

## "Marburg Code" in städtischer Edition

### Stadt und Schülerfirma stellen Kartenspiel vor

**Für Entdeckerinnen und Entdecker gibt es das Kartenspiel Marburg-Code. Es lädt dazu ein, Marburg zu erkunden. Entwickelt wurde es von Schülerinnen und Schülern des Gymnasium Philippinum. Die Stadt Marburg unterstützt die Idee und hat sich von den Schülerinnen und Schülern von CodeGames nun eine städtische Sonderedition gestalten lassen.**



\* [https://www.marburg.de/medien/bilder/marburg\\_code\\_pat\\_8633.jpg?20181102134111](https://www.marburg.de/medien/bilder/marburg_code_pat_8633.jpg?20181102134111)\*

© Stadt Marburg, Patricia Grähling

„Das Kartenspiel lädt dazu ein, Marburg spielerisch zu erkunden und nochmal ganz neu zu entdecken – selbst wenn man schon viele Jahre in der Universitätsstadt wohnt oder hier geboren ist“, sagte Oberbürgermeister Dr. Thomas Spies. Das Spiel besteht aus einzelnen Karten, die Marburger Gebäude oder Sehenswürdigkeiten zeigen. Passend dazu gibt es Informationen und ein Rätsel. So können alle Interessierten die Stadt spielerisch bei einer Art Schnitzeljagd mit Karten erkunden.

Stadträtin und Bildungsdezernentin Kirsten Dinnebier erklärte „Die Idee des Spiels – einer Stadtführung 2.0 – ist toll, ebenso das Engagement und die Kreativität der Schülerinnen und Schüler, die darin stecken“. Daher unterstützt die Stadt Marburg dies gerne – und hat bei CodeGames eine eigene Sonderedition des Spiels in Auftrag gegeben. „Wir haben unser Spiel bei der Stadt vorgestellt und positive Rückmeldung bekommen“, erklärte Noah Dengler, der zusammen mit Dorian Seewald als Vorstandsvorsitzender die Firma leitet. Seither habe die Schülerfirma die Sonderedition für die Stadt erarbeitet. Die städtische Edition des Kartenspiels „Marburg Code“ gibt es nun in einer Auflage von 100 Stück. „Die werden wir gerne als besondere Geschenke nutzen“, so Spies. Verschenkt würden sie etwa an diesem Wochenende beim Willkommensfest für Eingebürgerte aber auch an Gäste der Stadt.

Die Schülerfirma CodeGames besteht aktuell aus acht Schülerinnen und Schülern der 11. Klasse des Gymnasium Philippinum. „Es gibt eine Finanz-, Produktions- und eine Marketingabteilung“, erklärte Dengler. „Alle haben ihre Aufgaben und arbeiten daran sowohl bei Treffen in der Schule als auch in der Freizeit“, so Dengler. „Die Schülerfirma CodeGames war für uns Schülerinnen und Schüler eine tolle Erfahrung. Mitzubekommen, wie man als Team mit verschiedenen Aufgaben ein Produkt entwickelt und dieses am Ende erfolgreich verkaufen kann, ist sehr spannend und lehrreich.“

Die jetzigen Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter haben die Schülerfirma vor einem Jahr von der Gründergeneration übernommen. Deren Produkt, das Kartenspiel „Marburg-Code“, hat die Gruppe übernommen und während des vergangenen Schuljahres weiterentwickelt. „Die Idee ist, Schülerinnen und Schüler an das Thema Gründung heranzuführen“, erklärte Lehrer Steffen Maier. Drei Jahre in Folge habe das Gymnasium Philippinum erfolgreich an dem Wettbewerb „Jugend gründet“ teilgenommen – „dann war der Wunsch da, die Theorie auch mal in die Tat umzusetzen und eine Schülerfirma zu gründen“. Nun laufe CodeGames als Schülerprojekt, die Mitarbeiterinnen und Mitarbeiter der Firma treffen

sich wöchentlich einmal zu einer Doppelstunde. Sie lernen dabei lernen, wie Buchführung funktioniert, wie eine Idee umgesetzt wird, wie Produktion und Vertrieb laufen – und dass manchmal Ideen auch nicht funktionieren, wie die Schüler/innen erläuterten.

Neben der Sonderbestellung der Stadt und einer weiteren Großbestellung haben die Schülerinnen und Schüler nun 150 Kartenspiele in einer zweiten Auflage für den Einzelverkauf produziert, ebenso wie eine App, die durch den Kauf des Kartenspiels ebenfalls mitgenutzt werden kann. Das Spiel gibt es im Tourismusbüro im Erwin-Piscator-Haus oder in der Ketzerbach 12 zu kaufen.

---

Meldung vom 02.11.2018

---