

Minecraft-Baukasten

Kulturwelten gemeinsam gestalten und entdecken

Ein Methodenbaustein für kreative Projekte in der Kulturellen Bildung.

Worum es geht

In diesem Methodenbaustein nutzt du Minecraft als kreativen Raum für Kulturelle Bildung. Dabei entstehen »Kulturwelten« – also Orte, die zeigen, was dir wichtig ist, wie du leben möchtest oder was du dir für die Zukunft vorstellst. Durch das Bauen, Gestalten und Erzählen werden persönliche Perspektiven sichtbar und miteinander teilbar und weiterentwickelbar. Minecraft wird so zum Werkzeug, um eigene Ideen auszudrücken, miteinander ins Gespräch zu kommen und gemeinsam neue Vorstellungen von Kultur und Zusammenleben zu entwickeln.

- Alter: ab 8 Jahre
- Dauer: 1–2-tägig
- Anzahl: bis zu 16 Personen
- Raum: indoor, digital

Das erwartet dich

In diesem Workshop tauchst du gemeinsam mit anderen in eine digitale Welt ein und gestaltest eigene Ideen mit Minecraft. Du probierst aus, entwickelst weiter, verwirfst und findest neue Wege – mal allein, oft im Team. Es geht dabei um Prozesse, nicht um fertige Ergebnisse. Dabei geht es nicht darum, etwas »perfekt« zu bauen, sondern darum, gemeinsam ins Tun zu kommen, Ideen sichtbar zu machen und miteinander auszuhandeln. Du musst nichts mitbringen außer Neugier und Lust, dich auf Neues einzulassen. Vorkenntnisse sind nicht notwendig. Auch ohne Erfahrung mit Minecraft findest du dich Schritt für Schritt zurecht – vieles lernst du im Tun und voneinander. Der Methode lebt davon, dass ihr gemeinsam Lösungen findet, euch unterstützt und auch Umwege Teil des Prozesses sind – Fehler und neue Ideen gehören ausdrücklich dazu.

Inhalt

1. [Über die Autor*innen](#)
2. [Zielgruppe & Rahmenbedingungen](#)
3. [Ziele](#)
4. [Ablauf: 1-tägiger Workshop](#)
5. [Ablauf: 2-tägiger Workshop](#)
6. [Technisches Setup](#)
7. [Spielmodi & Spielregeln](#)

Anhänge

1. [Reflexionsfragen](#)
2. [Checklisten](#)
3. [Warm-up & Spielmaterial](#)
4. [Steuerungshilfe für Anfänger*innen](#)

Über die Autor*innen



Brigitta Wortmann ist Medienpädagogin (M. A.) und arbeitet seit vielen Jahren an der Schnittstelle zwischen Kultureller Bildung, digitaler Medienarbeit und spielbasierter Pädagogik. In Workshops und Projekten begleitet Brigitta Wortmann junge Menschen dabei, kreative Ausdrucksformen in digitalen Räumen zu entwickeln, Zusammenarbeit zu erproben und eigene Ideen sichtbar zu machen. Ein Schwerpunkt liegt auf Minecraft als niedrigschwelligem Gestaltungswerkzeug, das ästhetische Erfahrungen, Gruppenprozesse und Reflexionen über lebensweltliche Themen verbindet.



Fruzz (Cedric Spitzer) ist selbstständiger Full-Stack-Softwareentwickler. Er entwickelt digitale Infrastrukturen für die medienpädagogische Praxis, insbesondere für Minecraft-Settings in Bildungskontexten. Dazu gehören die Einrichtung und Betreuung von Servern, die technische Konzeption von Workshop-Umgebungen sowie die Entwicklung und Anpassung von Erweiterungen und Workflows, die kreatives Arbeiten und kooperatives Bauen ermöglichen. Im Zusammenspiel von Technik, Didaktik und Projektpraxis sorgt Fruxz dafür, dass komplexe Systeme für Teilnehmende und Fachkräfte gut handhabbar und stabil nutzbar werden.

Gemeinsam entwickeln Brigitta Wortmann und Fruxz seit mehreren Jahren Minecraft-basierte Bildungsformate und wurden für diese Arbeit unter anderem mit dem Dieter-Baacke-Preis ausgezeichnet. Im Zentrum steht dabei die Idee, Gaming als kulturellen Raum ernst zu nehmen und so zu gestalten, dass kreative Prozesse, Teilhabe und Reflexion möglich werden.

Die Methode entstand in Zusammenarbeit mit Nadia Boltes von der »Servicestelle digitale Kulturelle Bildung«, ein Programm der .lkj) Sachsen-Anhalt und wurde gefördert von Staatskanzlei und Ministerium für Kultur des Landes Sachsen-Anhalt.



SACHSEN-ANHALT

#moderndenken

.kultur.frei.entfalten

Zielgruppe

Kulturelle Bildung lebt von Menschen, die Räume öffnen. In unserem Fall sind das Fachkräfte der kulturellen Kinder- und Jugendbildung. Bezüglich der Zielgruppe ist es weniger wichtig, ob jemand schon mal Minecraft gespielt hat, sondern ob ein grundlegendes Interesse an Medien und digitalen Lebenswelten sowie die Freude an kreativen Prozessen und ergebnisoffenen Formaten vorhanden sind. Nicht jedes Bauprojekt wird perfekt, aber jedes kann Anlass für Gespräch und Reflexion sein.

Diese Methode ist so gestaltet, dass Fachkräfte mit grundlegendem Technikverständnis, aber ohne Spielerfahrung, Schritt für Schritt angeleitet werden und Kinder und Jugendliche ihr Wissen und ihre Spielerfahrung einbringen können.

Die Methode ist geeignet für Kinder ab 8 Jahren in eher gleichaltrigen Gruppen oder für 10- bis 18-Jährige in gemischten Altersgruppen. Jüngere Kinder können mit entsprechender Unterstützung gut einsteigen, während ältere Jugendliche oft bereits eigene Gaming-Erfahrungen mitbringen und mehr Verantwortung übernehmen.

Die Gruppengröße richtet sich nach der Anzahl der Betreuungspersonen. Bei zwei Betreuenden sind bis zu 12 Teilnehmende möglich, bei drei Betreuenden bis zu 16. Abweichungen sind je nach Gruppe und Setting möglich.

Rahmenbedingungen

Der Baukasten lässt sich flexibel an verschiedene Kontexte anpassen, u. a.

- als Projekt- und Aktionstag
- als Ferienangebot
- als Medien- und Kulturprojekt
- im Rahmen von Thementagen
- zur Gestaltung imaginärer Spielorte
- zur Arbeit mit eigenen Themen (z. B. Ortsgeschichte, Zukunftsvision, Kultur vor Ort)

Der **1-tägige Workshop** dauert ca. **5–6 Stunden** inkl. Pausen. Er ist ein erster Einstieg in Thema und Technik und für kleine, abgeschlossene Bauprojekte geeignet.

Der **2-tägige Workshop** dauert ca. **2 × 5–6 Stunden** inkl. Pausen und beinhaltet mehr Zeit für Planung, Rollenverteilung, Vertiefung und evtl. Präsentation. Dabei ist der Bau von komplexeren Kulturwelten möglich.

Für einen gelingenden Ablauf sind folgende Rahmenbedingungen hilfreich:

- einen Raum mit ausreichend Arbeitsplätzen, Strom, Internetzugang und ggf. Beamer
- ausreichend Geräte mit Minecraft-Zugang (siehe: *Minecraft-Client einrichten*)
- Zeit für Technik-Check, unerwartete Fehler, Ankommen und Pausen

Mindestens ebenso wichtig wie die Technik ist das Verständnis der Fachkräfte: Sie sind Begleitende und Moderierende, die den Fokus des Workshops im Blick behalten, Fragen stellen, Impulse geben und zu Reflexionen anregen. Sie müssen nicht alle technischen Lösungen parat haben, sondern können bewusst Verantwortung an die Gruppe abgeben (« Wer kennt sich aus? Wer kann hier helfen? »).

Praxistipp:

Teilnehmenden fällt es leichter, Spielfigur und Person zuzuordnen, wenn auf dem Laptop der Avatarnamen oder sogar ein Bild der Figur sichtbar ist. Heißt ein Account zum Beispiel »Shrek123«, kann auf dem Gehäuse des Laptops ein Bild von Shrek gezeigt werden.

Umgekehrt lassen sich die Realnamen ins Spiel einfügen: Über jeder Spielfigur ist im Spiel der Spielname zu sehen. Durch Hinzufügen von Realnamen als Teamnamen erscheint über der Spielfigur ein Doppelname aus Realnamen und Accountnamen. Auf diese Weise müssen Accountnamen nicht für jeden Workshop aufwendig angepasst werden. (Weitere Informationen zu Operatorbefehlen unter **Rollenverteilung: Wer darf was?**)

Ziele

Wir laden dazu ein, den Titel unseres Baukastens wörtlich zu nehmen und mit den Teilnehmenden Kulturwelten zu bauen, zu verändern und gemeinsam weiterzudenken. Kulturwelten sind gestaltete Erfahrungsräume, in denen Menschen ausdrücken, was ihnen wichtig ist – durch Orte, Geschichten, Symbole und Formen des Zusammenlebens. In Minecraft werden diese Vorstellungen sichtbar, weil Kinder und Jugendliche ihre Ideen von Kultur, Zugehörigkeit und »so wollen wir leben« buchstäblich bauen und begehbare machen. Eine Zielsetzung bei der Planung des Workshops kann hilfreich sein, um die Richtung vorzugeben und Interesse bei den Teilnehmenden zu wecken.



Abbildung 1 – Die Welt in einem Dorf – Projekt Niebüll

Kulturelle Ziele: Kulturwelten bauen – Kultur sichtbar machen.

Kulturelle Ziele beschreiben die beabsichtigten Wirkungen Kultureller Bildung: Kinder und Jugendliche erleben ästhetisch, drücken sich kreativ aus und nehmen kulturell teil – indem sie eigene Ideen gestalten, Bedeutung aushandeln und ihre Ergebnisse gemeinsam reflektieren. Die folgende Aufzählung zeigt beispielhaft, wie das in Minecraft-Projekten aussehen kann:

- reale Orte nachbauen, z. B. »Unser Lieblingsplatz«, »Unsere Schule«...
- imaginäre oder zukünftige Orte, z. B. »Die Bücherei der Zukunft«, »Das automatische Rathaus«, »Schloss Hogwarts«. ...
- ganze Kulturorte/Baustile aus allen Teilen der Welt zusammentragen, z. B. »Die Welt in einem Dorf«,
- historische Gebäude in Zeitlinien sichtbar machen, z. B. »The Red Line – von der Steinzeit in die Zukunft.«
- Bauwettbewerb »Gemeinsam gegeneinander«: Die Gruppe wählt sich eine mehrteilige Aufgabe und baut in Kleingruppen z. B. eine Sportart/ein Hobby – ein Geheimnis – einen schönen Urlaub, alternativ: eine Freizeitgestaltung/Freizeitpark – ein schönes Haus – alte Geschichte – Fantasieort...
- weitere Projektideen, z. B. »Unsere Stadt der Geschichte(n)«, »Museum der Lieblingsdinge«, »Klangstadt – eine Stadt voller Musik«, »Kulturhaus für alle«, Adaptionen zu bekannten Sendungen »Minecraft sucht den Superstar«...

Ganz nebenbei erwerben die Kinder und Jugendlichen beim begeisterten Spielen klassische Medienkompetenzen praktisch im Vorübergehen:

- **Medienkritik**, indem Kinder und Jugendliche über die Darstellungen, Regeln und Machtverhältnisse im Spiel ins Gespräch kommen und Gaming als Teil von Kultur reflektieren;
- **Medienkunde**, indem sie grundlegendes Wissen über Minecraft, Plattformen, Zugänge und Begriffe erwerben;
- **Mediennutzung**, indem sie das Spiel bewusst und zielgerichtet als Werkzeug der kulturellen Bildung einsetzen und gemeinsam Nutzungsregeln aushandeln;
- **Mediengestaltung**, indem sie eigene Kulturwelten, Orte und Geschichten in Minecraft entwerfen und gestalten.

Kooperation und Teamarbeit lassen sich im Spiel ebenso erproben wie kommunikative Fähigkeiten stärken und Selbstwirksamkeit erleben. Das gemeinsame Projekt lässt die Teilnehmenden Respekt und Vielfalt wahrnehmen, indem sie es dreidimensional erleben, statt nur zuzuschauen.

Ablaufvorschlag: 1-tägiger Workshop

Unsere Empfehlung für einen eintägigen Workshop ist, ein kleines, abgeschlossenes Projekt zu wählen, das zum zeitlichen Umfang und zum Thema passt. Das Arbeiten im kreativen Modus ermöglicht eine Zeitersparnis bei der Ressourcenbeschaffung (siehe Kapitel: *Minecraft Spielmodus – Kreativ oder Überleben?*).

Zeitlicher Ablauf im Überblick (Gesamtdauer 6 Stunden)

Einstiegsphase

- Ankommen, Kennenlernen und Warm-up (ca. 30 Minuten)
- Einstieg ins Thema – Was machen wir heute? (ca. 30 Minuten)
- Einführung Minecraft – Regeln und Absprachen (ca. 30 Minuten)

Arbeitsphase

- Kreative Bauphase inkl. Pausen (ca. 180 Minuten)
- Präsentation und Rundgang durch die Welt (60 Minuten)
- Reflexion und Abschluss (ca. 30 Minuten)

Ablauf im Detail

Ankommen, Kennenlernen, Warm-up

- freie Sitzplatzwahl
- Kennenlernspiel mit Minecraft-Themen: z. B. »Ich heiße ..., mein Lieblingstier bei Minecraft ist ..., mein Lieblingsblock bei Minecraft ist ..., welchem Minecraft-Monster möchte ich nicht begegnen ...«
- Warm-up mit Minecraft-Sound-Ratespiel, Anleitung unter *Checklisten*

Ziel: Gruppe ankommen lassen, Kennenlernen und Aktivierung mit Minecraft

Einstieg ins Thema – Was machen wir heute?

- Thema vorstellen und eine Vision skizzieren: »Heute geht es um ›Smart City Minecraft – Das automatische Rathaus«. Was ist eigentlich ein Rathaus, was passiert dort, wart ihr schon mal in einem? Stellt euch vor, wir bauen am Ende ein Rathaus, in dem ganz viel schnell und automatisch abläuft.«
- Die Gruppe einbeziehen: Gemeinsam Ideen sammeln, wie dieses Ziel erreicht werden könnte. Welche Bereiche braucht ein Rathaus? Was könnte man automatisieren? Erste Ideen und Skizzen auf Smartboard, Flipchart o. Ä. festhalten.
- Brücke zu Minecraft schlagen. Kurz gemeinsam überlegen: Welche Funktionen eines echten Rathauses lassen sich in Minecraft nachbauen? Wo könnten Hebel, Knöpfe, Redstone oder Druckplatten eine Rolle spielen?

Ziel: Gruppe möchte gemeinsam am Thema arbeiten und bringt eigene Ideen ein

Einführung Minecraft – Regeln und Absprachen

- Technik-Check: Wie logge ich mich ein, wie steuere ich meine Figur und interagiere mit den Blöcken? Weitere Informationen dazu im Cheatsheet bei den **Checklisten**.
- Technische Schwierigkeiten: Kindern und Jugendlichen zeigen, wie sie bei typischen Problemen selbstständig reagieren können. Wird jemand vom Server getrennt, gilt: Ruhe bewahren, erneut einloggen und erst bei wiederholten Problemen Unterstützung holen. Das stärkt Selbstständigkeit und entlastet die Fachkraft im Workshop-Alltag. Weitere Informationen unter **Verbindungsabbruch**.
- Erste Bauimpulse auf dem Server: Baue eine kleine Pyramide oder ein kleines Haus, um sich an die Steuerung zu gewöhnen
- Festlegen von Regeln: Wir zerstören **nicht** mutwillig. Wir melden, wenn versehentlich etwas kaputtgemacht wurde. Wir spielen uns keine Streiche, z. B. Fallen bauen. Das Einstellen bestimmter Spielregeln per Befehl ist sinnvoll. Weitere Informationen unter **Spielregeln per Befehl**

Ziel: eine gemeinsame technische Grundlage schaffen, Regeln festlegen, Berührungsängste abbauen

⚠ Verbindungsabbruch

Um gemeinsam auf einem Server zu spielen, wird ein stabiles Internet benötigt. Doch das ist Schwankungen unterworfen und kann dazu führen, dass die Verbindung während des Spiels getrennt wird. Doch nicht immer ist das Internet die Ursache der Schwierigkeiten. Der Reihe nach sind folgende Möglichkeiten hilfreich, die alle selbstständig von den Teilnehmenden durchgeführt werden können.

- Neu einloggen
- Spiel schließen und neu starten
- Worst-Case: PC-Neustart

Kreative Bauphase

- Rollenverteilung: Wer macht was?
- Die Gruppe arbeitet in Kleingruppen an einem Teil des Projekts
- Nach gemeinsamen Pausen kann kurz der aktuelle Stand und das weitere Vorgehen abgesprochen und immer wieder zum Thema zurückgeführt werden.
- Zeitpunkt für das Ende der Bauphase im Blick behalten

Ziel: Die Gruppe baut selbständig mit immer neuen Impulsen zum Thema, kooperativ in Kleingruppen, und trifft inhaltliche und ästhetische Entscheidungen.

Präsentation und Rundgang

- Gemeinsamer Rundgang durch die Welt: Jede Gruppe oder alternativ jede Person führt durch das eigene Werk, zeigt besondere Elemente, erklärt Entscheidungen,
- Rundgang wird über den Beamer übertragen und für alle sichtbar gemacht.
- Feedback der Gruppe: Was hat mir besonders gefallen? Wo könnte noch weitergebaut werden?
- Dokumentation: Screenshots ([ggf. [fn]] + [F2]-Funktionstaste im Spiel) der Werke

Ziel: Die gebauten Kulturräume sichtbar machen, Erzählmöglichkeiten geben, gegenseitige Wertschätzung fördern.

Reflexion und Abschied

- Reflexionsrunde mit Leitfragen: »Was war euch heute wichtig? Was wäre gut, wenn es das auch in unserer Stadt gäbe? Was hat euch Spaß gemacht? ...«
- Möglichkeiten: »Was können wir mit unserem Werk machen? Sichtbar machen für Kultur und Politik am Ort? Wie könnten wir es fortführen?« Kleine Dokumentation: Plakate, Fotos, Filme oder eine Ausstellung?
- Ideen und Anregungen für weitere Projekte sammeln

Ziel: Das Erlebte einordnen, Möglichkeiten aufzeigen, Ideen und Anregungen sammeln

Hinweise zum Anpassen

- Zeitdruck herausnehmen:
Lieber ein kleineres, gut abgeschlosseneres Bauprojekt als zu groß gedacht.
- Niveau der Aufgabe anpassen:
Für Gruppen mit wenig Minecraft-Erfahrung sind eher einfache Gebäude und klare Aufgaben, für erfahrenere Gruppen dürfen es komplexere Kulturwelten sein.
- Heterogene Gruppen nutzen:
Fortgeschrittenere Spielende bewusst in unterstützende Rollen (Coach) bringen, statt sie nur komplexer bauen zu lassen.
- Thema im Fokus behalten:
Es geht nicht nur um »schön bauen«, sondern immer wieder die inhaltliche Ebene sichtbar machen: Warum so? Wofür das? Was passiert dort?

Ablaufvorschlag: 2-tägiger Workshop

Zeitlicher Ablauf im Überblick (Gesamtdauer 2 x 6 Stunden)

Tag 1

- Ankommen, Kennenlernen und Warm-up (ca. 45 Minuten)
- Einstieg ins Thema – Was machen wir heute? (ca. 45 Minuten)
- Einführung Minecraft – Regeln und Absprachen (ca. 40 Minuten)
- Kreative Bauphase inkl. Pausen (ca. 200 Minuten)
- Aktueller Stand – Planung für Tag 2 (ca. 30 Minuten)

Tag 2

- Wiedereinstieg, Rückblick und Mini-Warm-up (ca. 45 Minuten)
- Kreative Bauphase inkl. Pausen, eigene Dokumentation (ca. 200 Minuten)
- Präsentation und Rundgang durch die Welt (ca. 70 Minuten)
- Reflexion und Abschluss (ca. 45 Minuten)

Vorteile des 2-tägigen Workshops sind:

- die im 1-Tages-Format beschriebenen Ziele vertiefen,
- mehr Raum für Planung und Konzeption geben,
- Rollen und Verantwortlichkeiten in den Gruppen bewusster verteilen,
- sowie Zeit für Ausgestaltung, Feinarbeit und Dokumentation schaffen.
- Möglicherweise lässt sich auch die Präsentation stärker ausbauen, z. B. in einer kleinen analogen oder digitalen Fotoausstellung der Kulturwelten.

Ablauf im Detail – Tag 1

Ankommen, Kennenlernen, Warm-up

Wie im 1-tägigen Workshop beschrieben, mit mehr Zeit für Austausch.

Ziel: Gruppe ankommen lassen, Kennenlernen und Aktivierung mit Minecraft

Einstieg ins Thema – was machen wir heute?

- Thema vorstellen und eine Vision skizzieren:
Heute geht es um ›Die Welt in einem Dorf‹. Alle Menschen bauen unterschiedliche Unterkünfte. Was haben diese Häuser gemeinsam, worin unterscheiden sie sich? Wäre es nicht großartig, wenn wir so viele unterschiedliche Häuser der Welt in einem Dorf zusammenbringen könnten?
- Die Gruppe einbeziehen:
Gemeinsam sammeln, wie dieses Ziel erreicht werden könnte. Wer kennt unterschiedliche Baustile, wer möchte welche Unterkunft bauen? Teilnehmende können eine kurze Recherche machen. Erste Ideen und Skizzen auf Smartboard, Flipchart o. Ä. festhalten.
- Brücke zu Minecraft schlagen:
Kurz gemeinsam überlegen: Baustile lassen sich nicht einfach in die eckige Bauwelt von

Minecraft übernehmen. Wie lassen sich Bögen, Rundungen, Dekorationen in Minecraft darstellen? Kreative Lösungen sind hier gefragt.

Ziel: Die Gruppe möchte gemeinsam am Thema arbeiten und bringt eigene Ideen und Recherchen ein

Einführung Minecraft – Regeln und Absprachen

Wie im 1-tägigen Workshop beschrieben mit der Erweiterung:

- Längerer Bauimpuls zum Eingewöhnen: Alle dürfen sich zunächst eine eigene Unterkunft bauen, oft ist dies ein Grundbedürfnis im Spiel.

Kreative Bauphase

Wie im 1-tägigen Workshop beschrieben mit einer Erweiterung:

- Planungsphase – Die Gruppe skizziert ihren Entwurf.
- Gemeinsame Infrastruktur? Werden gemeinsame Straßen und zentrale Gebäude benötigt? Wie teilen wir unsere Welt auf? Welche weiteren Bauten werden benötigt? Welche Baustile wählen wir aus?
- Neben den gemeinsamen Pausen können die Kleingruppen eigenverantwortlich arbeiten und selbst ihr Arbeits- und Pausentempo bestimmen.

Zusammenfassung Tag 1 – was machen wir morgen?

- Reflexionsrunde und zeitliche Einordnung der geplanten Projekte des Folgetages
- Sicherstellen, dass alle denselben Wissensstand haben und mit einem gemeinsamen Verständnis in den nächsten Tag gehen
- Bei noch freier Zeit am Tagesende: Die Teilnehmenden können im Abenteuermodus ihre Gebäude bespielen und z. B. Verstecken spielen. In diesem Spielmodus können sie nicht unbeabsichtigt Blöcke zerstören (weitere Informationen unter dem Punkt: Minecraft Spielmodus – Kreativ oder Überleben?).

Ziel: Alle Kleingruppen erzählen über ihren aktuellen Baustand und ihre Ideen für den folgenden Tag, sodass eine gemeinsame Basis für die weitere Arbeit entsteht.

Ablauf im Detail – Tag 2

Wiedereinstieg, Rückblick und Mini-Warm-up

- Wiedereinstieg – eine kurze Runde zum Thema »Was hast du gestern gebaut? Was ist heute dein/unser Ziel?«
- Mini-Warm-up »Minecraft-Quiz«, Anleitung und Quizfragen bei den Checklisten
- Kreative Bauphase inkl. Pausen, eigene Dokumentation

Ziel: Rückblick und Ausblick auf den heutigen Tag

Kreative Bauphase inkl. Pausen, eigene Dokumentation

- Bauplanung und Architektur: Stimmen Wege, Strukturen, Gebäude?
- Gestaltung und Atmosphäre: Wie passen Farben, Materialien und Details?
- Funktion und Zugänglichkeit: Was kann man hier tun, wofür ist das nützlich, wie ist der Zugang?
- Dokumentation: Mit Screenshots (mit der Funktionstaste [ggf. fn] + [F2] lässt sich ein Screenshot erstellen) werden Bauphasen und Lieblingsorte fotografiert.
- Vorbereitung der Präsentation: Wer erzählt was beim Rundgang?
- Die Fachkräfte achten darauf, dass jede Person einen Platz findet und unterschiedliche Fähigkeiten sichtbar werden

Ziel: Die Gruppen arbeiten vertieft an ihren wechselnden Projekten und dokumentieren ihre Bauphasen und Lieblingsorte selbst

Präsentation und Rundgang durch die Welt

- Jede Kleingruppe erhält eine feste Zeit, um ihre Kulturwelt vorzustellen
- Andere dürfen Fragen stellen und Feedback geben
- Variante: Externe Gäste (andere Gruppen, Eltern oder Vertreter der Einrichtung) werden zum Abschluss eingeladen, Präsentation wird über den Beamer übertragen.

Ziel: Jede Kleingruppe präsentiert ihren Bauabschnitt, gegenseitige Wertschätzung

Reflexion und Abschluss

- »Wäre ein solcher Ort wünschenswert?«
- »Was fehlt noch? Was hättet ihr euch noch gewünscht?«
- »Wie könnten wir mit dieser Welt weiterarbeiten?« z. B. in einer Ausstellung oder in einem Folgeprojekt
- Abschlussrunde und Verabschiedung

Ziel: Vertiefte Reflexionsrunde

Minecraft: Java Edition – Technisches Setup

Minecraft ist ein Computerspiel, welches sowohl für Computer als auch für Smartphones und Konsolen herausgebracht worden ist. Für unsere Workshops verwenden wir die Minecraft: Java Edition, welche ausschließlich mit Laptops und Computern funktioniert.

Das Handbuch – minecraft.wiki

Eine große Wissensquelle für alles rund um das Thema Minecraft bietet die Webseite minecraft.wiki, nicht zu verwechseln mit *minecraft.fandom.com*, die wir nicht empfehlen. Es existiert auch eine deutsche Version, unter de.minecraft.wiki.

Minecraft.wiki im Allgemeinen bietet eine große Auswahl an Erklärungen, Details und hilfreichen Informationen. Sollten Fragen bezüglich des Spiels entstehen, kann vieles das minecraft.wiki beantworten. Von einzelnen Spielelementen bis hin zu konzeptionellen Fragen!

Technik im Einsatz

Minecraft: Java Edition kann **nicht** lokal zu zweit gespielt werden (geteilter Bildschirm). Das bedeutet, dass jede*r Teilnehmende*r und auch jede Assistenz-/Leitungskraft, die aktiv teilnehmen möchten, folgende Mindestvoraussetzungen erfüllen muss:

- Einen Windows-PC/Laptop oder Mac
- Einen Minecraft: Java Edition-Account (pro Spieler 1 Account, keine parallele Nutzung möglich)
- Minecraft-Launcher-Anwendung (über diesen sollte Minecraft: *Java Edition* vorab installiert werden)
- Einen aktiven Internet-Zugang (1 bis 2 Mbit/s pro Benutzenden)
- Eingabegeräte wie eine Tastatur und eine Computermaus, falls nicht bereits im Gerät integriert

Information

Von der Nutzung des bei Laptops integrierten Touchpads/Trackpads wird abgeraten, aufgrund der komplexeren Handhabung in dem Spiel-Szenario. Es wird empfohlen, eine externe Computermaus anstelle des Trackpads zu verwenden.

Der Server: Die gemeinsame Zusammenarbeit

Der gemeinsame Ort: unser digitaler Projektraum

Für unser Vorhaben konzentrieren wir uns vollständig auf den **Mehrspieler-Modus** der Minecraft: Java Edition. Man kann sich den benötigten Minecraft-Server dabei vorstellen wie einen **digitalen Seminar- oder Klassenraum**: einen festen Ort, den wir vorbereiten und gestalten, damit die Gruppe dort gemeinsam an ihren Kulturwelten arbeiten kann.

Dieser Server ist die zentrale Schnittstelle. Er stellt nicht nur die Welt bereit, in der gebaut wird, sondern bietet der pädagogischen Leitung auch die notwendigen Werkzeuge (»Plugins«), um das Geschehen zu moderieren und den Rahmen vorzugeben.

Der Server-Anbieter: Wo findet unser Projekt statt?

Um diesen digitalen Raum zu nutzen, muss er technisch bereitgestellt (»gehostet«) werden. Hierfür gibt es verschiedene Wege, je nachdem, wie tief man in die Technik einsteigen möchte:

- Die »Do-It-Yourself-Variante« (z. B. **Nitrado**): Es gibt große Anbieter wie Nitrado, bei denen man Server kostengünstig mieten kann. Dies ist vergleichbar mit dem Anmieten eines leeren Raumes: Man hat die volle Freiheit, muss aber die gesamte Einrichtung (Installation der Server-Software, Einrichtung der Plugins, Konfiguration) selbst übernehmen. Dies erfordert technisches Vorwissen und Zeit für die Vorbereitung.
- Die **Startklar-Variante (MineSpace.cloud)**: Um technische Hürden abzubauen, haben wir MineSpace.cloud selbst ins Leben gerufen. Aus unserer eigenen Praxis heraus bieten wir eine Lösung an, die speziell für den pädagogischen Einsatz optimiert ist. Wir sind stolz darauf, eine Umgebung geschaffen zu haben, in der keine Zeit für komplexe Installationen verloren geht, sodass mit der Gruppe direkt gestartet werden kann. Die für unsere Methoden notwendigen Erweiterungen und Sicherheitsstandards sind hier bereits vorbereitet, sodass pädagogische Projekte sofort umsetzbar sind.

Einrichten des Servers: Unser digitales Klassenzimmer

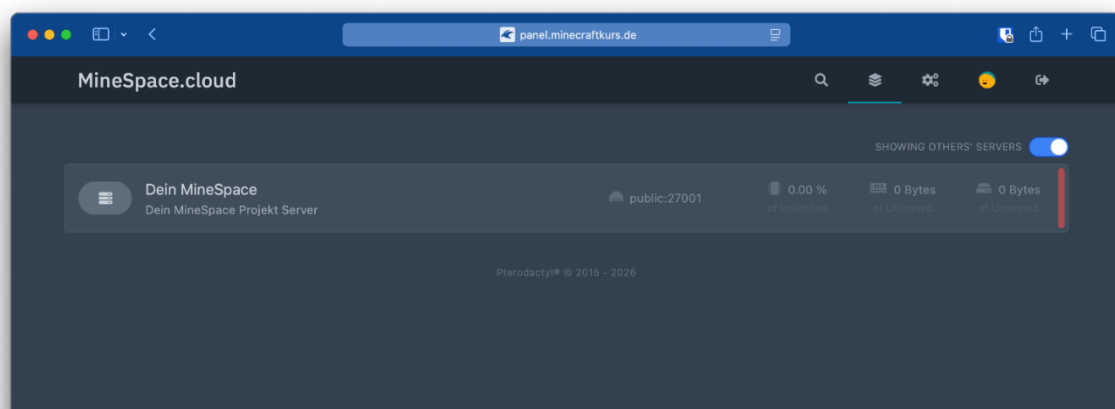


Abbildung 2 – Unser digitales Klassenzimmer

Wir gehen davon aus, dass uns ein funktionierender Server übergeben wurde, beispielsweise durch MineSpace.cloud. Nun stehen wir vor dem digitalen Klassenzimmer und können direkt starten. Dafür nutzen wir die **Konsole** (Abbildung 4) – das ist das Cockpit, die Kommandozentrale unseres Servers. Hier haben wir die volle Kontrolle.

- Mit der **Navigationsleiste** zwischen den verschiedenen Bereichen umschalten, z. B. die **Konsole**.
- Diese **Kontrolleinheit** lässt uns den Server **hochfahren**, **neustarten** und wieder **herunterfahren**.
- Die **Echtzeit-Konsole** zeigt uns alles live an, z. B. wenn jemand eine Nachricht abschickt.

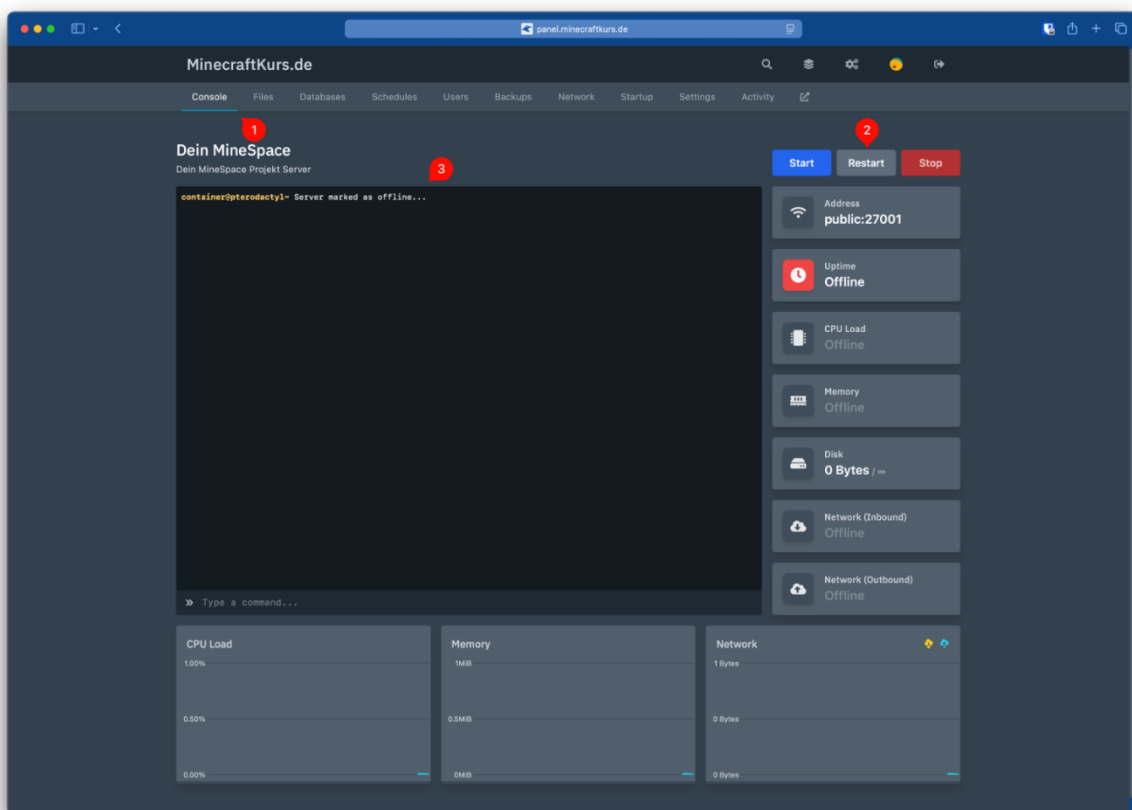


Abbildung 3 – Unsere Konsole

Schauen wir uns gemeinsam an, wie der Server, unser digitales Klassenzimmer, in Aktion aussieht. Nachdem wir in unserer **Kontrolleinheit** (2) auf »Starten« geklickt haben, fährt der Server jetzt hoch. Nach bereits kurzer Zeit ist der Server einsatzbereit, und das Panel sieht ab jetzt wie folgt aus (Abbildung 5):

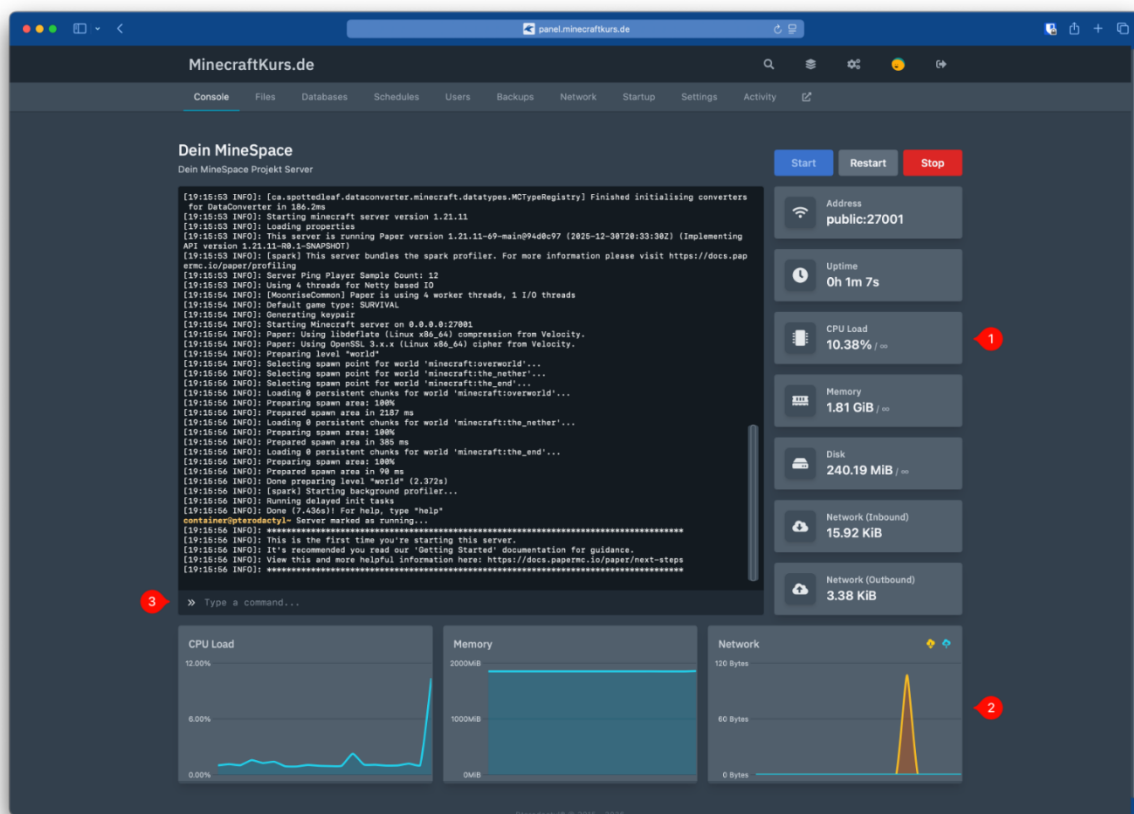


Abbildung 4 – Unser Kontrollpanel

Auf **rechten Seitenleiste** (1) können wir den technischen Zustand des Servers betrachten. Z. B. die **Serverauslastung** unter »CPU Load«. Sollte diese zwischenzeitlich über 100 % steigen, ist das jedoch kein Drama. Bei dauerhafter Auslastung kann dies das Spielgeschehen jedoch beeinflussen. Außerdem sehen wir ein paar **Graphen zur Auslastung** (2) des Servers im unteren Bereich der Konsole.

Das wichtigste Feld ist die **Eingabekonzole** (3). Während oberhalb eine Ausgabekonzole vorhanden ist, gibt es hier unter »Type a command...« eine Eingabezeile, die die Kommunikation mit dem Server ermöglicht. Damit können wir beispielsweise festlegen, wer die Server-Leitung hat, wer momentan keinen Zugriff auf den Server hat und vieles mehr.

Rollenverteilung: Wer darf was?

Bevor es losgeht, müssen wir unterscheiden: Wer leitet an und wer macht mit?

- **Die Kursleitung (Operator/OP):** Das ist die Kursleitung. Diese hat »Hausrecht«, kann fliegen, teleportieren, Regeln ändern und Störenfriede herauswerfen – mittels **Befehlen**.
- **Die Teilnehmenden (Spieler*innen):** Das sind die Jugendlichen. Sie können bauen, laufen und chatten, haben aber keinen Zugriff auf die Technik im Hintergrund.

So wird man zur*m »Chef*in« (Operator): Damit der Server weiß, dass man die Leitung hat, muss man sich einmalig über die Konsole diese Rechte geben.

- Sammeln der Minecraft-Namen aller Leitungs-Personen (z. B. »Fruzz«).

- In die **Konsole** (1) folgenden Befehl eingeben: `/op Fruzz` und dann mit **Entertaste** bestätigen (Abbildung 6)
- Ab jetzt hat dieser Account volle Rechte (sobald er sich einloggt).

Tip: Sollte jemandem das Recht entzogen werden müssen, benötigt es : `/deop Minecraft-Name`

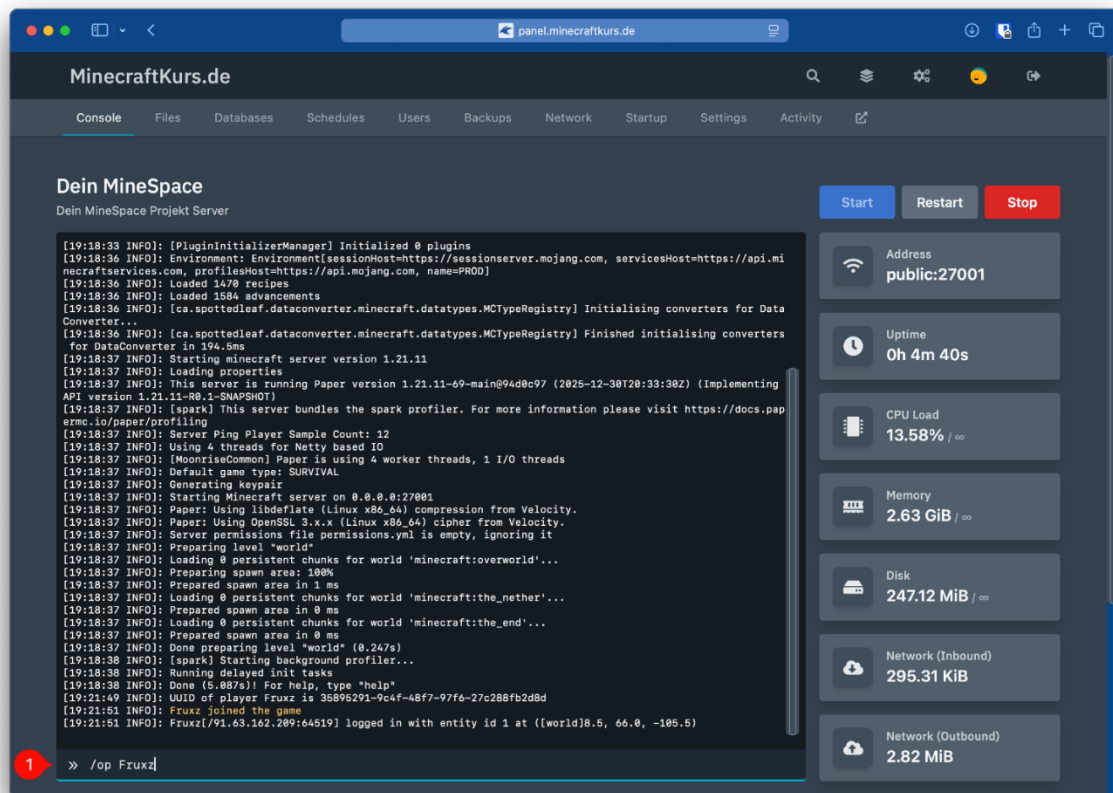


Abbildung 5 – Befehlseingabe

Die Whitelist: »Heute geschlossene Gesellschaft«

Damit keine Fremden in das Projekt platzen, wird die Gästeliste aktiviert. Nur wer auf der Liste steht, kommt rein.

- **Tür abschließen:** `/whitelist on` eingeben. Jetzt ist der Server dicht.
- **Gästeliste füllen:** `/whitelist add Name` (z. B. `/whitelist add Fruzz`), um Teilnehmende freizuschalten.
- **Jemanden streichen:** Mit `/whitelist remove Name` wird der Zutritt wieder verwehrt.

Hinweis: Manchmal findet der Server einen Namen nicht. Whitelist kurz ausschalten (`/whitelist off`), Teilnehmer*in einmal beitreten lassen, und dann Whitelist wieder einschalten. Jetzt den Spielernamen mit `/whitelist add` zur Gästeliste hinzufügen

Diese [Befehle](#) kann man später, wenn man als Operator dem Server bekannt ist, auch im Minecraft-Chat eingeben und absenden. Dazu öffnet man im Spiel den **Chat** (1) mit der Taste **T**, gibt den gewünschten Befehl ein und bestätigt auch hier mit der **Entertaste** (Wie in Abbildung 7 zu sehen).



Abbildung 6 – Befehle im Spiel

Plugins: Werkzeuge für die Pädagogik

Was ist eigentlich ein Plugin?

Man kann sich Plugins vorstellen wie **Apps auf dem Smartphone**. Das Grund-Minecraft ist das Betriebssystem, aber erst die Apps (Plugins) bringen die speziellen Funktionen, die wir brauchen. Wir laden diese kleinen Zusatzprogramme herunter (als .jar-Datei) und schieben sie in den Ordner »plugins« auf dem Server.

Hier sind unsere Empfehlungen für Plugins, die eine entspannte Workshop-Atmosphäre bieten. Bis auf die Helferlein (Cubix & Vulcan) sind alle bei MineSpace.cloud bereits vorinstalliert:

- **CoreProtect** (Das Gedächtnis): Dies ist unser wichtigstes Werkzeug. Es funktioniert wie eine **Überwachungskamera** oder ein **Logbuch**. CoreProtect merkt sich jeden Schritt. Wenn ein Haus beschädigt wurde, können Sie genau nachsehen: *Wer hat wann welchen Block entfernt?* Und das Beste: Der Schaden lässt sich per Befehl einfach rückgängig machen.
- **FreedomChat** (Die Sicherheit): Verhindert, dass **Chat-Nachrichten** an **Microsoft** gemeldet werden können. Das schützt davor, dass Kinder wegen unbedachter Äußerungen ihren

kompletten Account verlieren. Wir moderieren selbst, statt Algorithmen entscheiden zu lassen.

- **Cubix & Vulcan** (Helferlein): Bieten weitere Werkzeuge für Spielspaß und **verhindern** unfaires Schummeln (Cheating).

Die Installation von Plugins

Die beste Plattform, um Plugins zu erhalten, ist derzeit modrinth.com (Abbildung 8). Unter **Inhalte entdecken** (1), in der Kategorie **Plugins** (2) können wir nach weiteren gewünschten Plugins **suchen** (3).

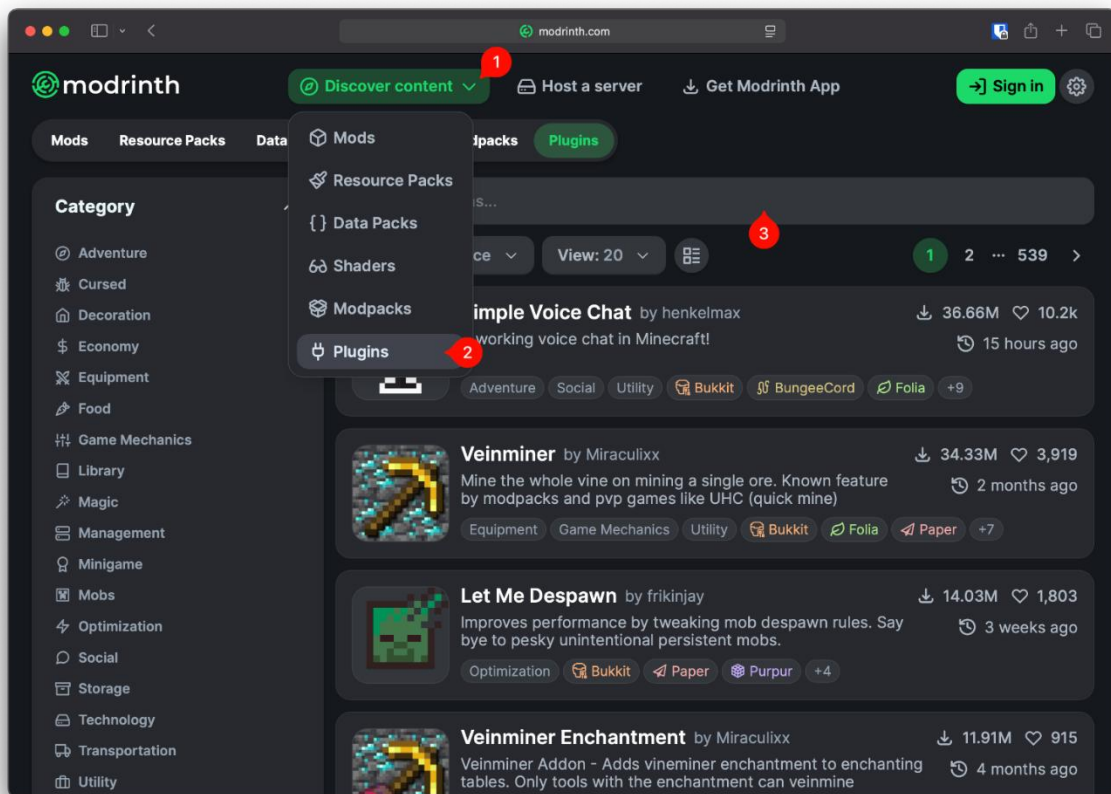


Abbildung 7 – Modrinth-Webseite

Mit einem der Beispiel-Plugins z. B. CoreProtect, erscheint in den Suchergebnissen dieser Eintrag mit 300 000 Downloads. Diese hohe Anzahl an Downloads gibt uns den Hinweis, dass es sich hierbei um das Original CoreProtect handeln könnte (Abbildung 9).

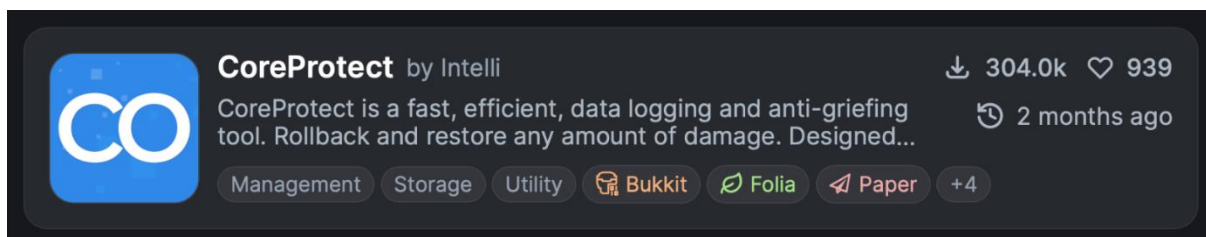


Abbildung 8 – CoreProtect

Nach einem Klick auf den Eintrag, öffnet sich die Detail- und Erklärungsseite (Abbildung 10). Wechseln wir auf **Versionen** (1), sehen wir die neusten Aktualisierungen. Direkt im ersten Eintrag können wir die passende Minecraft-Version (z. B. 1.21.10) und **Paper** finden. Paper ist die Server-Software auf die jeder MineSpace.cloud Minecraft-Server basiert. Wir können mit **Download** (2) die korrekte Version herunterladen.

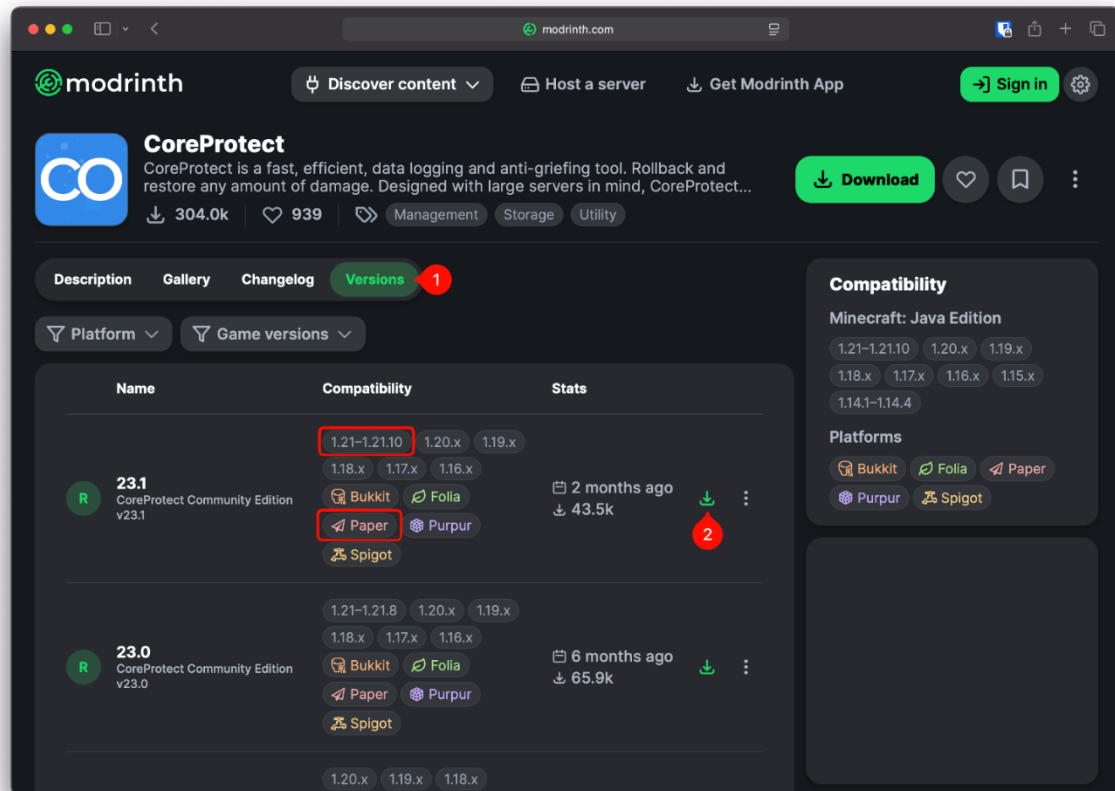


Abbildung 9 – Das passende Plugin

Alle Plugin-Dateien sind .jar-Dateien. Diese enthalten den Programmcode und sagen dem Server, was ihm hinzugefügt wird. Sammeln wir zunächst alle Plugins, und machen danach weiter mit dem Hochladen. Die Plugins in Form der .jar-Dateien können wir nun unter **Dateien** (1) in der Navigationsleiste des Panels, im Ordner **plugins** (2) hineinladen (siehe Abbildung 11):

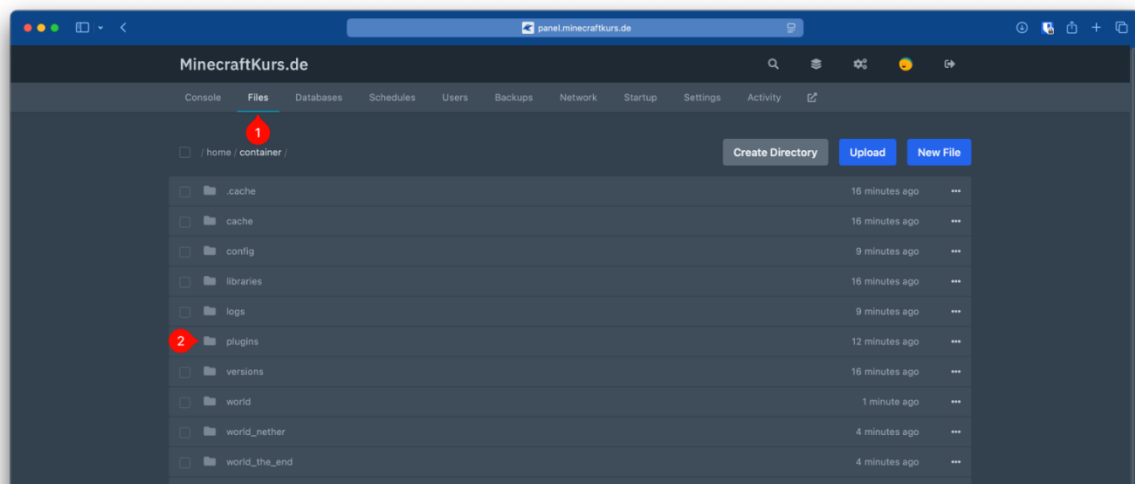


Abbildung 10 – Plugins auf dem Server speichern

Durch das Klicken auf **Upload** (1) und das Auswählen der gewünschten .jar-Plugin-Dateien können diese in den `plugins`-Ordner hochgeladen werden. Oder einfach durch Drag-and-Drop in den Ordner auf dem Panel gezogen werden (Abbildung 12). Sobald alle Uploads erfolgreich abgeschlossen sind, sind diese in der **Liste der Dateien** (2) sichtbar:

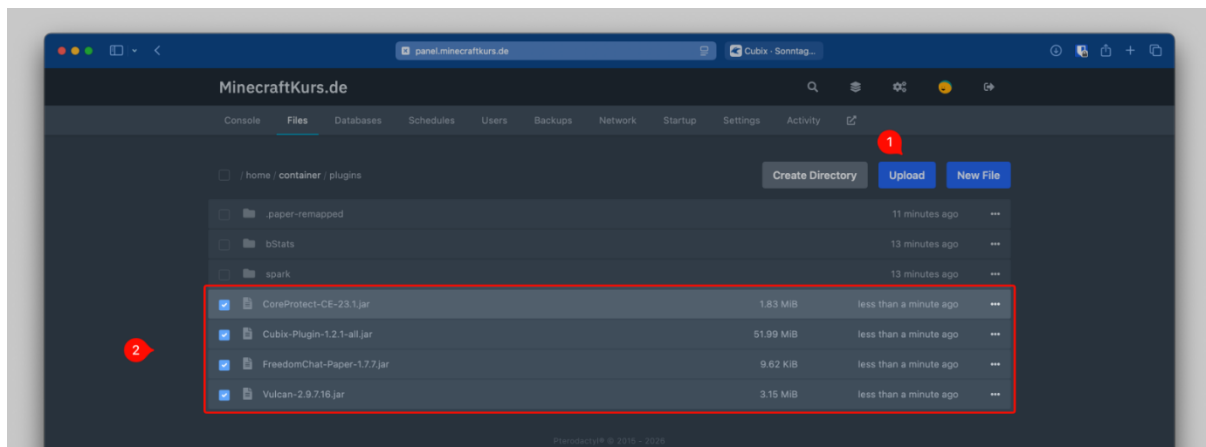


Abbildung 11 – Plugins fertig gespeichert

Nachdem wir unsere Plugins alle erfolgreich auf den Server geladen haben, sollten wir uns die Einstellungen ansehen. Diese bestimmen die Regeln und Maße unseres digitalen Klassenzimmers. Soll unser Klassenzimmer größer sein? Wie soll dieses aussehen? All das ist in der `server.properties`-Datei konfigurierbar (Abbildung 13). Diese Datei ist unter **Dateien** (1) in der

Liste aller **Datei** zu finden.

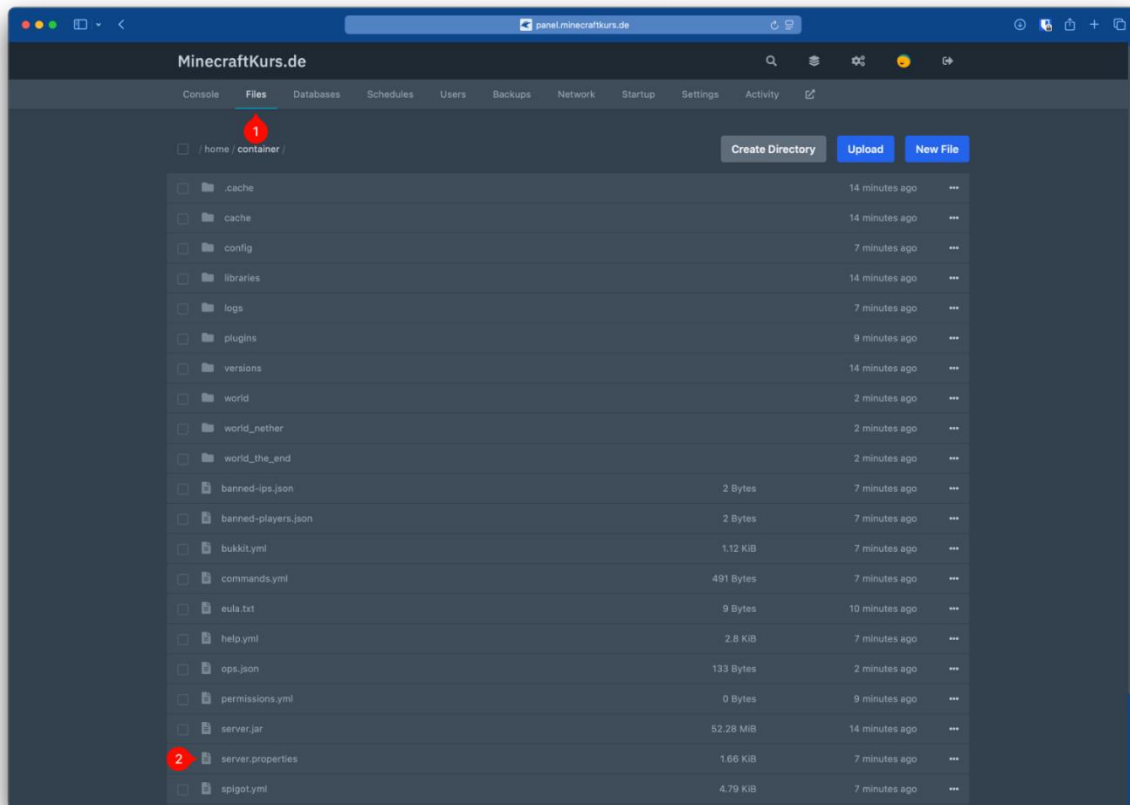


Abbildung 12 – Serverproperties

In dieser Konfigurationsdatei (Doppelklick auf die Datei) kann z. B. das **Spieler-Maximum** (1) geändert werden, wenn z. B. mehr als 20 Spieler gleichzeitig parallel auf dem Server spielen sollen (Abbildung 14). Sollten alle gewünschten Änderungen vorgenommen worden sein, kann mit **Inhalt speichern** (2) gespeichert werden. Erst danach sind unsere Entscheidungen dem Server bekannt:

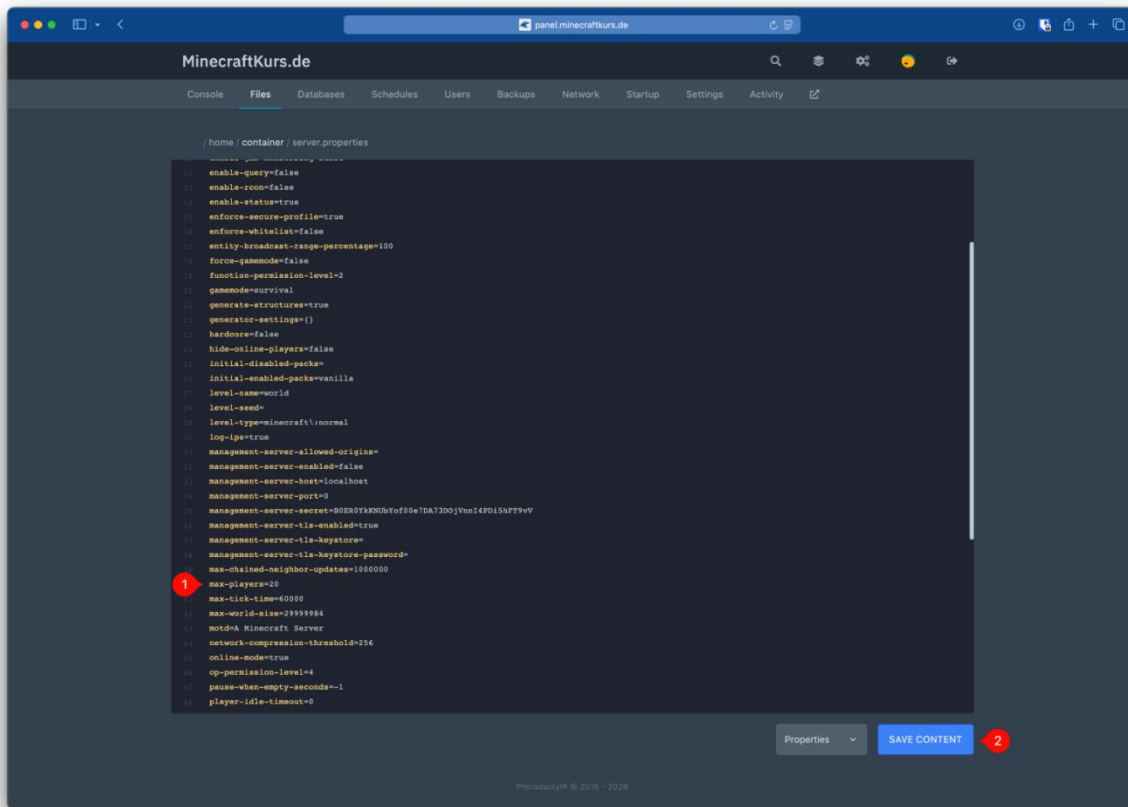


Abbildung 13 – Spieler-Maximum

Wichtig: Nach jeder Installation von Plugins oder Änderungen an den Einstellungen braucht der Server einen Neustart (Stop & Start im Panel unter *Console*), damit die Änderungen wirksam werden.

Auf geht's ins Abenteuer! Der Server läuft, die Türen sind für die Gruppe geöffnet und Sie haben die Schlüssel in der Hand. Viel Erfolg beim Bauen der Kulturwelten!

Den Minecraft-Client (Spielerzugang) einrichten

Installation

Zuerst muss der Minecraft-Launcher geladen werden. Dieser ist zu finden unter <https://www.minecraft.net/de-de/download> für macOS, Linux und Microsoft Windows (Abb. 15).

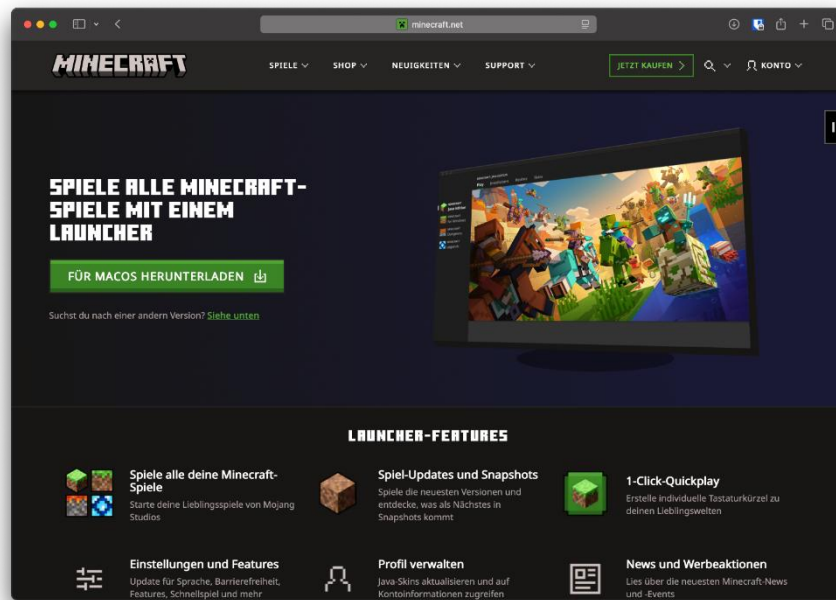


Abbildung 14 – Minecraft.net

Sobald der Installer heruntergeladen, ausgeführt und fertig installiert worden ist, erscheint ein Anmeldebildschirm. Dort ist das Anmelden mit dem Microsoft-Konto möglich, mit dem der Minecraft-Account gekauft worden ist (Abbildungen 16 und 17).

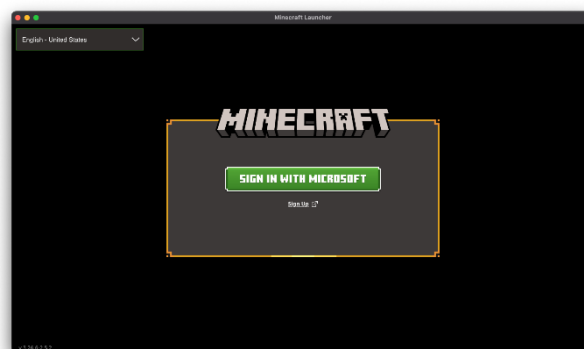


Abbildung 15 – Microsoft-Konto

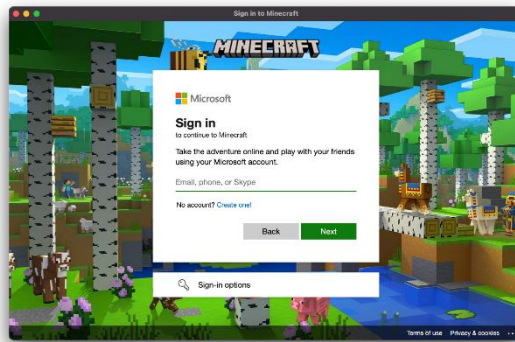


Abbildung 16 – Einloggen

Sobald die Anmeldung abgeschlossen wurde, finden sich Anwender*innen im eigentlichen Minecraft-Launcher wieder (Abbildung 18). In der linken Navigationsleiste lässt sich zwischen verschiedenen Editionen und Spielen von Minecraft wechseln. Auszuwählen ist für diesen Verwendungszweck **Minecraft: Java Edition**. Im mittleren Bereich kann man die Version wechseln (**hier die aktuelle 1.21.11**) und direkt mit »Play« oder »Spielen« das Spiel starten. Wir empfehlen, immer die möglichst aktuellste Version bereitzuhalten.

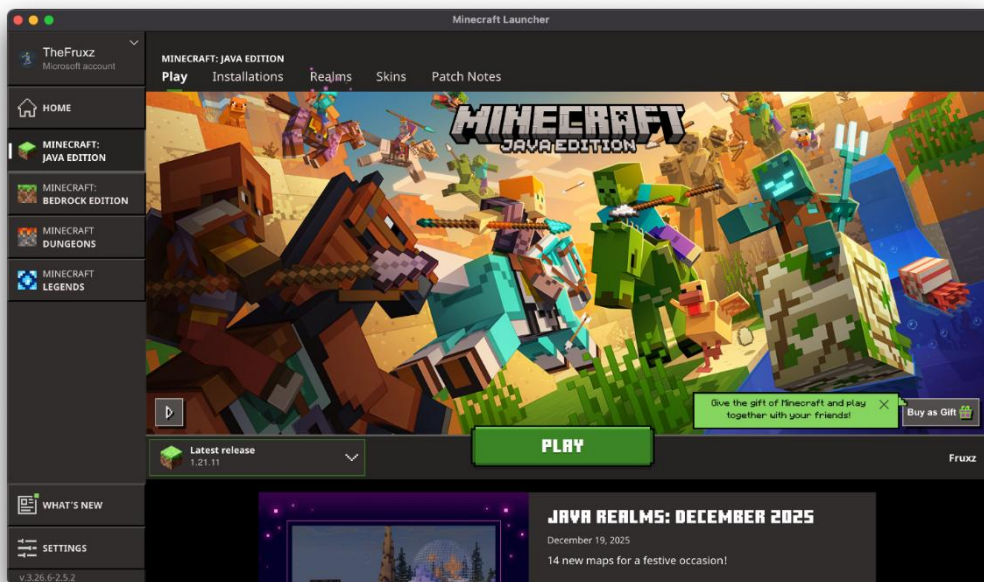


Abbildung 17 – Minecraft-Launcher: Java und Bedrock

Der Launcher im Überblick

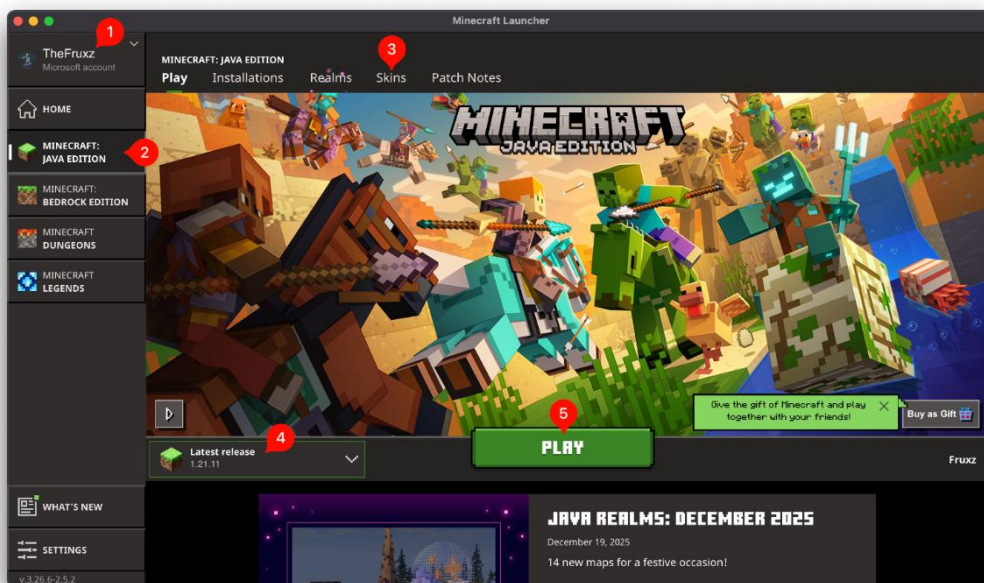


Abbildung 18 – Minecraft-Launcher im Überblick

1. Der Benutzername

Hier ist der Microsoft-Account-**Benutzername** zu sehen. Dies ist der Microsoft-Account, der angemeldet ist. Dieser ist jedoch von dem Minecraft-Accountnamen zu unterscheiden, der unten rechts in der dunkelgrauen Leiste neben »Play« zu sehen ist. In diesem Fall ist der Microsoft-Account »TheFruXz« und der Minecraft-Account »FruXz«. Der Spieler ist dann unter »FruXz« im Spiel zu sehen.

2. Minecraft: Java Edition

In der linken Leiste sind die verfügbaren Editionen und Varianten von Minecraft aufgeführt. Die einzig für unsere Zwecke relevante Edition ist die **Minecraft: Java Edition**. Die Bedrock-Edition (auch als Windows-10-Edition bekannt) verwenden wir nicht. Minecraft Dungeons und Minecraft Legends sind hingegen vollkommen autonome Spiele anderer Genres.

3. Das Aussehen

Unter dem Reiter »Skins« in der oberen Navigationsleiste der Minecraft: Java Edition kann man das individuelle Aussehen des Spielers anpassen. Dies ermöglicht eine schnelle visuelle Identifizierung im Spiel. Sollte ein Workshop z. B. einen Spieler »PacMan« haben, kann ein Pac-Man-Skin dabei helfen, ihn schon durch reine visuelle Signale erkennbar zu machen.

Ein möglicher Anbieter ist [NameMC](#), um solche Skins zu laden oder direkt zu aktivieren. Problematisch ist jedoch die Einbindung von Werbungen, die unter Umständen auf Virus-Seiten weiterleiten. Deswegen ist eine Betreuung bei der Nutzung von Skin-Seiten ratsam. Auch eine von MineSpace.cloud betriebene werbefreie und kinderfreundliche Skin-Plattform unter [mcskins.app](#) ist geplant.

4. Die Version

Minecraft ist ein Spiel, welches stetig weiterentwickelt wird. So werden in einem Jahr schon mehrere Minecraft-Versionen und Überarbeitungen veröffentlicht. Standardmäßig ist ausgewählt, dass immer die neueste Minecraft-Version genutzt werden sollte. Das empfehlen wir ebenfalls, jedoch muss der Minecraft-Server dann laufend auf dem neuesten Stand gehalten werden!

5. Play / Spielen

Mit diesem Knopf startet das Spiel. ggf. wird ein kleines Update benötigt, was bei diesem Vorgang heruntergeladen und installiert wird.

⚠ Bitte bewahren Sie Ruhe!

Sobald der Launcher fertig ist und an das Spiel übergibt, gibt es einen **kurzen Moment**, wo sich der Launcher selbst schließt und **erst ein paar Sekunden später** das Spielladenfenster auftaucht. Dies kann unter Umständen kurz verwirren, ungeduldige Spieler starten daher den Launcher oft ein weiteres Mal. Also: » Finger weg vom Launcher Eck!« ist die Devise!

Der erste Start

Welches Fenster ist welches?

Ersteinrichtung

Einmalig zum ersten Start von **Minecraft: Java Edition** zeigt das Spiel Möglichkeiten für Bedienungshilfen (Abbildung 22). Sollten diese Funktionen, wie z. B. das Vorlesen von Texten oder bessere Darstellungsweisen, nicht gewünscht sein, kann man mit **Fortsetzen** (1) überspringen.



Abbildung 21 – Minecraft Java einrichten

Das Hauptmenü

Nach jedem Start von **Minecraft: Java Edition** landet man im Hauptmenü (Abbildung 23). Dies ist der Einstiegspunkt, wo die verschiedenen Varianten, wie Einzelspieler, Mehrspieler und Realms sichtbar sind.

- Unter **Singleplayer / Einzelspieler** können Spieler ihre eigenen Welten erstellen und spielen
- Unter **Multiplayer / Mehrspieler** kann man sich mit Servern, wie Kurs- und Workshop-Servern verbinden
- Unter **Minecraft Realms** die von Mojang verwalteten kostenpflichtigen Realms ansteuern
- Mit der **kleinen Lupe mit dem Globus** lässt sich die Sprache des Spieles einstellen. Auf der gegenüberliegenden Seite wartet **die kleine Figur**, die für Bedienungshilfen bereitsteht.
- Unter **Options / Optionen** lassen sich Eigenschaften, wie Tastenbelegung oder Musiklautstärke ändern
- Unter **Quit Game / Spiel verlassen** kann man das Spiel sofort beenden.



Abbildung 22 – Minecraft Java Hauptmenü

Das »Mehrspieler«-Menü

Im Mehrspieler-Menü können wir uns mit einem Minecraft-Server verbinden (Abbildung 24). Entweder wählen wir die **Direktverbindung** (1) und geben nur unsere Server-IP zum schnellen Verbinden ein, oder wir benutzen, **Server hinzufügen** (2) (empfohlen) und erstellen somit einen dauerhaften Eintrag.

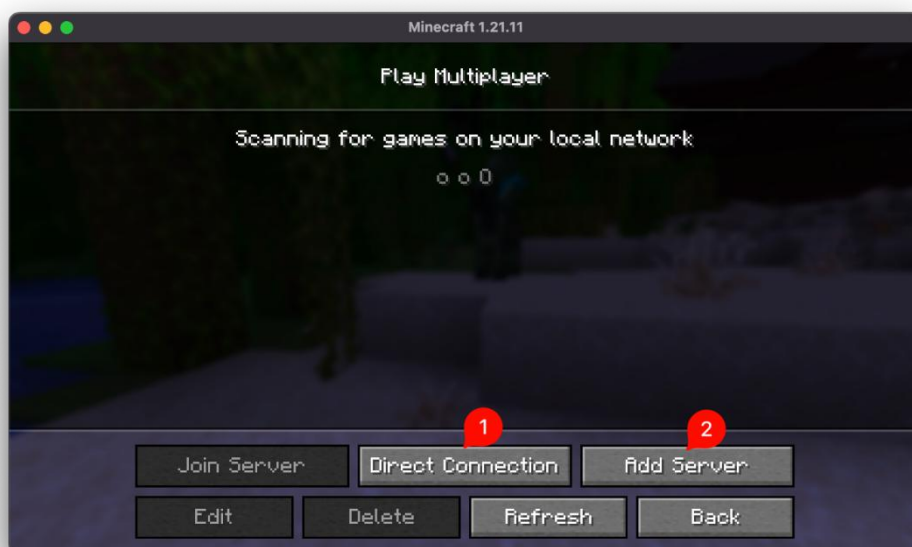


Abbildung 23 – Mehrspieler-Menü

Um einen dauerhaften Servereintrag abzuspeichern, können wir diesem Eintrag einen Alias-Namen geben, welcher von uns voll kreativ und vollkommen frei unter **Server Name** (1) gesetzt werden kann (Abbildung 25).

Die zweite Option **Server Adresse** (2) jedoch muss vollkommen korrekt eingegeben werden. Diese stellt die IP oder URL unseres Minecraft-Servers dar, welche vom Server-Anbieter nach einer Buchung bekannt gegeben oder angezeigt wird. z. B. `minecraftkurs.de`, um sich mit Cubix zu verbinden. Die Groß- und Kleinschreibung wird nach dem Internet-Standard nicht beachtet. Sollten alle Eingaben getätigt worden sein, können wir diese mit **Fertig** (3) bestätigen und somit speichern!

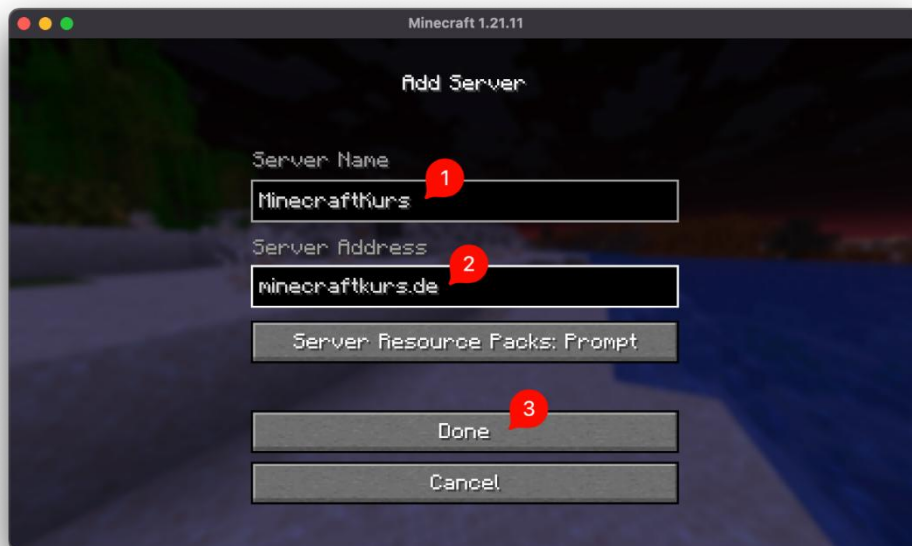


Abbildung 24 – Server hinzufügen

Das Resultat ist ein neuer Eintrag in der Server-Liste (Abbildung 26). Hier kann man die aktuelle und höchstmögliche Spieleranzahl in der rechten Ecke sehen. Eine vom Server selbst konfigurierte Beschreibung, ein Icon und den selbst gewählten Alias.

Um diesem nun beitreten zu können, kann man den Server anklicken und »Join Server / Server beitreten« anklicken. Oder man geht mit dem Mauszeiger auf das Icon und klickt auf den darauffolgend erscheinenden **Pfeil nach rechts** (1).



Abbildung 25 – Server-Liste

Spielmodi & Spielregeln - Mögen die Spiele beginnen

Minecraft-Spielmodus – Kreativ oder Überleben?

Minecraft bietet verschiedene Spielmodi, die für den Spielverlauf entscheidend sind: Kreativ (Creative) oder Überleben (Survival). Für unsere Bauworkshops empfehlen wir den Kreativmodus. Vorteile sind unbegrenzte Ressourcen, Flugmodus und das sofortige Zerstören von Blöcken. Monster sind nicht bedrohlich. Sterben kann eine Spielfigur infolgedessen nur, wenn sie ins Nichts (Void), den Bereich unterhalb aller Baublöcke, fällt.

Im Gegensatz dazu müssen die Spieler im Überlebensmodus (Standardmodus) alle notwendigen Ressourcen sammeln, abbauen und miteinander kombinieren, um weitere Gegenstände oder Blöcke zu erhalten. Jeder Spieler bekommt Hunger, muss für Nahrung und Schlaf sorgen, sich vor Monstern in Acht nehmen und kann letztendlich auch sterben.

Der Spielmodus ist in den server.properties auf dem Server einzustellen. Nachträglich lässt sich der Spielmodus ändern, indem für die jeweilige Spielfigur oder alle Spielfiguren der Befehl eingegeben wird `/gamemode creative <Spielernamen>` (alternativ »survival« für Überlebensmodus eingeben) oder `/gamemode creative @a` (gleichzeitig für alle Spielfiguren, die sich auf dem Server befinden)

Neben den Spielmodi Kreativ und Überleben gibt es einen weiteren: den Abenteuermodus. Die Spieler können keine Blöcke mehr abbauen oder platzieren, können jedoch mit Türen, Hebeln oder Kisten agieren. Der Modus wird genutzt für Escape-Rooms oder Abenteuerkarten. Dieser Spielmodus lässt sich für einzelne Spielfiguren ändern mit `/gamemode adventure <Spielernamen>` oder für alle gleichzeitig mit `/gamemode adventure @a`

Spielregeln per Befehl

In allen Spielmodi ist es der Leitung möglich, bestimmte **Spielregeln** per Befehl an- oder auszuschalten. Diese verändern die Reaktionen des Spiels in verschiedenen Situationen und können Eskalationen verhindern. Wir empfehlen, bestimmte Spielregeln wie folgt abzuändern:

KeepInventory

Beim Tod der Spielfigur behält oder verliert die Figur ihr Inventar: `/gamerule keep_inventory true` oder `/gamerule keep_inventory false`

Diese GameRule »keep_inventory« einzuschalten kann Frustrationen bei Teilnehmenden verhindern, sollten deren Figuren aus Versehen oder durch Fremdeinwirkung zu Tode kommen.

FireDamage

Feuer breitet sich normalerweise selbständig aus. Mit diesem Befehl brennt Feuer nur auf dem Ursprungsblock: `/gamerule fire_damage false` oder `/gamerule fire_damage true`, um es rückgängig zu machen.

Spieler kommen manchmal auf die Idee, Gegenstände anzuzünden. FireDamage auf `false` zu setzen, kann das Abbrennen von ganzen Gebäuden und Privateigentum verhindern und nimmt damit dem Feuer die Schärfe.

tntExplodes

TNT-Blöcke reißen, wenn sie gezündet werden, große Löcher in Oberflächen und Gebäude. Um ein Explodieren zu verhindern, kann diese Funktion aus- oder wieder angeschaltet werden:

```
/gamerule tntExplodes false oder /gamerule tntExplodes true.
```

Dies schränkt den Schaden durch explosionswütige Spieler oder unüberlegte Fallen massiv ein. Somit schafft es einen Raum der Aufklärung anstatt der Zerstörung.

Platz für deine eigenen Notizen

A series of 18 horizontal dashed lines, spaced evenly down the page, intended for writing notes.

Anhang – Diskussionsanregungen

Nachfolgend findest du eine Liste mit Anregungen für eine Reflexionsrunde. Je nach Kontext, in dem du arbeitest, möchtest du vielleicht ganz andere Anregungen nutzen oder Fragen stellen. Je nach Gruppe werden die Anregungen mehr oder weniger fruchtbar für die Diskussion sein. Lass dich davon nicht beirren und bringe die Teilnehmenden miteinander ins Gespräch.

Reflexionsfragen

- Welche Ideen von »Kultur« sind in euren Bauwerken sichtbar geworden?
- Was erzählen eure Orte über das, was euch wichtig ist?
- Wie habt ihr als Gruppe Entscheidungen getroffen?
- Gab es unterschiedliche Vorstellungen – und wie seid ihr damit umgegangen?
- Wo wird in euren Bauwerken Vielfalt sichtbar?
- Welche Gemeinsamkeiten oder Unterschiede konntet ihr entdecken?
- Wie hat sich eure ursprüngliche Idee im Laufe des Prozesses verändert?
- Gab es Momente, in denen ihr umdenken musstet?
- Welche Rolle hat Minecraft für euch eingenommen – eher Spiel, Werkzeug oder Ausdrucksraum?
- Was hat euch geholfen, eure Ideen umzusetzen? Was war herausfordernd?
- Wie habt ihr Zusammenarbeit erlebt?
- Wann habt ihr euch gegenseitig unterstützt oder inspiriert?
- Welche Geschichte erzählt eure gebaute Welt?
- Welche Fragen sind offen geblieben oder könnten weitergeführt werden?
- Was nehmt ihr aus dem Projekt für euch mit?
- Gibt es etwas, das ihr in eurem Alltag oder in anderen Projekten weiterdenken möchtet?

Anhang – Checklisten – an alles gedacht?

Kurzcheckliste:

- Projektgruppe festlegen (max. 12–16).
- Rollenverteilung festlegen.
- Projektziel in einem Satz definieren. Was bauen wir? Wofür bauen wir es?
- Raum, Strom, Tische organisieren.
- Beamer/Display optional einsatzbereit halten.
- Geräte & Eingabegeräte vollständig (Laptops + Maus).
- Minecraft-Version und Accounts auf allen Geräten getestet (Login klappt).
- Server/Welt ist testbereit (Adresse, Rechte, Spielmodus).
- Start-Routine für Einsteiger vorbereitet (Mini-Übung, 10–15 Min).
- Klare Spielregeln vereinbart (Respekt, nichts mutwillig zerstören, Hilfe holen).
- Technik-Selbsthilfe-Routine abgesprochen (Abbruch → ruhig bleiben → neu einloggen).
- Teamrollen/Arbeitsweise geklärt (Kleingruppen, Aufgaben, Kommunikation).
- Rundgang/Präsentation am Ende eingeplant (jede Gruppe zeigt und erklärt).
- Dokumentation gesichert (Screenshots sammeln + kurzer Text pro Gruppe).

Checkliste: 1-Tages-Workshop

Vorab klären

- Thema/Titel/Projektidee festlegen (realer Ort/Zukunftsort/Kulturquartier etc.)
- Zielgruppe und Altersspanne festlegen
- Gruppengröße passend zur Betreuung planen (Richtwert aus der Handreichung)
- Rollen im Team klären (Leitung, Assistenz/Technik, Moderation/Reflexion)
- Ablaufzeiten inkl. Pausen realistisch festlegen (5–6 Stunden)

Raum und Ausstattung

- Raum mit ausreichend Arbeitsplätzen, Strom/Kabel, stabilem Internetzugang
- Beamer/Display + Audio (für Rundgang, ggf. Sounds) vorbereitet
- alternativ Sitzkreis/Plenum-Setup möglich (Einstieg/Reflexion)
- Flipchart/Board für Ideen/Fragen/Regeln bereit stellen
- Pausenbereich/Verpflegung organisiert (oder Hinweis an Teilnehmende)

Technik-Setup vor dem Workshop

- Geräte: pro Person ein Laptop/PC
- Externe Maus (Trackpad versuchen zu vermeiden) vorhanden/organisiert
- Minecraft: Java Edition auf allen Geräten installiert und getestet (richtige Version sicherstellen)
- Accounts vorhanden und geprüft (Login klappt)
- Serveradresse/Servername vorbereitet (für »Server hinzufügen«)
- Testlauf: Einloggen, kurze Bewegung, Chat testen
- Server-Einstellungen für Workshop (Kreativmodus empfohlen) gesetzt
- Spielregeln (z.B. Feuer/TNT/Inventar) vorab eingestellt, wenn genutzt
- Whitelist/Teilnahmeliste und Operatorrechte vorbereitet (falls relevant)

Material und Ausdrucke

- Cheatsheet für Einsteiger (1 Seite pro Gerät oder Aushang)
- Warm-up-Material ausdrucken, bereit legen
- Optional: Karten »Mein Block, meine Rolle« (für spätere Nutzung oder als Ersatz-Warm-up)

Pädagogischer Ablauf – währenddessen prüfen

- Einstieg: Thema und Vision verständlich, kurz und motivierend erklären
- Gruppe beteiligt: Ideen sammeln, erste Skizzen/Plan auf Board
- Minecraft-Basics: Steuerung, Inventar, Bauen/Abreißen, Fliegen (Kreativ) erklärt
- Technikroutine vereinbart: »Bei Verbindungsabbruch ruhig bleiben, neu einloggen...«
- Bauphase begleitet durch kurze Check-ins (Inhalt/Funktion/Atmosphäre sichtbar machen)
- Ende der Bauphase rechtzeitig ansagen (Zeitpuffer für Rundgang/Reflexion)

Präsentation, Dokumentation, Abschluss

- Rundgang moderieren: Jede Gruppe/jede Person zeigt, erklärt, begründet
- Feedback-Runde kurz und wertschätzend (z. B. »Was hat mich überrascht?«)
- Dokumentation: Screenshots erstellen
- Abschlussreflexion mit 2–3 Leitfragen (Transfer in reale Kulturorte/Bedarfe)
- Nächste Schritte klären: Speichern der Welt/Zugriff/ggf. Ausstellung/Plakat/Fotogalerie

Nachbereitung

- Fotos/Screenshots sortieren, benennen, sichern
- Kurze Notizen: Was lief gut? Wo hakte es technisch/inhaltlich?
- Optional: 3–5 Sätze Ergebnistext für Einrichtung/Öffentlichkeit

Checkliste: 2-Tages-Workshop

Vorab klären

- Thema/Titel/Projektidee festlegen
(z. B. realer Ort, Zukunftsort, Kulturquartier, Baustile der Welt, Zeitlinie)
- Zielgruppe und Altersrahmen festlegen
- Gruppengröße passend zur Betreuung planen (Richtwerte aus Handreichung)
- Teamrollen klären: Leitung, technische Assistenz, Moderation/Reflexion, Dokumentation (optional)
- Tageszeiten und Pausen realistisch planen (2 × 5–6 Stunden)
- Ziel pro Tag definieren

Raum und Ausstattung

- Raum mit genügend Arbeitsplätzen, Strom/Kabel, stabilem Internetzugang
- Beamer/Display + Audio (für gemeinsame Erklärungen, Rundgang, ggf. Sounds)
- alternative Möglichkeit für Plenum/Sitzkreis (Einstieg, Reflexion, Abschluss)
- Flipchart/Board für Ideen/Fragen/Regeln bereit stellen
- Pausenbereich/Verpflegung organisiert (oder Hinweis an Teilnehmende)

Technik-Setup vor dem Workshop

- Geräte: pro Person ein Laptop/PC
- Externe Maus vorhanden/organisiert (Trackpad versuchen zu vermeiden)
- Minecraft: Java Edition auf allen Geräten installiert und getestet (richtige Version sicherstellen)
- Accounts vorhanden und Login getestet
- Serveradresse/Servername vorbereitet (zum Eintragen bei »Server hinzufügen«)
- Testlauf: Einloggen, kurze Bewegung, Chat testen
- Server-Einstellungen für Workshop (Kreativmodus empfohlen) gesetzt
- Whitelist/Teilnahmeliste und Operatorrechte vorbereitet (falls relevant)
- Spielregeln (z.B. Feuer/TNT/Inventar) vorab eingestellt, wenn genutzt
- Backup-/Save-Strategie für Tageswechsel festgelegt (Welt sichern!)

Material und Ausdrucke

- Kurzregeln/Absprachen sichtbar machen
- Cheatsheet für Einsteiger (1 Seite pro Gerät oder Aushang)
- Warm-up-Material ausdrucken, bereit legen
- Karten »Mein Block, meine Rolle«
- Planungsmaterial: Papier, Stifte, ggf. Post-its
- Dokumentationsmaterial: Notizzettel/Vorlage für kurze Texte, ggf. Screenshot-Hinweise

Tag 1 – Einstieg, Planung, Grundstruktur

Start & Einstieg ins Thema

- Begrüßung, Ablaufübersicht, Zielbild für 2 Tage setzen

- Thema eröffnen: Kulturort/Kulturwelt kurz erklären, Beispiele geben
- Gruppe beteiligen: Ideen sammeln (Board/Flipchart), erste Skizzen/Begriffe festhalten
- Kurzes Warm-up durchführen (5–15 Min)
- Einstieg: Thema und Vision verständlich, kurz und motivierend erklären
- Gruppe beteiligen: Ideen sammeln, erste Skizzen/Plan auf Board

Minecraft-Basics (niedrigschwellig)

- Alle sind eingeloggt und in der Welt
- Steuerung, Inventar, Bauen/Abreißen, Fliegen (Kreativmodus) erklärt
- Mini-Übungen durchgeführt
- Technikroutine vereinbart (Selbsthilfe bei Störungen)

Planung

- Gruppen bilden (ggf. gemischt: erfahrene und unerfahrene Spielende)
- Jede Gruppe entscheidet sich für ihren Teil des Bauprojekts
- Skizze/Grundriss erstellt (Papier/Board)
- Aufgaben innerhalb der Gruppe grob verteilt (Planung, Gestaltung, Doku, Präsentation)

Bauphase Tag 1

- Orte/Flächen in der Welt festgelegt (wer baut wo)
- Ziel gesetzt: gute Idee statt Perfektion
- Fachkraft macht kurze Check-ins (Inhalt vor Optik):
- Pause eingeplant (Bildschirm-Pause!)

Tagesabschluss Tag 1 – gemeinsame Basis herstellen

- Kurz-Rundgang durch Zwischenstände (jede Gruppe 1–2 Minuten)
- Jede Gruppe sagt kurz, was fertig ist und was morgen das Hauptziel ist.
- Offene Aufgaben für Tag 2 grob klären (wer macht was)
- Offene Fragen/Probleme notieren/klären
- Welt/Serverstand sichern (Backup!)

Tag 2 – Vertiefung, Dokumentation, Präsentation

Wiedereinstieg

- Kurzer Check-in: »Wo stehen wir? Was ist heute unser Ziel?«
- Mini-Warm-up (optional) oder kurzer Rundgang zum Stand
- Rollen ggf. nachschärfen oder wechseln lassen (alle sollen einen Platz finden)
- evtl. neue Gruppen bilden

Vertiefte Bauphase (Ausgestaltung + Bedeutung)

- Weiterbauen mit Fokus auf Funktionalität, Zugänglichkeit, Atmosphäre...
- Fachkraft setzt kurze inhaltliche Impulse (nicht dauernd, aber regelmäßig): »Wie habt ihr das gelöst? Welche Idee steckt dahinter? Was ist euer Highlight?«

Dokumentation (einfach, aber wirksam)

- Jede Gruppe macht Screenshots aus 3–5 Perspektiven

- Jede Gruppe formuliert 1–3 kurze Sätze: »Das ist unser Ort...«, »Wichtig ist uns...«, »Besonders daran ist...«

Präsentation & Rundgang

- Reihenfolge der Präsentationen festlegen
- Jede Gruppe führt kurz durch ihren Ort und erklärt Idee/Funktion
- Feedback (kurz halten):
- Abschlussfrage in die Runde: »Wie können wir das Ergebnis deuten?«

Abschlussreflexion & Ausblick

- Reflexion mit 2–3 Leitfragen:
- Welche (Kultur-)Orte fehlen bei euch?
- Was würdet ihr in die Realität mitnehmen?
- Was habt ihr im Team gelernt?
- Ausblick/Transfer: mögliche Anschlussideen sammeln

Nachbereitung (nach Tag 2)

- Welt sichern (Backup/Export)
- Screenshots sortieren und benennen (nach Gruppen/Orten)
- Kurze Notizen: Was lief gut? Was war schwierig? (für Wiederholung/Verbesserung)
- Optional: kurzer Ergebnistext für Einrichtung/Öffentlichkeit (3–5 Sätze)

Anhang – Aufwärmspiele & Quiz

Minecraft-Sound-Ratespiel

- Lautsprecher von Laptop/Handy/Tablet mit Minecraft-Sounds (z. B. typische Geräusche von Creeper, Zombie, Skelett, Villager, Kuh, Schaf, Tür, Truhen, Tränke, Blöcke abbauen, über Blöcke gehen...) laden. Passende Geräusche sind auf der Webseite minecraft.wiki unter dem jeweiligen Begriff zu finden.
- Alternativ: Selbst [Geräusche](#) erzeugen oder von den Spielenden erzeugen lassen (ist oft noch lustiger), Auswahl auf Zettel vorbereiten
- Klassische Variante: Die Gruppe darf hineinrufen oder sich melden. Wer richtig rät, darf das nächste Geräusch auswählen/nachmachen.
- Geräusch-Geschichte: mehrere Geräusche werden hintereinander abgespielt. Die Gruppe erfindet dazu eine Geschichte (fantasievoller Einstieg)
- Sound Bingo: Jede Person oder Kleingruppe bekommt eine Bingo-Karte mit 9 Begriffen (Beispiele sind unter *Bingo-Karten* zu finden). Sounds werden in zufälliger Reihenfolge abgespielt. Wer einen Sound erkennt, kreuzt ihn an. Wer eine volle Reihe oder eine volle Karte hat, ruft »Bingo« (auch für schüchterne Teilnehmende geeignet).

Bingo-Karten

Soundlinks:

[Creeper](#), [Zombie](#), [Spinne](#), [Enderman](#), [Skelett](#), [Kuh](#), [Schaf](#), [Ghast](#), [Villager](#)

(Jeweils rechts auf der Seite ist der Infokasten und am unteren Ende davon ist das Geräusch zu finden.)

Bingo 1

Creeper	Enderman	Schaf
Zombie	Skelett	Ghast
Spinne	Kuh	Villager

Bingo 2

Zombie	Spinne	Kuh
Skelett	Villager	Creeper
Enderman	Ghast	Schaf

Bingo 3

Kuh	Creeper	Zombie
Ghast	Enderman	Skelett
Spinne	Schaf	Villager

Bingo 4

Villager	Zombie	Enderman
Schaf	Creeper	Kuh
Ghast	Spinne	Skelett

...

Mini-Warm-up »Minecraft-Quiz – richtig oder falsch«

Die Teilnehmenden beantworten alle Fragen mit Daumen hoch = richtig oder Daumen runter = falsch. Alle stehen zu Beginn. Bei einer falsch beantworteten Frage muss sich hingesetzt werden. Wer am Ende noch steht, hat gewonnen.

Einsteiger-Quiz:

1. Man kann in Minecraft schlafen, um die Nacht zu überspringen – richtig
2. Creeper sind tagsüber ungefährlich, weil sie dann verschwinden – falsch
3. Wir können in Minecraft nur Häuser bauen – falsch
4. In Minecraft können Tiere gezähmt werden, z. B. Wölfe – richtig
5. Mit Redstone lassen sich automatische Türen bauen – richtig
6. Minecraft lässt sich nur allein spielen – falsch
7. Endermänner können Blöcke aufnehmen und umsetzen – richtig
8. In Minecraft lassen sich Karten erstellen – richtig
9. Glasblöcke lassen sich nur als Fenster nutzen, sonst zu nichts – falsch
10. Katzen halten Creeper auf Abstand – richtig
11. Creeper explodieren nur, wenn ich sie berühre – falsch
12. Baby-Zombies sind ungefährlich – falsch
13. In Minecraft müssen Tiere essen, sonst sterben sie – falsch
14. Axolotl jagen Fische – richtig
15. Spinnen sind tagsüber friedlich – richtig

Fortgeschrittenen-Quiz:

1. Steinblöcke lassen sich auf maximal 66 Blöcken stapeln (stapeln) – falsch
2. In Minecraft lassen sich komplexe Anlagen bauen, wie Farmen oder Sortieranlagen – richtig
3. In Minecraft lassen sich Screenshots machen – richtig
4. Es gibt keine Schwerkraft in Minecraft: Blöcke fallen nicht herunter, wenn der Block darunter abgebaut wird – falsch
5. Eine Welt lässt sich in Minecraft sichern, exportieren und teilen – richtig
6. Es gibt verschiedene Spielmodi in Minecraft – richtig
7. Im Kreativmodus kann niemand sterben – falsch
8. Das Spiel Minecraft gibt es erst seit drei Jahren – falsch
9. In Minecraft lassen sich Geheimgänge bauen – richtig
10. Ein Tageslichtsensor liefert auch nachts ein Signal – richtig
11. Ich kann im Nether mit einem Bett schlafen – falsch
12. Server-Regeln sind notwendig, wenn man lange freundlich miteinander spielen möchte – richtig
13. Mit Elytren kann ich dauerhaft gleiten – falsch
14. Mit Redstone lassen sich Clocks bauen – richtig
15. Griefting ist das absichtliche Zerstören oder Stören – richtig

Anhang – Steuerungshilfe für Anfänger*innen

Steuerungshilfe für Anfänger*innen

Hier erfährst du alles über die Steuerung von Minecraft und darüber hinaus.

Die grundlegende Steuerung:

[linke Maustaste]	Block abbauen/angreifen
[rechte Maustaste]	Block platzieren, Türen oder Truhen öffnen, mit Gegenstand agieren
[Mausrad]	Hotbar-Slot auswählen
[W]	vorwärts gehen
[S]	rückwärts gehen
[A]	nach links gehen
[D]	nach rechts gehen
[Leertaste]	springen
[E]	Inventar öffnen und schließen, oder mit [ESC] Inventar schließen, wenn Suchfunktion genutzt wurde
[Q]	Gegenstand werfen
[↑ Shift]	schleichen (gedrückt halten), absteigen oder aussteigen,
[Strg] + [W]	sprinten (oder [W] doppelt drücken)
[T]	Chat öffnen, (mit [Enter] Nachricht abschicken, mit [ESC] abbrechen)
[ESC]	Menü öffnen
[Tab]	Spieler anzeigen

Spezielle Aktionen:

Fliegen (Kreativmodus): Leertaste doppelt drücken

Nach oben fliegen: Leertaste gedrückt halten

Nach unten fliegen: ↑ Shift-Taste

Fallen: (im Fliegen) Leertaste doppelt drücken

Perspektive ändern: [ggf. fn] + [F5]

Gegenstand kopieren (Kreativmodus): Mausrad drücken