiftung Digitale Spielekultur  
| Seite 7, Grafik Bündnis für  
Bildung: Louie Läger/ Stiftung  
Digitale Spielekultur | Seiten 10  
und 13: Louie Läger | Seite 15:  
Benjamin Heinemann | Seiten  
19, 21 und 23: Brigitta Wortmann  
| Seite 25: Janine Radeke | Seite  
26: Marcel Hoffmann | Seite 27:  
Ralph-Torsten Lincke | Seite  
29: Andrea Janssen | Seite  
30: Marcel Hoffmann | Seite  
31: Sabrina Eickhoff | Seite 32:  
Lisa Mütsch | Seite 33: Andrea  
Janssen | Seite 34: Kevin Blank  
| Seite 35: Louie Läger | Seite  
36: Katharina Bischoff (oben  
links), Andrea Janssen (oben  
rechts) und Svenja Anhut (unten)  
| Seite 37: Benjamin Heinemann  
| Seite 38: Svenja Anhut | Seiten  
39, 40, 41 und 44: Louie Läger

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





STIFTUNG  
DIGITALE  
SPIELE  
KULTUR

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