



Foto: Petra Menke

Nicola Krug, Vorstandsvorsitzende, und Jan Stöberl, stellvertretender Vorstandsvorsitzender, Schülerfirma Regames: „Wir brauchten ein Produkt, das sich gut vermarkten lässt.“

REGAMES, KELKHEIM

Unternehmer auf Zeit

Spielerisch die Heimat entdecken, dabei viel Neues lernen und Spaß haben: Das ist die Geschäftsidee von Regames. Die Schülerfirma der Eichendorffschule in Kelkheim entwickelte hierzu ein Brettspiel mit regionalem Bezug.

Wirtschaftswissen durch Learning by Doing vermitteln, Unternehmertum in echt erleben – das sind seit 25 Jahren zentrale Ziele der Junior-Programme des Instituts der deutschen Wirtschaft Köln. Schüler gründen dabei ihr eigenes, zeitlich befristetes Start-up und simulieren binnen eines Schuljahres den Lebenszyklus eines Unternehmens. Und nicht nur das: Die jungen Gründer messen sich in Wettbewerben mit anderen Schülerfirmen. So setzten sich 13 Zehntklässler der Eichendorffschule in

Kelkheim mit ihrem Start-up Regames im April beim Junior-Landeswettbewerb gegen neun Konkurrenten durch.

Suche nach der passenden Geschäftsidee

„Als wir unser Unternehmen nach den Sommerferien gegründet haben, mussten wir erst einmal brainstormen, da wir noch keine erfolversprechende Geschäftsidee hatten“, erzählt Nicola Krug, Vorstandsvorsitzende der Schülerfirma

Regames. „Wir brauchten ein Produkt, das sich gut vermarkten lässt.“ Gleichzeitig sei dem Team aber als Gegenpol zur weltweiten Digitalisierung der regionale Aspekt von Anfang an wichtig gewesen. „Zwei Studien haben uns dann auf die Produktidee gebracht: 62 Prozent der Deutschen spielen gerne Gesellschaftsspiele, und 85 Prozent bezeichnen sich als heimatverbunden“, sagt Jan Stöberl, stellvertretender Vorstandsvorsitzender. „Mit einem Brettspiel über den Main-Taunus-Kreis woll-

ten wir diese beiden Komponenten vereinen.“

Damit beim Junior-Wettbewerb alle dieselben Chancen haben, bilden 90 Aktien, die zum Preis von je zehn Euro verkauft werden, das jeweilige Startkapital. Das ist nicht viel, auch nicht für eine Schülerfirma. Als die Druckkosten für das Würfelspiel auf dem Tisch lagen, „mussten wir das Spielkonzept überarbeiten und an unsere finanziellen Möglichkeiten anpassen“. Zudem begann für die Schüler in den Weihnachtsferien die Sponsorensuche. „Das war sehr anstrengend“, resümiert Krug. „Und leider haben wir erst zu spät den Tipp bekommen, dass man potenziellen Sponsoren immer drei Packages anbietet und dann meistens nicht das teuerste oder billigste, sondern das mittlere Paket genommen wird“, so Stöberl.

Spaß, Spannung, Bildung

„Wir wollten die Straßen und Autobahnen des Main-Taunus-Kreises als Wegenetz für unser Spiel nehmen“, erklärt Stöberl. Die bunten Spielfiguren können aber trotzdem kurze Abstecher in die Landeshauptstadt Wiesbaden, die benachbarten Landkreise oder nach Frankfurt unternehmen. Einen ideellen Unterstützer fand das Regames-Team in Frank Heeren, Geschäftsführer von Feuerland Spiele, Eppstein. „Er hat uns wertvolle Hinweise gegeben, wie man das Spiel noch spannender macht“, sagt Krug. Doch nur Spaß und Spannung war den Spieleerfindern zu wenig: „Der Bildungsaspekt sollte in das Konzept integriert werden.“

So haben die Schüler 110 Quizkarten mit Fragen rund um den Main-Taunus-Kreis (MTK) erarbeitet: Welche Bundesbehörde hat eine Außenstelle in Eschborn? Wie hoch ist der Waldanteil im MTK? Wie viele Menschen kommen täglich zum Arbeiten in den MTK? Wie hoch ist die Wohneigentümerquote im MTK? Wer auf ein dunkelgrünes Feld kommt, muss diese und andere Fragen

beantworten. Dann gibt es noch die hellgrünen Aktionsfelder. Wer beispielsweise eine Drei würfelt, steht im Stau und muss eine Runde aussetzen. Bei einer Sechs darf der Spieler durchstarten. In der Spielanleitung heißt es dazu: „Der Äpfelwoi aus Kriftel gibt Dir neue Kraft“. Wer die meisten Karten gesammelt und somit Fragen richtig beantwortet hat, gewinnt die Spielrunde.

Von der Schülerfirma zum Unternehmen

Die 500 Exemplare des Heimatspiels Regames sind mittlerweile verkauft, die Schülerfirma hat ihr Umsatzziel erreicht. „Im vergangenen Jahr haben wir extrem viel gelernt“, sagt Krug. Es mussten Geschäftsberichte erarbeitet, ein Corporate Design entwickelt, eine Homepage mit Onlineshop programmiert und die Hauptversammlungen für die Aktionäre vorbereitet werden „Zum Ende hin hatte sich eine festere Unternehmensstruktur entwickelt und die Aufgaben waren klarer verteilt“, so Stöberl. Nach den Sommerferien werden die Gewinne an die Aktionäre ausgeschüttet und die Schülerfirma auf einer Hauptversammlung aufgelöst.

Wie im richtigen Unternehmerleben musste die Schülerfirma jüngst auch mal einen Rückschlag wegstecken. Bei der Teilnahme am Junior-Bundeswettbewerb in Berlin schaffte es Regames nicht wie erhofft aufs Siegertreppchen. Immerhin fuhren die Kelkheimer Jungunternehmer mit einem Sonderpreis für die beste Website wieder nach Hause. Doch wie es scheint, denkt das Team schon einen Schritt weiter. „Das Spielkonzept steht und lässt sich ebenso wie der Spielname Regames, der für Regional Experience Games steht, auf Landkreise und Großstädte in ganz Deutschland übertragen“, so Krug. Nach den Sommerferien wollen sie durchstarten und ein eigenes Unternehmen gründen. Auf der Agenda stehen zunächst Regames-Spiele für den Hochtaunuskreis und die Mainmetropole Frankfurt.



KONTAKT



www.regames-junior.de



regames.junior@web.de



[@regames junior](https://www.facebook.com/regamesjunior)



[@regames.junior](https://www.instagram.com/regames.junior)



IHK ONLINE

Weitere Infos über die Junior-Programme des Instituts der deutschen Wirtschaft, die vom Bundeswirtschaftsministerium gefördert werden:

www.junior-programme.de



DIE AUTORIN



Petra Menke

Chefredakteurin, IHK WirtschaftsForum
p.menke@frankfurt-main.ihk.de