



Stärker mit Games 2 – Dokumentation 2023

I Bündnisse und Projekte 2023

1. Arnsberg



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



- „KI spielend kennenlernen“

2. Bad Segeberg



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



- „Gameslab“
- „Game On!“ KI spielend kennenlernen“

3. Bassum



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



- „Minecraft - unsere kleine Minecraftstadt“
- „Minecraft - Mods erstellen und testen, Achievement-Camp“
- „Escape-Games erstellen - online und offline - Wer ersinnt und wer entrinnt“
- „Minecraft – Redstone-Techniken, Schaltungen & automatische Farmen“
- „Minecraft - Architektur, Wir bauen unsere Stadt nach und noch viel besser“
- „Trickfilm und Animation - analog und digital“



- „Minecraft – Spielwelten entdecken“

4. Berkenthin



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



- „Grundkenntnisse Blockprogrammierung“

5. Berlin, Havelmüller



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



- „Spiele digital und analog umgesetzt“

6. Berlin, Hellersdorf



- Quartiersmanagement Boulevard Kastanienallee – Stadtteilbüro
- eastend berlin e.V. / Jfe eastend
- eastend berlin e.V. / Jfe U5
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Pen & Paper - War never changes, but there is hope“
- „Pen & Paper - Spielerisch die Stadt erkunden“
- „Pen & Paper - Wie entsteht Verbrechen?“
- „Pen & Paper - Im Zeichen des Fortschrittes“

7. Berlin, Hellersdorf-Kaulsdorf



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

- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Minecraft in Echt – Workshopreihe“

8. Berlin, Pankow



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



- „Elfen, Orks und Menschenrechte“

9. Bielefeld



- Kath. Kirchengemeinde St. Johannes Baptist, HOT Schildesche
- LUNA Kinder- und Jugendzentrum der Sportfreunde Sonnestadt
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Create your own Game - Workshopreihe“

10. Butjadingen



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



- „Entwicklung eines Wissensspiels“
- „Entstehung eines Portalspiels mit Unreal“
- „Der Weg zum eigenen Spiel mit Unreal“

11. Coburg



- TV 1848 Coburg e.V.
- Melchior-Frank-Schule
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Aus Pappe werden Fantasiewelten“

12. Deining



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



- „Games Tage Deining“

13. Dresden, Conni



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



- „Minetest4Kids – Sommerferienprojekt“
- „Brettspiel Barrierefrei“

14. Dresden, Markusplatz



- Stadtteilzentrum EMMERS, in Trägerschaft der Outlaw gGmbH
- Hort der 26. Grundschule "Am Markusplatz", in Trägerschaft der Outlaw gGmbH
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Spielewelten“

15. Dresden, Stabi



- CrossMedia Tour e.V.
- Städtische Bibliotheken Dresden
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Game Design mit Bloxels“

- „Game Design mit dem Super Mario Maker“
- „Spielend Programmieren lernen mit den Ozobots“

16. Düsseldorf



- GG Jugendzentrum Düsseldorf
- Fachstelle für Jugendmedienkultur
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Batpunk - Ein Cyberpunkrollenspiel“

17. Erfurt



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



- „E-Sports Camp: Teamwork“

18. Essen Nord



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



- „Komm mach Games! - Workshopreihe“

19. Freiburg



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



- „Cosplay Basics“

20. Garmisch-Partenkirchen



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



- „Minecraft - Netzwerk und Handel, wir bauen eine Großstadt“
- „Minecraft - Kooperationen und Farming mit Redstoneschaltungen“
- „Minecraft - Start in ein unendliches Abenteuer (Grundkenntnisse)“

21. Hamburg, Oldenfelde



- Gymnasium Oldenfelde
- Stadtteilschule Oldenfelde
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Game Design“

22. Hiddenhausen



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



- „Survival & Crafting Camp“

23. Jena



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



- „Tune dein Boardgame“

24. Kassel



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



- „Tune dein Boardgame“

25. Kempen



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



- „Game On Kempen! - E-Sport Projekt“

26. Köln



- Jugendzentrum.digital
- Bauspielplatz Friedenspark
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Escape Room Bau - Workshopreihe“

27. Krefeld-Viersen



- Mediothek Krefeld
- Gesamtschule Kaiserplatz
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Cosplay Basics“

28. Loshausen



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



- „Game Lab – Workshopreihe“

29. Lüdenscheid



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



- „Minecraft - Redstone- Techniken/logische Schaltungen/automatisierte Bauten“
- „Trickfilm - digital und analog, Abenteuer/ Rätsel, Stop- Motion“
- „Pen & Paper Rollenspiel - digital und analog, Charaktere entwickeln“

30. Magdeburg



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



- „E-Sport Training - Workshopreihe“

31. Marsberg



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



- „In anderen Schuhen gehen - LARP machen und spielen“

32. Minden



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



- „Create your own Game – Workshopreihe“

33. Mönchengladbach



- Gemeinschaftszentrum " Das Westend"
- Interkultureller Familienverband MG e.V.
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Westend Games“

34. Niebüll



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



- „Greenscreen Minecraft - Filmworkshop mit Minecraft“
- „Minecraft - selbst Mods machen und damit Escaperooms bauen/ testen“
- „Minecraft besondere Blöcke - Geheimnisse von Redstone/ Commandblöcke“
- „Eine Minecraftwelt entsteht - einfache Bauten, Kooperationen und Handel“
- „Minecraft - Expansion, Eroberung, Umwelt, Farmen, Kolonien und Biome“
- „Minecraft – Expert*innenlevel mit Ergebnissen des Sommerworkshops“

35. Ostercappeln

STÄRKER MIT GAMES 2



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



- „Minecraft - Architekturen, Stadtplanung, Innenarchitektur“
- „Minecraft - Redstone, logische Schaltungen, Grundkurs“
- „Minecraft - Redstone Technologie, Fortgeschrittenenkurs“
- „Minecraft - eigene Minecraft- Mods erstellen“

36. Pulsnitz



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



- „Games Lab – Workshopreihe“

37. Radebeul



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



- „Märchen meets Minecraft“

38. Rösrath



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



- „Game Design mit Fokus auf Teambuilding“

39. Rügen, Bergen



- Kinder-, und Jugend,- und Familienhilfe Rügen e.V. / ISGA Albatros
- Sonderpädagogisches Förderzentrum
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Game Design mit Fokus auf Teambuilding“
- „Teambuilding mit Minecraft“

40. Sangerhausen



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



- „Minecraft-Workshopreihe“

41. Sprockhövel



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



- „Theater & Games“

42. Stockach



- Stadtbücherei Stockach
- Stadtjugendpflege Stockach
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Cosplay Basics“

43. Stuttgart

- Schülerhaus Schwabschule (Caritasverband Stuttgart e.V.)



- Stadtteilbibliothek-West, Stadtbibliothek Stuttgart, Bürgerservicezentrum West
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Videospiel-Projektreihe“

44. Weimar



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



- „FreiraumSpielraumBauraum - Minetest Playground - Workshopreihe“

45. Wietmarschen



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



- „Game Jam“

46. Witten



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



- „Tauch ein in die Welt des E-Sport - FIFA“

47. Wittenberg



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



- „Games & Religion“

48. Wuppertal



- Förderverein Boltenheide e.V.
- Bergischer Bildungsbund e.V.
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Informatik & Technik machen Spaß“

49. Ziesar



- Integrierte Kindertagesbetreuung Thomas-Müntzer-Schulzentrum
- Kleine Fiener e.V.
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Games Festival Ziesar“



Bündniszahl: 49



Großstadt/
Mittelstadt: 35



Kleinstadt/
ländlicher Raum: 14

Projektzahl: 185



Kurse: 91



Ferienworkshops: 85



Elternabende: 9



Workshopstunden:
4.109 Stunden



Anzahl Ehrenamtliche:
94

Teilnehmer*innen: 2.416

divers: 17
(1%)

weiblich: 620
(26%)

männlich: 1.779
(74%)