

# SCHOOLGAMES

creating shared value in education



Die SCHOOLGAMES bringen seit 16 Jahren  
Wirtschaftskompetenz und Spaß in den Unterricht.

## DAS ZIEL

Gemeinsam mit unseren Partnern leisten wir einen konkreten Beitrag zur **Verbesserung des Schulsystems**. Mit unseren Brettspielen und Lernmaterialien gestalten wir **Unterricht am Beispiel echter Unternehmen relevant und praxisnah**.

Wir helfen **SchülerInnen** zu **verstehen, wozu sie lernen**, ihre Sozialkompetenzen zu erweitern und herauszufinden, wo ihre Interessen und Stärken liegen. Dadurch sind sie besser auf die Herausforderungen des Berufslebens vorbereitet und Drop-Outs in Ausbildung und Beruf werden reduziert.

## DAS PROJEKT

- erreicht 400.000 SchülerInnen in Österreich und Deutschland
- stellt ein Brettspiel ins Zentrum, das durch zusätzliche Unterrichtsmaterialien ergänzt wird
- wirkt kontinuierlich über unterschiedlichste Schulstufen und -typen
- bringt Schulen und Unternehmen zusammen

## DER NUTZEN

- macht Arbeitgeber frühzeitig bekannt
- macht Berufe für SchülerInnen verständlich
- langfristige und wirksame CSR Maßnahme
- Förderung von Wirtschaftskompetenz
- Präsenz direkt im Unterricht
- positive Imagebildung
- Stärkung der Wettbewerbsfähigkeit
- Nachwuchskräfteversicherung

*„Die Bildung von heute ist die Basis für die Zukunft unserer Gesellschaft. Es liegt in unserer Hand, sie zu gestalten!“*

Geschäftsführer Jakob Frey

**2.850**  
**SCHULEN**

in Österreich und  
Deutschland

**5.500**  
**LEHRER/INNEN**

nutzen die Produkte  
der SCHOOLGAMES  
regelmäßig im Unterricht

**400.000**  
**SCHÜLER/INNEN**

lernen Wirtschaftskompetenz  
und MINT-Wissen spielerisch.

**5x**  
**PRO JAHR**

wird durchschnittlich in  
jeder Klasse gespielt.

**2 Mio.**  
**KONTAKTE**

erreichen Sie in der Zielgruppe  
SchülerInnen pro Jahr