



JUGEND GRÜNDET

SCHULHANDBUCH

JUGEND GRÜNDET
in 4 Schritten



Gefördert durch:



Bundesministerium
für Forschung, Technologie
und Raumfahrt

Gefördert durch:



Bundesministerium
für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend

Mit digitalen Lerninhalten &
kostenlosen Unterrichts-
materialien zum Download



JUGEND GRÜNDET

Bundesweiter Wettbewerb und Bildungsplattform für Entrepreneurship Education

Gefördert durch:



Bundesministerium
für Forschung, Technologie
und Raumfahrt

Gefördert durch:



Bundesministerium
für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend

Seit 2003 wird JUGEND
GRÜNDET durch
Bundesmittel gefördert.



**KULTUSMINISTER
KONFERENZ**

Als von der Kultusministerkonferenz
empfohlener Schülerwettbewerb kann
die Teilnahme an JUGEND GRÜNDET
als "Besondere Lernleistung" anerkannt
werden.



DIE ZUKUNFT WIRD VON MENSCHEN GESTALTET – UND WIRTSCHAFT ERST RECHT!

Niemand kann wissen, was die Zukunft bringt. Denn das entscheidet sich jeden Tag neu, durch das was wir tun, als Gesellschaft, aber auch als Einzelne. Im Hier und Jetzt. Immer neue Herausforderungen suchen innovative Lösungsansätze – unsere kollektiven Bemühungen werden daher dringend gebraucht.

Engagement fordern, kritisches Denken fördern, junge Menschen mit dem Handwerkszeug für eine proaktive und verantwortungsvolle Lebensführung ausstatten: All das muss zentraler Bestandteil einer zukunftsorientierten und zukunftsweisenden Bildung sein um Jugendliche zu Zukunftsgestalter:innen für unsere Gesellschaft und Demokratie werden zu lassen.

Es ist, wie es ist - aber es wird, wie wir es machen.

Und dass die Welt mindestens ein kleines bisschen besser wird - das erhoffen wir uns bei JUGEND GRÜNDET. Lassen Sie uns gemeinsam einen Freiraum im Unterricht eröffnen, in dem persönliches Wachstum stattfinden kann – und Lösungsideen für die kleinen und großen Herausforderungen unserer Zeit entwickelt werden!

Ich wünsche viel Freude dabei, Schüler:innen auf diesem Weg zu begleiten – es lohnt sich!

Franziska Metzbour,
Projektleitung von JUGEND GRÜNDET

06.

Basics

Entrepreneurship Education, Ziele,
Aufgaben & Ablauf, Gut zu wissen

14.

SCHRITT 1

Team & Idee

22.

SCHRITT 2

Businessplan

LOS GEHT'S.

26.

SCHRITT 3

Planspiel

30.

SCHRITT 4

Pitch

32.

Dein Weg zum Ziel,
Außerschulische Events

WIE STARTE ICH?

Nach der Registrierung kann JUGEND GRÜNDET in vier einfachen Schritten durchlaufen werden. So legt man los:

Basics – Entrepreneurship Education, Ziele, Aufgaben & Ablauf, Gut zu wissen

Schritt 1: Team & Idee

Schritt 2: Businessplan

Schritt 3: Planspiel

Schritt 4: Pitch

Innerhalb der Wettbewerbsphasen ist die Zeiteinteilung flexibel möglich, sodass der Wettbewerb sich bestmöglich individuell in das Schuljahr integrieren lässt - das heißt: die Teilnehmenden können ihrem eigenen Rhythmus folgen und sich je nach Wissensstand und Aufgabenstellung mehr oder weniger Zeit für die Bearbeitung der Wettbewerbsaufgaben nehmen.



Das Plus für Lehrkräfte:

Das Bildungsangebot von JUGEND GRÜNDET ist kostenlos. Nach der Registrierung besteht Zugriff auf das digitale Lehrerzimmer mit vielen Materialien rund um den Wettbewerb.



ENTREPRENEURSHIP EDUCATION

Entrepreneurship im Unterricht erlebbar machen!

Jugendliche brauchen ökonomisches Wissen, doch nicht nur das. JUGEND GRÜNDET verfolgt das Ziel, Schülerinnen und Schülern das Grundwissen von unternehmerischen Denken und Handeln näher zu bringen und damit **#Gründungsgeist** in die (Berufs-)Schulen zu holen.

“Entrepreneurship” wird von der Europäischen Union als eine der acht wichtigsten Schlüsselfähigkeiten des 21. Jahrhunderts definiert.

*Entrepreneurship ist die Fähigkeit,
eigene Ideen zu entwickeln und umzusetzen.*

Bei JUGEND GRÜNDET steht deshalb **#Learning by Doing** im Vordergrund – so entspricht es unserem Verständnis von Entrepreneurship Education. Gründer:innen haben eine aktive Einstellung zum eigenen Handeln: Sie entwickeln **#eigene Ideen**, beschreiten neue Wege und versuchen, ihre Visionen in die Tat umzusetzen. Oft hilft nur buntes ausprobieren, denn eine allgemeingültige Anleitung gibt es nicht.

Start-up-Skills fördern

Deshalb brauchen junge Gründer:innen auch nicht “nur” wirtschaftliches Wissen, sondern vor allem auch Kreativität, die Fähigkeit zum kritischen Denken und Risikobereitschaft.

Außerdem notwendig sind eine gehörige Portion Selbstvertrauen sowie ein Gespür für die eigenen **#Stärken und Talente**. All das müssen gerade Jugendliche oft erst noch entwickeln. Genau dafür will JUGEND GRÜNDET einen Rahmen bieten: Schüler:innen sollen sich im Wettbewerb ausprobieren können, eigene Lösungsansätze finden und - vielleicht am wichtigsten - Fehler machen dürfen.

Ohne gute Begleitung ist dieser Prozess nur sehr schwer zu bewerkstelligen. Umso glücklicher sind wir über die vielen engagierten Lehrkräfte im Land, die mit uns **#Entrepreneurship Education im Unterricht** gestalten wollen.

DIE ZIELE ...

... sind vielfältig! JUGEND GRÜNDET möchte vor allem

- für **#Wirtschaft begeistern**... Durch die Arbeit an der eigenen Idee, das Kennenlernen der Gestaltungsmöglichkeiten als Gründer:innen sowie das Verständnis wirtschaftlicher Zusammenhänge.
- **#Zukunftskompetenzen trainieren**... Kollaboration, Kreativität, kritisches Denken, Kommunikation – Die 4 Cs und mehr!
- **#Berufsorientierung unterstützen**... Kennenlernen eigener Stärken und Interessen, entdecken unterschiedlicher Berufsbilder durch eigenes Erproben.
- **#Zukunftsgestalter:innen stärken**... gesucht sind Ideen, die den Anspruch haben Mehrwert zu schaffen, und gefördert werden junge Menschen, die sich leidenschaftlich dafür engagieren.
- **#Resilienz fördern**... mit Veränderung und Herausforderungen umgehen lernen und diese im besten Fall als Chance begreifen.

*JUGEND GRÜNDET fördert den Innovationsgeist der Jugendlichen. Schüler:innen entwickeln Gründungskompetenzen, die sie manchmal auch dazu bewegen, ihre **#Zukunftsperspektiven** und Träume neu auszurichten.*



Akşin Güvenç, Lehrerin an einem Berufskolleg,
JUGEND GRÜNDET Landesbeauftragte für NRW.

... DER WEG.

- **#spielerische Herangehensweise**... in Businessplan und Planspiel
- **#Wissen vermitteln**... mit multimedialen Unterstützungsangeboten - vom ersten Einstieg bis in die Details.
- **#motivierend** und **#individuell**... Jede Einreichung in der Businessplanphase erhält eine individuelle Rückmeldung mit Fokus auf Chancen zur Weiterentwicklung.
- **#ernstnehmen**... Auch wenn die „Gründung“ in den meisten Fällen Theorie bleibt: Wir glauben an die Teilnehmenden, ihre Ideen und ihre Fähigkeiten unsere Zukunft zu gestalten.
- **#Chancengleichheit**... Die Umsetzung ist nicht gefordert. Denn jede Idee verdient es, unabhängig von sozialen Hintergründen bewertet zu werden.



DIE BASISAUFGABEN IM WETTBEWERB

1.



Entwicklung einer eigenen Geschäftsidee:
Problem suchen und Lösung entwickeln.

#kritischesDenken #Problemlösung

2.



Businessplan schreiben:
Fragen leiten die Teilnehmenden
und geben die Struktur vor.

#recherchieren #strukturieren #begründen

3.



Im Online-Planspiel ein Start-up über acht
Geschäftsjahre nachhaltig zum Erfolg führen
und Verantwortung übernehmen.

#analysieren #planen #Strategie entwickeln

4.



Die eigene Idee pitchen: 3 Minuten, die das
Bedürfnis ins Zentrum stellen und Neugierde wecken.

#kollaboration #kommunikation #gewinnen

Und der perfekte Abschluss

DER ABLAUF.



Wettbewerbsinhalte nur für qualifizierte Teams



Unterstützung bei der Unterrichtsvorbereitung

Für jede Projektphase finden sich im digitalen Lehrerzimmer thematisch passende Materialien zum Download.

GUT ZU WISSEN.



Seit 2003 haben über 80.000 Schüler:innen und Auszubildende über 12.000 Geschäftsideen entwickelt und dabei alte Wege verlassen, um neue Lösungen für die Zukunft zu finden. Auf die besten Teams (und ihre betreuenden Lehrkräfte) warten nicht nur tolle Veranstaltungen und Preise, sondern vor allem viele Unterstützungsangebote, sowie einmalige Lernchancen und Erlebnisse!

Informieren Sie am Elternabend oder per Elternbrief über die Teilnahme am Wettbewerb, die Lernchancen und Rahmenbedingungen.

Das Wichtigste:

- Jede:r Schüler:in benötigt eine eigene E-Mailadresse. Bei Minderjährigen ist zudem eine Mail-Adresse eines Erziehungsberechtigten sowie dessen Zustimmung nötig.
- JUGEND GRÜNDET erhebt nur wenige, notwendige Daten und löscht diese nach Abschluss eines Wettbewerbsjahres automatisch wieder.
- Das Angebot ist kostenfrei und wird seit 2003 vom Bund gefördert und von der Kultusministerkonferenz empfohlen.

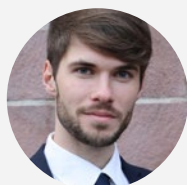


Besondere Lernchance.

Die Schüler:innen erhalten individuelles und wertschätzendes Feedback sowie die Chance, sich für außerschulische Events zu qualifizieren. Allen Teilnehmenden wird ein Teilnahmezertifikat ausgestellt.

Die Teilnahme kann nach Absprache mit der Schulleitung auch als Besondere Lernleistung anerkannt werden.

*JUGEND GRÜNDET bietet Schüler:innen eine einmalige Chance, in einem geschützten Raum **#eigene Ideen** auszuprobieren!*



Vincent Kellner, ehemaliger Teilnehmer

DAS TEAM & DIE IDEE.

SCHRITT 1.

Start with why!

Warum sollte man sich überhaupt mit Gründung, Start-ups, Innovation und neuen Geschäftsideen auseinandersetzen und dann noch eine eigene Geschäftsidee erarbeiten? Das steht vielerorts nicht im Lehrplan. Macht aber trotzdem Sinn.

Um die Schüler:innen abzuholen lohnt eine kleine Einführung in das Thema **#Innovation** und den Wettbewerb. So eine findet sich im digitalen Lehrerzimmer!



Teams bilden – Es geht los!

Ein **#Team** kann eine Einzelperson sein oder aus bis zu fünf Schüler:innen bzw. Auszubildenden bestehen. Auch wenn es immer wieder sehr erfolgreiche Einzelteilnehmende im Wettbewerb gibt, ist Teamarbeit zu empfehlen.

Die Vielfältigkeit der Aufgaben ist so einfacher zu meistern.

Und unterschiedliche Perspektiven unterstützen bei der Problemlösung.

Unsere Empfehlung:

Das Materialpaket Teambildung inklusive Selbst- und Fremdeinschätzungsbögen

Kreativ werden – In Stimmung kommen!

Die erste Aufgabe bei JUGEND GRÜNDET: Eine Idee entwickeln! D.h. kreativ werden. Dazu muss man aber erstmal in Stimmung sein. Und anders als in vielen regulären Unterrichtsstunden heißt das: Alle Regeln aus dem Fenster werfen und neue Wege gehen. Um dies anzuregen empfehlen sich Methoden, die Spinnereien zulassen.

Unsere Empfehlung:

Die Marshmallow-Challenge.



**DU BIST DU.
UND DAS IST
DEINE STÄRKE!**

ERFOLGSCHANCE: DIVERSITÄT

Diverse Teams bringen bessere Ergebnisse: Je vielfältiger die Hintergründe und Kompetenzen, desto besser können sich Stärken und Schwächen ergänzen und die so wichtigen **#unterschiedlichen Perspektiven** auf Lösung und Problem eingebracht werden.

Doch Unterschiede führen manchmal auch zu Reibungen. Es ist daher gut, wenn die Zusammenstellung und auch die Teamarbeit begleitet wird.

Stärke-Karten, Online-Test oder Selbsteinschätzungsbögen können dabei helfen, Teammitglieder mit unterschiedlichen Stärken und Schwächen zusammenzubringen - und jede:n entsprechend der individuellen Stärken zu fördern und zu fordern.

#Gemeinsame Werte oder Interessen helfen, trotz Unterschiedlichkeiten eine gute Basis zu finden, und können Ausgangspunkt sein für die Frage im Businessplan nach der Vision.



IDEENAUSSWAHL

Die Idee entwickeln!

Gute Ideen sind selten wie vierblättrige Kleeblätter.

Aber eine gute **#Geschäftsidee** zu finden, hat nicht nur mit Glück, sondern meist mit Arbeit zu tun.

Manchmal sind Utopien der Grundstein für eine neue **#Erfindung**, manchmal entsteht **#Mehrwert** schon durch eine Änderung in einem kleinen Detail.

Ziel: Den Status Quo verbessern.

Vom Problem zur Lösung!

Eine Geschäftsidee ist nur dann erfolgreich, wenn es Personen gibt, die bereit sind Geld für sie zu bezahlen. Und diese **#Zahlungsbereitschaft** wird dann besonders groß sein, wenn die Geschäftsidee, also das Angebot ein besonders großes (individuelles) **#Problem** löst oder **#Bedürfnis** stillt.

Und das besser, als das bisher der Fall ist.

Das heißt:

Problem identifizieren:

Augen auf, raus in die Welt gehen und sich umschauen.

Große weltbewegende Probleme sind genauso gut, wie solche aus dem direkten Umfeld der Schüler:innen und dem persönlichen Erleben.

Hier sollten die Interessen der Teammitglieder entscheidend sein.

Denn je größer das Interesse, desto größer die Bereitschaft intensiver zu recherchieren und zu arbeiten.

Wie überall.



2. Lösung entwickeln:

Es gibt keine schlechten Ideen!

Das muss die Maßgabe sein für die erste freie Brainstormingphase bei der Ideenentwicklung.

„Je mehr Ideen, desto besser!“ Ist die Maxime. Kreatives Sprudeln und wertfreies Sammeln ist die Basis für die Entwicklung der einen Lösung.

Das Beurteilen der gesammelten Inhalte ist erst der nächste Schritt.

Hierbei aber schon hilfreich: Die **#Zielgruppen** im Blick haben!

Wer hat das Problem? Wem würde eine Lösung helfen?
Wer wäre auch bereit, dafür Geld zu bezahlen?

Und damit:

Wie kann man diesen Personen helfen?

Das kann dann die EINE Lösung werden.

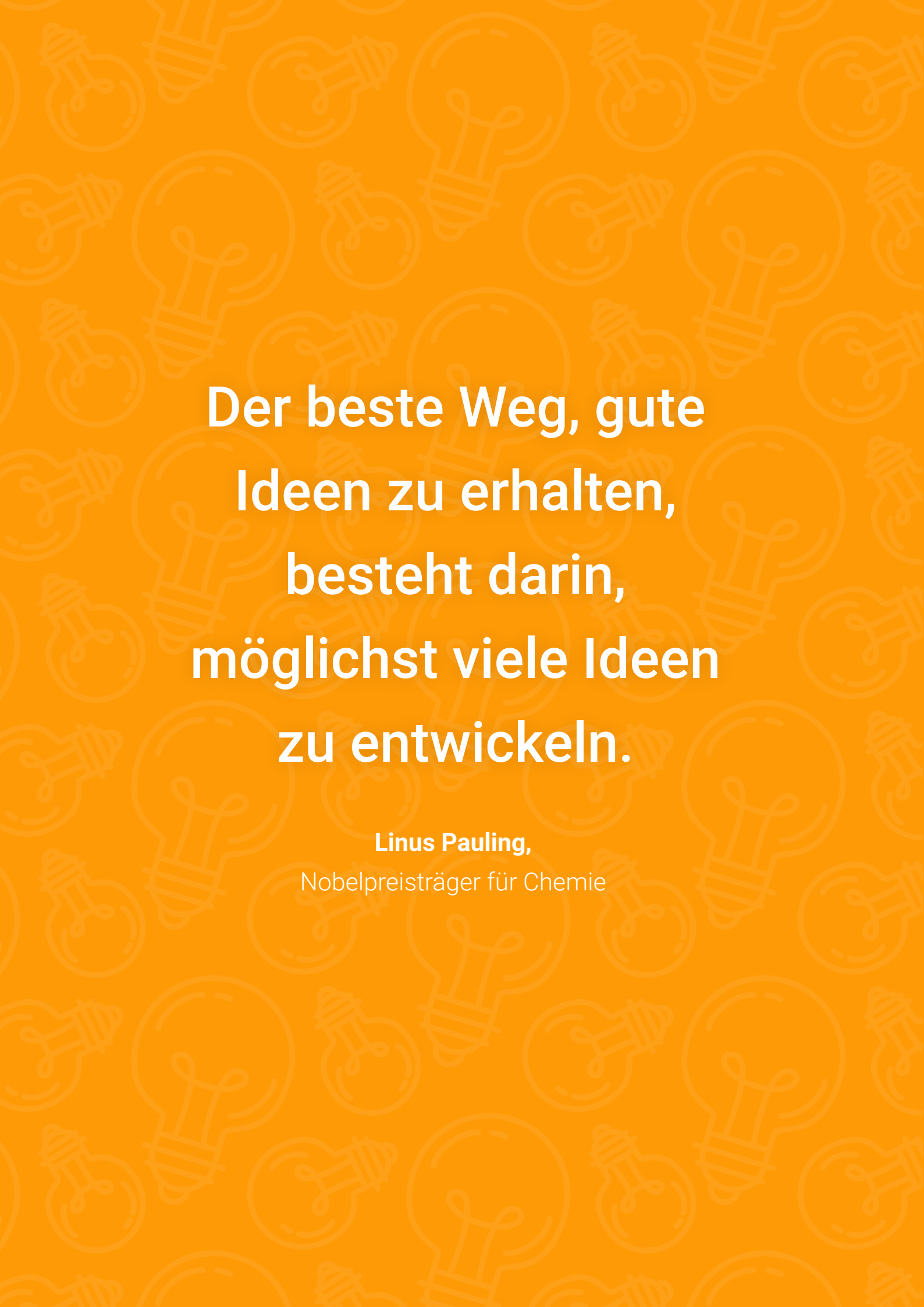
Also die eigene **#Geschäftsidee**.

Und bedenken: Eine Geschäftsidee lebt und entwickelt sich weiter. Was in dieser Phase als Lösung angestrebt wird, muss nicht mit

dem Ergebnis des Businessplans übereinstimmen. Beim Schreiben dessen werden sicherlich viele **#Weiterentwicklungen** entstehen. Und das ist gut so!

#LeanStartup

©Tierney - stock.adobe.com

The background is a solid orange color with a repeating pattern of white line-art lightbulbs. The lightbulbs are arranged in a grid-like fashion, with some slightly offset from others, creating a textured effect.

**Der beste Weg, gute
Ideen zu erhalten,
besteht darin,
möglichst viele Ideen
zu entwickeln.**

Linus Pauling,
Nobelpreisträger für Chemie



TIPPS ZUM EINSTIEG:

14 kreative Methoden für die Ideenfindung, ein Materialpaket zur Teambildung, Einstiegspräsentation, Arbeitsblätter zur Ausarbeitung der ersten Ideen und vieles mehr – im digitalen Lehrerzimmer finden Sie Lehr- und Lernmaterialien für den direkten Einsatz in Ihrem Unterricht.

Zwei zentrale Themen zu Beginn von JUGEND GRÜNDET sind **#Teambildung** und **#Ideenfindung**. Es lohnt sich, die Schüler:innen hierbei zu begleiten, die Prozesse vorzubereiten und anzuleiten bzw. gemeinsam zu reflektieren.



Zum digitalen Lehrerzimmer:

Alle Lehrmaterialien für den Projekteinstieg auf einen Blick

DER BUSINESSPLAN. **SCHRITT 2.**

Von September bis Anfang Januar haben die Teilnehmenden Zeit, ihre ersten Ideen zu innovativen Geschäftsideen zu entwickeln und sie im **#JG-Businessplan** auszuarbeiten.

Die Struktur ist vorgegeben – 25 Fragen leiten die Teilnehmenden durch relevante Aspekte einer Geschäftsidee:

- Wie heißt das Angebot?
- Welche Zielgruppen sprechen wir an?
- Was machen wir besser als andere?
- Was ist unsere Vision?
- Was brauchen wir, um unsere Geschäftsidee in die Tat umzusetzen?

Bei der Bearbeitung weisen detaillierte Fragestellungen und Hilfetexte den Weg.

Aus einer ersten Idee wird so Schritt für Schritt ein Plan für nachhaltigen Erfolg. Jeder vollständig ausgefüllte Businessplan, der bis zum Stichtag Anfang Januar eingegeben ist, wird individuell bewertet und mit konstruktivem und wertschätzendem **#Feedback** versehen, um eine Weiterentwicklung zu ermöglichen.



“JUGEND GRÜNDET bietet unseren Schüler:innen die Möglichkeit, ihren Unterricht aktiv mitzugestalten und Wirtschaft zu erleben.”



Jörg Müller,

Berufliches Schulzentrum Leonberg,
JG Landesbeauftragter Baden-Württemberg





TIPPS ZUM BUSINESSPLAN

Den Businessplan auszuarbeiten ist komplex. Jedes Feld ist auf eine Weise mit anderen Feldern inhaltlich verknüpft und sie bedingen sich gegenseitig.

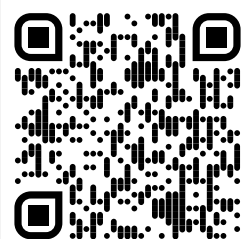
Gegen Ende nochmal neutral zu prüfen, ob inhaltliche Widersprüche vorhanden sind, ist sehr zu empfehlen.

Wichtig auch: **#Quellenarbeit!**

Die Quellen helfen der Jury die Angaben nachzuvollziehen und Aussagen verständlich zu machen. Dazu sollte auf Verlässlichkeit der inhaltlichen Aussagen und Nachprüfbarkeit besonderer Wert gelegt werden.

Zum digitalen Lehrerzimmer:

Alle Lehrmaterialien zum Businessplan auf einen Blick





*Entrepreneur ist keine
Berufsbezeichnung.
Es ist die Geisteshaltung
von Menschen, die
die Zukunft verändern
möchten.*

Guy Kawasaki,
Marketing Spezialist



DAS PLANSPIEL.

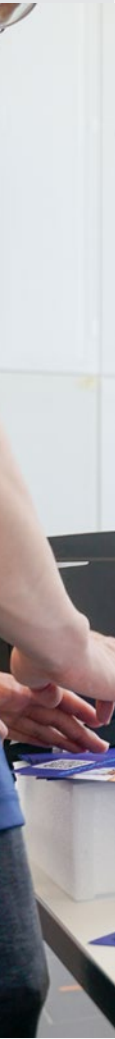
SCHRITT 3.

In der Planspielphase führen die Teilnehmenden für acht Geschäftsjahre ein virtuelles Start-up durch die Höhen und Tiefen der **#Konjunktur**. Das Ziel: Das Start-up nachhaltig und erfolgreich am Markt zu etablieren.

- Welche Unternehmensstrategie zahlt sich dabei aus?
- Wie reagieren wir auf Herausforderungen am Markt wie Krisensituationen oder erstarkende Konkurrenz?
- Werden sich unsere Entscheidungen auszahlen oder und den Unternehmenserfolg kosten?

Wie gut Teams im Planspiel abschneiden, hängt vor allem davon ab, wie gut sie die Berichte und ausgegebenen Daten analysieren. Und auch die Übernahme unternehmerischer Verantwortung ist entscheidend für das Planspielergebnis.

#Learning by doing gilt hier doppelt. Jedes Team hat fünf Versuche, um möglichst viele Punkte zu erreichen. Der letzte Versuch ist wettbewerbsrelevant!





Das Planspiel ist ein nützliches Tool, um die Auswirkungen von unternehmerischen Entscheidungen erlebbar zu machen. Es kann auch unabhängig von der Teilnahme am Wettbewerb gespielt werden.

Ab Februar jeden Jahres stehen neue Inhalte und Szenarien bereit, die verschiedene ökonomische Themen abdecken und strategische Entscheidungen seitens der Schülerteams erfordern.

Da der unterrichtliche Rahmen oft eng gesteckt ist, können die Schülerteams einzelne Perioden auch außerhalb des Unterrichts spielen und die gemeinsame Unterrichtszeit

kann dann zur Analyse und Reflexion genutzt werden.

Um die "freie" Spielzeit zu strukturieren, können Recherchen oder Beobachtungsaufgaben mitgegeben werden. In der Nachbesprechung gilt es, sich zu den unterschiedlichen Ergebnissen auszutauschen. Wie so oft im Leben geht es darum, Dinge auszuprobieren, ihre Auswirkungen zu interpretieren und daraus zu lernen.

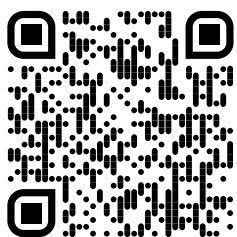
Eine Übersicht über die aktuellen Strategie-Entscheidungen sowie Praxistipps zum Planspieleinsatz an Schulen findet sich im digitalen Lehrerzimmer.



TIPPS ZUM PLANSPIEL.

Entscheidend für den **#Erfolg** ist es, auf konjunkturelle Veränderungen und das Verhalten der Konkurrenz zu reagieren, die eigene Strategie entsprechend anzupassen und kluge unternehmerische Entscheidungen zu treffen.

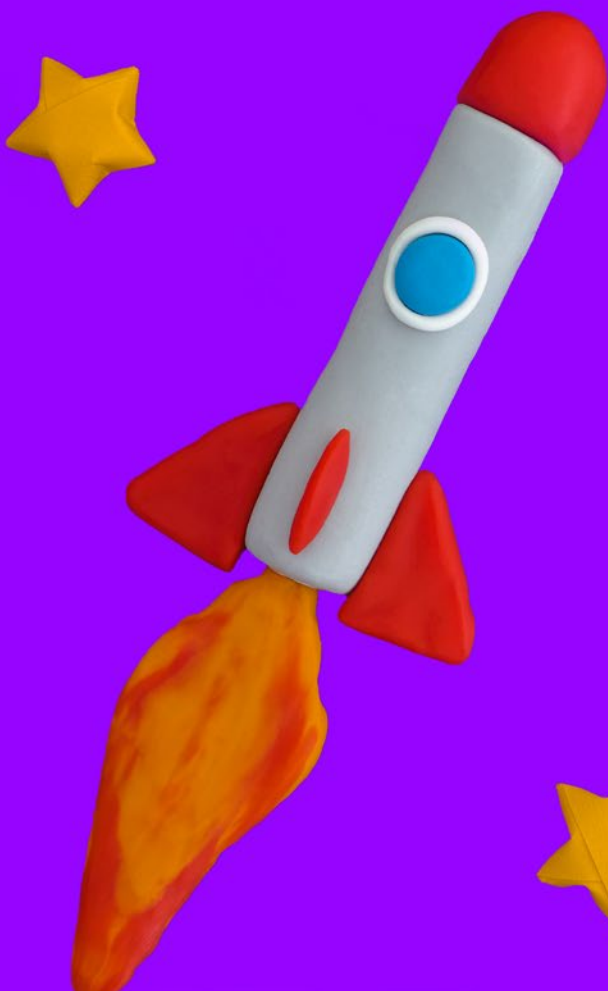
Bei der Analyse helfen neben den Angaben im Planspiel-Handbuch vor allem die Periodenberichte, die nach jeder der acht Planspiel-Perioden online abgerufen werden können.



Zum digitalen Lehrerzimmer:
Alle Planspiel-Materialien auf einen Blick

„Menschen mit einer neuen
Idee gelten so lange als
Spinner, bis die Idee Erfolg
hat.“

Mark Twain



DER PITCH.

SCHRITT 4.

Ein Live-Pitch am Ende der Unterrichtseinheit vor den Mitschüler:innen, eine Ideenmesse für die ganze Stufe oder ein Schul-Cup mit regionaler Fachjury – das alles kann ein schöner **#Abschluss** sein, um die Geschäftsideen zu präsentieren und Feedback zu erhalten.

Die perfekte Gelegenheit für die Schüler:innen nochmals kreativ zu werden: Eine kurze Präsentation (=Pitch), ein aussagekräftiger Flyer, ein Logo oder der Bau eines ersten Prototypen (vielleicht aus Lego). So können nochmals neu Leidenschaften entfacht werden.

- Welche Idee bringt den größten Mehrwert?
- Wer präsentiert am mitreißendsten?
- Welches Team hat am besten zusammengearbeitet?

Ganz individuelle Kategorien können dabei helfen, die Arbeiten zu würdigen. Denn der Mut seine eigene Idee vor anderen zu präsentieren verdient **#Wertschätzung** und Support!

TIPPS ABSCHLUSS.

Zum Abschluss des Projekts bieten sich verschiedene Aktivitäten an:

Besonders schön und wertschätzend für die Leistungen der Teams ist es, wenn Externe an die Schule kommen und sich Zeit für ihre Ideen nehmen. Ein Austausch mit Gründer:innen eines Start-ups vor Ort kann die eigenen Erfahrung bestärken oder neue Sichtweisen eröffnen und mögliche Vorbilder anbieten.

#Reflektion

Die Wettbewerbsaufgaben ist vielfältig und erfordert unterschiedlichste

Kompetenzen.

Im Sinne der Berufsorientierung kann ein Austausch darüber, was den Einzelnen leicht fiel, was schwer und was vielleicht besonders Spaß gemacht hat, wertvolle Impulse für die Berufs- und Studienorientierung geben.



Zum digitalen Lehrerzimmer:

Alle Materialien für Pitch & Abschluss auf einen Blick



Betreuende Lehrkräfte coachen ihre Teams und begleiten sie zu den Veranstaltungen.

DEIN WEG ZUM ZIEL.

Den einen Weg JUGEND GRÜNDET in den Unterricht zu integrieren gibt es, genauso wie den einen Fahrplan, „richtig“ zu gründen, nicht.

Die Wettbewerbsphasen von JUGEND GRÜNDET sind modular strukturiert und an das **#Schuljahr** angelehnt – sodass jede:r die einzelnen Abschnitte und Aufgaben bestmöglich an die individuellen Rahmenbedingungen anpassen kann. Mit der **#Business #Academy** und zahlreichen Materialien und Angeboten wird den Teilnehmenden darüber hinaus jede Menge Unterstützung gegeben, damit Lehrkräfte Freiräume im Unterricht schaffen und in die Rolle eines Coaches schlüpfen können.

Sich über bereits gemachte Erfahrungen auszutauschen ist aber eigentlich immer hilfreich. Deswegen stehen für Tipps direkt aus der Unterrichtspraxis unsere JUGEND GRÜNDET Landesbeauftragten für den Austausch bereit.



Praxistipps gewünscht?
Ein Austausch mit unseren
Landesbeauftragten kann
weiterhelfen.

Noch weitere Fragen offen?

Das JUGEND GRÜNDET Team ist per E-Mail (info@jugend-gruendet.de) und wochentags von 9-16 Uhr telefonisch erreichbar (07231 42446-27)



Eine Bühne für die besten Teams und ihre Ideen

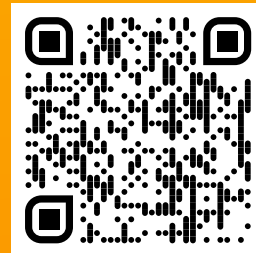
Die Teilnehmenden erwarten bei den Ehrungs-Events einzigartige Erlebnisse, exklusive Einblicke in junge Start-ups und erfolgreiche Unternehmen, Feedback von einer fachkundigen Jury sowie wertvolle Kontakte zu Gründer:innen und Gleichgesinnten.



PITCH EVENTS

Die Teams mit den besten Businessplänen werden nach der Businessplan-Bewertung zu den **#Pitch #Events** eingeladen. Dort geht es darum, die Geschäftsideen live zu präsentieren. Eine neue Herausforderung: Jedes Team hat für den **#Pitch** drei Minuten Zeit, um die Expert:innen in der Jury zu überzeugen. Auch hier erhält jedes Team individuelles **#Feedback**, um ihre Geschäftsidee weiterzuentwickeln. Austausch und Kennenlernen spielen beim gesamten Event die Hauptrolle. Seien es die anderen Teams, die Jury oder die Start-up-Szene vor Ort. Eine Prämierung der besten Pitches findet aber natürlich auch statt.

JUGEND GRÜNDET ist ein Wettbewerb voller Emotionen! Bei jedem der Events sind Motivation, Leidenschaft und Unternehmergeist der Jugendlichen spürbar. Einen kleinen Einblick geben unsere Bildergalerien.



Zu den Bildergalerien:
Die Fotos zeigen, was Teams
& Lehrkräfte bei einem Event
erleben.



& BUNDESFINALE.

Das JUGEND GRÜNDET **#Bundesfinale** bildet den Höhepunkt des Wettbewerbsjahres. Die Top-Teams, die in Businessplan und Planspiel addiert die meisten Punkte sammeln konnten, werden dazu eingeladen.

Dort präsentieren sie sich bei der **#Zukunftsideenmesse** ein weiteres Mal – am selbst gestalteten Messestand. Alle qualifizierten Teams starten hier neu mit gleichen Chancen auf den großen Hauptpreis, die Siegerreise (zu der auch die betreuende Lehrkraft eingeladen ist!).

Zusätzlich werden hier auch thematische **#Sonderpreise** für besondere Leistungen in der Businessplanphase vergeben. Bei der Prämierung der besten Teams und der Durchführung der Events wird JUGEND GRÜNDET durch Partner:innen und Sponsor:innen aus der Wirtschaft unterstützt.





Die Teilnahme an JUGEND GRÜNDET lohnt sich für alle!

Der Schülerwettbewerb bietet mit der Kombination von Ideen-Wettbewerb und Online-Planspiel die Chance, wirtschaftliche Zusammenhänge spielerisch zu erproben, Kernkompetenzen zu trainieren und gleichzeitig eigene Ideen und Stärken einzubringen.

Macht mit!



JUGEND GRÜNDET

Gefördert durch:



Bundesministerium
für Forschung, Technologie
und Raumfahrt

Gefördert durch:



Bundesministerium
für Bildung, Familie, Senioren,
Frauen und Jugend

EMPFOHLEN VON DER



**KULTUSMINISTER
KONFERENZ**

HAUPTSPONSOR:

PORSCHE