

# Jugendliche entwickeln besonderes Spiel

## Party oder Haushalt: Das Spiel der RWG-Schülerfirma „fallcision“ ist vielseitig einsetzbar

Von Cornelia Hecker-Stock

**Baden-Baden.** Spielerisch die familiären Aufgaben im Haushalt verteilen, sich selbst zu mehr sportlichem Engagement motivieren oder einfach Partyanimationen entwickeln, das alles geht kinderleicht mit der kreativen Idee einer Schülerfirma. „fallcision“ heißt das Spiel, das die Schülerinnen und Schüler entwickelt, produzieren und verkaufen.

Ein Seminarkurs am Richard-Wagner-Gymnasium (RWG) bietet schon seit vielen Jahren die Möglichkeit, erfolgreich Schülerfirmen zu gründen und das mündliche Abitur zu verbessern. Dass sich bisherige Kurse dabei sehr erfolgreich schlugen und den Landes- oder sogar Bundesentscheid erreichten, ist natürlich ein zusätzlicher Ansporn.

Während der Sommerferien waren im privaten, kleinen Kreis schon einige Ideen gesammelt und wieder verworfen worden. Nach der ersten gemeinsamen Besprechung im September blieben letztlich drei Vorschläge im Raum stehen. Eine Ladehalterung für elektronische Geräte fiel dann aber ebenso durch wie eine hölzerne Handyhülle aus Gründen der Nachhaltigkeit. Für ein von Maelle Sieffert und Leon Graczewski entwickeltes Spiel konnten sich die meisten begeistern.

Es funktioniert ganz einfach und bedarf keiner langwierigen Erläuterung. Auf einer Holzplatte ist oben ein Flaschenöffner befestigt. Der so entfernte Kronkorken rutscht dann durch insgesamt 26 vom Abstand her sorgsam ausgemessene Holzdübel hindurch und landet in einem von vier Feldern am unteren Ende der Platte. Dort wiederum sind die Aufgaben hinterlegt, die der Spieler zu erfüllen hat. Alles ist möglich: vom Staubsaugen über 15 Liegestütze bis zur Mutprobe. Das Board ist völlig flexibel und kann mit immer neuen Aufgaben zu bestimmten Themenkreisen bestückt werden.

Für kleinere Kinder wurde zudem die Möglichkeit entwickelt, durch einen verbreiterten Abstand mit einem Miniball statt der Kronkorken zu spielen. Eine kleinere mobile Version ist ebenfalls angedacht, die zu jedem Zeltlager oder Hüttenaufenthalt mitgenommen werden kann. So viel zur Idee des Spiels.

Doch die eigentliche Aufgabe ist ja nun, eine Schülerfirma zu gründen, die das Produkt profimäßig vertreibt. Dafür konnten die insgesamt 22 Mitschüler aus den vier Bereichen Produktion, Finanzen, Verwaltung und Marketing wählen, wo sie sich besonders fit fühlen und sich einbringen möchten. Für ihr Engagement werden sie übrigens am Ende nicht nur von ihren das Projekt begleitenden Lehrern Michael Verch und Daniel Willemsen benotet, die Teilnehmer vergeben auch untereinander Noten. Sich einfach zurücklehnen und die anderen machen lassen, ist also nicht drin.

Alina Kotthaus und Svenja Habicht sind die Chefinnen der Firma, bei ihnen laufen alle Fäden zusammen. Für den Bereich Marketing meldeten sich sofort sieben Personen, die hier aktiv mitwirken wollen. Eine ist Sarah Berko, die das Projekt als Fotografin begleitet. Es wurden bereits Berichte über Instagram oder Wochenblätter geschaltet, wie sie erzählt,

wobei den jungen Leuten Transparenz bei ihrem Einblick in den Schulalltag besonders wichtig erscheint. Das Team Finanzen ließ sich etwas einfallen für das nötige Startkapital, so wurden Förderur-

# 22

**Schülerinnen und Schüler**

*sind an der Firma beteiligt.*

*Sie sind in verschiedenen Bereichen organisiert, beispielsweise Marketing oder Finanzen.*

kunden innerhalb der Familien oder im Freundes- und Bekanntenkreis verkauft. Als Sponsor für das Holz konnte ein Baumarkt gewonnen werden, der dafür Holzabfälle zur Verfügung stellt. Weitere Unterstützung für Dübel oder Flaschenöffner wird gesucht. Mitarbeiter der Verwaltung kümmern sich unter anderem um

die notwendigen Berichte an das Junior-Schülerfirmenprogramm. Am Produktbau beteiligen sich die handwerklich Geschicktesten, angedacht ist eine erste Produktion von 50 Spielen, momentan noch in Leon Graczewskis Garage.

In Elternkreisen stößt das Spiel auf reges Interesse, insbesondere was die Verteilung der Aufgaben im Haushalt angeht. RWG-Absolventen der Vorjahre stehen mit ihrer Erfahrung und gutem Rat zur Seite.

Die Jury von Junior, bei der alles Material, laufende Berichte, Pressemitteilungen und weitere Nachweise eingereicht werden müssen, bewertet nach Auskunft von Alina Kotthaus und Svenja Habicht außerordentlich streng und lässt nur „die Allerbesten der Besten“ in die nächste Runde aufsteigen.

Aber Landes- und eventuell sogar Bundesentscheid klingen natürlich verlockend und die Schülerfirma „fallcision“ setzt alles daran, weiterzukommen.



Svenja Habicht, Sarah Berko, Maelle Sieffert und Alina Kotthaus (von links) präsentieren das Spiel „fallcision“, das sie mit ihrer Schülerfirma vertreiben wollen. Foto: Cornelia Hecker-Stock