



Stärker mit Games 2 – Dokumentation 2024

I Bündnisse und Projekte 2024

1. Albstadt



- Kreismedienzentrum Zollernalbkreis
- Jugendzentrum Hechingen
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Minetest - Workshopreihe“

2. Bad Münstereifel



- Kick, Dt. Kinderschutzbund OV Bad Münstereifel e.V.
- Regionales Bildungsbüro Kreis Euskirchen
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Mini-Gamescom – Workshopreihe“

3. Bad Segeberg



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



- „Museumsbau Bloxels“
- „Mini-Gamescom“
- „Gameslab“

4. Bassum



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

STÄRKER MIT GAMES 2



- „Minecraft - Escaperooms mit Commandoblöcken gestalten“
- „Minecraft - eigene Mods gestalten“
- „Minecraft - Blockbuster“
- „Minecraft – Spielwelten entdecken“

5. Bensheim / Heppenheim



- Kreis Bergstraße
- Stadt Bensheim / Jugendförderung
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „E-Sport am Beispiel von League of Legends“

6. Berkenthin



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



- „Stärker mit Games 2: Roboterkurs“

7. Berlin, Hellersdorf



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



- „Pen & Paper - Durch die Zeitepochen“
- „Analoges Gamedesign - Mit Game Jam zum eigenen System“
- „Eine Geschichte, vier Erzählungen - Spielwelten erleben“
- „Pen and Paper World Building Design - Eine neue Welt“

8. 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 - Scratch Werkstatt“
- „Minecraft in Echt – Liverollenspiel“
- „Minecraft in Echt - Kreativ Workshop“

9. Berlin, Lichtenberg



- Leitstelle für Kinder- und Jugendbeteiligung / Bezirksamt Lichtenberg
- Juli gGmbH - eastside Club
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „MineLichtenberg“

10. Berlin, Pankow



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



- „Elfen, Orks und Menschenrechte“

11. Bielefeld



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



- „Create your own Game - Workshopreihe“

12. Bietigheim-Bissingen



- Otto-Rombach-Bücherei Bietigheim-Bissingen
- Kultur- und Sportamt Bietigheim-Bissingen
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Gamesworkshop“

13. Butjadingen



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



- „Beast Quest - interaktiver Spiel/Film “
- „Einführung Unreal Engine - Ein einfaches Puzzlespiel entsteht“
- „Unreal - Rate mal mit Bruno - ein kleines Ratespiel für Kinder entsteht“
- „Cosplay Workshop“

14. Coburg



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



- „Spieleschmiede Coburg “

15. Dresden, Conni



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



- „minetest4Papada “
- „minetest4kids “

16. Dresden, Markusplatz



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



- „Spielewelten“

17. Dresden, Stabi



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



- „Spiele(nd) programmieren mit Scratch“
- „Spielend Programmieren lernen mit den Ozobots“
- „Digital zu analog - Props und Requisitenbau“
- „Digital zu analog - Real Life Mario Kart“
- „Game Design mit Bloxels“

18. Düsseldorf



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



- „Am Rande der Galaxie Pen & Paper“
- „Gaming, Coding & Pen and Paper“

19. Einbeck



- Stadt Einbeck
- Landkreis Northeim Kreisvolkshochschule
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Spieleentwicklung“

20. Erfurt



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



- „E-Sports Camp: Teamwork“

21. 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“

22. Freiburg



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



- „Escape-Game Rieselfeld“
- „Cosplay Basics“
- „Zauberschüler*innen Akademie“

23. Freital



- Städtische Sammlungen Freital Schloss Burgk
- Grundschule Ludwig Richter Freital-Birkigt
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Museumsgames entwickeln“

24. Fürstenwalde



- JuSeV
- Erich Kästner-Schule
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Gamedesign-Durchstarter“
- „Coder-Dojo Fürstenwalde“

25. Garmisch-Partenkirchen



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



- „Gamedesign und Modifikationen mit Minecraft“

26. Hamburg, Oldenfelde



- Gymnasium Oldenfelde
- Stadtteilschule Oldenfelde
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Game Design“

27. Jena



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



- „Gameentwickler*innen für die Jenacon 2024“

28. Jüchen

STÄRKER MIT GAMES 2



- Kath. Kirche St. Jakobus d. Ä., Jugendbüro
- Gesamtschule Jüchen
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Coding und Gaming in Jüchen“

29. Kaiserslautern



- Jugend- und Programmzentrum Kaiserslautern
- Stabsstelle Bildung und Ehrenamt
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Von Hogwarts nach Konoha“

30. Karlsruhe Schloss



- Badisches Landesmuseum
- Jugendeinrichtung Schloss Stutensee
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Arcade Worlds - Spieleautomaten und Pixel-Games selbst gestalten“

31. Kassel



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



- „Games Get Real – Workshopreihe“

32. Kiel



- Kiel Gaming Port e.V
- Max-Planck-Schule Kiel
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Gamedesign Workshop“
- „Offenes Gamingangebot für Mädchen“

33. Köln



- Jugendzentrum.digital
- Bauspielplatz Friedenspark
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Streaming Laboratory“

34. Krefeld-Viersen



- Mediothek Krefeld
- Gesamtschule Kaiserplatz
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Zauberschüler*innen Akademie“
- „Elternabend Computerspiele“

35. Lemgo



- Alte Hansestadt Lemgo, Der Bürgermeister 32655 Lemgo
- AWO Bezirksverband OWL e.V.
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Spieleentwicklung zum Leben von Engelbert Kaempfer“

36. Loshausen



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



- „Games Get Real“

37. Lüdenscheid



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



- „Pixelwelten einfangen: Fotografie und Bildbearbeitung im Universum der Games“
- „Hörspiel-Escape-Phänomenta“
- „Game on Air: Podcast- und Hörspielproduktion im Herzen der Spielewelt“

38. Magdeburg



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



- „Geschichte sind Geschichten“
- „Spielend Europa entdecken“
- „So wird unser Land regiert - wir bauen das politische Magdeburg in Minecraft“
- „E-Sport“

39. Magdeburg, Europäische Jugendbildungsstätte



- Magdeburg eSports e.V.
- Europäische Jugendbildungsstätte Magdeburg
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Europa spielend entdecken“

40. Minden



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



- „Create your own Game – Workshopreihe“

41. Mönchengladbach



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



- „ Elternabend Computerspiele “

42. Müssen



- OGTS Müssen
- Grundschule Müssen
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Grundkenntnisse Programmieren, Robotik, KI & Cybersicherheit“

43. Niebüll



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



- „Minecraft - wir gestalten die Welt wie sie uns gefällt“
- „Minecraft - Commandblöcke und andere besondere Blöcke“
- „Minecraft - Redstone Geheimnisse“

44. Norderstedt



- Stadtmuseum Norderstedt
- VHS Norderstedt
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Mini-Gamescom“

45. Ostercappeln



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



- „Minecraft – Digital und analog“
- „Gamedesign (Illustration und Spieldesign-Woche)“
- „Game Explorer - Aktuelle Games im Test“

46. 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“

47. 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“

48. Rösrath



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



- „Pixelwelt“

49. Rostock



- Stadtbibliothek Rostock
- Kolping Initiative MV gGmbH
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Brettspiele & 3D-Druck“
- „Game Design mit Scratch“

50. Rügen, Bergen



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



- „Teamplay durch Games“
- „Teamplay in Minecraft“

51. Sangerhausen



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



- „Treffpunkte von Jugendlichen in Sangerhausen“
- „eSport Minecraft-Bed Wars - Zusammen gegen den Rest der Welt“

52. Sigmaringen



- Landratsamt Sigmaringen
- Erzbischöfliches Kinderheim Haus Nazareth Kinder- und Jugendbüro Pfullendorf
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Game Jam“

53. Spenge



- Jugendzentrum "Treffpunkt" Rödinghausen
- Gesamtschule der Gemeinde Rödinghausen (Schulsozialarbeit)
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Genrekunde-Spenge/ Bruchmühle“

54. Sterley



- Schulverband Sterley, Amt Lauenburgische Seen
- Schulverein Sterley e.V.
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Stärker mit Games 2: Roboterkurs“

55. Stuttgart



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



- „Gameworkshop“

56. Westerburg



- THW-Helfervereinigung Westerburg e.V. - Abteilung Jugend
- Verbandsgemeinde Westerburg
- Freie evangelische Gemeinde Westerburg
- Historica Rotenhain e.V.
- Diakonisches Werk Westerwald gGmbH
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Escape Boxen mit Fokus "Technik" entwickeln und erproben“
- „Pen & Paper/ Table Top - Kurs für Einsteiger*innen“
- „Detektivabenteuer selbst entwickeln und erproben“

57. Wietmarschen



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



- „Mini-Gamescom“

58. 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



- „Game Design Spiele selber machen/ Digital und Analog“

59. Wittenberg



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



- „Games & Religion“

60. Wuppertal

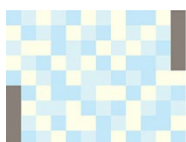
STÄRKER MIT GAMES 2



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



- „Informatik & Technik machen Spaß“



STÄRKER MIT GAMES 2

II „Stärker mit Games 2“ – Das Jahr 2024 in Zahlen



Bündniszahl: 60



Großstadt/
Mittelstadt: 47



Kleinstadt/
ländlicher Raum: 13

Projektzahl: 196



Kurse: 106



Ferienworkshops: 88



Elternabende: 2



**Workshopstunden:
3.725 Stunden**



**Anzahl Ehrenamtliche:
73**

Teilnehmer*innen: 2.445

**divers: 14
(1%)**

**weiblich: 718
(29%)**

**männlich: 1.713
(70%)**