Ein Unternehmen, ein Spiel, ein Herzensprojekt

Mariel, Julia, Emiliane, Catherine und Lara: Fünf Schülerinnen haben eine Botschaft, gründen ein Unternehmen, entwickeln ein Lernspiel und bauen einen Messestand. CEO Mariel Kortenbusch verrät, worum es geht, spricht über Ziele, Umwelt und Inklusion.

Michel Wassner

Morgen Abend ist es so weit. Mariel Kortenbusch und ihr Team präsentieren, woran sie vier Monate gearbeitet haben: ihr Lernspiel MeaTerra. Ort: Shopville, Hauptbahnhof Zürich. Anlass: die YES-Handelsmesse. Die fünf Schülerinnen der Stiftsschule Einsiedeln gründeten ein Jungunternehmen – ConnAction. Damit kamen sie in die Top 75 des YES Company Programms, einer schweizweiten Initiative zur Förderung unternehmerischen Denkens bei Jugendlichen. Die Abkürzung steht für Young Enterprise Switzerland, und CEO Kortenbusch erklärt, wie's kam: «Im Rahmen des Kursfachs Entrepreneurship an der Stiftsschule Einsiedeln haben sich zwölf Personen angemeldet, daraus sind zwei Unternehmen entstanden, die am YES-Programm teilnehmen. ConnAction und Lock-In.» Die Challenge: innert eines Jahres ein Miniunternehmen gründen. Das Team liegt gut im Zeitplan. Start im September, erste Spiele an Weihnachtsmärkten verkauft, jetzt die Präsentation.

Brett und Karten statt Handy

Der Firmenname ConnAction setzt sich zusammen aus Connection und Action. «Wir wollen eine Verbindung zwischen Kindern und Umwelt schaffen und sie zum Umweltschutz motivieren. Und das durch unser Spiel», so die Jungunternehmerin. MeaTerra vermittelt Wissen über den Planeten Erde.

Mariel Kortenbusch

Geburtsdatum: 31. 5. 2009
Wohnort: Wollerau
Ausbildung: Schülerin
Position im Unternehmen: CEO
Hobbys: Ballett, Schwimmen

An der Pitch Competition in Luzern im Januar: (v.l.) Mariel Kortenbusch, Julia Edelman, Emiliane Schreurs, Catherine Bischof, Lara Rusu.

Bild: zvg

Es ist eine Kombination. «Man hat ein Spielbrett sowie Aktions- und Fragekarten. Bei den Aktionskarten muss man Verschiedenes machen, zum Beispiel Pantomime oder Worte erraten. Das fördert auch soziale Kompetenz.» Im Fokus stehen Themen, die den fünf Schülerinnen besonders am Herzen liegen: Umweltschutz, Klimawandel, verschiedene Kulturen und Länder. Altersempfehlung: ab acht Jahren.

Am Anfang der Firmengründung: viele verschiedene Visionen. «Auf die Idee mit dem Spiel konnten sich schliesslich alle einigen», sagt die Schülerin mit einem Lachen. Brett und Fragekarten wurden gemeinsam entwickelt. Hilfe kam vom Geografielehrer.

Ein Brettspiel in digitalen Zeiten. Funktioniert das noch? Mariel Kortenbusch glaubt fest daran. Vor allem in Familien oder in der Schule werde nach wie vor gespielt. Hinzukommt: «Wir wollen erreichen, dass die Kinder nicht die ganze Zeit am Handy sind. Sie sollen soziale Kontakte pflegen und aufbauen. Und das aktuelle Umweltthemen spielerisch kennenlernen.»

Inklusiv produziert

Von der ersten Idee bis zum fertigen Spiel dauerte es vier Monate. Eine intensive Zeit, wie Kortenbusch sagt. Das Spiel musste entworfen, jemand, der es herstellt, gefunden werden. Bei beschränktem Budget gar nicht so einfach. Aber die Mädchen wurden fündig. «Produzieren konnten wir das Spiel in einer Schreinerei in Horgen und die Karten in einer Druckerei in Unteriberg.» Das Besondere: Humanitas Horgen ist eine Beeinträchtigten-Werkstatt. Nachhaltige Herstellung und «Swiss made» waren den Mädchen ein Anliegen. Finanziert wurde das Projekt übrigens vor allem über Partizipationsscheine.

Grosses Spiel am Bahnhof

Morgen Abend wird MeaTerra berühmt. An der YES-Handelsmesse präsentieren die Jungunternehmerinnen ihr Spiel. 208 Teams nahmen am Wettbewerb teil. ConnAction schaffte es in die Top 75. An der Präsentation wird noch gearbeitet, vor allem am Messestand, einem überdimensionalen MeTerra-Spiel, konstruiert aus bemalten Holzplatten. Vor Ort sind die fünf Schülerinnen den ganzen Samstag. «Es werden auch Mystery-Shopper eingesetzt. Das heisst, Leute von YES kommen anonym zu uns und schauen, wie wir sie ansprechen und verkaufen. Dann gibt es noch einen vierminütigen Pitch und ein 25-minütiges Interview.»

Schaffen es die Jungunternehmerinnen unter die Top 25, folgt eine weitere Präsentation, eine grössere. Zu holen gibt es verschiedene Preise. Kortenbusch: «Wir haben es nicht auf einen konkreten Award abgesehen, aber wir denken in Richtung soziale Nachhaltigkeit, also einen Preis mit Bezug zu unserem Thema.»

Unternehmen mit Zukunft

Aktuell gibt es zwei Varianten des Spiels. Die normale Version wurde bereits verkauft. Eine zweite Version ist in Arbeit. Sie ist inklusiv. Will heissen: Auch blinde und sehbeeinträchtigte Menschen können es spielen und Spass daran haben. Die ersten Blindenkarten mit Brailleschrift sind gedruckt. Voraussichtlich ist das Spiel in ein bis zwei Monaten fertig.

Für Mariel Kortenbusch ist klar: Ihr Unternehmen haben die fünf jungen Frauen nicht nur für den Wettbewerb gegründet. Es soll weiter bestehen. «Das Gut, das wir verkaufen, verfällt ja nicht. Wir können also weitermachen, müssen uns aber natürlich auch auf die Matura konzentrieren.»

«Wir wollen erreichen, dass Kinder nicht die ganze Zeit am Handy sind.»

Mariel Kortenbusch
CEO ConnAction