

DONAUwelle Spiel-EDITION

Now!
Engagement
preis
gekrönt

Auf die Plätze, fertig, **SPIELT!**

Ready, set, **PLAY!**

إلى أماكنكم... العبوا!

Hazır, dikkat, **OYNA!**

ULTIMATE GIFT!

Holt Euch das Kiezspiel!

**HIDDEN
GEMS
Spielorte**

**RETRO —
Spielen
früher**

**LERNEN.
Aber
spielend!**

Yerel 'Bütün dünya bir sahne/Ve bütün kadınlar ve erkekler sadece bir oyuncu' der Shakespeare „Size Nasıl Hoş Gelse“ adlı komedisinde. Bizce de, çocukluğumuzda ve yetişkin yaşlarımızda dur durak bilmeden oynuyoruz. Bu sayımızda Donaukiez'te nerede ve neler oynayabileceğinizden haberdar olacaksınız. Mahalle sakinleri oyun oynamak için hangi mekanları tercih ediyor? Neukölln'de yaşayan çocuklar eskiden ne oynarlardı ve günümüzde hangi (bilgisayar) oyunları çocukların favorisi? Yine bu sayımızda bir medya pedagogunu, oyun tasarımcısını ve kumar bağımlılarına hizmet veren bir yardımlaşma grubunu bulacaksınız. Ayrıca bizim kazandığımız bir ödülün bahsedeceğiz. Bu ödülle size küçük bir sürpriz hazırladık.

— Let's play!

„Die ganze Welt ist Bühne / Und alle Frauen und Männer bloße Spieler“, heißt es in der Komödie *Wie es euch gefällt* von William Shakespeare.

Auch wir finden: Wir spielen unser Leben lang, als Kinder und auch als Erwachsene. In dieser Ausgabe erfahrt ihr, wo und was im Donaukiez gespielt wird. Welche Räume nutzen die Anwohner*innen zum Spielen? Was haben Neuköllner Kids früher gespielt, und welche (Video-)Spiele begeistern sie heute? Wir haben mit einem Medienpädagogen, einer Spiele-Designerin und dem Leiter einer Selbsthilfegruppe für Spielsüchtige gesprochen. Außerdem verraten wir euch, bei welchen Spielen wir gewonnen haben und was für euch dabei heraus-springt. Ein kleines Extra erwartet euch.

— Let's play!

“All the world's a stage, and all the men and women merely players,” says William Shakespeare in *As You Like It*.

We agree: we play throughout our lives, as children and as adults. In this issue, you'll discover where and what people play in Donaukiez. Which spaces do locals use for play? What games did Neukölln kids play in the past, and which (video) games capture their attention today? We spoke with a media educator, a game designer, and the leader of a support group for people struggling with gambling addiction. Plus, we share which games we've won and what's in it for you, with a little extra surprise waiting for you.

— Let's play!

„العالم كله مسرح، وكل الرجال والنساء فيه مجرد ممثلين“، كما ورد في مسرحية ويليام شكسبير الكوميديّة «كما تُحب».

ونحن أيضاً نؤمن بذلك: نحن نلعب طوال حياتنا سواء كأطفال أو كبالغين. في هذا العدد، ستكتشفون أين وكيف يلعب سكان حي الدوناو. ما هي الأماكن التي يستخدمها السكان للعب؟ ما الألعاب التي كان يلعبها أطفال نويكولن سابقاً، وما هي ألعاب الفيديو التي تثير حماسهم اليوم؟ تحدثنا مع مختص في التربية الإعلامية، ومصممة ألعاب، ورئيس مجموعة دعم ذاتي لمدمني الألعاب. بالإضافة إلى ذلك، سنخبركم بالألعاب التي ربحناها وماذا تعود عليكم من فوائد. في انتظاركم مفاجأة صغيرة. نتمنى لكم قراءة ممتعة

دعنا نلعب!



Unsere Spiele-Ausgabe gibt es auch online. Mit längeren Fassungen, Audios und Videos:

Stimmen aus dem Donaukiez

Auf der Spielstraße haben wir Nachbar*innen gefragt, was Spielen für sie bedeutet, was sie gerne spielen, und wie es um die Spielorte im Kiez steht.

— gesammelt von Yael Parish und Stefanie Battisti



Wir spielen natürlich, **weil's Spaß macht**. Ich glaube, Erwachsene spielen, um wieder Kind zu werden. Ich mache gerne Sport und spiele ein bisschen Computerspiele. Auf den Spielplätzen spiele ich auch mal selber mit. Ansonsten schaue ich, dass die Kids nicht weglaufen.

— Mathieu

Unsere Straßen sind schon etwas kinder- und älterenfeindlich. Es gibt genug Plätze, die freistehen. Ein **Jugendbauspielplatz** zum Beispiel wäre toll, wo sich auch Jugendliche treffen können.

— Ali



In unserem Kiez gibt es leider wenige Spielplätze. Wir haben bei uns einen großen **Innenhof** mit Sandflächen. Da würde ich gerne was machen, das sollte man ausnutzen. Früher haben wir immer draußen gespielt, jetzt spielen die Kinder fast immer drinnen.

— Fatme



Ich mag Fangen.

— David
(nicht auf dem Foto)

Ich spiele gerne Feuer-Wasser in der Turnhalle oder Modeling mit Puppen.

— Doina

Ich mag Verstecken. Als Familie spielen wir zwar nichts, aber wir singen und zeichnen auch mal **gemeinsam**.

— Sarah



Ich finde es so wichtig, dass man immer noch miteinander und live spielt. Auf der **Spielstraße** zum Beispiel können wir alle gemeinsam spielen, auch Erwachsene. So treffen sich Leute, die sich vorher gar nicht kannten.

— Julie



Spielen ist auf jeden Fall eine gute Art, die Welt und unsere Fähigkeiten zu **erkunden**.

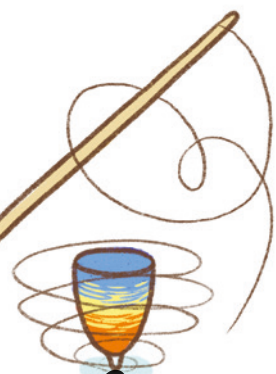
— Lukas und...

...und verschiedene **Blickwinkel** auszuprobieren. Es wäre super, wenn es öfters eine Spielstraße geben würde, was mit einem Kiezblock natürlich einfacher wäre.

— Teresa mit Kamil



Die Umfrage kannst du dir auch auf unserer Webseite anhören:



„Wir mussten eben improvisieren“

— illustriert von Irit Mogilevsky

Womit wir als Kinder gespielt haben, war schnell entschieden.

In den Läden gab es ja kaum etwas zu kaufen. Also improvisierten wir. Wir mussten uns mit Holzstücken oder einem Triesel begnügen. Der Triesel war ein kegelförmiges Stück Holz mit Metallspitze. Man wickelte eine Schnur darum, zog sie blitzschnell weg, und schon drehte er sich. Mit einer Peitsche brachte man ihn immer wieder in neue, wilde Drehungen.

Dann gab es das Rollen: Wir steckten ein Stück Holz in die Achse eines Kinderwagenrads und bewegten das

Rad mit einem langen Stock. Weil gerade die ersten Westernfilme in den Kinos liefen, imitierten wir dazu das Geräusch einer amerikanischen Eisenbahn.

Außerdem waren auch die Ruinen in der Umgebung hochinteressant. Angst kannten wir erst, wenn wirklich etwas passierte. Stellt euch vor: Treibeball oder Völkerball mitten auf dem Kottbusser Damm! Wir mussten eben improvisieren, und gelangweilt hat sich niemand.

—Hans, geboren 1936

Vom Triesel auf der Straße bis zum Puppenspielen im Luftschuttkeller: Unser Kiezigedächtnis Hans und Reni Babkuhl erinnern sich an das Spielen in den 1940er-Jahren, als improvisierte Spiele den Alltag bestimmten.

Ich spielte die üblichen Kinderspiele:

Verstecken, Einkriegezeck, Hopse, Seilspringen — und wenn wir Glück hatten, mit einem Ball.

Meinen bekam ich von meinem Vater. Er hatte ihn gegen seine Arbeitskraft eingetauscht, und er war schön bunt. Leider wurde der Ball dann von einem Auto erwischt und war kaputt. Manchmal bastelten wir uns aus Stoffresten einen Ersatzball, aber das machte nicht denselben Spaß.



Meine Puppe Grete verlor ich dann auch noch. Eines Tages kam mein Cousin mit seinem kleinen Sohn zu Besuch. Dem gefiel meine Grete so sehr, dass mein Vater sagte: „Gib ihm doch die Puppe.“ Damit war sie weg, und ich unendlich traurig.

—Reni, geboren 1940



Hier geht es zur langen Online-Version:



20er Jahre: Edle Damen und Herren im Neuköllner Billardsalon. @Museum Neukölln

Der Rollkrug mit Blick von der Hermannstraße um 1895 @Museum Neukölln



Die Kneipe im Lauf der Zeit

Die Kneipen im Donaukiez waren immer mehr als nur ein Tresen: Sie sind Wohnzimmer, Bühne, Zuflucht. Eine Kneipentour durch die Jahrhunderte.

— von Eric Friedewald

Als der Donaukiez noch aus Wiesen und Feldern bestand, eröffnete 1737 an der heutigen Karl-Marx-Straße 2 das Wirtshaus Rollkrug, ein früher Pionier des späteren Siegeszuges der Kneipen: 1905 gab es in Berlin eine „Schenke“ pro 157 Personen. Den Spielraum in den Kneipen brauchte es vor allem aufgrund der beengten Wohnverhältnisse. Wer kein Wohnzimmer hatte, musste sich andere Orte suchen.

„In Rixdorf ist Musike“ hieß es damals und das war definitiv der Fall: Das Nachtleben der damaligen Stadt hatte sich im ganzen Kaiserreich einen berühmten Ruf gemacht. Zu viel für den bürgerlichen Magistrat, der mit rasanter Stadtentwicklung und einem neuen Namen das Image Rixdorfs retten wollte: Neukölln war geboren. Der alte Rollkrug musste 1907 der wachsenden Stadt weichen. Nach einer Hochzeit des Nachtlebens

in den 1920er-Jahren verengte sich der Spielraum unter dem nationalsozialistischen Terror dann zusehends. Die SA hatte in der Weichselstraße 8 eine Kneipe, in der politische Gegner schwer misshandelt wurden. In der Pannierstraße hingegen befand sich die Stammkneipe der Rennradsparte des Arbeitersportvereins Fichte, die über die Jahre mit dem Neuköllner Widerstand verknüpft war.

„Aber wir brauchen den Spielraum.“

In den Nachkriegsjahren begann in der aufkommenden Berliner Wohlstandsgesellschaft das (Eck-)Kneipensterben. Die Kneipe wurde als erweitertes Wohnzimmer weniger wichtig. Im Donaukiez erlebte sie zuletzt jedoch ein Revival. Im neuen Jahrtausend sprossen hier Kneipen nur so

aus dem Boden. Und auch die vielen neuen Shisha-Bars bieten einiges an Spielraum.

Doch dieser Boom ist vorbei. Während Corona schloss eine der letzten Eckkneipen im Kiez: „Zur Traube“ gab es seit 1899. Das veränderte Ausgehverhalten, die steigenden Preise und der unregulierte Markt für Gewerbemieten setzten auch der jüngeren Generation an Kneipen seit Jahren stark zu. Die Gesellschaft verändert sich, vielleicht braucht es heute keine Kneipe an jeder Ecke. Aber wir brauchen den Spielraum. Damit im Donaukiez auch in Zukunft noch „Musike“ ist.

Mehr über Kneipen und Klausen aus dem Archiv vom neuköllner.net:



Übers Zocken — von Kid für Kids

Unser Kidsredakteur zeigt uns, welche Games ihm Spaß machen und welche Begriffe man kennen muss, um Gamerkids besser zu verstehen.

— von Jona Rocco, 12



Sago mini (mit 4 bis 6)

Sago mini ist eine Reihe von Tier-Charakter-Spielen, die alle sehr bunt und kreativ sind. Ich würde sie sehr empfehlen, weil sie Spaß machen und die Kinder sogar was lernen können.



Fiete (mit 4 bis 7)

„Fiete“ sind auch verschiedene Spiele, die schön gezeichnet und animiert sind. Zum Beispiel mit Matheaufgaben oder Fußball und Bauernhof-Puzzles oder Versteckspielen.



Minecraft (seit ich 8 bin)

Kommen wir zu meinem Lieblingsspiel. Minecraft ist die perfekte Abenteuerwelt, in der man super viel selber machen kann. Von unterschiedlichen eigenen großen und kleinen Bauprojekten bis hin zu Überleben-Challenges mit coolen Biomen* und Tieren. Ich spiele das oft mit Freunden zusammen in unseren eigenen Welten. Es gibt In-App-Käufe mit „Minecoins“ für Add-ons, Werkzeuge oder

low sein	wenig LP (Lebenspunkte)
Brawler	Charakter oder Spielfigur, mit der man in Brawl Stars kämpft
Biomen	verschiedene Landschafts- oder Gebietstypen in der Spielwelt
gespawnt	aufgetaucht
cracked	Lebenspunkte aufgebraucht
Server	Öffentliche oder private Spielwelt, die man sich auch selbst gestalten und in der man zusammen spielen kann
Avatar	Deine Figur – dein Aussehen in der Spielewelt
Skins	Verschiedene Outfits für deinen Avatar
Emotes	Tänze oder Haltungen für deinen Avatar
Backblings	Rücken-Dekorationen für deinen Avatar
Deck	unterschiedlich zusammengesetzte Auswahl an Karten (individuelles Kartenspiel)

Welten-Modifizierer. Mein Bester davon heißt „Actions & Stuff“, der meine Welt schöner und die Animationen klarer macht.



Brawl Stars (seit ich 9 bin)

Brawl Stars empfehle ich persönlich erst ab 8, weil es mit seinem „Glückssystem“ süchtig machen kann: Man muss täglich spielen und Aufgaben erfüllen, um Belohnungen zu bekommen, Boxen oder „Stardrops“ mit z.B. „Gems“ (In-Game-Währung), neuen Brawlern* und Skins für sie. Die ich schon sehr cool finde und auch oft deswegen spiele. Ich hab viele nice Skins und Brawlers.

*USK: ab 12 Jahre



Roblox (erst seit ich 11 bin)

Roblox ist eine riesige Plattform mit über 200 Einzel-Spielen, von denen mir viele super viel Spaß machen und cool sind. Andere möchte und darf ich nicht spielen. Die In-Game-Währung „Robux“ kann man nur mit

Echtgeld kaufen und nicht als Belohnung bekommen, das nervt etwas. Mein kleiner Bruder (7) will immer mitspielen. Ich bin skeptisch.

*USK: Die USK stuft 2025 das Spiel von 12 auf 16 Jahre hoch. Die Plattform gilt damit nicht mehr als uneingeschränkt kindgerecht.



Fortnite (noch nicht)

Ich persönlich spiele Fortnite noch nicht, aber viele meiner Freunde. Die In-Game-Währung heißt ähnlich wie bei Roblox, nämlich „V-Bucks“ und ist auch nur für Echtgeld zu kaufen. Es gibt viel zu kaufen: Skins oder Skin-Pakete, Backblings, Emotes und Spitzhacken, also Waffen. Ich würde Fortnite erst ab 13 empfehlen, weil es viel mit Waffen zu tun hat und damit, den Gegner zu „eliminieren“.



Clash Royale (seit ich 12 bin)

Dieses Spiel wurde von den gleichen Macher*innen wie Brawl Stars entwickelt. Bei dem Spiel baut man sich ein (Karten-)Deck und kämpft dann gegen andere Leute. Man kann sein Deck auch zwischendurch aufwerten – ein sehr taktisches Spiel.

Und: Wir haben auch Apple Arcade. Dort kann man viele schön gemachte und spannende Spiele ohne Werbung ausprobieren und spielen.

Welche Spiele sind für mein Kind geeignet?

Das sagt Medienpädagoge Michael Gurt dazu: Eltern sollten in erster Linie die Spiele ihrer Kinder und deren Funktionsweise kennen. „Roblox“ wurde von der USK beispielsweise von 12 auf 16 hochgestuft, weil Inhalte von Nutzer*innen selbst erstellt werden und der Jugendschutz nicht zuverlässig ist. Jüngere Kinder sollten es besser nicht nutzen. Bei Unsicherheiten helfen USK oder der Spiele-Ratgeber NRW mit pädagogischen Beurteilungen.

Auf der nächsten Seite unterhält sich Jona (zusammen mit seiner Mutter Katrin) mit Michael Gurt vom JFF – Institut für Medienpädagogik.

Lest dort weiter!

Mehr gute Ratschläge rund um den Umgang mit Videospielen und fundierte Informationen findet ihr auf der Seite des JFF:

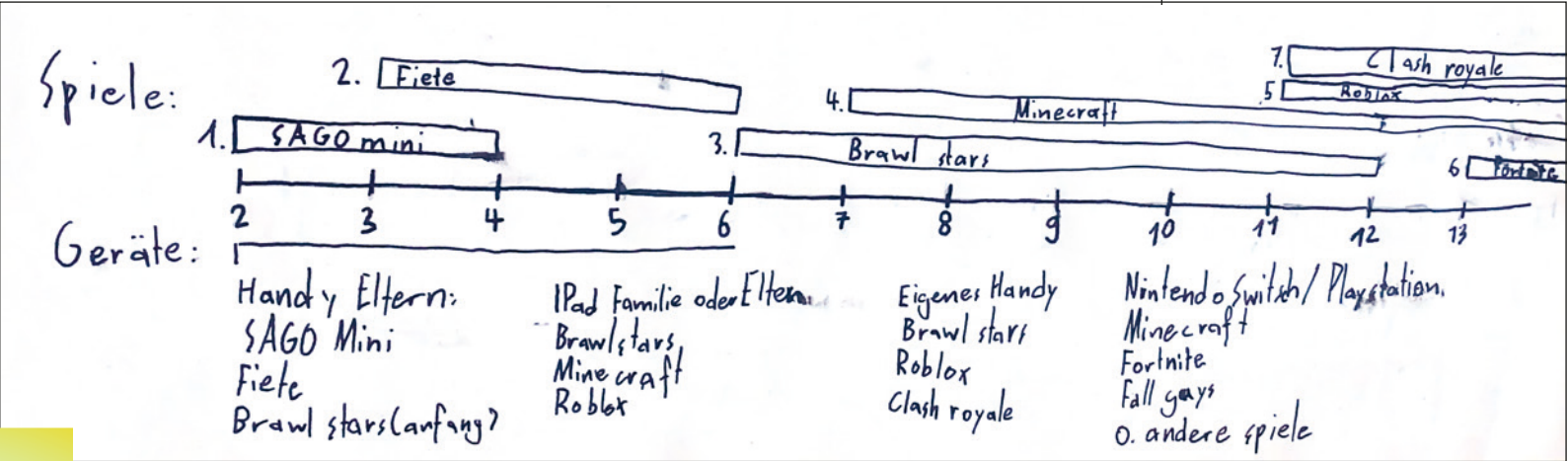
— jff.de

Game Life! Infohefte für Eltern könnt ihr hier kostenlos downloaden:

— games.jff.de/gamelife

Spielbeurteilungen und hilfreiche Hinweise gibt es auch beim Spielratgeber-NRW:

— spielerratgeber-nrw.de



Jonas eigene Gaming-Zeitleiste. Die Altersangaben entsprechen persönlichen Erfahrungen.

Offizielle USK-Freigaben gibt es hier:



Spielspaß ohne Stress

— Ein Gespräch von Jona Rocco und Katrin mit Michael Gurt

Worauf sollten Familien beim Gaming achten? Unser Kidsredakteur Jona und seine Mama haben mit Medienpädagoge Michael Gurt vom JFF* gesprochen. Hier sind Tipps, wie Familien Kinder beim Spielen unterstützen können.

Wie wirken Spiele auf Kinder?

Michael: Viele Games nutzen Belohnungen und sogenannte Dark Patterns — manipulative Muster, die eine starke Sogwirkung erzeugen. Wenn Kinder kein gutes Maß finden, liegt das nicht an fehlender Verantwortung, sondern an diesen Mechanismen. Dazu gehören Push-Nachrichten oder „Streaks“,

die belohnen, wenn man jeden Tag spielt. Mein erster Rat: Benachrichtigungen ausschalten! Sie erzeugen unnötigen Druck.

Wie lassen sich Spielzeiten sinnvoll regeln?

Ich empfehle oft, Spielzeiten unter der Woche und am Wochenende unterschiedlich zu handhaben. Feste Tageskontingente können Gaming zur Routine machen. Ab etwa acht Jahren funktionieren Wochenbudgets oder Zeitgutscheine gut. Wichtig ist, dass Spielzeiten ins Familienleben passen und andere Interessen nicht verdrängen. Je älter Kinder werden, desto mehr sollten sie diese Balance selbst einschätzen.

Wie gehe ich mit Ingame-Käufen um?

Wichtig ist, im eigenen Tempo zu spielen, ohne Stress und ohne Gelddruck. Manche Spiele wie Brawl

Stars lassen sich gut komplett durch Spielen freischalten. Bei anderen kann das schwieriger sein. Kinder sollten verstehen, dass Spielen auch ohne Geld möglich ist.

Ab wann sollten Kinder Medien nutzen?

Ab etwa drei Jahren kann die Mediennutzung schon starten, aber unbedingt begleitet. Gerade für sehr junge Kinder ist es schwierig, gute Apps zu finden. Viele Spiele in den Stores sind pädagogisch nicht sinnvoll.

Warum lohnt sich gemeinsames Spielen?

Gemeinsam spielen macht Spaß und hilft, die Kinder besser zu verstehen und auch auf eine andere Weise kennenzulernen. Es zeigt, warum sie ein Spiel faszinierend finden, ohne den Spielspaß zu verderben.

Almanya'da 1,3 milyondan fazla insan kumar bağımlısı*. Ve aralarında Türkiyeliler de var. Aufbruch Neukölln derneğinden Kazım Erdoğan, kumar bağımlısı erkekler için bir Türkçe yardımlaşma grubu başlatmış.

— Yazan: Zeynep Dişbudak

Yardımlaşma grubu neden sadece Türkçe konuşanlara yönelik?

Katılımcıların çoğu Türkiye'den evlenip gelen ve henüz Almanca konuşamayan erkekler. Almanca gruplara gittiklerinde içerikleri anlamıyorlar. Belli bir süre sonra da canları sıkıldığı için etkinliğe katılmıyorlar. O yüzden Türkçe konuşan bağımlılara bu hizmeti sunuyoruz.

İnsanları kumara yönelten en büyük sebepler sizce neler?

Para hırsı, yoksulluk, çaresizlik... Hayatın mutsuz yanlarını unutabilmek için o ışığa, müziğe, otomatlara gidiyorlar.

Bu bağımlılığa kimler daha yatkın?

Örneğin ithal damatlar**, geldikleri ilk senelerde çalışmadıkları için izole hayatlar yaşıyorlar. Kahvehaneye gidip oyuna başlıyorlar. Ya da evde canı sıkılanlar, eşinden cep harçlığı almayı kendine yediremeyenler, ilişki problemleri olanlar, Türkiye'deki yoksul ailelerine para göndermek isteyenler... Örnekler böyle.

Bağımlıların somut ihtiyaçları neler?

„Borçlarımı ödeyebilsem, alacaklılar aramasa, rahatça sokağa çıkabilsem“ diyenler var. Ama bunun için çıkış yolunu yine kumarda görüyorlar. Ben de onların bir nevi bankacılığını yapıyorum. Mesela biri geliyor, haftalık ne kadar paraya ihtiyacı olduğunu söylüyor, veriyorum, alışverişini yapıp makbuzunu bana getiriyor. Ya da kartlarını bana bırakanlar var. Bir nevi sosyal kontrol mekanizması.

Gruba katılım nasıl?

Haftalık duruma göre 5-15 kişi oluyoruz. Ama ihtiyaç, tahmin ettiğimizden de büyük

Tipik bir toplantı nasıl geçiyor?

Toplantıya „Haftan nasıl geçti? Olumlu haberlerin var mı?“ diye sorarak başlıyoruz. Çünkü oluludan yola çıkmak çok önemli. Sonrındaysa neler konuşmak istediklerini soruyoruz. Önerilerin onlardan gelmesini çok önemsiyoruz. Açık bir dille, aynı göz hizasında iletişim kurmak en iyi terapi yöntemi.

*Kaynak: Glücksspielatlas Deutschland 2023

**İthal damat: Türkiye'den evlilik yoluyla Avrupa'ya göçen erkekler, Türk toplumunda 'ithal damat' olarak biliniyor. Bu kavram, evliliğin bir ilişki sonucunda olmasından ziyade, insanın alımp satılması imasında bulunur ve bu da aşağılayıcı bir nitelik taşır.

„İlacı yok ama dermanı var: Kumar bağımlılığı“



Kazım Erdoğan, gruba destek olmanın en etkili yolunun görünürlük ve farkındalık yaratmak olduğunu söylüyor. Bu amaçla bu röportajı paylaşarak çevrenizi bilgilendirebilirsiniz.

Buluşmalar her pazartesi

saat 16:00–17:45 arasında
— Aufbruch Neukölln e.V.'nin ofisinde,
Uthmannstrasse 17–19,
+49 30 609 281 04

Das Interview mit Kazım Erdoğan über seine Selbsthilfegruppe für Spielsüchtige könnt ihr online auf Deutsch lesen:



Michael Gurt ist Medienpädagoge am JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis. Er entwickelt Methoden, um das oft konfliktreiche Thema Gaming in Familien zu thematisieren und Fachkräfte in der Beratung zu unterstützen.



Hier geht es zur langen Version online:

Spielend lernen: Food for thought

Kurz vor Redaktionsschluss erhielt Serenad übrigens den NRW-Förderpreis des Deutschen Entwicklerpreises. Wir gratulieren!

Die Kids-Redakteurinnen Eleni und May interviewen Serenad Yilmaz von „Food for Thought“ über Lernspiele: Wie man digitale Abenteuer erschafft, wie man Spieleentwicklerin wird und welche Tiere vorkommen.

May: Wie programmiert du Spiele?

Serenad: Wir arbeiten im Team: Eine Person denkt sich die Regeln und den Ablauf aus, eine illustriert die Charaktere und Hintergründe, andere schreiben die Geschichte, und eine programmiert dann alles. Man kann auch alleine Spiele machen, aber es ist echt viel Arbeit.

Eleni: Mit wie vielen Jahren hast du zum ersten Mal ein Computerspiel gespielt?

Mein allererstes Spiel habe ich mit zehn oder elf gespielt, auf dem Commodore 64.

Eleni: Hast du da Pacman gespielt?

Ja, und auch ein Fußballspiel. Wahrscheinlich war das „International Soccer“, eins der ersten Fußballspiele für den PC. Mit dem Programmieren habe ich vor über 20 Jahren angefangen. Damals habe ich Mini-spiele mit Flash gebaut.

May: Wie lange brauchst du, um ein Spiel zu machen?

Das kommt aufs Spiel an. Theoretisch könnte man eins an einem Wochenende machen. Für „Laika“ und unsere anderen Spiele haben wir über ein Jahr gebraucht. Es gibt aber auch riesige Spiele, an denen Tausende von Menschen fünf oder sechs Jahre lang arbeiten.

May: Machst du in deiner Freizeit noch was zum Thema Spielen?

— von
Eleni, 9
und
May, 10



Ich denke, dass vieles im Leben mit Spielen zu tun hat. Und wenn man viel mit Computerspielen zu tun hat, fängt man automatisch an, wie in einem Spiel zu denken. Selbst einen Kofferraum vollpacken kann sich anfühlen, als würde man Tetris spielen. Kennt ihr Tetris?

Eleni: Ja, das kenne ich. Mir geht es so, wenn ich „Kao the Kangaroo“ gespielt habe. Dann habe ich die ganze Zeit das Gefühl, ich bin ein Känguru und muss über Lava springen.

May: Wie kamst du auf die Idee, Spiele zu erfinden?

Am Anfang war ich einfach neugierig, wie man mit Software Animationen erstellen und bauen kann. Ich habe viele Spiele gespielt, an der Uni erforscht und darüber geschrieben. Dann habe ich bei einer Computerspielefirma gearbeitet, und dort kam die Idee auf, Lernspiele zu machen. Es ging nicht ums Geld, sondern wir dachten: Es wäre schön gewesen, wenn es solche ein Spiel gegeben hätte, als wir jung waren.

Eleni: Kannst du davon leben?

Bei „Sibel“ steht Sexualität im Mittelpunkt, und das ist für manche Familien ein sensibles Thema. Man kann

das Spiel zwar für wenige Euro kaufen. Aber eigentlich wollen wir es an Schulen einsetzen und Workshops dazu anbieten. Die Finanzierung läuft hauptsächlich über Projektanträge, damit das die Schulen nichts kostet. Generell kann man in der Spieleindustrie gut leben, wenn man eine feste Stelle hat. In einem kleinen, unabhängigen Studio ist es aber riskanter: Vielleicht ist das eine Spiel erfolgreich, das nächste aber nicht.

Eleni: Man begibt sich also auf dünnes Eis.

Ja, das ist ein gutes Bild. Es hängt auch davon ab, welche Art von Spiele man macht. Zum Beispiel kann man mit Handyspielen ziemlich gut Geld verdienen, weil sie alle ähnlich funktionieren und alle so etwas spielen wollen. Wenn man dagegen Spiele für die PlayStation entwickelt, muss man am Anfang sehr viel Geld investieren.

May: Gibt es in deinen Spielen Tiere?

Ja, in „Laika“ gibt es viele Hunde, in „Sibels Reise“ einen Hund namens Mira und in „Leylas Spiel“ zwei Hunde und eine Katze.

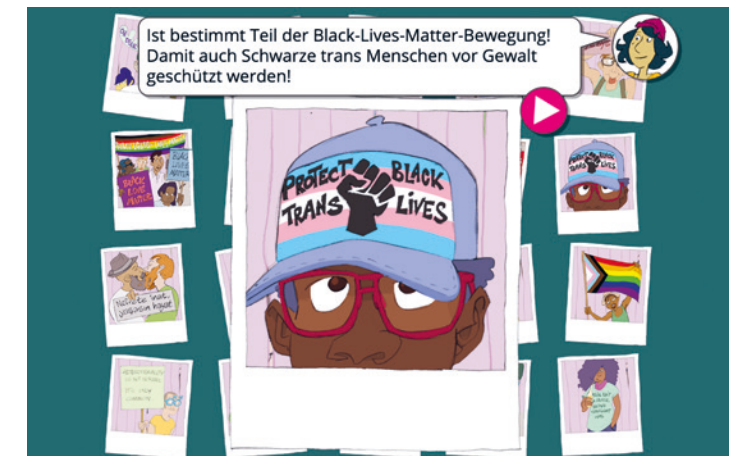
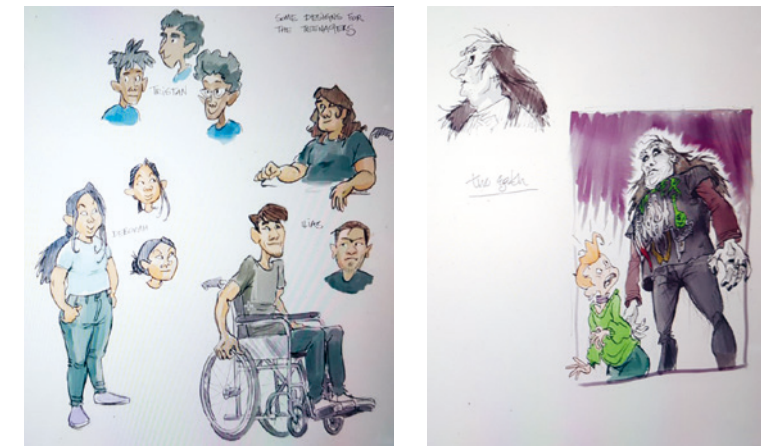
Aktuell machen wir ein neues Spiel:



Hier entstehen die Spiele

„Sarah’s Campaign Camp“. Es spielt auf einem Theaterfestival. Dort passieren lauter seltsame Dinge, es gibt Gerüchte über ein Phantom und eine mögliche Sabotage. Man muss herausfinden, was los ist. Es ist ein Rätselspiel, und hier kann man selber ein Tier spielen: einen Fuchs.

Eleni und May: Super. Vielen Dank.



Berlinli kolektif Food for Thought pedagogik bilgisayar oyunları geliştiriyor. „Laika – Altın Kemik’in İzinde“ adlı oyunda oyuncular dedektif rolüne bürünüyor ve başkalarının duygularını anlamayı öğreniyor. „Sibel’in Yolculuğu“ adlı oyunda ise oyuncular 13 yaşındaki Sibel’e Berlin’de eşlik ederek; arkadaşlık, beden, ilişkiler ve toplumsal cinsiyet konuları hakkında bilinçleniyor.

The Berlin-based collective Food for Thought develops educational computer games. In „Laika—The Trail of the Golden Bone,“ players take on the role of detectives and learn to understand the feelings of others. In „Sibel’s Journey,“ they accompany 13-year-old Sibel through Berlin and discover everything about friendship, the body, relationships, and gender.

تطوّر مجموعة برلين المشتركة „فود فور ثوث“ ألعاب كمبيوتر تعليمية. في لعبة „لايكا - أثر العظم الذهبي“ يتقمص اللاعبون دور المحققين ويتعلمون فهم مشاعر الآخرين. في „رحلة سيبيل“ يرافقون سيبيل البالغة من العمر 13 عامًا عبر برلين ويكتشفون كل شيء عن الصداقة والجسد والعلاقات والجنس.

Das Berliner Kollektiv Food for Thought entwickelt pädagogische Computerspiele. In „Laika – Die Spur des Goldenen Knochens“ schlüpfen Spieler*innen in die Rolle von Detektiv*innen und lernen, Gefühle anderer zu verstehen. In „Sibel’s Journey“ begleiten sie die 13-jährige Sibel durch Berlin und entdecken alles über Freundschaft, Körper, Beziehungen und Gender.

Hier geht es zur
Webseite von
food for thought:



Life of Game

— von Oğuzhan Danişmanoğlu

Gedanken darüber, warum unser Leben mehr Game ist, als wir zugeben und wie die Videospiel-Industrie unsere Welt formt und dabei abkassiert.

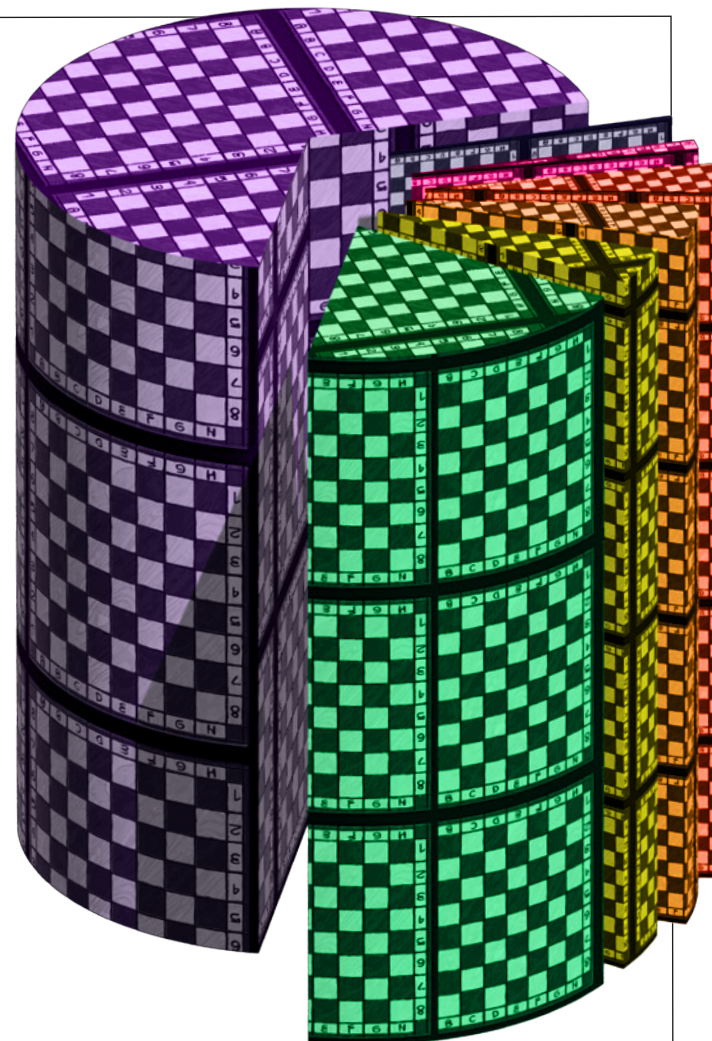
Ihr lest in diesem eher unbedeutenden Kiezmagazin, und doch geht es um eine der mächtigsten Realitäten unserer Gesellschaft: das Spiel. Vom Kindergarten über die Schule bis ins Studium lernen wir Mechanismen wie Level, Punkte, Sterne, Belohnungen und Prüfungen kennen. Fast alles funktioniert wie ein Game, und viele Menschen merken gar nicht, wie selbstverständlich sie nach diesen Regeln leben. Schon kleine Alltagsentscheidungen werden oft wie Herausforderungen in einem Spiel wahrgenommen. Wer es clever spielt, sammelt Punkte für Karriere, soziales Ansehen oder persönliche Erfolge.

Jenseits des Alltags existiert die eigentliche Welt der Spiele: die Spielindustrie. Seht in der Grafik selbst den Vergleich mit den größten Umsätzen weltweit: Mit rund 523 Mrd. US-Dollar Umsatz¹ im Jahr 2025 ist die Videospielindustrie größer als die Film- und die Musikindustrie zusammen. Neue Technologien, Streaming und Mikrotransaktionen treiben das Wachstum rasant voran, und fast täglich erscheinen neue Spiele, die Millionen Menschen weltweit erreichen.

Wer denkt, Spiele seien nur ein Zeitvertreib, unterschätzt also massiv ihre wirtschaftliche und kulturelle Macht. Auch der Berliner Senat sieht eine Notwendigkeit darin, die Games-Industrie in Zeiten sozialer Kürzungen² mit zusätzlichen 3 Mio. Euro zu fördern und Berlin zur Gaming-Hauptstadt von Germany³ zu erklären.

Vielleicht lohnt es sich, bei der nächsten Prompt-Eingabe oder bei der Bonusmeile im Fitness-Studio mal kurz innezuhalten und sich zu fragen: Was spiele ich gerade eigentlich und wie lauten die Spielregeln nochmal? Das verleiht dir möglicherweise eine neue Klarheit für deinen nächsten Zug.

¹Videospiele weltweit – Marktvolumen 2025, Statista 2025 <https://de.statista.com/outlook/amo/medien/videospiele/weltweit>
²Wo CDU und SPD überall Kürzungen zurücknehmen wollen, rbb24.de, 21.12.25 ³Die Hauptstadt der Games-Branche, Berliner Wirtschaft, 22.07.25



Geschätzter Umsatz 2025
ausgewählter Branchen (aufgerundet)

Filmbranche: **49 Mrd. US-\$**
Musik & Radio: **126 Mrd. US\$**
Glücksspiele: **450 Mrd. US-\$**
Videospiele: **523 Mrd. US-\$**
Verteidigungsindustrie: **527 Mrd. US-\$**
Automobilindustrie: **2,3 Billionen US-\$**
Gesundheitsindustrie: **8,3 Billionen US-\$**



Alle Quellen der Zahlen findet ihr auf Statista: de.statista.com/markets

Beim Spielen geht es nicht ums Gewinnen. Das sollte auch die Botschaft unserer Ausgabe sein. Aber dass Gewinnen Spaß macht, zeigt die Glückssträhne unserer Kiezredaktion im letzten Halbjahr.

#winning

Recherche lohnt sich...

Schon bei der ersten Sitzung der Kiezredaktion stand fest: Die neue Ausgabe widmet sich dem Thema Spielen. Gleich im Anschluss stolperten wir über die Ausstellung *Game, Gamble & Play* im benachbarten „Hilbertraum“ in der Reuterstraße – perfekt für eine erste Recherche zum Thema! Knapp vor Ende der Finsage eingetroffen, fanden wir uns zwischen Bällebad, Bildern und allerlei Spielereien wieder. Und dann: die Tombola. Unsere Kollegin Yael wagte ihr Glück, obwohl sie selbst immer sagt: „Ich gewinne eh nie was.“ Die Siebdruck-Beutel, der Trostpreis, sahen immerhin gut aus. Die Ziehung begann, Nummer für Nummer, Gewinner*in um Gewinner*in... Yael hatte sich schon resigniert ins Bällebad zurückgezogen. Und dann geschah es: Nummer 77! Unsere Kiezredakteurin erhielt den Hauptpreis: ein Bild des Berliner Künstlers Philip Grözingen.

#winning



#engagement

... Engagement auch!

Auch die restliche Kiezredaktion ging im letzten Halbjahr nicht leer aus: Unsere Donauwelle hat den Neuköllner Engagementpreis 2025 in der Kategorie Trägerschaftspreis gewonnen. Verliehen wurde er am 27. November auf dem Gutshof Schloss Britz. Dass die Arbeit und das Engagement unserer ehrenamtlichen Kiezredaktion so glänzen, freut uns riesig. Neben mikrolokalem Ruhm gibt's auch 1.500 Euro Preisgeld: Damit fahren wir im Frühjahr an die Spree und ihr, liebe Leser*innen, bekommt als Bonus ein kleines Geschenk (siehe S. 16). Spielt euch glücklich!

#engagement

Die Kiezredaktion freut sich über den Trägerschaftspreis (November 2025)



هل تريد الفوز أيضاً؟
تعالوا إلى الاجتماع
التحريري القادم.

Want to join the winning team?
Come to the next editorial meeting.

Aramıza katılıp sen de kazanmak ister misin?
Bir sonraki editoryal toplantımıza gelin.

Willst du mit uns dazugewinnen?
Komm zur nächsten Redaktionssitzung.



Da gibt's noch Spielraum!

— gesammelt von Stefanie Battisti und Marie Köhler

Eine kleine Entdeckungstour durch die Spielräume im Kiez: dritte Orte, die Begegnung und Spiel ermöglichen, aber oft ums Überleben und ihre Daseinsberechtigung kämpfen.



Save Das Gift:

More Than Just a Pub

Das Gift has been a community hub for years, offering a welcoming space for creative projects and social gatherings. Its Monday pub quiz with over 100 participants has become a weekly highlight. Beyond quizzes, the bar hosts art exhibitions, live music, drag, comedy, chess and karaoke nights. Despite its role as a cultural hub, Das Gift is facing eviction next June. You can help keep it alive by signing the petition or sharing your stories and experiences.

— Find the link on their Instagram! @dasgift



Read the full interview and story about Das Gift online.

— bewegung-draussen.de



Temporäre Spielstraße:

Einmal ist nicht genug!

Während in der Sanderstraße jede Woche die Straße für Kinder und Nachbar*innen zum Spielen geöffnet wird, gelingt das in der Donaustraße bisher nur einmal im Jahr. Möglich wird das bisher durch das QM-Team und Projektträger und durch die Unterstützung engagierter Anwohner*innen. Dabei könnte die Nachbarschaft eine regelmäßige Spielstraße sogar selbst organisieren. Wie das geht, haben wir in einer früheren Ausgabe erklärt:



Hier geht es zur Anleitung für die Spielstraße:

Was sind dritte Orte?

Neben Zuhause (erstem Ort) und Arbeit oder Schule (zweitem Ort) gibt es „dritte Orte“: offene Treffpunkte, an denen Menschen zusammenkommen, sich austauschen und Gemeinschaft erleben, meist, ohne etwas bezahlen zu müssen.

What are third places?

Besides home (first place) and work or school (second place), there are „third places“: open meeting places where people come together, exchange ideas, and experience community, usually without having to pay anything.

Üçüncü Mekânlar ne demek?

Ev (birinci mekân) ve iş ya da okul (ikinci mekân) dışında “üçüncü mekânlar” vardır: insanların bir araya geldiği, iletişim kurduğu ve topluluk deneyimi yaşadığı açık buluşma noktalarıdır. Çoğunlukla herhangi bir ücret ödemedi kullanılabılır.

ما هي الأماكن الثالثة؟

إلى جانب المنزل (المكان الأول) والعمل أو الدراسة (المكان الثاني)، هناك “أماكن ثالثة”: أماكن لقاء مفتوحة يجتمع فيها الناس، ويتبادلون الأفكار، ويتفاعلون مع المجتمع، عادة دون الحاجة إلى دفع أي شيء.

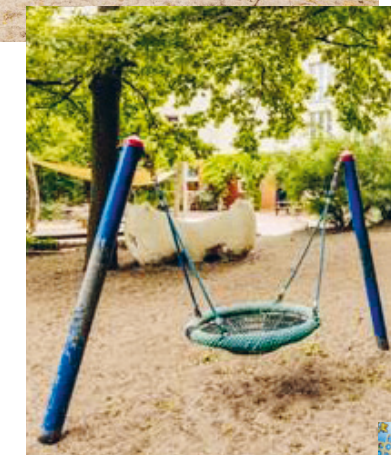


Blueberry Inn:

Mehr Platz für Spielraum!

Wer im Donaukiez wohnt, weiß: Spielflächen sind hier knapp. Umso bedeutender ist der kleine Blaubär-Spielplatz in Laufnähe — und direkt daneben hat 2024 der Kinder- und Jugendtreff Blueberry Inn neu eröffnet. Durch den Umbau gibt es jetzt einen Garten sowie Sport- und Spielgeräte für verschiedene Altersgruppen. Drinnen wie draußen entstehen so Räume zum Spielen und Bewegen — analog und digital. Besonders schön: Kinder und Jugendliche gestalten das Angebot selbst mit! Ab 6 Jahren.

— Instagram @outreach.blueberry



Platz zum Spielen

Während vor wenigen Jahren Kitaplätze knapp waren, sind heute vielerorts Plätze frei. So auch in der Kita Reuterstraße 73. Die Einrichtung schafft Räume, in denen sich Kinder wohlfühlen und individuell gefördert werden. Besonders beliebt ist der große Garten im Hinterhof, der viel Platz zum Spielen bietet. Wer einen Kitaplatz sucht und das Team kennenlernen möchte, kann die Spiel- und Krabbelgruppen der Kita besuchen. Aktuelle Termine und weitere Informationen finden sich hier:

— kindertagesstaetten-suedost.de/kita/kita-reuterstrasse



Helene-Nathan-Bibliothek:

Spiele zum Mitnehmen

Die Helene-Nathan-Bibliothek im vierten Stock der Neuköllner Arcaden ist zwar kein klassischer Spielort. Wer spielen möchte, kann jedoch aus einem großen Angebot an Gesellschaftsspielen, Puzzles, Memorys, Outdoorspielen, Escape Games, Konsolenspielen und Minirobotern wählen. Über 700 Titel stehen im Katalog: Bis zu 60 Spiele können für 28 Tage ausgeliehen und dreimal verlängert werden. Für Kinder ist der Bibliotheksausweis sogar kostenlos!

Spiele,

Musizieren, Zusammenkommen

Im Nachbarschaftstreff Sivasli Canlar in der Donaustr. 102 treffen sich jeden Donnerstagabend Nachbar*innen und Freund*innen zum Spielen! Besonders beliebt sind Backgammon und Okey (eine Art Rommé-Spiel), aber auch andere Gesellschafts- oder Kartenspiele sind willkommen. Manchmal wird sogar Fußball geguckt oder gesungen: Hauptsache, man kommt zusammen.

— sivaslicanlar.de

— Online-Katalog: voebb.de

Herausgeber*in:

**SCHILLER
werkstatt**

Schillerwerkstatt e.V.

— die Medienwerkstatt im Schillerkiez

Karlsplatzstr. 6, 12049 Berlin

www.schillerwerkstatt.de

kiezredaktion@schillerwerkstatt.de

Redaktion: Schillerwerkstatt e.V.,

QM Donaustadt-Nord, Hans und Reni

Babkuhl, Oğuzhan Danişmanoğlu,

Eric Friedewald & Jori, Claire Horst,

Benedikt Stipp

Texte und Interviews: Hans und Renate

Babkuhl, Stefanie Battisti, Eleni Berek,

Oğuzhan Danişmanoğlu,

Zeynep Dişbudak, Eric Friedewald,

Jona Rocco Friedmann, Claire Horst,

Marie Köhler, Yael Parish, May Wölck

Lektorat: Claire Horst

Übersetzung: Refat Abusaleem,

Oğuzhan Danişmanoğlu

Fotos & Illustrationen:

Stefanie Battisti, Blueberry Inn, bwgt e.V.,

Das Gift, Food for Thought, Helene-

Nathan-Bibliothek, Katrin Friedmann,

Jona Rocco Friedmann, Claire Horst,

Irit Mogilevsky, Kita Reuterstraße,

Museum Neukölln, Sivasli Canlar

Layout: katrinfriedmann.com

Auflage: 2.000 Exemplare

Berlin, Dezember 2025

Die Donauwelle wird gefördert durch die
Bundesrepublik Deutschland und das Land Berlin
im Rahmen des Städtebauförderprogramms
Sozialer Zusammenhalt – Zusammenleben im
Quartier gemeinsam gestalten.

Gefördert
vonBundesministerium
für Wohnen, Stadtentwicklung
und BauwesenSTÄDTBAU-
FÖRDERUNG
von Berlin, Land Berlin und
Land Brandenburg

Get your game at Gift!

We're celebrating the
launch of our new issue:
with our Donaukiez game
to try out and take home!
Afterwards: Drag Bingo.

Come join us!

On Thursday,
December 18,
5 p.m.-7 p.m

— Gift,
Donaustadt 119

Bizimle Gift'te oyun oyna!

Yeni sayımızın lansmanını
kutluyoruz. Bu kutlamada
Donau Mahallesi'ni konu
alan oyunumuzu oynaya-
cağız. Sen de katılabilir ve
oyunu ücretsiz alabilirsin!

Katılın bize!

18 Aralık 2025
Perşembe günü,
saat 17-19

— Gift'te, Donaustadt 119

Spielen im Kiez



Kostenlose Angebote
für Klein & Groß
Dezember 2025 bis
Juni 2026

Spiel & Spaß im Donaukiez

Offene Spiel- und Bewegungs-
angebote für Kinder im Grund-
schulalter

Montags von 16 bis 18 Uhr

— Sporthalle der Rixdorfer
Grundschule, Donaustadt 120

Spiel & Spaß im Donaukiez

Offene Spiel- und Bewegungs-
angebote für Kinder im Grund-
schulalter

von 13.30 bis 16 Uhr

— Sporthalle der Theodor-Storm-
Grundschule, Hobrechtstraße 76

Donaukids in Aktion

Parkour und Akrobatik

Für Kinder im Grundschulalter

Sonntags von 11 bis 14 Uhr

— Schulhof der Rixdorfer
Grundschule, Donaustadt 120

Sportangebot

für Jugendliche aus der
LGBTIAQ*-Community

Donnerstag von 16 bis 18 Uhr

— Q*ube Jugendtreff
Schönstedtstraße 9

Pubquiz

Montags ab 19.30 Uhr

— Das Gift,
Donaustadt 119
Anmeldung über @dasgiftberlin

Spieleabend

Backgammon & mehr

Donnerstags von 18 bis 20 Uhr

— Sivasli Canlar,
Donaustadt 102

Musikunterricht für Bağlama

Sonntags von 12 bis 14.30 Uhr

— Sivasli Canlar
Donaustadt 102

Brettspiele-Abend

Dienstags ab 19 Uhr

(außer 1. Dienstag des Monats)

— Broschek,
Weichselstraße 6

Maker Space Gaming

für Kids und Teens

Mittwochs von 16.30 bis 19 Uhr

— Stadtvilla Global,
Otto-Wels-Ring 37

Spiel mit uns im Gift!

Wir feiern den Launch
unserer neuen Ausgabe,
inklusive Donaukiezspiel
zum Ausprobieren
und Mitnehmen!
Danach: Drag Bingo.

Kommt vorbei!

Am Donnerstag,
18. Dezember,
von 17 bis 19 Uhr

— Gift, Donaustadt 119

العاب معنا في بار جفت!

نحتفل بإطلاق عددنا
الجديد، بما في ذلك
لعبة حي الدوناو للتجربة
والأخذ معكم!
بعد ذلك: بينجو دراج.

تعالوا وانضموا إلينا

يوم الخميس، 18 ديسمبر،
من الساعة 17 إلى 19 في
بار جفت،
دونواو شتراسه 119

Hier mehr
Infos zu
unserem
Launch:

