



Meine Bildung
und Ich e.V.

osna
spielt 

Würfelbegegnungen

Osna spielt

Sachbericht zum Projekt



Gefördert durch:



Niedersächsisches Ministerium
für Soziales, Arbeit, Gesundheit
und Gleichstellung



Klosterkammer
Hannover



DER PARITÄTISCHE
Niedersachsen

www.meinebildungundich.de



Würfelbegegnungen

Sachbericht zum Projekt im Rahmen des Verwendungsnachweises
zur Förderung durch die Klosterkammer Hannover

01.04.2024 – 31.03.2025

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	2
2. Bedarf, Ziele und Erwartungen.....	4
3. Vorbereitung	6
4. Teilnehmende und Reichweite.....	7
5. Projektverlauf.....	9
6. Mehrausgaben, Ausgaben- und Finanzierungsplan	11
7. Konkrete Ergebnisse	12
8. Zielerreichung	15
9. Nachbereitung	17
10. Stärken und Schwächen	18
11. Beobachtungen und Erfahrungen	19

1. Einleitung

Das Projekt hat gezeigt, wie groß das Potenzial gemeinsamer Spielerfahrungen als Mittel zur Förderung von gesellschaftlichem Zusammenhalt, interkultureller Verständigung und ehrenamtlichem Engagement ist. Die unterschiedlichen Bausteine – offene Spieletreffen, Spielewerkstätten und die Gamemaster-Quest – haben eine lebendige, diverse Community entstehen lassen, die über den Projektzeitraum hinaus Wirkung entfaltet.

Das Projekt bestätigte unsere bisherigen Erfahrungen aus der Vereinsarbeit: Am besten erreichen wir junge Menschen – insbesondere Jugendliche ab etwa 12 Jahren sowie junge Erwachsene bis Mitte 30. Dies hängt eng mit der Herkunft des Vereins aus einer studentischen Initiative zusammen, unseren persönlichen und beruflichen Netzwerken sowie bestehenden Angeboten wie der Nachhilfe oder Projekten wie „Herkunftsprachen“ und „Lernförderung“, die junge Menschen mit und ohne Migrationsgeschichte gezielt ansprechen.

Diese Beobachtung nehmen wir mit in die Zukunft: Der Bedarf an spielerischen Begegnungsformaten gerade für Jugendliche ist hoch. Künftig sollen deshalb gezielt Formate für diese Altersgruppe entwickelt werden – zum Beispiel durch die Zusammenarbeit mit Jugendzentren oder Schulen, durch jugendgerechte Spieleworkshops oder partizipativ gestaltete Spielreihen, bei denen junge Menschen selbst Verantwortung übernehmen können.

Besonders hervorzuheben ist die Spielemesse am 22. März 2025, die als öffentlichkeitswirksamer Abschluss des Projekts eine überaus starke Resonanz erzeugte. Zahlreiche Besucherinnen und Besucher aus Osnabrück, aber auch aus anderen Städten Niedersachsens, nahmen teil. Ein zentrales Merkmal dieser Veranstaltung war der hohe Anteil an Familien, die gemeinsam spielten, lachten und generationsübergreifend in den Austausch traten. Diese Erfahrung hat dem Projektteam deutlich vor Augen geführt: Es gibt einen großen Bedarf an spielerischen Begegnungsformaten für Familien. Der Verein plant daher, künftig gezielt familienorientierte Spieleangebote zu entwickeln. Dazu zählen z. B. offene Spieltage, bei denen Eltern und Kinder gemeinsam spielen können, generationenverbindende Werkstätten oder niedrigschwellige Begegnungsformate mit Begleitung durch Ehrenamtliche. Die positive Resonanz auf die Messe zeigt, dass dieses Format nicht nur in Osnabrück, sondern auch darüber hinaus Menschen anspricht.

Besonders nachhaltig war das Engagement der ehrenamtlichen Gamemaster (siehe Kapitel 7 und 8), die weiterhin eigene Spielangebote umsetzen.

Die im Projektverlauf gewonnenen Erfahrungen und Beziehungen legen nahe, „Würfelbegegnungen“ langfristig in die reguläre Vereinsarbeit zu integrieren. Dies betrifft insbesondere die regelmäßigen Spieletreffen, die sich als niedrigschwelliger Begegnungsraum bewährt haben. Die vorhandene Infrastruktur – etwa der gemütlich eingerichtete Vereinsraum – kann dabei weiter genutzt werden. Auch die bestehenden Kontakte zu spielkulturell interessierten Partnern, wie dem Spieleladen Spieltraum und dem Spieleentwickler-Treff im alternativen Kulturzentrum K.A.F.F., bieten Anknüpfungspunkte für eine Verstetigung. Ziel ist es, mit solchen Akteuren dauerhafte Kooperations- oder Unterstützungsmodelle zu entwickeln, die sowohl Sachmittel als auch öffentliche Sichtbarkeit sichern – und damit zur Verstetigung des Kerngedankens von „Würfelbegegnungen“ beitragen.

Ein weiteres Zukunftspotenzial liegt im Ausbau der sozialräumlichen Kooperationen. Während des Projekts wurden erste Erfahrungen mit Stadtteilzentren, MSOs (Migrantenselbstorganisationen), Jugendtreffs und kulturellen Einrichtungen gesammelt. Diese Kontakte sollen gezielt ausgebaut werden, um das Spiel als Begegnungsformat noch

stärker in verschiedene Stadtteile und soziale Gruppen zu tragen. Denkbar sind etwa Spielangebote in offenen Treffpunkten, interkulturelle Spieleabende oder gemeinsame Aktionen mit Bibliotheken und Bildungsträgern. Auch bestehende Kooperationen – etwa mit Spielraum – könnten wieder aufgegriffen und unter veränderten Bedingungen (z. B. Kostenübernahme durch Dritte) realisiert werden. Ziel ist es, das Projekt nicht nur in Teilen zu erhalten, sondern als wachsende Plattform für kreative, inklusive Begegnung weiterzuentwickeln.

2. Bedarf, Ziele und Erwartungen

Der gesellschaftliche Zusammenhalt steht zunehmend unter Druck – ausgelöst durch globale Krisen und deren lokale Auswirkungen wie Vereinsamung, Polarisierung und soziale Spannungen. Gerade in einer vielfältigen Stadt wie Osnabrück braucht es Räume, die Begegnung ermöglichen, Brücken schlagen und die Resilienz der Stadtgesellschaft stärken.

Das Projekt reagierte auf diesen Bedarf, indem es das gemeinsame Spielen als niedrigschwellige Form der Begegnung nutzte. Spielen ist eine universelle Sprache: Es überwindet Sprachbarrieren, bringt Menschen unterschiedlicher Generationen, Herkunft und sozialer Lagen miteinander in Kontakt und schafft verbindende Erlebnisse.

Im Zentrum des Projekts stand die Überzeugung, dass durch echte Begegnungen im Spiel gesellschaftliche Spaltungen überwunden und neue soziale Netzwerke aufgebaut werden können. Das Projekt förderte Selbstwirksamkeit, interkulturelle Kompetenz und ehrenamtliches Engagement – insbesondere bei jungen Menschen mit und ohne Migrationsgeschichte.



Abbildung 1: Wirkungskette

Wirkungskette:

Das Projekt stärkte den gesellschaftlichen Zusammenhalt in Osnabrück, indem es Menschen aus verschiedenen sozialen Blasen zusammenbrachte. Teilnehmende erweiterten ihre sozialen Netzwerke, stärkten ihre Resilienz und erlebten Integration durch Teilhabe. Gamemaster erwarben neue Kompetenzen und ein geschärftes Bewusstsein für gesellschaftliche Vielfalt. Auch das Freizeitverhalten veränderte sich hin zu mehr gemeinschaftlicher Aktivität im eigenen Umfeld. Die Projektformate (Spieletreff, Spielewerkstätten, Gamemaster-Quest, Spielemesse) wurden aktiv angenommen und mitgestaltet. Die Zahl der Teilnehmenden wuchs im Verlauf; es entstanden neue Kontakte und kreative Spielideen. Grundlage des Projekts

waren personelle Ressourcen (haupt- und ehrenamtlich), pädagogisches und kulturelles Know-how, ein stabiles Netzwerk, geeignete Räume, technische Ausstattung und die finanzielle Förderung.

Erwartet wurde, dass das Projekt eine neue, diverse Community des Spielens etabliert – und Begegnung als alltägliches, selbstverständliches Element erfahrbar macht: im Verein, in der Nachbarschaft, im Sprachkurs oder in der Familie. Ziel war es nicht nur, soziale Blasen zu durchbrechen, sondern die Teilnehmenden zu ermutigen, selbst aktiv zu werden und Begegnung auch in ihrem persönlichen Umfeld zu initiieren.

3. Vorbereitung

Die Vorbereitung des Projekts erfolgte partizipativ und praxisnah. In mehreren Fokusgruppen und Brainstorming-Sitzungen mit aktiven Jugendlichen und Teammitgliedern wurden Ideen gesammelt und zu einem tragfähigen Konzept weiterentwickelt. Die finale Antragstellung übernahm der Geschäftsstellenleiter des Vereins. Parallel wurden Ko-Finanzierungen beim Nds. Landesamt für Soziales, Jugend und Familie sowie dem Paritätischen Wohlfahrtsverband Niedersachsen beantragt.

Bereits in der Planungsphase wurden gezielt Kooperationspartner angesprochen, um das Projekt inhaltlich und strukturell zu stärken. Ursprünglich war eine engere Zusammenarbeit mit dem Spielecafé Osnabrett vorgesehen, das als Ort für offene Spieltreffen dienen sollte. Im Gespräch stellte sich jedoch heraus, dass die von diesem verlangte Raummiete über dem im Projekt veranschlagten Budget lag. Eine ähnliche Situation ergab sich mit der Jugendkirche Osnabrück, die als alternativer Veranstaltungsort mit sehr guter technischer Ausstattung und großzügigen Räumlichkeiten zunächst vielversprechend erschien. Auch hier führten jedoch die anfallenden Heiz- und Betriebskosten dazu, dass eine regelmäßige Nutzung im Rahmen des Projektbudgets nicht möglich war. Diese Erfahrungen zeigten die Notwendigkeit, bereits in der Vorbereitung realistisch nutzbare Räume mit langfristig tragbaren Konditionen zu identifizieren.

Erfolgreich realisiert wurden hingegen Kooperationen mit dem Spielladen Spielraum, der das Projekt durch Spieleausleihe und Rabatte unterstützte, mit dem Verein Neues Afrika e.V. (Tawba Moschee Osnabrück), mit dem monatliche Mädchenspielabende organisiert wurden, sowie mit Zusammen Bewegen e.V., die als Multiplikator*innen fungierten. Im Rahmen des Projekts EMMA – Empowerment meets Arts (inlingua Osnabrück)¹ wurde eine Spielwerkstatt mit 13 arbeitssuchenden Frauen durchgeführt, bei der ein eigenes Memory-Spiel entwickelt wurde.

Die räumliche Vorbereitung wurde frühzeitig angegangen. Der vereinseigene Begegnungsraum wurde durch kleinere Umgestaltungen in einen einladenden und gemütlichen Ort für Spieltreffen verwandelt – unter anderem durch neue Sitzgelegenheiten, strukturierende Materialien und passende Dekoration.

Zur Öffentlichkeitsarbeit wurde zu Beginn des Projekts eine eigene Instagram-Seite (@osnaspielt) eingerichtet, um gezielt auf die Projekthalte aufmerksam zu machen. Im Verlauf zeigte sich jedoch, dass der Aufbau einer neuen Followerbasis ressourcenintensiv und zeitaufwendig war. Daher wurde die externe Kommunikation überwiegend über die bestehende, gut etablierte Instagram-Seite des Vereins fortgeführt. Ergänzend wurde das Projekt auch über lokale Plattformen beworben – darunter die Veranstaltungsseite der Neuen Osnabrücker Zeitung (NOZ)², der Os-Kalender, Eventbrite sowie weitere lokale Online-Veranstaltungskalender. Dadurch konnten auch Menschen außerhalb des bestehenden Vereinsnetzwerks erreicht werden. Für die interne Kommunikation mit der Kerngruppe kam zusätzlich WhatsApp zum Einsatz. Die Nutzung erfolgte bewusst und reflektiert – unter ständiger Berücksichtigung datenschutzrechtlicher Aspekte.

¹ inlingua Osnabrück (o. J.): *EMMA – Empowerment meets Arts*. Online verfügbar unter: <https://www.inlingua-osnabrueck.de/deutsch-lernen/projekte/> [abgerufen am 3. April 2025].

² Neue Osnabrücker Zeitung (2025): *Osna spielt: Spielfreude, Gestaltung, und Kreativität in Osnabrück. Vereinsmeldung auf „Wir von hier“ vom 11. März 2025*. Online verfügbar unter: <https://www.noz.de/lokales/wir-von-hier/artikel/vereinsmeldung-47617988> [abgerufen am 3. April 2025].

4. Teilnehmende und Reichweite



Abbildung 2: Teilnehmende bei einem Spieleabend

Die Gewinnung von Teilnehmenden erfolgte über verschiedene, teils bewährte, teils neue Kommunikationskanäle und Netzwerke. Im Zentrum stand ein mehrgleisiger Ansatz, der auf persönliche Ansprache, digitale Sichtbarkeit und die Mobilisierung bestehender Netzwerke setzte.

Die Bekanntmachung des Projekts und seiner Angebote erfolgte unter anderem über:

- bestehende Kontakte des Vereins, etwa zu ehemaligen Teilnehmenden, Ehrenamtlichen und Kooperationspartnern. Dazu zählen unter anderem der SV Kompass e.V., Zusammen Bewegen e.V., Neues Afrika e.V., Exil – Osnabrücker Zentrum für Flüchtlinge e.V., inlingua Sprachschule Osnabrück und Bühne 11 (Kulturmacher Osnabrück e.V.),
- gezielte Beiträge und Veranstaltungshinweise auf der etablierten Instagram-Seite des Vereins sowie über lokale Instagram-Gruppen für Bürger*innen,
- einen eigens gestalteten Projektflyer, der in Kulturzentren, Cafés, Beratungsstellen, MSOs und Begegnungsorten ausgelegt wurde,
- die Event-Plattform „Wir Von Hier“ der Neuen Osnabrücker Zeitung (NOZ),
- den städtischen Veranstaltungskalender „Os-Kalender“, über den die Projekttermine nicht nur im Hauptkalender, sondern automatisiert auch in weiteren angeschlossenen Plattformen veröffentlicht wurden,
- Eventbrite als digitale Plattform zur Veranstaltungsanmeldung und -bewerbung³,

³ Eventbrite (2025): *Interkulturelle Spieleabende – Intercultural Games Evenings*. Online verfügbar unter: <https://www.eventbrite.de/e/interkulturelle-spieleabende-intercultural-games-evenings-tickets-919449928487> [Zugriff: 3. April 2025].

- persönliche Empfehlungen und die Unterstützung durch Multiplikator*innen – insbesondere aus dem Umfeld einer bestehenden Spieleabend-Gruppe, in der sich Personen mit besonderem Interesse an Spielkultur engagieren und perspektivisch einen eigenen Spielverein gründen möchten.

Darüber hinaus spielte die Nutzung des erweiterten Netzwerks des Vereins eine zentrale Rolle. Hierzu zählten insbesondere Migrantenselbstorganisationen (MSOs), Schulen wie die Gesamtschule Schinkel, Hochschulen wie die Universität Osnabrück und die Hochschule Osnabrück, Jugendzentren sowie städtische Einrichtungen, mit denen bereits zuvor kooperiert wurde. Diese Partner unterstützten die Bekanntmachung des Projekts etwa durch Aushänge, digitale Verbreitung von Informationen oder persönliche Weitergabe an interessierte Personen.

Dieser multiperspektivische Ansatz der Öffentlichkeitsarbeit erwies sich als wirksam, um eine vielfältige und interessierte Zielgruppe zu erreichen – darunter viele Menschen mit Migrations- oder Fluchthintergrund, junge Erwachsene, Familien sowie Personen, die sich bislang wenig in Vereinsstrukturen engagiert hatten.

Teilnahme und Reichweite: An den 47 tatsächlich durchgeführten Spieleabenden im Zeitraum vom 01.04.2024 bis zum 31.03.2025 nahmen insgesamt rund 165 verschiedene Personen teil. Auch die Workshops waren gut besucht: Pro Workshop nahmen zwischen 9 und 18 Personen teil, was insgesamt rund 60 Teilnahmen ergibt. Die Spielemesse am 22.03.2025 bildete den öffentlichen Höhepunkt des Projekts und zählte 62 Teilnehmende. Einige davon waren Mitglieder derselben Familie – insgesamt wurden 7 Familien als Gäste begrüßt, was den generationenübergreifenden und familiären Charakter der Veranstaltung unterstrich (s. Tabelle 1).

Die Teilnahme war vielfältig und inklusiv: Menschen unterschiedlicher Generationen und Herkunft kamen zusammen, insbesondere Personen mit Flucht- und Migrationserfahrung sowie Menschen in prekären Lebenslagen. Viele Teilnehmende kamen mehrfach und nutzten das Angebot über einen längeren Zeitraum hinweg, was die nachhaltige Bindung und Relevanz des Projekts unterstreicht.

Tabelle 1

Veranstaltungsformat	Anzahl der Termine	Geschätzte Gesamteilnahmen	Geschätzte Einzelpersonen
Spieleabende (wöchentlich)	47	235 – 330	ca. 165
Workshops	5	ca. 60	ca. 50
Spielemesse	1	62	62

5. Projektverlauf

Das Projekt wurde vom Team des Vereins konzipiert, koordiniert und verantwortungsvoll umgesetzt. Die operative Durchführung lag bei einem kleinen, engagierten Kernteam, das in enger Abstimmung zusammenarbeitete und durch motivierte ehrenamtliche Gamemaster tatkräftig unterstützt wurde. Gemeinsam gelang es, vielfältige Veranstaltungsformate umzusetzen, eine wachsende Community aufzubauen und neue kreative Spielformate zu entwickeln.



Abbildung 3: Eindrücke von Spieleabenden

Als verlässliche Kooperationspartner konnten im Verlauf des Projekts insbesondere folgende Akteure gewonnen werden: die inlingua Sprachschule Osnabrück, mit der im Rahmen des Projekts *EMMA* eine kreative Spielewerkstatt mit arbeitssuchenden Frauen durchgeführt wurde, der Verein Neues Afrika e.V., mit dem regelmäßig Spielabende für junge Frauen organisiert wurden, der Spielladen Spielraum, der mit Spieleausleihe und vergünstigten Spielen insbesondere zur Umsetzung der Spielmesse beitrug.

Das Projekt wurde im März 2024 mit der internen Vorbereitung, Öffentlichkeitsarbeit und der schrittweisen Umsetzung der einzelnen Bausteine gestartet. Zunächst stand der Aufbau des offenen Spieltreffs im Fokus, der als niedrigschwelliges Grundgerüst und Einstiegspunkt ins Projekt diente. Die ersten Treffen fanden in den Vereinsräumen und im Spielecafé Osnabrett statt und ermöglichten von Beginn an vielfältige Begegnungen. Der offene Spieltreff entwickelte sich schnell zu einem verlässlichen Treffpunkt für junge Menschen mit und ohne Migrationsgeschichte. Die regelmäßige Struktur – wöchentlich, meist am selben Ort und zur selben Zeit – trug dazu bei, Vertrauen und Kontinuität aufzubauen. Die Teilnehmenden brachten zunehmend eigene Spiele, Ideen und Freund*innen mit.

Ab Mai 2024 wurde das Angebot durch dezentrale Spieleabende erweitert. Diese fanden in wechselnden Stadtteilen und Einrichtungen statt, z. B. in Jugendzentren, Nachbarschaftstreffs und Kooperationsräumen wie der inlingua Sprachschule oder bei We help Ukraine e.V. Ziel war es, neue Zielgruppen zu erreichen und das Projekt sichtbar in die Stadt hineinzutragen. Besonders hervorzuheben sind hier die Spielabende in Kooperation mit Neues Afrika e.V., bei denen gezielt junge Frauen angesprochen wurden. Die dezentralen Abende erwiesen sich als flexibel, niedrigschwellig und zugleich als Türöffner zu neuen Kontexten.

Parallel startete im Frühsommer die erste Spielewerkstatt. Hier entwickelten Jugendliche und junge Erwachsene in Kleingruppen eigene Spielideen – vom biografischen Memory bis hin zu kooperativen Strategiespielen. Die Werkstätten waren bewusst offen konzipiert, sodass die Ideen und Geschichten der Teilnehmenden den Prozess bestimmten. Zwei

weitere Werkstätten folgten im Sommer und Herbst. Unterstützt wurden die Gruppen durch Inputs zu Spielmechanik, Gestaltung und einfachen Gestaltungstechniken. Erste Spiele wurden bereits in offenen Treffs erprobt und weiterentwickelt.

Ab Juli 2024 begann die Umsetzung der Gamemaster-Quest – ein Ehrenamtsprogramm zur Qualifizierung freiwilliger Spielmoderator*innen. In mehreren Workshops wurden Jugendliche und junge Erwachsene für die Durchführung eigener Spieleabende geschult – inhaltlich und methodisch. Die Gamemaster wurden schrittweise in die Durchführung der offenen Treffs eingebunden und begleiteten dezentrale Formate eigenständig oder im Tandem. Besonders erfreulich war, dass mehrere Gamemaster auch eigene Spielideen aus den Werkstätten nutzten, um niedrigschwellige Events im eigenen Umfeld umzusetzen – etwa in Sprachkursen, Freundeskreisen oder Jugendzentren.

Im Laufe des Herbstes erreichte das Projekt eine neue Dynamik: Die regelmäßigen Angebote liefen stabil, die Zahl der Teilnehmenden wuchs, und die Community entwickelte eine spürbare Eigenständigkeit. Gamemaster übernahmen Verantwortung, organisierten Spieleabende selbstständig und verbreiteten den Gedanken des Projekts in ihre eigenen Netzwerke hinein.

Höhepunkt und zugleich öffentlichkeitswirksamer Abschluss war die Spielmesse im März 2025, bei der die entwickelten Spiele präsentiert, ausprobiert und diskutiert wurden. Unterstützt vom Spielladen Spielraum entstand eine offene Mitmachmesse mit vielen Besucher*innen. Hier wurde sichtbar, was im Laufe des Jahres gewachsen war: eine lebendige, vielfältige Spielgemeinschaft mit kreativen Ideen, neuen Kontakten und einem starken Engagement für ein respektvolles Miteinander.

Trotz des insgesamt erfolgreichen Projektverlaufs stellten sich im Rahmen der Umsetzung einzelne Herausforderungen, die konstruktiv aufgegriffen und lösungsorientiert bearbeitet wurden. So erwies sich der Zugang zu bestimmten Zielgruppen trotz bestehender Netzwerke und Kooperationspartner als schwieriger als erwartet – insbesondere bei Menschen, die nicht bereits in Bildungs- oder Vereinsstrukturen eingebunden sind. Auch die finanziellen Rahmenbedingungen stellten das Projektteam vor Herausforderungen: Begrenzte Mittel erschwerten die Umsetzung geplanter Kooperationen sowie technischer Maßnahmen, etwa im Bereich der professionellen Dokumentation. Durch pragmatische Lösungen – wie die Nutzung privater Geräte und das Engagement ehrenamtlicher Kräfte – konnten zentrale Elemente dennoch realisiert werden. Eine weitere Hürde stellten sprachliche Barrieren dar, die vor allem in biografischen oder kreativ-kommunikativen Formaten wie den Spielwerkstätten deutlich wurden. Diese Herausforderungen wurden durch den Einsatz nonverbaler Methoden, einfacher Sprache sowie visueller Materialien gezielt adressiert und konnten so teilweise erfolgreich überwunden werden.

Trotz dieser Herausforderungen konnte das Projekt insgesamt erfolgreich und wirkungsvoll umgesetzt werden – auch dank der hohen Anpassungsfähigkeit des Teams und der aktiven Mitwirkung der Teilnehmenden.

6. Mehrausgaben, Ausgaben- und Finanzierungsplan

Im Projektverlauf haben sich geringfügige Änderungen im geplanten Budget ergeben. Insgesamt sind Mehrausgaben i.H.v. 826,68 € entstanden, die der Verein über Eigenmittel decken konnte. Im Einzelnen haben sich folgende größere Abweichungen gegenüber dem Finanzierungsplan ergeben:

- Die Kosten für Gesellschaftsspiele sind mit 346,44 € geringer ausgefallen als geplant. Nachdem zunächst ein Grundstock an Spielen für den Offenen Spieltisch angeschafft wurde, wurden nach und nach weitere Spiele auf Empfehlung der Teilnehmenden bzw. nach Bedarf eingekauft. Da wir auch mehrere Sachspenden an Gesellschaftsspielen erhalten haben, war das Projekt sehr gut ausgestattet, ohne dass wir die geplanten 600 € ausschöpfen mussten.
- Ebenfalls signifikant geringer fielen die Ausgaben für Videospiele aus, da auch hier Sachspenden beigesteuert wurden, sodass wir nur 255,94 € verausgabt haben.
- Die Kosten für die Game Building Tools beliefen sich tatsächlich nur auf 57,24 €. Grund hierfür ist, dass die geplante Anschaffung von Bloxels mit Spielbrett und -Steinen nicht mehr lieferbar war. Stattdessen gab es nur noch die zugehörige App in Form eines Abonnements. Wir erwarben die geplanten Lizenzen und konnten das Tool auf den angeschafften Tablets verwenden, weshalb wie geplant Videospiele mit den Teilnehmenden designt werden konnten.
- Für die Gamemaster wurden insgesamt 3725,00 € ausgegeben, da fünf statt der geplanten drei Übungsleiter*innen akquiriert und aktiviert werden konnten. Da jedoch die einzelnen Übungsleiter*innen zu unterschiedlichen Zeitpunkten zum Projekt dazugestoßen sind, sind nur Mehrausgaben i.H.v. 225,00 € entstanden.
- Mietkosten für externe Räume anlässlich der Spielemesse sind keine angefallen, da uns der Veranstaltungsraum von inlingua Osnabrück kostenlos zur Verfügung gestellt wurde.
- Die Verpflegungskosten sind mit 622,56 € deutlich höher ausgefallen als geplant. Grund hierfür ist, dass zum einen die Spielwerkstätten oft über die Mittagszeit liefen und die Teilnehmenden Verpflegung brauchten, um konstant und gut mitarbeiten zu können. Zum anderen fielen die Verpflegungs Ausgaben für die Spielemesse höher aus.

Die weiteren Mehrausgaben liegen vor allem in den Personalausgaben, die geringfügig höher ausfielen als kalkuliert.

7. Konkrete Ergebnisse

Das Projekt konnte eine Vielzahl konkreter und nachhaltiger Ergebnisse erzielen, die sowohl im direkten Kontakt mit den Teilnehmenden als auch in der öffentlichen Wahrnehmung spürbar waren.

Die wöchentlichen Spielertreffen (siehe Kapitel 5) bildeten das stabile Rückgrat des Projekts und wurden fortlaufend weiterentwickelt. Zusätzlich zu den wöchentlichen Treffen wurden themenspezifische Workshops durchgeführt:



Abbildung 4: Memory-Spiel

- Memory-Game-Workshops (3 Teile): Zwei Workshops fanden im Begegnungsraum des Vereins statt, ein weiterer richtete sich speziell an arbeitssuchende Frauen und wurde in Kooperation mit dem Projekt *EMMA* umgesetzt.
- Escape-Game-Workshops (2 Teile): Ursprünglich war nur ein Workshop geplant. Aufgrund der positiven Resonanz auf den ersten Teil wurde ein zweiter Teil konzipiert und erfolgreich durchgeführt.
- Kartenspiel-Workshop: In einem eintägigen Workshop entwickelten Teilnehmende in Kleingruppen kreative Kartenspiele. Neben Spielmechanik und Design standen auch Aspekte wie kulturelle Vielfalt und interkulturelles Storytelling im Mittelpunkt. Besonders hervorzuheben ist das Spiel *AFTERMAGEDDON*, das als bestes Workshop-Ergebnis bewertet wurde. Es basiert konzeptionell auf dem bekannten Spiel *Mafia*, wurde jedoch in ein dystopisches, postapokalyptisches Setting übertragen. Die Teilnehmenden integrierten dabei Rollen und Spielmechanismen, die Themen wie Vertrauen, Misstrauen, Ressourcenknappheit und Gruppendynamik kreativ aufgreifen. Die entstandenen Spiele wurden anschließend im offenen Treff getestet und dauerhaft ins Spielrepertoire aufgenommen.

In den Spielwerkstätten entstanden insgesamt 7 selbstentwickelte Spiele, darunter:

- 1 Memory-Spiel, bei dem Teilnehmende ihre Kindheitserinnerungen illustrierten und als Memory-Paare gestalteten – ein sehr persönlicher und verbindender Zugang zum gemeinsamen Spiel.
- 1 Kartenspiel für größere Gruppen mit dystopischem Thema (*AFTERMAGEDDON*)
- 5 thematisch unterschiedliche Escape Games

Diese Spiele wurden im Verlauf des Projekts intensiv getestet, bei Veranstaltungen präsentiert und stehen nun über die Vereinswebseite (www.meinebildungundich.de) anderen zivilgesellschaftlichen Akteuren zur Nutzung zur Verfügung.

Ergänzend dazu wurden 3 Videoanleitungen für Bewegungsspiele aus außereuropäischen Kulturen produziert. Diese vermitteln nicht nur Spielregeln, sondern auch kulturelle Hintergründe. Die Videos stehen über die Vereinswebseite oder den YouTube-Kanal des Vereins einer breiteren Öffentlichkeit zur Verfügung und sollen auch nach Projektende zur interkulturellen Bildungsarbeit beitragen.



Abbildung 5: AFTERMAGEDDON Spiel

Ein zentrales Ziel war die Gewinnung und Qualifizierung von Ehrenamtlichen, die als sogenannte Gamemaster eigene Spielveranstaltungen durchführen und moderieren. Geplant war die Ausbildung von 3 Ehrenamtlichen – tatsächlich konnten 5 hochmotivierte Gamemaster gewonnen und langfristig eingebunden werden. Diese übernahmen zunehmend Verantwortung und prägten das Projekt mit eigenen Ideen.

Im Rahmen mehrerer Qualifizierungsworkshops wurden die Grundlagen zur Planung und Durchführung inklusiver Spielabende sowie zentrale Aspekte des Vielfaltsmanagements vermittelt. Dabei standen Themen wie interkulturelle Kommunikation, partizipative Moderation, niedrigschwellige Ansprache und kreative Gruppenleitung im Fokus. Die Schulung erfolgte praxisnah, und viele der vermittelten Inhalte wurden direkt in den Spieltreffs und dezentralen Einsätzen erprobt und weiterentwickelt.

Die Spielabende dienten nicht nur der Freizeitgestaltung, sondern wurden gezielt auch als niedrigschwelliger Raum zur Demokratieförderung genutzt:

- Durch wechselnde Gruppen, die Kooperation und Kommunikation erforderten, lernten die Teilnehmenden, andere Perspektiven kennenzulernen und eigene Sichtweisen im Dialog zu hinterfragen.
- Spiele mit Abstimmungsmechanismen oder geheimen Rollen (z. B. AFTERMAGEDDON) schulten auf spielerische Weise demokratisches Verhalten, den Umgang mit Unsicherheit, Vertrauensbildung und Entscheidungsprozesse in Gruppen.

- Konflikte, etwa über Spielregeln oder Spielverläufe, wurden moderiert aufgegriffen und dienten als Lerngelegenheiten für respektvolle Auseinandersetzung, Kompromissfindung und gewaltfreie Kommunikation.
- Die Gamemaster wurden darin geschult, solche Situationen konstruktiv zu begleiten und Räume für gegenseitiges Verständnis zu schaffen.

Zudem stärkten die Gamemaster durch ihre Rolle als Gestaltende und Multiplikator*innen ihre sozialen und personalen Kompetenzen: Sie wuchsen in eine verantwortungsvolle Rolle hinein, lernten Gruppen zu leiten, Veranstaltungen zu planen und wurden selbst zu Vorbildern für gelingendes Miteinander in Vielfalt.

8. Zielerreichung

Die im Antrag und Projektkonzept formulierten Ziele konnten insgesamt erreicht bzw. in Teilen sogar übertroffen werden. Das Projekt „Würfelbegegnungen“ entfaltete seine Wirkung auf mehreren Ebenen – bei den Teilnehmenden, den ehrenamtlich Engagierten sowie in der lokalen Öffentlichkeit.

Alle Maßnahmen laut Konzept wurden umgesetzt: Der offene Spieletreff fand regelmäßig statt (47 Termine), es wurden fünf thematische Workshops durchgeführt, ein Gamemaster-Programm mit 5 Ehrenamtlichen aufgebaut und eine gut besuchte Spielmesse als öffentlichkeitswirksamer Abschluss organisiert.

Im Projekt wurden insbesondere junge Menschen mit und ohne Migrationsgeschichte zwischen 16 und 35 Jahren erreicht, was der im Konzept beschriebenen Zielgruppe entspricht. Die Teilnehmenden kamen aus diversen sozialen und kulturellen Kontexten und nahmen aktiv am Projektgeschehen teil – viele über längere Zeiträume hinweg. Insbesondere konnten wir Menschen aus prekären Lebenslagen bzw. marginalisierten Gruppen erreichen – seien es Armutsbetroffene, Menschen mit Fluchterfahrung oder aus bildungsfernen Familien.

Wirkungen bei Teilnehmenden:

- Es entstanden neue Bekanntschaften und soziale Kontakte über bestehende „Social Bubbles“ hinweg.
- Die Teilnehmer*innen erlebten Selbstwirksamkeit – insbesondere in den Spielwerkstätten und durch eigene Beiträge bei Spieletreffen.
- Die kreativen Methoden führten teilweise zu biografischem Austausch (z. B. im Memory-Workshop) und stärkten Vertrauen und Verbundenheit.

Die Gewinnung der ehrenamtlichen Gamemaster erfolgte niedrigschwellig aus dem Kreis der regelmäßigen Teilnehmenden. Eine öffentliche Ausschreibung war nicht notwendig. Zwischen Mai und Dezember 2024 konnten fünf engagierte Personen für das Ehrenamtsprogramm gewonnen werden – mehr als ursprünglich geplant (drei). Einige von ihnen haben sich bereit erklärt, sich auch über den Förderzeitraum hinaus zu engagieren und regelmäßig Spieleabende im Verein zu organisieren.

Die Ehrenamtlichen erwarben durch Qualifizierungsworkshops und praktische Umsetzung eigene Kompetenzen in Moderation, Organisation und interkultureller Kommunikation. Sie gestalteten das Projekt aktiv mit, organisierten eigene Veranstaltungen und prägten die Entwicklung durch eigene Ideen mit. Besonders hervorzuheben ist, dass die Möglichkeit zur kreativen Mitgestaltung einen starken Motivationsfaktor darstellte. Wer eigene Formate entwickeln und Verantwortung übernehmen konnte, identifizierte sich besonders mit



Abbildung 6: Inara Assad, Gamemasterin bei dem Projekt

dem Projekt – ein Prinzip, das künftig auch in anderen Bereichen der Vereinsarbeit Anwendung finden wird.

Wirkungen in der lokalen Öffentlichkeit:

Über Social Media, Plattformen wie Eventbrite oder die Neue Osnabrücker Zeitung und insbesondere durch die Spielmesse wurde das Projekt öffentlich sichtbar.

Das Thema „Spielen als Begegnungsmotor“ wurde in neue Kontexte getragen – z. B. durch Familienformate bei der Messe, niedrigschwellige Aktionen im öffentlichen Raum und kreative Spielideen aus den Werkstätten.

9. Nachbereitung

Bereits zu Projektbeginn wurden gezielte Maßnahmen zur Evaluation, Dokumentation und Verstärkung mitgedacht und im Verlauf systematisch umgesetzt. Ziel war es, Erfahrungen und Wirkungen kontinuierlich zu erfassen, um daraus fundierte Erkenntnisse für mögliche Anschlussprojekte abzuleiten und die nachhaltige Wirkung des Projekts zu sichern.

Zur Bewertung des Projekts kamen ausschließlich digitale Fragebögen und interaktive Tools zum Einsatz. Die Rückmeldungen wurden gezielt nach Spielwerkstätten, offenen Spieltreffen und der Spielmesse erhoben. Besonders bewährt haben sich Tools wie MentiMeter, die eine niedrigschwellige Beteiligung und spontane Rückmeldung ermöglichen. Auch klassische Online-Umfragen per Link oder QR-Code wurden eingesetzt. Die digitalen Methoden wurden von der Zielgruppe sehr gut angenommen – insbesondere von jüngeren Teilnehmenden – und ermöglichten eine einfache, schnelle und auswertbare Form der Evaluation. Für zukünftige Projekte wird empfohlen, solche digitalen Feedbackverfahren konsequent weiterzuentwickeln und ggf. mit spielerischen Elementen (Gamification) oder partizipativen Formaten (Live-Abstimmungen) zu kombinieren.

Trotz fehlender Projektmittel für eine Kamera konnte eine einfache fotografische Dokumentation der Veranstaltungen sichergestellt werden. Projektmitarbeitende und Gamemaster übernahmen diese Aufgabe mit privaten Geräten. Die entstandenen Bilder und Texte wurden für Social Media, interne Auswertung und die Abschlussveranstaltung genutzt. Die selbst entwickelten Spiele – etwa das biografisch angelegte Memory-Spiel – wurden gesichert und stehen für zukünftige Einsätze zur Verfügung.

10. Stärken und Schwächen

Die Projektvorbereitung war in hohem Maße praxisorientiert und partizipativ. Die Einbindung junger Menschen in die Konzeptentwicklung sorgte für eine bedarfsgerechte und lebensnahe Ausrichtung des Projekts. Besonders wirkungsvoll war der gezielte Aufbau von Kooperationen mit zivilgesellschaftlichen Akteuren, die wertvolle Beiträge zur Reichweite, thematischen Tiefe und praktischen Umsetzung leisteten.

Die kreative Umgestaltung des eigenen Begegnungsraums schuf eine einladende Atmosphäre für wiederkehrende Treffen. Auch die flexible Nutzung digitaler Kommunikationskanäle – insbesondere der bewusste Wechsel von einer neuen Projektseite zur etablierten Vereinsplattform – erwies sich als kluger Schritt im Sinne der Reichweite und Ressourcenschonung.

Die persönliche Ansprache engagierter Teilnehmender als künftige Gamemaster führte zu einer hohen Identifikation mit dem Projekt und legte den Grundstein für eine nachhaltige ehrenamtliche Struktur.

Ein zentrales Hindernis in der Vorbereitungsphase war die nicht umsetzbare Zusammenarbeit mit zunächst angedachten Partnern wie Osnabrett und der Jugendkirche Osnabrück. In beiden Fällen überstiegen die Raum- und Betriebskosten die Möglichkeiten des Projektbudgets – obwohl die infrastrukturellen Bedingungen für Spieleabende ideal gewesen wären. Diese Erfahrung unterstreicht die Relevanz realistischer Einschätzungen und frühzeitiger Klärung finanzieller Rahmenbedingungen bei der Auswahl von Veranstaltungsorten.

Der Aufbau einer neuen Social-Media-Präsenz stellte sich als ressourcenintensiver heraus als erwartet. Die notwendige Sichtbarkeit ließ sich schneller und effizienter über bestehende Kanäle erzielen.

11. Beobachtungen und Erfahrungen

Im Verlauf des Projekts wurden zahlreiche Erkenntnisse gewonnen, die für zukünftige Vorhaben von Bedeutung sind. Einige geplante Formate erwiesen sich in der Praxis als weniger sinnvoll, andere – teils ungeplante – Ansätze entwickelten ein überraschend hohes Potenzial. Auch konkrete Herausforderungen in der Zusammenarbeit mit Partnern haben wertvolle Lerneffekte hervorgebracht.

Die wöchentlichen offenen Spieletreffen erwiesen sich als tragende Säule des Projekts und wurden von einer Vielzahl an Personen besucht. Dabei zeigte sich eine relativ hohe Fluktuation: Viele Teilnehmende nutzten das Angebot für einen begrenzten Zeitraum und stiegen dann wieder aus – was für ein offenes, niedrighschwelliges Format durchaus erwartbar und legitim ist. Gleichzeitig entstand eine kleine Kerngruppe regelmäßiger Besucher*innen, während andere Zielgruppen eher punktuell erreicht wurden. Rückblickend wäre es für manche Zielgruppen möglicherweise attraktiver gewesen, die Treffen in einem zwei- bis dreiwöchigen Rhythmus anzubieten. Ein solcher Modus hätte einzelne Veranstaltungen stärker herausgehoben, Planung und Bewerbung erleichtert und potenziell zu einer höheren Bindung beigetragen – bei gleichzeitig geringerer personeller Belastung.

Das Projekt eignete sich besonders gut für Schlechtwettertage, da die Veranstaltungen überwiegend in Innenräumen stattfanden. Dennoch zeigte sich, dass extreme Wetterlagen wie starker Regen, Sturm oder Glätte selbst bei Indoor-Angeboten zu einem Rückgang der Teilnahme führten. Die eingeschränkte Mobilität einzelner Zielgruppen spielte dabei eine größere Rolle als zunächst angenommen und sollte bei zukünftiger Planung stärker berücksichtigt werden.

Wie in Kapitel 9 beschrieben, bewährten sich digitale Tools zur Evaluation – insbesondere bei jüngeren Teilnehmenden.

Trotz fehlender Projektmittel für eine Kamera konnte durch die Eigeninitiative von Projektmitarbeitenden und Gamemastern eine fotografische Basisdokumentation realisiert werden. Für künftige Vorhaben empfiehlt sich eine fest eingeplante technische Grundausstattung, um Inhalte professionell dokumentieren und nachhaltig nutzbar machen zu können.

Einige ursprünglich angedachte Kooperationen – etwa mit Osnabrett, der Stadt Osnabrück sowie mehreren Schulen – konnten trotz guter Gespräche und inhaltlicher Schnittmengen nicht wie geplant umgesetzt werden. Hauptgründe waren begrenzte finanzielle Mittel (z. B. für Raummiete oder Honorare), zeitliche Überschneidungen mit anderen Vorhaben sowie eingeschränkte personelle Verfügbarkeit auf Seiten der Kooperationspartner. Diese Erfahrungen unterstreichen die Notwendigkeit, zukünftige Kooperationen frühzeitig, realistisch und flexibel zu planen – etwa durch kleinere Pilotformate, modulare Beteiligungsmöglichkeiten oder gezielte Mittelakquise für Kooperationsbudgets. Gleichzeitig hat sich gezeigt, dass belastbare, niedrighschwellige Partnerschaften – etwa mit MSOs und lokalen Initiativen – ein tragfähiges Fundament für Projekte dieser Art bilden.

Das gemeinsame Spielen erwies sich als wirkungsvoller Begegnungsmotor, nicht nur für das Projekt selbst, sondern auch für andere Angebote des Vereins. Viele Teilnehmende kamen erstmals durch das Projekt in Kontakt mit dem Verein und engagierten sich später in weiteren Formaten – etwa in Bildungsprojekten oder als Ehrenamtliche. Spieleabende boten damit einen idealen Einstieg in weitergehende Beteiligungsprozesse.

Eine besondere Erfahrung ergab sich während der Gestaltung des Memory-Spiels: Mehrere Teilnehmende erzählten spontan persönliche Kindheitserinnerungen, die sie anschließend malerisch umsetzten. Diese bewegenden Momente zeigten das emotionale Potenzial kreativer Spielprozesse – und zugleich die Notwendigkeit einer feinfühligem, sicheren Moderation, insbesondere bei biografischen Themen. Für künftige Werkstätten empfiehlt sich eine bewusste Verbindung kreativer Methoden mit achtsamer Begleitung.