

PRESSEMITTEILUNG

Kleine Gründerpersönlichkeiten mit großen Ideen bei den JUGEND GRÜNDET Pitch Events 2024

Schülerinnen und Schüler begeistern mit echten Zukunftsvisionen und handfesten Businessplänen

Ein Sonar-Stirnband für Sehbehinderte, ein sensorgestütztes Fußball-Trainingsystem und KI-Modelle für Mikroskopieanalysen, das sind die Gewinnerideen der JUGEND GRÜNDET Pitch Events 2024. In München, Münster und Berlin präsentierten die besten Teams der Businessplan-Phase ihre selbst entwickelten, innovativen Geschäftsideen. Die Jugendlichen beeindruckten die Jury mit starken Auftritten, echten Zukunftsvisionen und jeder Menge Gründerqualitäten.

Insgesamt 100 Schülerinnen und Schüler reisten im März zu den [JUGEND GRÜNDET Pitch Events](#) nach München, Münster oder Berlin. Eingeladen waren die Teams, die in der ersten Phase des bundesweiten Schülerwettbewerbs für mehr Gründungsgeist (Businessplan-Phase) die besten Businesspläne eingereicht hatten.

Drei Minuten, um zu überzeugen

Bei den Pitch Events durften die Jugendlichen ihre Geschäftsideen live vor einer hochkarätigen Jury präsentieren. Jedes der 33 Teams hatte drei Minuten, um mit seinem Pitch (Kurzpräsentation) die Expertinnen und Experten zu überzeugen. Dafür brauchen die Schülerinnen und Schüler nicht nur innovative Ideen, sondern auch perfektes Timing und Präsentationstalent. Weitere drei Minuten galt es, die Juryfragen zu beantworten. Das Fazit der Expertinnen und Experten: Die Jugendlichen präsentierten bei den JUGEND GRÜNDET Pitch Events nicht nur vielversprechende Geschäftsideen, sondern vor allem auch echte Zukunftsvisionen und jede Menge Gründerqualitäten.

Sonar-Sehhilfe, sensorgestütztes Fußball-Training und KI-Diagnostik

Platz 1 beim ersten Pitch Event in München belegten Dominik Schuler, Ferdinand Horn und Julian Schenker vom Ev. Lichtenstern-Gymnasium in Sachsenheim (BW). Ihre Geschäftsidee „Blind Sonar“ ist ein Stirnband, das sehbehinderten Personen eine haptische Wahrnehmung ihrer Umgebung und damit eine verbesserte Orientierung und mehr Sicherheit im Alltag bietet. Ein funktionierender Prototyp veranschaulichte das durchdachte Hightech-Produkt, darüber hinaus überzeugte das Trio mit einem wunderbaren Teamzusammenspiel.

Nicht weniger smart ist die Geschäftsidee des Gewinnerteams beim zweiten Pitch Event in Münster. Balint Bettner, Brad Melvin Timo Fokou, Lorenz Herp, Paul Würz und Viola Kraut von der Internatsschule Schloss Hansenberg in Geisenheim (HE) haben sich „Conez“ ausgedacht. Das hocheffiziente Trainingssystem mit Vibrationsweste und Trainer-App soll Fußballern individuelles Echtzeitfeedback und Korrekturmaßnahmen zur Umsetzung der taktischen Vorgaben im Training ermöglichen.

Das Fazit der Jury: Eine tolle Idee, die einen wirklich neuartigen und sehr smarten Trainingsansatz bietet, der auch auf andere Sportarten ausweitbar sei. Darüber hinaus punktete das Team mit einem kreativen Pitch.

Beim dritten und letzten Pitch Event in Berlin konnte sich Lorenz Rutkevich aus Leer (NI) an die Spitze setzen. Der Schüler des Teletta-Groß-Gymnasiums will fortschrittliche Diagnostik für alle erreichbar machen: „SeesDisease“ bietet KI-Modelle, die Mikroskopieanalysen automatisieren und so schnellere und präzisere Diagnosen ermöglichen.

Lorenz überzeugte die Jury auf der ganzen Linie: Die Idee sei von hoher Relevanz und KI-unterstützte Diagnostik ein absolutes Zukunftsthema. Der Schüler habe eine beeindruckende Kompetenz für sein Thema an den Tag gelegt und toll präsentiert.

Jugendliche begeistern mit Professionalität, Kreativität und Enthusiasmus

Die Expertinnen und Experten in der Jury zeigten sich bei allen drei Pitch Events begeistert von den Schülerteams, die ihre Geschäftsideen mit erstaunlicher Professionalität, viel Kreativität und großem Enthusiasmus für ihre Themen präsentierten. Die Ideen der Jugendlichen waren so vielfältig wie die Persönlichkeiten, die bei den Pitch Events antraten. Allen gemein ist, dass sie die Welt ein bisschen besser machen wollen – im Großen oder im Kleinen.

Auf den jeweils zweiten Plätzen landeten Schutzhüllen für Stethoskope („cLEARy GmbH“), eine Marketing-Plattform für die Gastronomie („Gainback“) und eine App, die Senioren den Einstieg in die digitale Welt erleichtert („GenConnect“). Auf den dritten Plätzen schafften es ein Pflanzsystem zur Begrünung von Balkon PV-Anlagen („Solar Tendril“), ein digitales Bestellsystem für Schulmensen („EasySnacks“) und eine 3D-Duck-Plattform für das kreative Heimwerken („MakerRent“).

Vorgestellt wurden auch Ideen für eine Demokratie-App, eine neuartige Verhütungslösung für den Mann („SperMe“), eine Sport-Talente-Plattform („Skill Spotter“), nachhaltige Periodenunterwäsche mit Heizsystem („CozyFlow“), ein Fahrradnavigationssystem für die Dunkelheit („LighTheWay“), Biogas aus Mikroalgen („Aqua Gas Green“), ein nachhaltiges Fischernetz auf Seetang-Basis („SustainNet“) uvm.

Die Pitch Event Teams kamen aus acht Bundesländern (Baden-Württemberg, Bayern, Bremen, Hessen, Niedersachsen, Nordrhein-Westfalen, Rheinland-Pfalz, Schleswig-Holstein) und besuchen überwiegend das Gymnasium oder die Berufsschule. Ein Team kam von einer deutschen Auslandsschule und reiste eigens aus Spanien an.

Die besten von über 1.000 Businessplänen

Die Pitch Events sind auch eine Anerkennung für die herausragende Leistung der Teams in der JUGEND GRÜNDET Businessplan-Phase. Von September bis Januar hatten die Jugendlichen Zeit, um eigene innovative Geschäftsideen zu entwickeln und in einem Businessplan auszuarbeiten. Im Wettbewerbsjahr 2023/24 wurden erstmalig über 1.000 Businesspläne eingereicht. Noch nie war es so schwer, sich für ein Pitch Event zu qualifizieren. Neben ausführlichem Expertenfeedback von der Jury erwartet die Teams vor Ort auch ein buntes Rahmenprogramm mit Einblicken in die Stadt, die lokale und überregionale Gründungsszene sowie wertvolle Netzwerkmöglichkeiten für ihre berufliche Zukunft.

Finale mit den besten zehn Teams des Wettbewerbsjahres

Die drei erstplatzierten Teams sicherten sich mit ihren Pitches direkt einen Startplatz im JUGEND GRÜNDET Bundesfinale am 11. & 12. Juni 2024 in Stuttgart. Beim Finale dürfen die besten zehn Teams des Wettbewerbsjahres ihre Geschäftsideen auf der „Zukunftsideenmesse“ präsentieren im Wettstreit um den Bundessieg und den Hauptpreis, eine geführte Reise ins Silicon Valley/USA.

Welche Teams noch im Finale antreten dürfen, entscheidet sich zum Ende der zweiten Wettbewerbsphase von JUGEND GRÜNDET Anfang Mai: In der Planspiel-Phase führen die Schülerinnen und Schüler virtuell ein Unternehmen und müssen sich gegen die Konkurrenz durchsetzen und sich in Krisen bewähren. Wer im Online-Planspiel „Start-up Simulator“ kräftig Punkte sammeln möchte, muss Management-Qualitäten beweisen und möglichst kluge und nachhaltige Entscheidungen treffen. Stichtag der Planspiel-Phase ist der 2. Mai 2024.

Mit Ideen die Zukunft gestalten

Aus Problemen Lösungen entwickeln und mit innovativen Ideen die Zukunft gestalten, das ist der Kerngedanke von JUGEND GRÜNDET. Der bundesweite Schülerwettbewerb will Jugendliche fürs Gründen begeistern und die Gründungskompetenzen von Schülerinnen und Schülern stärken. Jedes Jahr nehmen mehrere tausend Jugendliche am Wettbewerb teil. „Der Ideenreichtum und das Engagement unserer Schülerinnen und Schüler kennen keine Grenzen – genau diesen Innovationsgeist brauchen wir, wenn wir den Herausforderungen der Gegenwart begegnen und eine bessere Zukunft schaffen wollen!“, so Projektleiterin Franziska Metzbaure.

Das ist JUGEND GRÜNDET

Im Online-Wettbewerb JUGEND GRÜNDET schlüpfen die Teilnehmenden ein Schuljahr lang in die Rolle von Gründerinnen und Gründern: Erst entwickeln die Jugendlichen eine eigene, innovative Geschäftsidee und schreiben einen Businessplan (Businessplan-Phase: September - Januar), dann führen sie in einem Planspiel virtuell ein Unternehmen (Planspiel-Phase: Februar - Mai). Die besten Teams der Businessplan-Phase präsentieren ihre Geschäftsideen bei den Pitch Events im Frühjahr. Wer den Hauptpreis gewinnt, entscheidet sich beim JUGEND GRÜNDET Bundesfinale im Juni. Dort messen sich die besten zehn Teams des Wettbewerbsjahres (Punkte aus Businessplan + Planspiel) im Wettstreit um den Bundessieg und eine geführte Reise ins Silicon Valley/USA.

Sponsoren und Förderer

Der Online-Wettbewerb JUGEND GRÜNDET wird seit 2003 vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert. Die Teilnahme wird von der Kultusministerkonferenz der Länder empfohlen. Eine Reihe renommierter Sponsoren unterstützt den Wettbewerb bei den Preisen und Events. Hauptsponsor ist die Porsche AG.

Ausführliche Informationen zum Bundeswettbewerb JUGEND GRÜNDET: www.jugend-gruendet.de

Bildunterschrift:

Bei den JUGEND GRÜNDET Pitch Events 2024 in München, Münster und Berlin präsentieren die Schülerteams mit den besten Businessplänen ihre innovativen Geschäftsideen vor einer hochkarätigen Jury

Bildnachweis: JUGEND GRÜNDET (Abdruck honorarfrei)

Ihre Ansprechpartnerin für Fragen:

Dorothee Riegner | JUGEND GRÜNDET im SIZ | Blücherstr. 32 | 75177 Pforzheim

riegner@szue.de | 07231-42446-14 | 0176 21699847

JUGEND GRÜNDET - Chancen erkennen. Zukunft gestalten.

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