

JUGEND GRÜNDET: Neue Wettbewerbsrunde startet am 1. September

Schülerinnen und Schüler entwickeln Geschäftsideen, schreiben Businesspläne und führen im Planspiel ein virtuelles Unternehmen

- **Startschuss:** Ab dem 1. September 2026 können Jugendliche wieder mit eigenen Geschäftsideen bei JUGEND GRÜNDET antreten.
- **Rekordbeteiligung:** Im Vorjahr nahmen 6.519 Schülerinnen und Schüler teil und reichten 1.461 Businesspläne ein.
- **Neue Website:** Informationen, Materialien, Termine und Zugänge sind jetzt leichter zu finden.

Ein Problem erkennen, eine Lösung entwickeln, Kunden gewinnen: Bei JUGEND GRÜNDET erfahren Jugendliche, wie aus einer Idee ein Unternehmen entsteht. Die Wettbewerbsrunde 2026/27 beginnt am 1. September.

Im ersten Schulhalbjahr entwickeln die Teilnehmenden ihre Geschäftsidee und schreiben den Businessplan. Sie befragen ihre Zielgruppe, skizzieren ihr Produkt, analysieren die Konkurrenz und berechnen, wie ihr Unternehmen profitabel werden kann. Der Online-Assistent führt sie Schritt für Schritt durch die Aufgaben.

Bis zum 5. Januar 2027 können die Teams ihre Businesspläne einreichen. Eine Jury prüft jeden vollständig ausgefüllten Plan und gibt den Jugendlichen schriftliches Feedback.

Der Wettbewerb wächst: Im Wettbewerbsjahr 2025/26 reichten die Teilnehmenden 1.461 Businesspläne ein, insgesamt beteiligten sich 6.519 Schülerinnen und Schüler. Beides sind Rekordwerte in der Geschichte des Wettbewerbs.

Die besten Teams pitchen ihre Ideen

Im Frühjahr lädt JUGEND GRÜNDET die besten Teams der Businessplan-Phase zu den Pitch Events ein. Dort haben die Jugendlichen drei Minuten, um eine Fachjury von ihrer Idee zu überzeugen. Danach stellen sie sich den Fragen der Jury.

Vom Businessplan ins Planspiel

Am 1. Februar 2027 beginnt die Planspiel-Phase. Im „Startup Simulator“ führen die Jugendlichen ein virtuelles Unternehmen durch acht Geschäftsjahre. Sie legen Preise fest, stellen Personal ein und entscheiden, wie viel Geld sie in Werbung und Forschung investieren. Zugleich müssen sie auf Krisen, Konjunktur und virtuelle Konkurrenz reagieren.

Jede Entscheidung hat Folgen: Kosten steigen, Kunden wechseln oder der Absatz wächst. So lernen die Jugendlichen, wie eng Erfolg und Misserfolg beieinanderliegen.

Nach der Planspiel-Phase entscheidet das Gesamtranking über den Finaleinzug. Beim Bundesfinale im Juni präsentieren die zehn besten Teams ihre Geschäftsideen: in einem Kurzpitch, an einem Messestand und im Gespräch mit der JUGEND GRÜNDET Jury.

Neue Website bündelt Angebote

Zum Start der Wettbewerbsrunde geht die neue Website von JUGEND GRÜNDET online. Sie versammelt Informationen zum Wettbewerb, Termine, Materialien und die Zugänge zu den digitalen Angeboten.

Teilnehmende finden dort Hilfen für Geschäftsidee, Businessplan, Planspiel und Pitch. Die Startup Basics vermitteln den Schülerinnen und Schülern Wissen über Gründung und Unternehmen. Registrierte Lehrkräfte können im digitalen Lehrerzimmer Materialien für ihren Unterricht und die Betreuung ihrer Teams abrufen.

Innovationsgeist und Selbstwirksamkeit stärken

„Gründen bedeutet, Lösungen zu schaffen, wo andere nur Probleme sehen – und Verantwortung für sich und andere zu übernehmen“, sagt Projektleiterin Franziska Metzbaur. „Diesen Innovationsgeist wollen wir bei Jugendlichen wecken und ihren Glauben an die eigene Wirksamkeit stärken.“

Registrieren und mitmachen

Teilnehmen können Schülerinnen und Schüler aller Schulformen sowie Auszubildende bis einschließlich 23 Jahren. Sie können allein oder in einem Team mit bis zu fünf Personen antreten. Eine Begleitung durch eine Lehrkraft oder eine Betreuungsperson aus dem Ausbildungsbetrieb ist möglich, aber nicht erforderlich. Die Teilnahme ist kostenfrei.

Weitere Informationen und Registrierung:

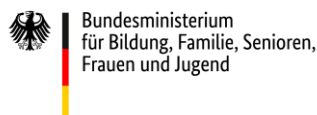
www.jugend-gruendet.de

Das ist JUGEND GRÜNDET

JUGEND GRÜNDET ist ein bundesweiter Schülerwettbewerb. Er wird seit 2003 vom Bundesbildungsministerium gefördert. Die Teilnahme wird von der Kultusministerkonferenz der



Gefördert vom:



Länder empfohlen und kann als besondere Lernleistung anerkannt werden. Sponsoren unterstützen den Wettbewerb bei Preisen und Veranstaltungen.

Hinweis für die Redaktion:

Diese Mitteilung ist bis zum 1. September 2026, 00:00 Uhr gesperrt. Die neue Website von JUGEND GRÜNDET geht zu diesem Zeitpunkt online; einzelne Inhalte und Links sind vorher noch nicht abrufbar. Für Vorabinformationen, Interviewwünsche oder weiteres Bildmaterial stehen wir Ihnen gerne zur Verfügung.

Bildunterschrift:

Von der Geschäftsidee bis zum Pitch: Bei JUGEND GRÜNDET entwickeln Jugendliche eigene Lösungen und stellen sie einer Jury vor – hier beim Bundesfinale.

Foto: JUGEND GRÜNDET (Archivbild – Abdruck honorarfrei)

Ihr Ansprechpartner für Fragen:

Daniel Stehle | stehle@szue.de | 07231 42446-27

SIE – Steinbeis Innovation Education gGmbH, Blücherstr. 32, 75177 Pforzheim

JUGEND GRÜNDET – Chancen erkennen. Zukunft gestalten.

www.jugend-gruendet.de | info@jugend-gruendet.de | 07231 42446-27