Zentrum Bildung und Gesellschaft
Evangelische Kirche in Hessen und Nassau

Co-funded by the European Union

Dokumentation · Fachtag · 29. September 2026

Künstliche Intelligenz im Spiel

Eine Experimentierwerkstatt

Einen Tag lang haben die Teilnehmenden erkundet, wie KI funktioniert, was ein Spiel ausmacht und wie beides zusammenkommt. Am Ende standen eigene Spielideen, die mit Unterstützung von KI entwickelt und im Plenum vorgestellt wurden.



Titelfolie des Einstiegs. Illustration KI-generiert (Wasserzeichen: Gemini).

ORT
Zentrum Bildung und Gesellschaft der EKHN, Standort Mainz

ZEIT
10:00 – 15:00 Uhr

REFERENTEN
Tobias Albers-Heinemann, Uwe Hausy, Frank Schlegel

FÖRDERUNG
Erasmus+, gefördert aus Mitteln der EU

10–15 Uhr TAGESABLAUF

Vom Impuls zum eigenen Spiel

Der Tag folgte einem klaren Bogen: zuerst verstehen, dann ausprobieren, dann selbst gestalten. Zwei kurze Impulse legten die Grundlagen, eine Praxisphase öffnete den Zugang zu Chatbots, und der größte Teil des Tages gehörte der Experimentierwerkstatt in Kleingruppen.

10:00
Schnelle Vorstellungsrunde
ANKOMMEN

10:15
Impuls 1: Was verstehen wir unter Künstlicher Intelligenz?
INPUT

10:30
Impuls 2: Was macht ein Spiel zu einem Spiel?
INPUT

10:45
Praxisphase: Mit einer Handvoll Prompts
AUSPROBIEREN

11:15
Experimentier-werkstatt: Gruppenbildung, Ideenfindung & Arbeitsphase
GESTALTEN

12:30
Mittagspause
PAUSE

13:15
Experimentier-werkstatt: Finalisieren der Ideen
GESTALTEN

14:00
Gemeinsame Ergebnis-präsentation
TEILEN

14:45
Feedbackrunde
AUSWERTEN

15:00
Ende
ZIEL

Ziel der Werkstatt

Die Teilnehmenden entwickeln in Kleingruppen eigene Spielideen, bei denen KI eine Rolle spielt, als Werkzeug im Entstehungsprozess oder als Teil des Spiels selbst. Die Ideen werden bis zum Nachmittag so weit ausgearbeitet, dass sie im Plenum vorgestellt werden können.

Didaktischer Bogen

Theorie in kleinen Dosen, danach sofort praktisches Erproben. Eine Rückmeldung fasst das so zusammen: „Heranführung KI, dann Spiel/Theorieelement, dann ausprobieren → Konzept echt gelungen“.

10:15 IMPULS 1

Was verstehen wir unter Künstlicher Intelligenz?

Der erste Impuls erklärte, wie generative KI, insbesondere Sprachmodelle wie ChatGPT oder Claude, zu ihren Antworten kommt, und warum es deshalb beim Prompten auf präzise Formulierung ankommt. Die Folien übersetzten das in die Bildwelt eines Fantasy-Rollenspiels.

Die Alchemie der KI

FOLIE 2 VON 4



SCHRITT 1 · TRAINING

Lernen an Beispielen

Das Modell enthält eine riesige Zahl einstellbarer Parameter. Beim Training vergleicht es seine Vorhersage immer wieder mit der bekannten richtigen Antwort und verringert schrittweise den Fehler, über gewaltige Textmengen hinweg.

SCHRITT 2 · MUSTERERKENNUNG

Statistik statt Verständnis

Das Modell erfasst wiederkehrende Strukturen, etwa welche Wörter häufig zusammen auftreten. Diese Muster stecken verteilt in den Parametern, nicht als ausformuliertes Weltwissen.

SCHRITT 3 · VORHERSAGE

Die plausibelste Fortsetzung

Auf eine neue Eingabe reagiert das Modell mit Wahrscheinlichkeiten, etwa dafür, welches Wort als Nächstes folgt. Es liefert keine Gewissheit, sondern die Fortsetzung, die seinen Trainingsmustern am besten entspricht.

Beim Menschen klärt das Gegenüber Missverständnisse. Die KI klärt nichts, sie rät statistisch.

Das Quest-Quadrat: Legendär prompten mit vier Ebenen

FOLIE 4 VON 4



Das KI-Spielmeister-Konzept: Neue Welten, neue Wege

FOLIE 3 VON 4



Spielleitung & Gestaltung

Erzeugt Aufgaben (Quests), passt Welten während des Spiels an und entwirft Hintergrundgeschichten.

Erzählen & Komponieren

Schafft Geschichten und Dialoge sowie passende Musik und Klangwelten.

Lebendige Figuren

Simuliert Nicht-Spieler-Charaktere (NPCs) mit eigenen Zielen und Persönlichkeiten.

Kluger Spielpartner

Tritt als Verbündeter oder taktischer Gegner auf und fordert kooperative Strategien heraus.

KI dient als Werkzeug, nicht als Ersatz für menschliche Kreativität.

Folien des Einstiegs im Stil eines Fantasy-Rollenspiels. Illustrationen KI-generiert (Wasserzeichen: Gemini).

Fachlich präzisiert

Die Folie spricht bildhaft von „Muster-Datenbanken". Genau genommen legt ein Sprachmodell Texte nicht wie in einer Datenbank ab, das Gelernte ist über seine Parameter verteilt; heutige große Sprachmodelle haben davon Milliarden. Die Prozentwerte im Beispiel („Ich bin krank …" → Arzt 85 %) sind zur Veranschaulichung gewählt und keine gemessenen Werte. Unverändert gilt die Kernaussage: KI reproduziert menschliche Muster, ohne Bewusstsein, Absicht oder Verstand.

BRÜCKE ZUR KOMMUNIKATIONSPSYCHOLOGIE

Vier Seiten einer Nachricht und warum sie beim Prompten zählen

Nach Friedemann Schulz von Thun hat jede Nachricht vier Seiten: Sachinhalt, Selbstoffenbarung, Beziehung und Appell. Menschen hören mit vier „Ohren" und klären Unklares im Gespräch durch Nachfragen und Kontext.

Als Denkmodell hilft das Bild, dass eine KI vor allem mit dem Sach-Ohr hört. Sprachmodelle greifen zwar auch Tonfall und Hinweise im Text auf, fragen aber meist nicht nach, sondern setzen bei Doppeldeutigem oder Vagem die statistisch wahrscheinlichste Deutung ein. Die Deutungsarbeit, die im Gespräch beim Gegenüber liegt, wandert beim Prompten zurück zu der Person, die schreibt.

Konsequenz: Alle vier Seiten ausdrücklich in den Prompt schreiben.

SACHSEITE

Dein Missionsziel

Klare Vorgaben zu Thema, Umfang und Format der Antwort.

BEZIEHUNGSEBENE

Das Bündnis

Die Rolle der KI festlegen: Mentor, Kritiker oder Coach.

SELBSTOFFENBARUNG

Dein Charakter-Profil

Sagen, wer man ist und was man schon weiß.

APPELL

Der Schlachtruf

Eine ausdrückliche Handlungsaufforderung formulieren.

10:30 IMPULS 2

Was macht ein Spiel zu einem Spiel?

Der zweite Impuls richtete den Blick auf das Handwerk des Spieledesigns: An welchen Stellschrauben lässt sich drehen, damit ein bekanntes Spiel zu einer bestimmten Gruppe passt, spannender, bewegter oder zugänglicher wird? Sieben Karten an der Stellwand hielten diese Stellschrauben den ganzen Tag über sichtbar.



Impuls im Plenum. Rechts an der Stellwand: die sieben Stellschrauben.

1 Spannung erhöhen

Spannung entsteht durch Unsicherheit, Risiko, überraschende Wendungen oder knappen Wettbewerb. Mittel sind Zeitlimits, unerwartete Ereignisse und verdeckte Informationen.

BEISPIEL

„Stille Post" mit nur 10 Sekunden Bedenkzeit; Sonderfelder bei „Mensch ärgere dich nicht"; geheime Rollen wie bei „Werwolf" oder „Cluedo".

2 Action und Bewegung einbauen

Bewegung bringt Energie ins Spiel, steigert die Aufmerksamkeit und stärkt das Gemeinschaftsgefühl (das Impulspapier verweist auf Flügge 2011). Die Bewegungsformen passen sich Alter und Möglichkeiten der Gruppe an, damit niemand ausgeschlossen wird.

BEISPIEL

„Montagsmaler" pantomimisch wie bei „Activity"; „Memory"-Karten im Raum verteilen, sodass Paare erlaufen werden.

3 Interaktion verstärken

Miteinander reden, verhandeln, kooperieren, konkurrieren: Wer nebeneinander statt miteinander spielt, verpasst das Gruppenerlebnis. Mehr Interaktion baut besonders in neuen Gruppen Hemmungen ab.

BEISPIEL

Quiz im Team mit wechselnden Sprecher*innen; Bingo-Felder, die erst durch gemeinsames Lösen frei werden; bei „Uno“ stellt, wer +4 legt, eine kleine Aufgabe.

4 Schwierigkeit anpassen

Zu leicht oder zu schwer mindert beides den Spielspaß. Kleine Anpassungen regulieren das Niveau; in gemischten Gruppen helfen parallele Schwierigkeitsstufen.

BEISPIEL

„Tabu“ mit mehr verbotenen Wörtern für Erfahrene, Hilfswörtern für Einsteigende; kleineres oder größeres Feld bei „Schiffe versenken“; Themenvorgaben bei „Scrabble“.

5 Tempo verändern

Tempo steuert die Energie der Gruppe: mehr Aufregung oder mehr Ruhe. Beschleunigen geht über Zeitlimits und Wettläufe, entschleunigen über bewusste Pausen und Reflexionsmomente.

BEISPIEL

„Uno“ mit 10 Sekunden pro Zug und Strafkarte; Puzzle-Wettbewerb „Wer in 5 Minuten die meisten Teile legt“.

6 Zufall erhöhen oder verringern

Zufall schafft Überraschung und Chancengleichheit, zu viel davon nimmt das Gefühl von Einfluss. Bei Kindern sollten „Pechsträhnen“ keine dauerhaften Nachteile bringen.

BEISPIEL

Zweiter Aktionswürfel bei „Mensch ärgere dich nicht“; bei „Kniffel“ einen Wurf pro Runde frei wählen lassen.

7 Narrative Tiefe

Die siebte Karte an der Stellwand ergänzte die sechs Stellschrauben des Impulspapiers um die erzählerische Ebene: Geschichte, Rollen, Figuren und Spielwelt. Genau hier setzen viele der KI-Rollen aus Impuls 1 an, und hier lagen auch die Stationen der Praxisphase.

10:45 PRAXISPHASE

Mit einer Handvoll Prompts

In der Praxisphase probierten die Teilnehmenden an Stationen aus, was ein Chatbot kann, wenn man ihn per Prompt in eine Rolle versetzt. Beide Stationen stammen von Frank Schlegel (digitaldurstig.de). Genutzt wurden private Zugänge zu ChatGPT oder anderen Chatbots, alternativ der KI-Chat von DuckDuckGo, der ohne Konto funktioniert.

STATION · GESPRÄCHE MIT EINER KI

Das Gespräch ist der eigentliche Nutzen

Ein Chatbot kann mehr, als Fragen zu beantworten oder Texte zu liefern. Wer ihn in eine Rolle versetzt, bekommt ein Gegenüber, das nachfragt, widerspricht oder Perspektiven einbringt, die man selbst nicht auf dem Schirm hatte: um eine Idee zu entwickeln, ein Projekt zu durchdenken oder eine Situation durchzuspielen.

Ein Kartendeck mit Mini-Prompts in drei Schwierigkeitsstufen machte das spielerisch erfahrbar. Die Gruppen wählten die Karten, die sie am meisten reizten, gaben den Prompt ein und stiegen ins Gespräch ein.

Klaus der Seelsorger

Als weiteres Beispiel für Conversational AI stand „Klaus der Seelsorger" zum Ausprobieren bereit: eine KI-Figur, mit der man ins Gespräch kommt, statt ihr nur Fragen zu stellen.

Das Kartendeck: sechs Prompts in drei Levels



Interview mit der Zukunft

> Du bist ein Cyborg aus dem Jahr 2099, der durch die Zeit reist. Ich führe ein Interview mit dir. Gib mir kurze, aber tiefgehende Antworten im Stil einer fühlenden Maschine.



Kettengeschichte

> Du bist meine kreative Co-Autorin. Wir schreiben zusammen eine Kettengeschichte. Jeder schreibt immer nur einen Satz. Du fängst an.



KI-Erklärbär

> Du bist Professor Pummel, der Erklärbär für Kinder. Erklär mir, wie ChatGPT und andere KI-Chatbots funktionieren. Sei anschaulich, aber knapp. Verwende einfache Sprache. Gib mir Beispiele. Stell zwischendurch Fragen, um meine Neugier zu wecken und zu prüfen, ob ich alles verstanden habe.



Diskussion ●●○

> Du bist mein Diskussionspartner. Gib mir zu Beginn mehrere Themenvorschläge aus dem Bereich KI und Gesellschaft. Frage mich nach meiner Meinung und nimm eine Gegenposition ein. Vertrete diese in knappen Argumenten. Nimm Bezug auf meine Antworten. Sprich mit mir so, als würden wir locker am Küchentisch sitzen.



Fantasy-Rollenspiel ●●●

> Du bist Spielleiter eines Fantasy-Rollenspiels. Wir spielen in der Welt von Grimms Märchen. Beschreibe die Welt und ihre Bewohner anschaulich, aber knapp. Die dynamische Interaktion mit mir als Spieler soll im Vordergrund stehen. Stelle mich vor Herausforderungen. Lass mich selbst auf Ideen für Lösungen kommen. Frage mich zu Beginn, wen ich spielen möchte.



Dein eigener MegaPrompt ●●●

> [Fülle die Lücken mit deinen Ideen.] Ich bin ___. Du bist ___. Deine Aufgabe ist es, ___. Sprich im Stil von ___. Achte darauf, dass ___. Beginne das Gespräch, indem du ___.
> Anregungen: eine Englisch-Nachhilfelehrerin, ein Bewerbungscoach, ein zynischer KI-Bot, der weiß, dass er nur ein KI-Modell ist.

Karten: CC BY Frank Schlegel (@digitaldurstig). Bilder KI-generiert (Midjourney bzw. ChatGPT), Kartenlayout mit cardconjurer.com.

STATION · DER CHATBOT ALS SPIELSIMULATION

Auf nach Inkludia

Mit dem richtigen Prompt wird ein Chatbot zur Spielleitung eines interaktiven Text-Adventures. Spielwelt, Regeln, Figuren und Orte stehen im Prompt; der Chatbot führt durch diese Welt und reagiert auf das, was die Spielenden tun.

Das Beispiel stammt aus der SpaceBase 2025: Eine inklusive Gruppe von Kindern und Jugendlichen erfand dort den Planeten Inkludia. Ihre Ideen malten sie auf, schrieben sie auf oder erzählten sie. Gemeinsam entstand daraus der Prompt, der die Spielwelt beschreibt. Die Welt, die die Teilnehmenden im Chatbot erkunden konnten, ist also keine Erfindung der KI, sondern die der Kinder.

Hinweis zum Datenschutz

Im Projekt läuft das Spiel über das ChatGameLab, entwickelt vom JFF – Institut für Medienpädagogik, weil die Anwendung datenschutzkonform ist und mit Minderjährigen eingesetzt werden kann. Das Prinzip funktioniert grundsätzlich mit jedem Chatbot. Die Arbeit mit dem ChatGameLab beschreibt das JFF ausführlich in seinem Leitfaden zu KI in der Jugendarbeit.

Inkludia im ChatGameLab spielen

SpaceBase 2025

Die Weltenbau-Karten von Inkludia

Diese Karten bekamen die Kinder im Entwicklungsprozess an die Hand.
Jede Karte ist eine Leitfrage, aus deren Antworten die Spielwelt wächst.



Orte auf Inkludia



Bewohner der Welt



Jobs und Freizeit



Versorgung & Infrastruktur



Herausforderungen & Gefahren

11:15 EXPERIMENTIERWERKSTATT · PRÄSENTATION 14:00

Eigene Spiele entwickeln

Nach der Gruppenbildung entwickelten die Kleingruppen eigene Spielideen und arbeiteten sie mit Unterstützung von KI-Werkzeugen aus, unter anderem mit Claude. Die Referenten begleiteten die Gruppen dabei als Coaches. Nach der Mittagspause wurden die Ideen finalisiert und ab 14:00 Uhr im Plenum vorgestellt.

Bausteine eines Spielkonzepts

Die Gruppen hielten ihre Ideen entlang weniger Bausteine fest: Spielziel, Spielumgebung, Spielmechanik, Endbedingung und Komponenten, dazu die Schnittstelle, also die Frage, wie KI ins Spiel kommt. So werden aus der Stellschrauben-Perspektive des Vormittags konkrete Designentscheidungen.

Ein Beispiel dokumentiert das Flipchart: Die Gruppe entwarf ein Chat-Spiel, in dem die Spielenden im Gespräch mit einem KI-Chatbot ein Innovationsprojekt im Krankenhaus gegen Widerstände durchsetzen.



Coaching in der Finalisierungsphase, 13:19 Uhr.

New Work im Krankenhaus

SPIELKONZEPT EINER KLEINGRUPPE, VOM FLIPCHART ÜBERTRAGEN

SCHNITTSTELLE	ein KI-Chatbot
SPIELZIEL	Hindernisse bei der Prototyp-Entwicklung überwinden
SPIELUMGEBUNG	Krankenhaus
SPIELMECHANIK	im Chat argumentieren gegen Saboteure / Finden der Verbündeten
ENDBEDINGUNG	wenn das Ziel erreicht ist, oder wenn 5 Saboteure weg sind
KOMPONENTEN	Verbündete, Saboteure, Krankenhausalltag



„KI-Detektiv 2026“ auf dem großen Bildschirm, 13:17 Uhr.

KI-Detektiv 2026

Während der Finalisierungsphase lief auf dem großen Bildschirm das Browserspiel „KI-Detektiv 2026“. Die Aufgabe: Sechs Porträts wurden gefunden, drei davon sind echte Fotos, drei wurden von einer KI erzeugt. Die Spielenden untersuchen die Bilder genau und entscheiden jeweils: KI oder echt?

Das Spiel verbindet zwei Fäden des Tages. Es nutzt die Stellschrauben Spannung und Interaktion und macht zugleich eine Kernkompetenz im Umgang mit generativer KI zum Spielinhalt: KI-erzeugte Bilder kritisch zu prüfen.

14:45 FEEDBACKRUNDE UND RÜCKMELDUNGEN

Bewertung des Fachtags

Die handschriftlichen Anmerkungen der Teilnehmenden fallen ausnahmslos wohlwollend aus und zeichnen das Bild eines Fachtags, dessen Aufbau aufgegangen ist.

Eine Rückmeldung beschreibt den Dreischritt des Tages ausdrücklich: erst die Heranführung an KI, dann der Blick auf das, was ein Spiel ausmacht, schließlich das eigene Ausprobieren, und fasst zusammen: „Konzept echt gelungen“. Auch die Einführung ins Thema wird eigens als Gewinn genannt.

Im Mittelpunkt der Rückmeldungen steht die Praxis. Besonders geschätzt wurde, ein eigenes Spiel mit Hilfe von KI zu entwickeln und dabei neue Möglichkeiten kennenzulernen, KI einzusetzen. Damit hat der Fachtag sein zentrales Anliegen erreicht: KI nicht nur zu erklären, sondern als Werkzeug im eigenen kreativen Prozess erfahrbar zu machen. Dass dies gelang, verbinden die Teilnehmenden auch mit der Begleitung: Die Betreuung und das Coaching jeder Gruppe durch die Referenten werden ausdrücklich hervorgehoben.

Als Wunsch für die Zukunft wird vor allem mehr Zeit genannt: Der Tag hätte gerne noch etwas länger dauern können. Das lässt sich als Zeichen lesen, dass die Werkstattphase Lust auf mehr gemacht hat, und spricht dafür, der Entwicklung eigener Spiele künftig mehr Raum zu geben. Als Thema für weitere Fortbildungen regen die Teilnehmenden „Anwendungen im Alltag“ an, also den Transfer von KI-Werkzeugen in die eigene Arbeits- und Lebenspraxis über das Spiel hinaus.

Insgesamt bestätigen die Rückmeldungen das Format der Experimentierwerkstatt: kurze, anschauliche Impulse, ein spielerischer Einstieg über Prompts und viel Zeit für eigenes Gestalten mit enger Begleitung. Für eine Weiterführung liegen zwei Ansatzpunkte nahe: die Arbeitsphase zeitlich großzügiger anzulegen und alltagsnahe Anwendungsfelder von KI stärker aufzugreifen.

„Heranführung KI, dann Spiel/Theorieelement, dann ausprobieren → Konzept echt gelungen“

BESONDERS GEFALLEN

„Neue Möglichkeiten kennenzulernen, KI einzusetzen“

BESONDERS GEFALLEN

„Die tolle Betreuung/Coaching jeder Gruppe durch Referenten“

WAS ICH NOCH SAGEN WOLLTE

„Das Entwickeln eines eigenen Spiels mit der Hilfe der KI bzw. Claude“

BESONDERS GEFALLEN

„Einführung ins Thema“

BESONDERS GEFALLEN

„Es hätte gerne noch etwas länger dauern können“

DAS HABE ICH VERMISST

„Anwendungen im Alltag“

VORSCHLAG FÜR FORTBILDUNGSTHEMEN

Handschriftliche Anmerkungen aus den Evaluationsbögen, wörtlich übertragen; Rechtschreibung und Zeichensetzung behutsam angeglichen.

Links ZUM WEITERARBEITEN

Material und Links

Stationen der Praxisphase

Gespräche mit einer KI
Stationsseite mit allen Prompt-Karten (Adobe Express)

Der ChatBot als Spielsimulation
Stationsseite zu Inkludia (Adobe Express)

KI-Karten auf digitaldurstig.de
Website von Frank Schlegel

DuckDuckGo AI Chat
Chatbot-Zugang ohne Konto

Chatbots als Spielsimulation

ChatGameLab
Datenschutzkonforme Plattform des JFF für Text-Adventures mit KI

Inkludia spielen
Die Spielwelt der SpaceBase-Gruppe

Künstliche Intelligenz in der Jugendarbeit
Handreichung des JFF – Institut für Medienpädagogik (PDF)

SpaceBase 2025
Das inklusive Projekt, in dem Inkludia entstand

Zentrum Bildung und Gesellschaft
Evangelische Kirche in Hessen und Nassau

Co-funded by the European Union

Gefördert aus Mitteln der EU.

Eine Veranstaltung des Zentrums Bildung und Gesellschaft der Evangelischen Kirche in Hessen und Nassau (ZBG), gefördert im Programm Erasmus+.