

# Unser Harthof in Minecraft – Zukunftsideen für den Stadtteil

## Abschlussdokumentation

Schüler\*innen-Workshop im Rahmen des EU-Projekts ASCEND

März 2026



## Abschlussdokumentation

Wie kann ein Stadtteil aus der Perspektive junger Menschen weitergedacht werden? Welche Orte fehlen, welche werden genutzt – und wie könnten sie verbessert werden? Mit diesen Fragen setzten sich Schüler\*innen der 5. bis 8. Klassen in einem zweitägigen Workshop auseinander, der das digitale Spiel Minecraft als kreatives Planungswerkzeug nutzte. An dem Projekt nahmen 14 Jungen im Alter zwischen 10 und 15 Jahren teil. Mädchen hatten sich für das Projekt nicht angemeldet. Der Zeitraum erstreckte sich vom 25. und 26. März 2026, jeweils von 8 – 13 Uhr. Die Durchführung erfolgte in der Balthasar-Neumann-Realschule (Hugo-Wolf-Str. 80, 80937 München).

Im Mittelpunkt stand der Münchner Stadtteil Harthof, den die Teilnehmenden aus ihrem Alltag kennen. Ausgehend von eigenen Erfahrungen entwickelten sie Ideen für neue Orte und Angebote, die sie anschließend in einer gemeinsamen Minecraft-Welt visualisierten und präsentierten. Der Workshop verband kreative Medienarbeit mit Beteiligung, Teamarbeit und einer aktiven Auseinandersetzung mit dem eigenen Lebensumfeld.

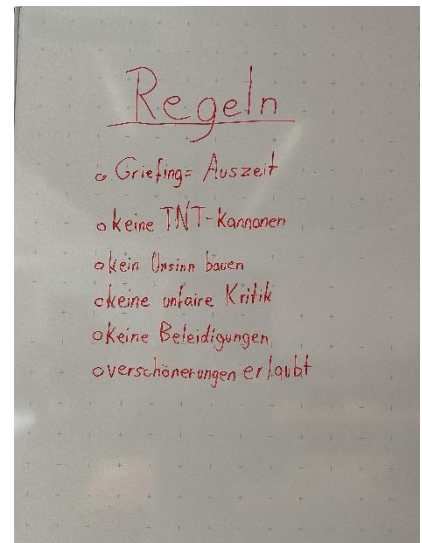
An dem Workshop beteiligt waren Mitarbeitende der Landeshauptstadt München, der MGS Münchner Gesellschaft für Stadterneuerung mbH, dem SIN - Studio im Netz e. V. und freien Mitarbeitenden sowie Lehrkräfte und Schüler\*innen der Balthasar-Neumann-Realschule. Finanziert wurde das Projekt durch EU-Fördermittel von ASCEND (Accelerate Positive Clean Energy Districts). Die Aufgabenverteilung unter den Projektverantwortlichen war klar strukturiert. Für die technische Vorbereitung und Umsetzung waren die Mitarbeitenden der Landeshauptstadt München und der MGS Münchner Gesellschaft für Stadterneuerung mbH verantwortlich. Während sich eine medienpädagogische Fachkraft vom SIN - Studio im Netz e. V. für die Konzeptionierung und pädagogische Betreuung des Workshops verantwortlich zeichnete und dabei von einem freien Mitarbeiter unterstützt wurde.

### 1. Projektverlauf

Der erste Workshop-Tag begann mit der Begrüßung der Projektverantwortlichen und einer kurzen Einführung. In einem theoretischen Einstieg wurde den Teilnehmenden das EU-Projekt ASCEND vorgestellt und die Ziele des Workshops erläutert. Weiterhin wurde eine Verknüpfung zum Quartiersrat und den vorangegangenen Projektbausteinen hergestellt. Danach folgte eine Kennenlernphase, in der sich die Teilnehmenden vorstellten, jeweils auf ihre persönlichen Minecraft-Erfahrungen eingingen und ihren Lieblingsfreizeitort benannten. Dadurch konnte sich die Gruppe, die sich aus Schüler\*innen unterschiedlicher Klassen und Stufen zusammensetzte, ein wenig näher kennenlernen. Die nächste Phase bestand aus einem thematischen Einstieg, bei dem die Schüler\*innen dazu animiert waren darüber nachzudenken, was ihnen an Treffpunkten und Freizeitorten im Stadtteil Harthof fehlt. Dazu haben die Jugendlichen das Projektgebiet anhand einer analogen Gebietskarte betrachten und analysieren können.

Die anschließende Ideenfindung mit der Gesamtgruppe wurde als gemeinsames Brainstorming betrieben, die Ideen wurden festgehalten und als analoges Reißbrett auf der Quartierkarte festgehalten. Im nächsten Schritt konnten die einzelnen Projektgruppen gebildet werden. Die Zusammenstellung der Gruppen erfolgte aufgrund der gesammelten Ideen und einer interessensgeleiteten Zuordnung der einzelnen Teilnehmenden zu den jeweiligen Projektideen. Bevor sich die Schüler\*innen in die Minecraft-Welt begeben konnten, sollten sie sich in einer Phase der Projektplanung darüber abstimmen, wie ihr Projekt heißen soll, wo es im Stadtteil verortet sein soll, was die konkrete Idee ist und welche Funktion(en) sowie Besonderheiten das Projekt erfüllen soll. Nach der Planung konnten die sich die Schüler\*innen auf den Minecraft-Server begeben und mit der Bauphase beginnen. Am Ende des ersten Tages erfolgte ein Austausch und eine Reflexion zum Fortschritt innerhalb der Projektgruppen. Dieses wurde in Form eines kurzen Blitzlichtes umgesetzt.

Den zweiten Workshop-Tag starteten die Schüler\*innen mit einem Positionierungsspiel zum Einfluss und den (Bildungs-)Chancen von Gaming am Beispiel von Minecraft. Die Teilnehmenden hatten hierbei die Möglichkeit sich zu bestimmten Thesen zu Minecraft im Raum zu positionieren und ihre Position zu erläutern. Im Anschluss fand ein Rückblick auf den vorangegangenen Tag statt. Hierbei stand der gemeinsame Austausch zur Aufgabenverteilung, dem aktuellen Stand der jeweiligen Gruppen und möglichen Wünschen sowie Bedarfen der Teilnehmenden im Vordergrund. Daraufhin erfolgte eine weitere Bauphase, die der Finalisierung der Bauprojekte in Minecraft diente. Nachdem die Bauphase abgeschlossen werden konnte, bereiteten die Schüler\*innen Präsentationen innerhalb ihrer Projektgruppen vor. Die Jugendlichen wurden in die Wahl der Präsentationsform eingebunden. Das Ziel war es, dass jede Gruppe eine kurze virtuelle Führung zu ihrem jeweiligen Projekt anfertigt und dazu Audioaufnahmen anfertigt, die ihr Vorhaben auditiv erläutern. Den Abschluss des zweitägigen Minecraft-Workshops bildete eine Ergebnispräsentation vor der Projektgruppe und den Projektverantwortlichen.



Zu Beginn reflektierten die Schüler\*innen ihre Wahrnehmung des Stadtteils: Welche Orte werden gerne genutzt? Wo gibt es Verbesserungsbedarf? Welche Angebote fehlen insbesondere für junge Menschen? Auf dieser Grundlage entstanden erste Ideen, die in Kleingruppen weiterentwickelt, konkretisiert und schließlich in Minecraft umgesetzt wurden. In der Bauphase arbeiteten die Teilnehmenden eigenständig und kollaborativ, unterstützten sich gegenseitig und entwickelten ihre Projekte kontinuierlich weiter. Den Abschluss bildeten Präsentationen, in denen die Gruppen ihre Ideen vorstellten und erläuterten.

## 2. Projektergebnisse der Schüler\*innen

Die entwickelten Konzepte zeigen die Vielfalt der Perspektiven und Bedürfnisse junger Menschen im Stadtteil. Sie reichen von Freizeit- und Begegnungsorten bis hin zu alltagsnahen Angeboten.

### 2.1. Musikhaus – Raum für Kreativität und Austausch



Eine Gruppe entwickelte die Idee eines offenen Musikhauses. Dieser Ort soll jungen Menschen die Möglichkeit bieten, verschiedene Instrumente kostenlos auszuprobieren, gemeinsam zu musizieren und eigene Projekte umzusetzen. Neben Proberäumen wurden auch Bereiche für gemeinsames Lernen und Austausch eingeplant. Das Musikhaus versteht sich als niedrigschwelliger Treffpunkt, der Kreativität fördert und Begegnung ermöglicht.

### 2.2. Fußballkäfig – Bewegung und Gemeinschaft



Ein weiteres Projekt fokussierte sich auf das Thema Sport und Bewegung. Die Gruppe plante einen Fußballkäfig als frei zugänglichen Ort für sportliche Aktivitäten. Ziel ist es, einen Raum zu schaffen, der unabhängig von Vereinsstrukturen genutzt werden kann und insbesondere Jugendlichen im Stadtteil eine unkomplizierte Möglichkeit bietet, sich zu treffen, gemeinsam aktiv zu sein und soziale Kontakte zu stärken.

### 2.3. Asia-Imbiss – Bezahlbare Treffpunkte im Alltag



Eine dritte Gruppe setzte sich mit dem Thema Versorgung und Aufenthaltsqualität auseinander. Aus ihrer Sicht fehlen im Stadtteil attraktive und bezahlbare Essensangebote für junge Menschen. Als Antwort darauf entwickelten sie das Konzept eines Asia-Imbisses, der sich durch günstige Preise, zentrale Lage und eine jugendfreundliche Atmosphäre auszeichnet. Der Imbiss wurde dabei nicht nur als Ort der Verpflegung, sondern auch als sozialer Treffpunkt gedacht.

### 2.4. Schwimmbad – Freizeit, Abkühlung und Begegnung



Eine weitere Gruppe entwickelte die Idee eines Schwimmbads als attraktiven Freizeitort für den Stadtteil. Im Mittelpunkt stand der Wunsch nach einem Ort, an dem sich Kinder und Jugendliche insbesondere in den Sommermonaten aufhalten, gemeinsam Zeit verbringen und sich sportlich betätigen können. Neben Becken zum Schwimmen wurden auch Aufenthaltsbereiche und Möglichkeiten zum Entspannen eingeplant. Das Schwimmbad wurde dabei als sozialer Treffpunkt gedacht, der Bewegung, Erholung und Begegnung miteinander verbindet.

### **3. Pädagogische Einordnung**

Der Workshop zeigte, wie digitale Medien sinnvoll für kreative und partizipative Bildungsprozesse eingesetzt werden können. Minecraft erwies sich dabei als niedrighschwelliges Werkzeug, das sowohl gestalterische als auch soziale Kompetenzen fördert.

Im Verlauf des Projekts konnten die Schüler\*innen:

- eigene Projekte zu entwickeln und umzusetzen
- im Team arbeiten und Verantwortung übernehmen
- digitale Werkzeuge kreativ nutzen
- ihren Stadtteil aus einer neuen Perspektive betrachten
- geeignete Methoden entwickeln, um ihre Projekte zu präsentieren

Besonders deutlich wurde, dass die Teilnehmenden ein differenziertes Verständnis für ihren Sozialraum haben und konkrete Vorstellungen davon entwickeln können, wie dieser verbessert werden könnte.

Die Teilnehmenden haben weitestgehend produktiv und respektvoll im Team arbeiten können. Die jüngsten Teilnehmenden waren 10 Jahre und die ältesten 15 Jahre alt. Der Altersunterschied hat sich im Rahmen der Teamarbeit nicht als besondere Herausforderung erwiesen. Ein Grund hierfür war die gemeinsame Lebenswelt, in der sie sich in Minecraft bewegt haben, was eine grundsätzliche Verbindung geschaffen hat. Zudem wurden vor der Bauphase mit den Teilnehmenden partizipativ Regeln für den Umgang miteinander und das Bauen in Minecraft erstellt. Im Verlauf des Projektes kam es durch einzelne Jugendliche dennoch zu Regelbrüchen, die von den übrigen Teilnehmenden als störend empfunden wurden und eine Einhaltung der Regeln forderten.

Unterschiedliche Erfahrungen der Teilnehmenden mit Minecraft machten sich im Verlauf des Workshops kaum bemerkbar. Die Jugendlichen unterstützten sich gegenseitig, wenn sie Schwierigkeiten hatten oder haben Hilfestellung durch die Projektverantwortlichen erhalten.

### **4. Besondere Erkenntnisse und Ausblick**

Im Rückblick auf die Durchführung des Minecraft-Workshops zeigen sich mehrere organisatorische und methodische Aspekte, die maßgeblich zum Gelingen beigetragen haben bzw. für zukünftige Durchgänge weiter geschärft werden können.

Ein zentraler Faktor war die räumliche Trennung von Planungs- und Bauphase. Die Erfahrung hat gezeigt, dass ein separater Raum für konzeptionelle Arbeit die Konzentration deutlich erhöht. Abseits der Bildschirme fiele es den Teilnehmenden leichter, Ideen zu entwickeln, Absprachen zu treffen und ein gemeinsames Verständnis für ihr Projekt zu entwickeln. Für zukünftige Workshops empfiehlt sich daher eine klare räumliche und zeitliche Strukturierung zwischen analogen und digitalen Arbeitsphasen.

Ebenfalls als sinnvolle methodische Idee könnte eine kurze, bewusst eingeplante freie Spielphase oder auch bewusste „Zerstörungsphase“ zu Beginn eingesetzt werden. Indem die Schüler\*innen zunächst 10–15 Minuten die Möglichkeit haben, sich im Spiel auszuprobieren – teils auch im Sinne eines „Zerstörungsmodus“ – könnten

Neugier, Bewegungsdrang und experimentelle Impulse aufgefangen werden. Diese Phase wirkt entlastend und trägt dazu bei, dass die anschließende Arbeitsphase fokussierter und zielgerichteter verläuft.

Auf technischer und didaktischer Ebene könnte sich die Arbeit mit getrennten Projektbereichen in Minecraft, die über Portale zugänglich sind, als besonders hilfreich erweisen. Diese Struktur erleichtert nicht nur die Orientierung innerhalb der Spielwelt, sondern ermöglicht es auch, einzelne Gruppenprozesse zunächst unabhängig voneinander zu gestalten und später auf einem gemeinsamen Server zusammenzuführen. Dadurch entsteht eine übersichtliche Gesamtstruktur, ohne die einzelnen Teams in ihrer Arbeitsweise einzuschränken.

Hinsichtlich der Gruppenbildung und Gruppendynamik wurde deutlich, wie wichtig eine bewusste Zusammensetzung ist. Aspekte wie unterschiedliche Erfahrungsniveaus, soziale Dynamiken sowie ein ausgewogenes Verhältnis von Jungen und Mädchen spielen eine wichtige Rolle für die Zusammenarbeit. Die Erfahrung zeigt, dass es sinnvoll ist, die Gruppen vorab festzulegen und erst anschließend die Sitzordnung zu organisieren. Dadurch werden Unruhe und längere Aushandlungsprozesse reduziert. Zusätzlich könnten so den Gruppen feste Game-Account-Gruppen zugeteilt werden, um die Zuordnung und Identifikation im Spiel zu erleichtern. Beispielsweise könnte Gruppe 1, die in Bereich A arbeitet, die Accounts 1–4 erhalten.

Im Umgang mit einzelnen Störungen oder herausfordernden Situationen hat sich eine klare, transparente Moderation als hilfreich erwiesen. Klare Absprachen, sichtbare Regeln und eine konsequente, aber wertschätzende Begleitung unterstützen einen konstruktiven Arbeitsprozess. Gleichzeitig bietet das offene Format des Workshops Raum, unterschiedliche Bedürfnisse wahrzunehmen und flexibel darauf zu reagieren.

Die Planungsphase erwies sich insgesamt als besonders entscheidend für die Qualität der Ergebnisse. Es wurde deutlich, dass diese Phase ausreichend Zeit und einen passenden Rahmen benötigt. Das bewusste „Rausgehen“ aus der digitalen Umgebung – sowohl räumlich als auch methodisch – unterstützt die Ideenfindung und fördert die inhaltliche Auseinandersetzung mit dem Stadtteil. Gleichzeitig sollten Struktur und Zeitvorgaben klar kommuniziert werden, um einen guten Übergang in die Umsetzungsphase zu gewährleisten.

Ein weiterer wichtiger Aspekt, der im Rahmen der Reflexion deutlich wurde, betrifft die Nahrungsbeschaffung im lokalen Nahraum. Mehrere Schüler\*innen berichteten, dass es im Umfeld der Schule nur ein begrenztes Angebot an erschwinglichen und gleichzeitig attraktiven Essensmöglichkeiten gibt. Insbesondere in der Wahrnehmung von Freizeitangeboten im Harthof stellte dies für einige Teilnehmende eine Herausforderung dar – sei es aufgrund fehlender Alternativen, finanzieller Einschränkungen oder mangelnder Zeit, um weiter entfernte Angebote zu erreichen.

Insgesamt zeigt die Evaluation, dass eine klare Struktur, methodische Abwechslung und durchdachte Organisation wesentlich zum Gelingen des Workshops beitragen. Besonders die Kombination aus freiem kreativem Arbeiten und gezielter pädagogischer Rahmung erweist sich als tragfähig für zukünftige Durchführungen. Die entstandenen Minecraft-Modelle machen sichtbar, welche Ideen und Wünsche junge Menschen für ihren Stadtteil haben. Sie können als Impuls für weitere Gespräche, Beteiligungsformate oder auch konkrete Planungsprozesse dienen. Der Workshop verdeutlicht das Potenzial digitaler Medien, um Beteiligung zu fördern und jungen Menschen eine Stimme in der Gestaltung ihres Lebensumfelds zu geben.

#### **Kontakt:**

Bastian Krupp (Medienpädagoge)

Tel.: 089 - 72 46 77 04

E-Mail: [krupp@sin-net.de](mailto:krupp@sin-net.de)