

Stärker mit Games 2 – Dokumentation 2025

I Bündnisse und Projekte 2025

1. Ahaus



- Burgschule Ottenstein
- Förderverein der Burgschule Ottenstein e.V.
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „E-Sport“

2. Bad Münstereifel



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



- „Game On – Workshopreihe“

3. Bad Segeberg



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



- „Minecraft“

4. Bassum



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

STÄRKER MIT GAMES 2



- „Die Stadt der Zukunft“
- „Level Up!“
- „Cubix – Digitale Gesellschaft spielerisch gestalten“
- „Minecraft & Machinimas – Kreative Filmerstellung und Hommagen an Kultgames“

5. Beeskow



- Kupferschmiede Beeskow e.V. Stadtbibliothek
- Europa-Universität Viadrina Frankfurt (Oder) | Hochschulpräsenzstelle Fürstenwalde
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Coder- und MakerDojo“
- „3D Zukunftsszenarien in Games“

6. Bensheim / Heppenheim



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



- „Spielentwicklung Next Steps“
- „Game Schmiede Bensheim“
- „Creative Gaming Bensheim“
- „Kompetenzerfahrungen und technologische Selbstwirksamkeit durch VR & Co.“

7. Bergen Rügen



- Kinder-, und Jugend,- und Familienhilfe Rügen e.V. / ISGA Albatros
- Kinder- und Jugendzentrum gGmbH "Haus des Arbeitens und Lernens", staatl. anerkannte Ersatzschule
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Teamplay“
- „Minecraft online Workshop“

8. Berlin, Hellersdorf



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



- „Hack your Fantasy!“
- „Zum eigenen Regelwerk: Regelwerke Hinterfragen“

9. 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“
- „Games in Echt“
- „Minecraft in Echt - Bildungsliverollenspiel“
- „Game Design“
- „Among us Real Life“
- „Jump to the Future - Deine Zukunft als Spiel“

10. Berlin, Lichtenberg



- Leitstelle für Kinder- und Jugendbeteiligung / Bezirksamt Lichtenberg
- Jugendfreizeiteinrichtung Mikado
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „MineHouse -Kinderarmut aus Kindersicht“

11. Berlin, Pankow

- interAufTact e.V.

STÄRKER MIT GAMES 2



- Reinhold Burger Integrierte Sekundarschule (ISS 03K06)
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Elfen, Orks und Menschenrechte“
- „Utopie & Dystopie - Berlin 2035“

12. Bielefeld



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



- „Minecraft Outdoor Quest“
- „Bielefelder GamesDay“

13. Dithmarschen



- Jugendaufbauwerk Dithmarschen
- Jugendpflege
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „MitWirkung – Dein Bound für Demokratie“

14. Dresden, Stabi



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



- „Gaming Redaktion“
- „Cosplay Equipment bauen - Einstiegskurs“

15. Einbeck



- Stadt Einbeck
- Landkreis Northeim Kreisvolkshochschule
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „3D Welten und Charaktere“
- „Euer liebstes Game auf Pappe gebracht“

16. 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“

17. Freiburg



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



- „Von Hogwarts nach Konoha“
- „Cosplay Basics“

18. Fürstenwalde



- Stadtbibliothek Fürstenwalde
- Präsenzstelle Fürstenwalde
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Gamedesign-Durchstarter“
- „Coder-Dojo Fürstenwalde“
- „Auf den Spuren von Retrogames“
- „Interaktive Geschichten - Vom Buch zum Game“

19. Hamburg, Oldenfelde

- Gymnasium Oldenfelde

STÄRKER MIT GAMES 2



- Stadtteilschule Oldenfelde
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Kreative Pixelspiele – Workshopreihe“

20. Hannover



- Märchenkoffer e.V., Verein für Bildung, Kultur und Integration
- Rubikus e.V.
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Computerspiele digital vs. Game Theater“
- „Stadtrallye Analog und Digital“

21. Hiddenhausen



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



- „Game Design“
- „Spielprogrammierung“

22. Jena



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



- „Was macht der Endboss in der Pause?“

23. Kappeln



- Stadtbücherei Kappeln
- Jugendzentrum Kappeln
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Kappeln im Bloxels-Universum – kreativ, digital, spannend“
- „Kappeln im Block-Design – Deine Freizeitideen mit Minecraft“

24. Kassel



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



- „Games Get Real – Workshopreihe“

25. Kassel, Futurespace



- SFN Schülerforschungsnetzwerk gGmbH (Future Space) gGmbH
- Medienbildungszentrum Nord
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Gaming Galaxy - Euer eigenes Gaming-Event“

26. Kiel



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



- „Von der Idee zum Objekt – 3D-Design für Einsteiger*innen“

27. Köln



- Jugendzentrum.digital
- Bauspielplatz Friedenspark
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Digitale Schatzsuche“
- „Escape Room in a Box“

- „Cyber Quest“

28. Krefeld-Viersen



- Mediothek Krefeld
- Gesamtschule Kaiserplatz
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Cosplay Basics“
- „Zauberschüler*innen“
- „BookNook“
- „Bloxels Workshop“

29. Kulmbach / Thurnau



- Geschwister-Gummi-Stiftung
- Die Kita - Schülerhort
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Spiele designen und entwickeln“

30. Leipzig



- Heizhaus gGmbH
- Joblinge gAG Leipzig, Bildungsinitiative TechTeens
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Immersive Emotionen“
- „Level Up Grünau - Dein Kiez als digitales Game“
- „Storytelling in AR“

31. Lüdenscheid



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



- „Erklär-Bär: Kinder erklären Wissenschaft“
- „Level Up! Spieldesign und Programmierung“
- „Let's Play Academy“

32. Magdeburg, Europäische Jugendbildungsstätte



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



- „Kreativ mit KI“
- „E-Sport Across Europe“
- „Youth E-Sport“

33. Minden



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



- „Minecraft Outdoor Quest“

34. Monheim



- Ulla-Hahn-Haus Monheim am Rhein
- Bibliothek Monheim am Rhein
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Was macht eigentlich ein*e Gamedesigner*in? Kreiere dein eigenes Game“

35. Niebüll



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



- „Craft & Capture: Minecraft Let's Plays und Tutorials“
- „Level Up! Spieldesign und Programmierung mit Scratch, Bloxels und DrawYourGame“

36. Ostercappeln



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



- „Minecraft – Die Welt in einem Dorf“
- „Minecraft und Machinimas“
- „Minecraft Demokratisch - Aufbau einer gerechteren Welt“

37. Pulsnitz



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



- „Wir bauen unseren Hort - mit LEGO und MINECRAFT – Workshopreihe“

38. Radebeul



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



- „Die medienpädagogische Suppe – Workshopreihe“

39. Recklinghausen

- Jugendtreff Hillerheide Caritasverband für die Stadt Rklinghausen e.V.

STÄRKER MIT GAMES 2



- Otto-Burrmeister-Realschule
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Cyber Trap - Escape Game“

40. Sangerhausen



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



- „Challenge accepted - Kreativ mit Minecraft“
- „GameCraft - Deine Welt, Dein Spiel“

41. Sigmaringen



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



- „Game On“
- „Gamescamp“

42. Sprockhövel



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



- „Gemüse für den Computer“

43. Stuttgart

- Schülerhaus Schwabschule (Caritasverband Stuttgart e.V.)

STÄRKER MIT GAMES 2



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



- „Choose your Character!“
- „Worldbuilding“
- „Wir bauen unsere Visionen in Minecraft“

44. Wietmarschen



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



- „Gaming Messe“

45. Wittenberg



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



- „Mental Health und Gaming“
- „Entscheide dich! Spielend lernen fürs Leben“

46. Willingshausen



- ASV Libelle Willingshausen 1973
- Evangelische Kirche Merzhausen-Willingshausen
- Jugendarbeit der Stadt Schwalmstadt
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Escape Room Barrierearm - Out of the Church“

47. Worms

STÄRKER MIT GAMES 2



- Alte Pferedmetzgerein Rekiz e.V.
- Bibliothek Worms
- Stiftung Digitale Spielekultur



- „Let's Play Worms“
- „Wormser Games Sommer“

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



- „Gaming Camp Ziesar“

II „Stärker mit Games 2“ – Das Jahr 2025 in Zahlen

Bündniszahl: 49



Großstadt/
Mittelstadt: 35



Kleinstadt/
ländlicher Raum: 14

Projektzahl: 146



Kurse: 58



Ferienworkshops: 85



Elternabende: 3



Workshopstunden:
3.299 Stunden



Anzahl Ehrenamtliche:
59

Teilnehmer*innen: 2.013

divers: 9
(1%)

weiblich: 580
(29%)

männlich: 1.424
(70%)