

Team der GamesTalente-Akademie 2026

Stand: November 2025

Inhaltsverzeichnis

1 Die Akademie	1	3 Was bringt die Mitarbeit im Projekt?	3
2 Was heißt Mitarbeit im Team?	2	4 Dabei sein!.....	3

Die von Bildung & Begabung und der Stiftung Digitale Spielekultur angebotene GamesTalente-Akademie wird von ehrenamtlichen freien Mitarbeitenden (Teamer*innen) durchgeführt. Hierfür suchen wir nach engagierten jungen Menschen, die Lust haben, mit motivierten und neugierigen Jugendlichen zu arbeiten und einen wichtigen Beitrag zu deren Persönlichkeitsentwicklung zu leisten. Wir suchen Personen, die fachlich kompetent, flexibel, kreativ und belastbar sind, eine natürliche Autorität und Authentizität mitbringen sowie gerne im Team arbeiten.

1 Die Akademie (8 Tage in den Sommerferien)

An der GamesTalente-Akademie nehmen Schüler*innen zwischen 13 und 16 Jahren aller Schulformen teil. Zuvor beweisen sie ihre Kreativität, ihre Fähigkeiten und ihre Leidenschaft für Gaming in einem Wettbewerb mit einem eigens erstellten Beitrag. Die Form des Beitrags kann dabei frei gewählt werden (z.B. aus den Bereichen Art, Coding, Game Design, Storytelling, Reflexion/ Diskurs). Bei der Akademie werden die 50 Jugendlichen, deren Beiträge von einer Fachjury als besonders gut identifiziert wurden, herausgefordert, ihr spezielles Können im Team zu beweisen und gemeinsam an einem Gaming-Projekt zu arbeiten. Die Akademie findet in der Landesakademie für Jugendbildung in Weil der Stadt (bei Stuttgart) statt.

In kleinen Projektgruppen sollen die Teilnehmenden innerhalb der Akademiewoche gemeinsam ein „Werkstück“ produzieren; dies können mehr oder weniger komplette Prototypen (digital oder auf Papier), aber auch ausgearbeitete Spielideen, Artwork oder andere Elemente einer Spieleentwicklung sein. Die Jugendlichen werden dabei unterstützt, ihre Potentiale einzubringen. Sie erfahren durch die Heterogenität der Gruppe, dass unterschiedliche Interessen, Fähigkeiten und Biografien wichtig sind und sich für die Arbeit an einem gemeinsamen Projekt gut ergänzen. Dafür decken alle Projekte verschiedene Teilbereiche ab (Leveldesign, Artwork, Gameplay, Storytelling, Coding, etc.).

Neben den Projekten ist die gemeinsam gestaltete projektübergreifende Zeit wichtig, die insbesondere durch Workshops gekennzeichnet ist. Im digitalen Format liegt der Fokus hierbei auf vom Team gezielt angebotenen Workshops aus dem Bereich Gaming, in denen die Jugendlichen neue Fähigkeiten, die für die (digitale) Spieleentwicklung relevant sind, erlernen können. Angebote können auch von den Jugendlichen selbst gestaltet werden.

Nachmittags- und Abendeinheiten mit Gästen aus der Games-Branche und ihrem Umfeld runden das Akademieprogramm ab und ergänzen die inhaltlichen Einheiten. Hier wird auch die kritische Reflexion von Games insbesondere im gesellschaftlichen Kontext hervorgehoben.



Termine im Jahr 2026 (Durchführungsort ist Weil der Stadt bei Stuttgart)

Vorbereitungstreffen (VBT):	10.04.-12.04.2026
Anreise des Teams:	24.07.2026
Durchführung:	25.07.-01.08.2026
Abreise des Teams:	02.08.2026

2 Was heißt Mitarbeit im Team?

Das Akademieteam führt die GamesTalent-Akademie 2025 durch. Es wird in allen wichtigen Belangen von den Geschäftsstellen von Bildung & Begabung und der Stiftung Digitale Spielekultur unterstützt. Das Team wird im Frühjahr zu einem Vorbereitungstreffen am Akademieort eingeladen. Hier lernen sich alle kennen, besprechen die Konzeption und das Programm, treffen Verabredungen zur konkreten Aufgabenverteilung und besichtigen den Durchführungsort der Akademie. Das VBT dient dazu, inhaltliche und pädagogische Ziele sowie Organisatorisches abzustimmen. Im Akademieteam arbeiten mit:

1. Die **Akademieleitung (AL)** kümmert sich um die Organisation und Durchführung der Akademie. Sie ist während der Dauer Ansprechpartner*in für den Standort und die Gäste, koordiniert das Team und verwaltet das Budget. Die Vorbereitung der Akademien geschieht durch die Verantwortlichen bei Bildung & Begabung und der Stiftung Digitale Spielekultur, die auch bei wichtigen Entscheidungen oder auftretenden Problemen Ansprechpartner*innen sind. Für die Ausübung der Akademieleitung benötigt man Erfahrung in der Organisation und Durchführung von Bildungsmaßnahmen für Jugendliche, pädagogische Kenntnisse und Erfahrung in der Koordination von Teams. Bei GamesTalent besteht die AL aus zwei Personen, die neben dem organisatorischen Fokus auch als pädagogische Ansprechpartner*innen für das Akademieteam fungieren: Sie beobachten den Gruppenprozess der gesamten Akademie genau und unterstützen die TM dabei, den Prozess gut zu lenken. Die genaue Aufteilung dieser Aufgaben ist dem AL-Team selbst überlassen. Die AL wird von einer **Assistenz**, i.d.R. GamesTalent-Alumni, unterstützt.
2. Jeweils zwei **Teamer*innen (TM)** betreuen zwei Projektgruppen.

Es werden (voraussichtlich) zehn Projektgruppen bestehend aus jeweils 5 Jugendlichen an eigenen Games-Projekten arbeiten. Sie entwerfen gemeinsam eine Spielidee in einem Genre ihrer Wahl (z.B. Platformer, Adventure, Simulation etc.) und gestalten diese anschließend ihren Interessen, Fähigkeiten und Möglichkeiten entsprechend über die Woche aus. Der Prozess beinhaltet sowohl praktische als auch theoretische Elemente und soll innerhalb der Akademie zu einem für alle zufriedenstellenden Ergebnis gebracht werden – dieses kann, aber muss kein (digitaler) Prototyp eines Spiels sein. Alle Jugendlichen sollen sich so in das Projekt einbringen können, wie es ihren Fähigkeiten entspricht. Da an den Akademien Jugendliche mehrerer Klassenstufen (7-10) verschiedener Schulformen teilnehmen, müssen die Projektleitenden mit unterschiedlichen Bildungsvoraussetzungen und Interessenschwerpunkten umgehen können. Sie sollten ein pädagogisches Gespür und gute Kenntnisse im Prozess des Game Developments mitbringen, sodass sie die Kleingruppen während ihrer Projekte begleiten können. Teamer*innen bieten neben der Projektarbeit eigene Workshops zu Themen der Spieleentwicklung an, in denen die Jugendlichen parallel zu ihren eigenen Projekten ihre Kompetenzen erweitern können.



3 Was bringt die Mitarbeit im Projekt?

Die Akademiearbeit bietet die Möglichkeit, eigene pädagogische Fähigkeiten und soziale Kompetenzen weiterzuentwickeln, neue Methoden auszuprobieren, die eigene Begeisterung für alles rund ums Gaming an Jugendliche weiterzugeben, sie bei der Weiterentwicklung ihrer Persönlichkeit zu unterstützen und gemeinsam viel Spaß zu haben. Das Vorbereitungswochenende sowie Schulungen für Teamer*innen bieten Gelegenheit, die eigenen pädagogischen und didaktischen Fähigkeiten zu erweitern. Bildung & Begabung und die Stiftung Digitale Spielekultur begleiten das Team in der Vorbereitung und Durchführung der Akademie fachlich.

Den Teammitgliedern wird ein Honorar im Rahmen der Übungsleiterpauschale in Höhe von 600 € gezahlt und Fahrt- und Materialkosten werden erstattet. Sie erhalten außerdem ein Zertifikat über ihre Tätigkeit.

4 Dabei sein!

Wenn Du Interesse an einer Mitarbeit im Akademie-Team hast, melde Dich bei uns – gerne **bis zum 12. Dezember 2025, spätestens aber bis zum Jahresende**. Falls Du es bis dahin nicht schaffst, keine Sorge: Auch danach lohnt es sich noch, sich zu nachzufragen, da erfahrungsgemäß immer noch Möglichkeiten zur Mitarbeit bestehen.

Auch wenn Du gerne erstmal weitere Informationen zu GamesTalente erfahren möchtest, kannst Du Dich unverbindlich an die Projektverantwortlichen wenden, die dann alles Weitere direkt besprechen:

Florian Bender
Bildung & Begabung gGmbH
Kortrijker Str. 1, 53177 Bonn
Tel.: (02 28) 959 15 - 44, Fax: (02 28) 959 15 – 544
E-Mail: florian.bender@bildung-und-begabung.de

Benjamin Hillmann
Stiftung Digitale Spielekultur gGmbH
Marburger Str. 2, 10789 Berlin
Tel.: (030) 23 62 58 94 15
E-Mail: hillmann@stiftung-digitale-spielekultur.de

Auch die Bewerbung über die AKL-Ausschreibung von Bildung & Begabung ist möglich. Hierbei gilt es zu beachten, dass für GamesTalente **kein Kursvorschlag** benötigt wird, da es die Kursstruktur bei dieser Akademie nicht gibt.

