

PRESSEMITTEILUNG

## **Schülerwettbewerb JUGEND GRÜNDET startet in die Planspiel-Phase**

**Jugendliche werden im Unternehmensplanspiel „Start-up Simulator“ zu Start-up-Managern**

***Aus dem Jugendzimmer ein eigenes Start-up managen, das geht bei JUGEND GRÜNDET. In der zweiten Phase des bundesweiten Schülerwettbewerbs können Jugendliche ihre Manager-Qualitäten testen: Im Unternehmensplanspiel „Start-up Simulator“ versuchen Schülerinnen und Schüler, ein Unternehmen zum Erfolg zu führen – natürlich rein virtuell und völlig risikolos. Wer genug Punkte sammelt, kann sich für das Bundesfinale qualifizieren. Die besten Planspieler erhalten außerdem einen Sonderpreis.***

Vom 1. Februar bis zum 17. Mai 2023 haben Schülerinnen und Schüler Zeit, um im Unternehmensplanspiel „Start-up Simulator“ möglichst viele Punkte zu sammeln. Nur wer ganz vorne mit dabei ist, kann sich für das JUGEND GRÜNDET Bundesfinale im Juni 2023 in Stuttgart qualifizieren. Die Planspiel-Phase ist die zweite Phase im bundesweiten Schülerwettbewerb, der das Ziel verfolgt, die Gründungskompetenzen von Jugendlichen zu stärken. Dafür schlüpfen Schülerinnen und Schüler im Unternehmensplanspiel in die Manager-Rolle.

### **Schüler-Manager gegen Planspiel-KI**

Im „Start-up Simulator“ managen die Jugendlichen virtuell ein Unternehmen. Das Planspiel simuliert die ersten acht Jahre nach der Unternehmensgründung. Die Aufgabe in den acht Planspiel-Perioden ist es, das Start-up erst in den Markt einzuführen, dann stabil gegenüber der Konkurrenz zu positionieren und letztendlich erfolgreich am Markt zu etablieren. Dafür müssen die Jugendlichen jede Menge Management-Entscheidungen treffen: Wie viel Personal brauche ich, um mein Start-up am Laufen zu halten? Wie viel gebe ich für Werbung aus, um mein Produkt



bekannt zu machen? Muss ich bei den Materialkosten sparen oder kann ich aus den Vollen schöpfen und zum Beispiel teurere, fair produzierte Rohstoffe verwenden?

Ganz wie bei einer echten Gründung entscheiden im Planspiel viele verschiedene Faktoren über Erfolg oder Misserfolg. Außerdem bekommen es die Schülerinnen und Schüler auch bei JUGEND GRÜNDET mit Konkurrenzunternehmen und anderen Herausforderungen wie besonderen Krisensituationen zu tun, beides gesteuert von der Planspiel-KI (= Künstliche Intelligenz).

### **Alles eine Frage der Strategie**

Im „Start-up Simulator“ hilft daher nur: Strategisch Denken! Mit der „richtigen“ Strategie können die Schülerinnen ihr Start-up nicht nur vor der Insolvenz bewahren, sondern auch Punkte für eine besonders nachhaltige Unternehmensführung verdienen. Schließlich bemisst sich der Erfolg eines Unternehmens nicht nur am Gewinn, sondern auch an Aspekten wie dem ökologischen Fußabdruck, der sozialen Verantwortung und der ökonomischen Zukunftssicherheit. Wer das Start-up zum Erfolg führt, hat die Chance auf den Einzug ins JUGEND GRÜNDET Bundesfinale und damit den Bundessieg. Fünf Versuche haben die Schülerinnen und Schüler im Planspiel. Gezählt wird allerdings nicht der beste, sondern der letzte Versuch.

### **Wer spielt sich ins Bundesfinale?**

Für den Finaleinzug müssen Jugendliche bei JUGEND GRÜNDET echte Gründerqualitäten beweisen. In den zwei Phasen des Wettbewerbs durchlaufen die Schülerinnen und Schüler virtuell den Prozess der Unternehmensgründung: Bevor sie im Unternehmensplanspiel virtuell ein Start-up managen (Planspiel-Phase), entwickeln sie eine innovative Geschäftsidee und schreiben einen Businessplan (Businessplan-Phase). Die zehn Teams, die in der Gesamtwertung aus beiden Wettbewerbsphasen die meisten Punkte sammeln, qualifizieren sich für das Bundesfinale, das am 27. und 28. Juni 2023 in Stuttgart ausgetragen wird. Der Hauptpreis ist eine geführte Rundreise ins Silicon Valley/USA, daneben gibt es thematische Sonderpreise zu gewinnen.

### **Sonderpreis für beste Planspieler**

Auch die besten Planspieler werden beim Bundesfinale geehrt: Die Schülerinnen und Schüler, die in der Planspiel-Phase das beste Ergebnis erzielen, werden vom Sponsor Volkswagen Konzern mit dem JUGEND GRÜNDET Planspiel Sonderpreis ausgezeichnet. Mit dem Sonderpreis, einer Reise ins Headquarter des Volkswagen Konzerns in Wolfsburg, möchte das Unternehmen dazu beitragen, Jugendlichen und jungen Erwachsenen spielerisch betriebswirtschaftliche Prozesse näherzubringen.

### **JUGEND GRÜNDET stärkt Gründungskompetenzen**

Mit der einzigartigen Kombination aus Businessplan und Planspiel vermittelt der Wettbewerb JUGEND GRÜNDET Schülerinnen und Schülern wirtschaftliches Grundlagenwissen praxisnah und stärkt wichtige Zukunftskompetenzen wie Selbstständigkeit, strategisches Denken, Reflexionsvermögen und Entscheidungsfähigkeit. Der Wettbewerb will Jugendliche dazu befähigen und ermutigen, eigene Ideen zu entwickeln und umzusetzen - als Basis für eine zukunftsfähige Gesellschaft.

### **Sponsoren und Förderer**

Der bundesweite Schülerwettbewerb JUGEND GRÜNDET wird seit 2003 vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert und von einer Reihe namhafter Förderer bei der Bekanntmachung des Wettbewerbs, bei den Preisen sowie bei den Events unterstützt. Hauptsponsor ist die Porsche AG.

Ausführliche Informationen zum Bundeswettbewerb gibt es auf [www.jugend-gruendet.de](http://www.jugend-gruendet.de)

---

### **Pressekontakt für Ihre Fragen:**

Dorothee Riegner (PR, Online-Redaktion, Teilnehmenden-Betreuung)  
07231 42446-14, [riegner@szue.de](mailto:riegner@szue.de)





---

JUGEND GRÜNDET - Chancen erkennen. Zukunft gestalten.  
[www.jugend-gruendet.de](http://www.jugend-gruendet.de)

E-Mail: [info@jugend-gruendet.de](mailto:info@jugend-gruendet.de)  
Info-Telefon: 07231 42446-27

