

PRESSEMITTEILUNG

Von der Idee zum Businessplan: Schülerinnen und Schüler starten in die neue Wettbewerbsrunde von JUGEND GRÜNDET

- **Schülerinnen und Schüler können ab sofort in die Businessplan-Phase einsteigen und eine eigene Geschäftsidee entwickeln.**
- **Gesucht werden innovative Ideen, die echte Probleme lösen und nachhaltige Mehrwerte schaffen.**
- **Die überarbeitete Businessplan-Maske bietet neue Funktionen für noch praxisnäheres Arbeiten.**

Kreative Geschäftsideen entwickeln, Zielgruppen analysieren, Alleinstellungsmerkmale (USP) gegenüber der Konkurrenz herausarbeiten, Finanzierung und Geschäftsmodell planen – all das können Jugendliche ab sofort wieder bei „Jugend gründet“ tun.

Mit dem September startet der bundesweite Online-Wettbewerb für mehr Gründungsgeist in seine 23. Wettbewerbsrunde und lädt Schülerinnen und Schüler ein, ein Schuljahr lang in die Rolle von Gründerinnen und Gründern zu schlüpfen.

Innovationsgeist und Selbstwirksamkeit stärken

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

Der Wettbewerb bildet den Prozess der Start-up-Gründung virtuell ab und umfasst zwei Phasen, Businessplan und Planspiel. Im Fokus stehen dabei nicht schnelle Profite, sondern innovative Geschäftsideen, die einen echten Unterschied machen und langfristige Mehrwerte bieten.

Erst ein Business planen, dann ein Start-up führen

Los geht es im ersten Schulhalbjahr mit der Businessplan-Phase. Bis zum 7. Januar 2026 haben die Schülerinnen und Schüler Zeit, ihre Geschäftsidee einzureichen. Der Online-Businessplan-Assistent unterstützt sie bei der Ausarbeitung, indem er eine klare Struktur vorgibt und hilfreiche Hinweise bereithält. Im zweiten Schulhalbjahr folgt das Planspiel. In der Unternehmenssimulation führen die Jugendlichen virtuell

ein Start-up durch die ersten Geschäftsjahre – Krisen und Konkurrenzdruck inklusive.

Ökonomisches Wissen und Zukunftskompetenzen trainieren

Spielerisch und praxisnah erwerben Schülerinnen und Schüler im Wettbewerb ökonomisches Wissen und trainieren entscheidende Zukunftskompetenzen wie Kreativität, kritisches Denken, Problemlösung, Kooperation und Kommunikation. Das Prinzip Learning by Doing hat sich bewährt: Jedes Jahr nehmen bundesweit mehrere tausend Jugendliche am Wettbewerb teil – Tendenz steigend.

Businessplan mit noch stärkerem Praxisfokus

Um die digitale Lernumgebung noch praxisnäher und zukunftssicher zu gestalten, wurde die Businessplan-Maske zum Wettbewerbsstart erneut überarbeitet. Neu gefordert sind eine Zielgruppen-Umfrage, eine Produktskizze sowie die Gestaltung einer Werbeanzeige. Dafür steht erstmals eine Upload-Funktion für Datei-Anhänge zur Verfügung.

Registrieren und mitmachen

Wer mitmachen möchte, kann sich online auf www.jugend-gründet.de registrieren und direkt in die Businessplan-Phase einsteigen. Der Wettbewerb richtet sich an Schülerinnen, Schüler und Auszubildende bis einschließlich 23 Jahren. Die Teilnahme ist als Einzelperson oder im Team (max. fünf Personen) möglich. Eine Begleitung durch eine Lehrkraft ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

Eine Bühne für frische Ideen

Der Mut zur Teilnahme wird belohnt: Alle Schülerinnen und Schüler erhalten für ihre Businesspläne Experten-Feedback mit individuellen Tipps zur Weiterentwicklung ihrer Geschäftsideen. Die besten Teams der Businessplan-Phase dürfen ihre Geschäftsideen im März bei den Pitch Events vor einer Fachjury präsentieren. Höhepunkt des Wettbewerbsjahres ist das Bundesfinale mit den zehn besten Teams in der Gesamtwertung (Businessplan + Planspiel). Wer sein Projekt dort auf der Zukunftsideenmesse präsentieren darf, hat eine realistische Chance auf den Hauptpreis, eine Reise ins Silicon Valley. Außerdem werden zahlreiche thematische Sonderpreise vergeben.

Das ist JUGEND GRÜNDET

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.

Sponsoren und Förderer

Der Online-Wettbewerb wird seit 2003 aus Bundesmitteln 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.

Weitere Informationen auf: www.jugend-gruendet.de

Bildunterschrift:

Durch Learning by Doing gewinnen alle: Bei „Jugend gründet“ schlüpfen Jugendliche in die Gründerrolle und zeigen, wie viel Ideenreichtum und Gestaltungsfreude in ihnen steckt – hier beim Bundesfinale

Foto: „Jugend gründet“ (Archivbild - Abdruck honorarfrei)

Ihre Ansprechpartnerin für Fragen:

Dorothee Riegner | presse@jugend-gruendet.de | 07231-42446-14

JUGEND GRÜNDET in der SIE gGmbH | Blücherstr. 32 | 75177 Pforzheim

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