

PRESSEMITTEILUNG

Halbzeit bei JUGEND GRÜNDET – Schülerwettbewerb auf Erfolgskurs

Planspiel-Phase gestartet / Businessplan-Phase mit Rekord beendet

Mit dem Februar ist der Online-Wettbewerb JUGEND GRÜNDET in die zweite Wettbewerbsphase gestartet. Die Herausforderung im Planspiel: In der Unternehmenssimulation führen die Schülerinnen und Schüler selbst ein Start-up – zumindest virtuell. Die erste Wettbewerbsphase haben die Teams bereits erfolgreich abgeschlossen: Im Wettbewerbsjahr 2024/25 wurden 1.177 Businesspläne eingereicht.

Nachdem in der Businessplan-Phase von September bis Januar der Fokus auf der Entwicklung einer eigenen, innovativen Geschäftsidee lag, sind im Online-Wettbewerb [JUGEND GRÜNDET](#) nun andere Fähigkeiten gefragt: Im Planspiel können die Schülerinnen und Schüler ihre Management-Fähigkeiten testen. Bis Mai haben die Jugendlichen Zeit, um ein virtuelles Start-up zum Erfolg zu führen. Dafür müssen sich die Teams in Krisen behaupten und sich gegen virtuelle Konkurrenzunternehmen durchsetzen.

Ganz wie bei einer echten Gründung entscheiden in der Unternehmenssimulation viele verschiedene Faktoren über den Unternehmenserfolg. Wie viel Personal brauche ich? Wie viel gebe ich für Werbung aus? Muss ich bei den Materialkosten sparen oder kann ich aus dem Vollen schöpfen? Nur mit strategischen klugen Entscheidungen können die Jugendlichen das Start-up nachhaltig erfolgreich am Markt etablieren. Das heißt auch: Der Erfolg bemisst sich nicht allein am Gewinn, sondern eben auch am positiven Impact des Start-ups.

Bestes Planspiel-Team erhält Sonderpreis

Genau wie in der Businessplan-Phase können im Planspiel wertvolle Punkte für den Einzug ins JUGEND GRÜNDET Bundesfinale gesammelt werden. Das Schülerteam mit dem besten Planspiel-Ergebnis darf sich außerdem über eine besondere Auszeichnung freuen: Es wird vom Sponsor Volkswagen mit dem Planspiel Sonderpreis ausgezeichnet und darf ins Headquarter nach Wolfsburg reisen. Mit dem Sonderpreis möchte der Volkswagen Konzern dazu beitragen, Jugendlichen spielerisch betriebswirtschaftliche Prozesse näherzubringen.

Schülerinnen und Schüler, die sich im Planspiel ausprobieren möchten, können auch jetzt noch in den Wettbewerb einsteigen.

Neuer Rekord: 1.177 Businesspläne eingereicht

Die erste große Herausforderung im Wettbewerb haben die Teilnehmenden bereits gemeistert: In der Businessplan-Phase hatten die Jugendlichen vier Monate Zeit, um eigene, innovative Geschäftsideen zu entwickeln und in einem Businessplan auszuarbeiten. Im Wettbewerbsjahr 2024/25 wurde einmal mehr ein neuer Rekord erreicht und 1.177 Businesspläne eingereicht. Im Vergleich zum Vorjahr bedeutet das einen Zuwachs von knapp 17 Prozent.

Pitch Events im März 2024

Als Anerkennung für ihre herausragende Leistung sind die besten 33 Teams der Businessplan-Phase dazu eingeladen, ihre Geschäftsideen bei den JUGEND GRÜNDET Pitch Events einer hochkarätigen Expertenjury zu präsentieren. Die Pitch Events werden im März in Münster, München und Berlin stattfinden. Dort erwartet die Teams nicht nur ein spannendes Rahmenprogramm mit Einblicken in die regionale Gründerszene, sondern auch die Chance auf einen frühzeitigen Finaleinzug. Denn die drei Teams, die vor Ort die Jury am meisten überzeugen, qualifizieren sich direkt für das Bundesfinale im Juni.

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.

„Jugendliche wollen mitgestalten, das sehen wir bei JUGEND GRÜNDET ganz deutlich. Mit unserem Wettbewerb wollen wir deshalb einen Raum bieten, in dem Schülerinnen und Schüler ihre vielfältigen Fähigkeiten entwickeln können, und eine Bühne schaffen für ihre tollen Ideen“, so Projektleiterin Franziska Metzbaur.

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 Teams des Wettbewerbsjahres 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

Hinweis für die Redaktion:

Der ausführliche Vorbericht zu den Pitch Events 2025 erfolgt separat im Laufe des Februars.

Ihre Ansprechpartnerin für Fragen:

Dorothee Riegner

JUGEND GRÜNDET | Blücherstr. 32 | 75177 Pforzheim

riegner@szue.de | 07231-42446-14

JUGEND GRÜNDET - Chancen erkennen. Zukunft gestalten.

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