



JUGEND GRÜNDET

GEFÖRDERT VOM



**Bundesministerium
für Bildung
und Forschung**

INFORMATIONEN FÜR LEHRKRÄFTE

**WIR ATMEN ZUKUNFT. FÜR MEHR
GRÜNDER-SPIRIT.**

INHALT

1.0 VORWORT	3
2.0 UNTERNEHMERGEIST IN DER SCHULE	4
3.0 STATEMENTS VON LEHRKRÄFTEN.....	5
4.0 LANDESBEAUFTRAGTE UND ANSPRECHPARTNER*INNEN IN DEN BUNDESLÄNDERN	7
5.0 DER WETTBEWERB AUF EINEN BLICK.....	8
6.0 BEST PRACTICE	10
7.0 PREISE	11
8.0 SIEGERREISE.....	11
9.0 NUTZEN FÜR DIE TEILNEHMENDEN	12
10.0 INFORMATIONEN ZUM WETTBEWERB AUF DEM WEBPORTAL.....	13
11.0 MULTIPLIKATORENSCHULUNG: PRÄSENZVERANSTALTUNGEN UND ONLINE	17
12.0 JURYMITGLIEDER.....	18
13.0 ERFAHRUNGEN MIT JUGEND GRÜNDET AUS SICHT DER LEHRKRÄFTE.....	19
15.0 MEILENSTEINE DES WETTBEWERBS.....	23
16.0 DIE MACHER VON JUGEND GRÜNDET	25
17.0 BUNDESWEIT ANERKANNT UND VERNETZT.....	27
18.0 UNSERE PARTNER*INNEN AUS DER WIRTSCHAFT	29
19.0 NOCH FRAGEN?	30



1.0

VORWORT

Liebe Lehrkräfte,

wir freuen uns sehr über Ihr Interesse an JUGEND GRÜNDET.

Ökonomische Bildung ist ein wichtiger Bestandteil auf dem Weg zu ganzheitlicher Bildung. Wirtschaft prägt unseren Alltag. Der Einfluss Einzelner auf die Wirtschaft im Umkehrschluss aber ist begrenzt. Umso wichtiger ist es, zu verstehen, wo, wann und wie es möglich ist, mitzugestalten.

Mit JUGEND GRÜNDET wollen wir aus der Perspektive eines Start-ups bei den Jugendlichen ein tieferes Verständnis für die Zusammenhänge und Abhängigkeiten der unterschiedlichen Wirtschaftsakteure schaffen. Wir wollen ihnen zeigen, dass sie selbst zu aktiven Gestaltern und Gestalterinnen unserer Gesellschaft werden können. Das dazu nötige Wirtschaftswissen erwerben sie beinahe beiläufig in der Planspielpraxis, unterstützt durch ein umfangreiches E-Learning-Angebot, in einem sicheren Online-Lernraum.

Wir möchten Sie einladen, mit Ihren Schüler*innen bei JUGEND GRÜNDET in die Rolle von Gründer*innen und Innovator*innen zu schlüpfen. Durchleben Sie so spielerisch einen Prozess, der in den kommenden Jahren, im Zuge der Digitalisierung und im Zuge eines notwendigen stärkeren Fokus auf Nachhaltigkeit, auch viele heute sehr erfolgreiche Unternehmen prägen wird.

Schlüpfen Sie in die Rollen von Lernbegleiter*innen, Motivator*innen und Mentor*innen und entwickeln Sie mit Ihren Schüler*innen Geschäftsideen für die Welt von morgen. Wir freuen uns auf Sie!

Franziska Metzbour

Projektleiterin JUGEND GRÜNDET

2.0

UNTERNEHMERGEIST IN DER SCHULE

Unternehmergeist ist mehr als Gewinnmaximierung

Unternehmergeist ist mehr als das Streben nach Geld und finanziellem Erfolg. Unternehmergeist steht für Eigenschaften wie Veränderungswille, Initiative, Kreativität, Leidenschaft, eigenständiges Denken, verantwortliches Handeln, soziale Kompetenz, Begeisterungsfähigkeit,

vorausschauendes Planen, sportlichen Ehrgeiz und unternehmerischen Mut. Und genau diese Eigenschaften werden bei JUGEND GRÜNDET trainiert.

Vorbereitung auf die Arbeitswelt 4.0: Entrepreneurship Education

Seit Beginn des 21. Jahrhundert stehen wir vor einem erneuten grundlegenden Wandel der Produktionsweise. Arbeiten 4.0 wird vernetzter, digitaler und flexibler sein. Neben den fachspezifischen Kompetenzen werden verstärkt soziale und personale Fähigkeiten wie Problemlösungskompetenz, Kreativität, Kommunikationsstärke und die Fähigkeit zu ganzheitlichem vernetzten Denken immer mehr im Vordergrund stehen.

Wie die zukünftige
Arbeitswelt im

Einzelnen aussehen wird, ist noch offen. Sicher ist allerdings, dass diese Arbeitswelt geprägt sein wird durch einen neuen Typus eines „Arbeitnehmerselbstständigen“ mit unternehmerischen Fähigkeiten, die mit JUGEND GRÜNDET trainiert werden können. Gleichzeitig wird die Bedeutung von Start-ups für die Innovationsfähigkeit zunehmen. Der Schritt zur Industrie 4.0 ist durch disruptive Innovationen geprägt und die entstehen häufig durch Start-ups.

Dem gegenüber stehen junge Menschen, die herausfordernde, sinnvolle und gesellschaftlich nützliche Tätigkeiten suchen, persönliche Freiheiten und Verantwortung, ein kollegiales, hierarchieloses, projektbezogenes Arbeitsumfeld und eine hohe Identifikation mit den Aufgaben.

Viele dieser Erwartungen, die Jugendliche an ihre zukünftige Arbeitswelt haben, sind hervorragende Voraussetzungen für das selbständige Arbeiten und die berufliche Selbstständigkeit - um so wichtiger ist es, dass junge Menschen dies in einem Wettbewerb erleben.



3.0

STATEMENTS VON LEHRKRÄFTEN



**Dagmar Steiner, StDin, BSZ-Berufliches Schulzentrum Mühldorf a. Inn
Landesbeauftragte Bayern**

Mittlerweile (2020) sind wir das sechste Mal dabei. Höhepunkt war bisher der Sonderpreis „Digitale Zukunft“: zwei unvergessliche Tage in Berlin. Wir sind gespannt, ob wir es wieder schaffen.

Im letzten Schuljahr haben unsere Auszubildenden im Unterricht gepitcht - nur vor uns Lehrkräften und der Klasse. Heuer laden wir die Ausbildungsbetriebe und andere Klassen zu unserem schulinternen Pitch-Event nach Mühldorf ein. Es soll den Geist von JUGEND GRÜNDET und das Leistungsvermögen

unserer Auszubildenden nach außen tragen. Wir sind gespannt und freuen uns. Wir werden auch in Zukunft dabei sein und jedes Mal hoffen, dass wir zu einem der Pitch-Events eingeladen werden.

Unsere Herausforderung für die nächsten Schuljahre ist es, die Teilnahme am Planspiel in unseren dicht gedrängten Lehrplan einzubauen, mit dem Ziel, zum Finale eingeladen zu werden. Das Silicon Valley wartet auf uns!



**Andreas Wilmes, Gymnasium Bad Zwischenahn-Edewecht
Beauftragter JUGEND GRÜNDET des Landes Niedersachsen:**

„Es ist beeindruckend, wenn man sieht, wie Schülerinnen und Schüler bei JUGEND GRÜNDET ihre Geschäftsidee entwickeln, konkretisieren, ihr Unternehmen strukturieren, ihr Logo entwerfen, ihren Messstand gestalten, Besucher von ihrer Idee überzeugen, kurz: Mit ihrer Idee ‚ihr Ding‘ machen und dabei über sich hinauswachsen. JUGEND GRÜNDET ist echtes Lernen mit Kopf, Herz und Hand und bietet damit einen echten Zusatznutzen – und gute Ideen kann man ja nie genug haben ...

Von ‚Muss das sein?‘ zu ‚Das Beste, was ich in der Schule gemacht habe‘ - Schüler*innen stehen JUGEND GRÜNDET zunächst oft mit Ehrfurcht gegenüber. Wenn die Geschäftsidee dann einmal ‚steht‘, zeigen Teilnehmer*innen oft enormes Engagement – es wird nicht nur eine Aufgabe erfüllt, es geht darum, sich und die eigene Geschäftsidee optimal zu präsentieren. JUGEND GRÜNDET fordert Schüler*innen heraus und fördert ihre ökonomischen, kommunikativen und sozialen Kompetenzen in beeindruckender Weise.“



Aksin Güvenc, StDin, Dipl. Kauffrau
Karl-Schiller-Berufskolleg der Stadt Dortmund
Ansprechpartnerin JUGEND GRÜNDET in
Nordrhein-Westfalen

Für mich als Lehrkraft ist es beeindruckend zu sehen, wie Schülerinnen und Schüler während der Wettbewerbsphase bei JUGEND GRÜNDET aus einer Idee ein erfolgreiches Start-up entwickeln. JUGEND GRÜNDET ist eine Plattform, die den Innovationsgeist der Jugendlichen fördert. In dieser Zeit entwickeln Schülerinnen und Schüler unternehmerische Kompetenzen, die sie manchmal auch dazu bewegen, ihre Zukunftsperspektiven und -träume neu auszurichten.



Jörg Müller, BSZ Leonberg
Landesbeauftragter JUGEND GRÜNDET für
Baden-Württemberg.

JUGEND GRÜNDET bietet unseren Schülern und Schülerinnen die Möglichkeit, ihren Unterricht aktiv mitzugestalten und Wirtschaft zu erleben.

Die Ausgestaltung des Businessplanes im Team fordert und fördert Eigenverantwortlichkeit, Planungsfähigkeit, soziale Kompetenzen sowie wirtschaftliches Verständnis. In Kombination mit dem Planspiel, in dem problemlösendes Denken, Strategie und angewandtes Wissen zum Tragen kommen, entsteht ein tolles Komplettpaket für die Integration in den Unterricht.



4.0

LANDESBEAUFTRAGTE UND ANSPRECHPARTNER*INNEN IN DEN BUNDESLÄNDERN

Zur stärkeren regionalen Verankerung des Wettbewerbs gibt es Ansprechpartner*innen JUGEND GRÜNDET in den Bundesländern. Vorreiter sind Baden-Württemberg, Bayern, Nordrhein-Westfalen und Niedersachsen.

Die Landesbeauftragten JUGEND GRÜNDET, bzw. in NRW die Ansprechpartnerin, haben folgende Funktionen und Aufgaben:

- Als Botschafter*innen erfüllen sie repräsentative Aufgaben, präsentieren den Wettbewerb JUGEND GRÜNDET bei Zielgruppen-Veranstaltungen.
- Als Multiplikator*innen organisieren sie (Fortbildungs-) Veranstaltungen für Lehrkräfte.
- Durch Auswertungsgespräche mit der Projektleitung und der Landesministerien tragen sie zur Qualitätssicherung des Wettbewerbs bei.
- Kontakt zu den Ansprechpartner*innen über info@jugend-gruendet.de.

5.0

DER WETTBEWERB AUF EINEN BLICK

DIE ERSTE SPIELPHASE GESCHÄFTSIDE E UND BUSINESSPLAN

Beginn: September, Ende: Anfang Januar. Innerhalb dieses Zeitrahmens ist die Teilnahme zeitlich ganz flexibel möglich.

Am Anfang steht eine innovative Geschäftsidee. Wie man auf eine innovative Geschäftsidee kommt? Das ist einfacher, als man sich das vielleicht anfangs vorzustellen vermag.

Ideenfindungs-Tipps und Dossiers auf der Webseite, der Fantasie freien Lauf lassen. Ist eine gute Idee gefunden, kann mithilfe des JUGEND GRÜNDET Business Model Canvas auf einen Blick überprüft werden, ob sich daraus ein Businessmodell entwickeln lässt und aus der Idee eine Geschäftsidee entstehen kann. Zur Erstellung des Businessplans steht eine Eingabemaske auf dem Webportal zur Verfügung. Die Eingabemaske gibt die Struktur des Businessplans vor. Sie orientiert sich an dem Business Model Canvas. Ein Businessplan-Assistent auf dem Webportal hilft mit Erläuterungen bei der Erstellung des Businessplans.

Am Ende der Businessplanphase wird jeder gespeicherte Businessplan von der Jury individuell bewertet und konstruktiv kommentiert. Außerhalb des Wettbewerbs kann der Businessplan mithilfe einer beschreibbaren PDF erstellt werden.

DIE ZWEITE SPIELPHASE DIE UNTERNEHMENSSIMULATION

Beginn: Februar, Ende: Mitte Mai. Auch innerhalb dieser Spielphase ist eine Teilnahme zeitlich ganz flexibel möglich. Darüber hinaus kann das Wettbewerbs-Planspiel außerhalb des Wettbewerbs im Unterricht genutzt werden.

Im Planspiel werden die ersten acht Jahre einer Unternehmensentwicklung simuliert. Die Planspieler*innen müssen Mitarbeiter*innen einstellen und qualifizieren. Sie treffen Entscheidungen über ihre Verkaufsstrategien und planen den Absatz. In jeder Periode sind zusätzliche, strategische Unternehmensentscheidungen gefordert. Und die Konjunkturentwicklung bringt immer wieder neue Überraschungen, auf die mit unternehmerischen Entscheidungen reagiert werden muss.

Ein Planspiel ist mehr als ein Spiel. Planspiele werden auch oft in der Management-Weiterbildung eingesetzt. Sie bieten die Möglichkeit, ein eigenes Unternehmen zu entwickeln und zu führen - virtuell. Gemessen werden die JUGEND GRÜNDET-Teilnehmer*innen an kumulierten Erfolgswerten, die in der Balanced Score Card aufgelistet werden. Dabei gilt: Neben dem kurzfristigen betriebswirtschaftlichen Ergebnis zeichnet sich ein erfolgreiches und zukunftssicheres Unternehmen auch durch andere Faktoren wie Innovationsindex, gesellschaftliche Bedeutung, geschaffene Arbeitsplätze, Planungsgenauigkeit und nachhaltige Entscheidungen aus.



1



2





DIE EVENTS PRÄSENTATION DER GESCHÄFTSIDEEN

Die Teams mit den besten Businessplänen werden im Frühjahr zu den Ideen-Pitches eingeladen. Vor der Fachjury präsentieren die Teams ihre Ideen und erhalten ein individuelles Feedback. Ein exklusives Rahmenprogramm mit Start-up-Gründergesprächen und Unternehmensbesichtigungen ist die Belohnung für die Teams mit den besten Businessplänen.

Nach Ablauf der Planspielphase werden die gesamtbesten Teams aus beiden Wettbewerbsphasen im Juni zum Bundesfinale eingeladen. Beim Finale werden die Wettbewerbssieger im Rahmen der „Zukunftsgründermesse“ ermittelt. Die Jurymitglieder treten dabei als potenzielle Investor*innen auf.

Die Events bieten den Teilnehmende Gelegenheiten, andere Teilnehmende und Jurymitglieder persönlich kennen zu lernen. Neben der Prämierung der Präsentationen erwartet die Teilnehmenden auch beim Finale ein spannendes Rahmenprogramm, mit exklusiven Unternehmensbesichtigungen, Führungen oder spannenden Referent*innen.

Schulinterne Events

Leider kann immer nur eine kleine Anzahl der besten Teams von JUGEND GRÜNDET zu Pitch-Veranstaltungen eingeladen werden. Einige Lehrkräfte organisieren daher eigene Präsentationsveranstaltungen mit Vortrags- oder Messecharakter, zu denen schulintern, sowie Unternehmensvertreter, Wirtschaftsjuniorer, Eltern und Presse eingeladen werden. Eine lokale Jury erstellt danach ein schulinternes Ranking der Präsentationen und würdigt damit das Engagement der JUGEND GRÜNDET-Teilnehmerinnen und Teilnehmer. Ein Handbuch mit Tipps und Checklisten für die Organisation kann bei JUGEND GRÜNDET angefordert werden und steht auch online zum Download bereit.

3



6.0

BEST PRACTICE

NACHGEFRAGT BEI JÖRG MÜLLER, JUGEND GRÜNDET LANDESBEAUFTRAGTER BADEN-WÜRTTEMBERG, BERUFSSCHULZENTRUM LEONBERG

- Wie setzen Sie JUGEND GRÜNDET ein und wie viele Stunden in der Woche stehen Ihnen dafür zur Verfügung.

Mit meinen Klassen der Jahrgangsstufe 1 nehme ich jedes Jahr an JUGEND GRÜNDET teil. Wir haben es in den laufenden Unterricht integriert und nutzen in einem ca. dreimonatigen Block dafür zwei Wochenstunden für JUGEND GRÜNDET.

- Welche Vorteile bieten Ihnen als Lehrkraft an einem Berufsschulzentrum die Einbindung von JUGEND GRÜNDET in den Unterricht?

JUGEND GRÜNDET deckt sich thematisch mit Schwerpunkten unseres Wirtschaftsunterrichtes und bietet sich für die Projektarbeit im Team an, für die die Schüler/innen auch eine Note bekommen. Da die Schüler/innen auf der Website viele hilfreiche Informationen erhalten und Hilfestellungen bekommen, wird man als Lehrer entlastet und kann sich auf die Begleitung der Gruppen konzentrieren. Und last but not least macht es den Schülern/innen einfach Spaß.

- Sie sind ausgewiesener Planspiel-Experte. Können Sie JUGEND GRÜNDET auch Lehrkräften empfehlen, die noch keine Planspiel-Erfahrung haben? Und falls ja, warum?

Das Planspiel bietet im Vergleich zu etlichen anderen Unternehmensplanspielen einen extrem leichten Einstieg. Zu Beginn gibt es nur wenige zu treffende Entscheidungen und das Planspiel „wächst“ von Periode zu Periode. Die Berichte nach einer Periode enthalten Hinweise und Interpretationen, die sonst die Lehrkraft geben müsste.

Außerdem lässt sich das Planspiel ja in mehreren Versuchen spielen, sodass die Schüler/innen selbst aus ihren Entscheidungen lernen.

- Was empfehlen Sie JUGEND GRÜNDET-Neulingen unter Ihren Kolleginnen und Kollegen?

Ausprobieren und den Schüler/innen zutrauen, dass sie sehr selbstständig mit JUGEND GRÜNDET lernen und arbeiten können.

- Welche Erfahrung machen Ihre Schülerinnen und Schüler mit JUGEND GRÜNDET?

Die Schüler/innen sind sehr enthusiastisch, wenn sie ihre eigenen Ideen entwickeln. Der Wettbewerb, das Planspiel und Urkunden für ihre Bewerbungen motivieren darüber hinaus zusätzlich. Meine Klassen nehmen seit Jahren an JUGEND GRÜNDET teil und ich habe bisher noch nicht erlebt, dass sie gelangweilt waren.

7.0

PREISE

WER MITMACHT HAT SCHON GEWONNEN! AUF JEDEN FALL AN ERFAHRUNG, WISSEN UND KOMPETENZEN.

Die gesamtbesten Teams aus beiden Wettbewerbsphasen werden zum Finale eingeladen. Dort ermittelt die Jury das Finalranking. Das Siegerteam reist ins Silicon Valley/USA. Die Platzierten erhalten Anerkennungspreise und wechselnde Sonderpreise, die auf dem Webportal veröffentlicht sind. Die besten 30 Prozent der teilnehmenden Teams erhalten am Ende des Wettbewerbsjahres für ihr Engagement und ihre Leistungen ein Zertifikat über die erfolgreiche Teilnahme bei JUGEND GRÜNDET.

8.0

SIEGERREISE

Die Siegerteams lernen auf ihrer geführten Reise im Silicon Valley (USA) spannende Persönlichkeiten und Unternehmen kennen. Neben touristischen Sehenswürdigkeiten wie dem Yosemite National Park (UNESCO-Weltnaturerbe), werden sich die Türen von Start-ups und bekannten Unternehmen wie Google oder Intel im sagenumwobenen Gründerparadies Silicon Valley für einen Besuch öffnen.

9.0

NUTZEN FÜR DIE TEILNEHMENDEN

● **Fit für die Arbeitswelt von morgen**

Die Mitarbeit bei JUGEND GRÜNDET fördert die unternehmerische Handlungskompetenz und bietet damit eine gute Vorbereitung auf die Arbeitswelt von morgen, in der zunehmend unternehmerische Eigenschaften wie Eigeninitiative, Verantwortungsbewusstsein, Veränderungsbereitschaft, Engagement, und Belastbarkeit gefordert sein werden - und das ganz unabhängig davon, ob jemand selbst an der Spitze eines Unternehmens steht oder in einem Unternehmen in angestellter Position Verantwortung übernimmt.

● **Soft Skills trainieren**

Nach der Schule wartet auf die jungen Leute von heute eine anspruchsvolle Arbeitswelt. Durch die Teilnahme an JUGEND GRÜNDET werden für den Erfolg im Berufsleben entscheidende Kernkompetenzen, die Soft Skills, trainiert.

● **Berufsorientierung**

Im Verlauf des Wettbewerbsjahres gibt die Beschäftigung mit den eigenen Fähigkeiten, Interessen, Zielen und Wünschen den Teilnehmern erste Hinweise, wohin der Weg in den Beruf gehen könnte.

● **Berufliche Perspektiven**

Die Teilnahme am Wettbewerb erschließt den Schüler*innen neue berufliche Perspektiven. Dazu gehört auch das Gründen bzw. das aktive Mitgestalten eines Unternehmens.

● **Schriftliche Jury Rückmeldung**

Jeder vollständig ausgefüllte Businessplan wird von einer Experten-Jury bewertet. Jedes Team erhält für seinen Businessplan eine individuelle schriftliche Rückmeldung der Jury mit konstruktiven Kommentaren.

● **Persönliche Jury Rückmeldung**

Die Teilnehmerinnen und Teilnehmer, die zu Pitch-Veranstaltungen eingeladen werden, erhalten ein persönliches Feedback der Jury.

● **Zertifikat**

Die besten 30 Prozent der teilnehmenden Teams erhalten auf Anforderung am Ende des Wettbewerbsjahres für ihr Engagement und ihre Leistungen ein Zertifikat über die erfolgreiche Teilnahme bei JUGEND GRÜNDET.

● **Alumni-Netzwerk**

Als Bildungsplattform unterstützt JUGEND GRÜNDET seine Alumni nach Abschluss des Wettbewerbs weiterhin über Alumni-Treffen zum Ausbau der persönlichen Netzwerke oder auch über die Vermittlung von im Berufsleben und in Gründungsfragen erfahrenen Mentor*innen.

10.0

INFORMATIONEN ZUM WETTBEWERB AUF DEM WEBPORTAL

Nachrichten



27.08.2018

Exklusiver Clip von Joko Winterscheidt

Joko Winterscheidt, Moderator, Unternehmer, Startup-Investor und Schauspieler hat uns einen exklusiven Video-Clip für Jugend gründet Teilnehmer...



21.08.2018

Wie sieht ein Businessplan aus?

Die Businessplanmaske wird am 1. September im Menüpunkt Teilnehmer freigeschaltet. Sie gibt die Struktur des Businessplans vor. Wie dann ein fertiger...



06.08.2018

Start in das Wettbewerbsjahr 2018/2019

Mit Freischaltung der Businessplanmaske am 1. September startet das Wettbewerbsjahr 2018/2019. Der Einstieg ist zeitlich ganz flexibel möglich....

JUGEND GRÜNDET

ist ein Online-Wettbewerb. Sie finden alle wichtigen Informationen auf dem Internetportal: Teilnahmebedingungen, Termine, Preise, Ziele, aktuelle Informationen, etc.

REGISTRIERUNG UND LOGIN:

Wählen Sie den Menüpunkt: Login | Registrieren. Nach Ihrer Registrierung erhalten Sie eine E-Mail mit einem Bestätigungslink. Sobald Sie die Anmeldung per E-Mail bestätigt haben, können Sie sich einloggen.

The screenshot shows the 'JUGEND GRÜNDET' website. At the top, there is a navigation bar with links: Wettbewerb, Business Academy, Teilnehmende, Lehrkräfte | Betreuer, Alumni, Presse, and Login / Registrieren. Below the navigation bar, the page title is 'Registrierung und Login'. The main content area contains the following text: 'Du möchtest am Wettbewerb JUGEND GRÜNDET teilnehmen? Dann bist du hier richtig.' followed by 'Die Registrierung ist kostenlos und jederzeit möglich. Teilnehmen darf jeder. Gewinnberechtigt sind nur Schülerinnen, Schüler und Auszubildende.' and a link to 'Teilnahmebedingungen'. Below this is a 'Login' section with a form containing 'Benutzername' and 'Passwort' fields, an 'Anmelden' button, and a 'Passwort vergessen?' link.

SELBSTLERNMODULE:

The screenshot shows the 'JUGEND GRÜNDET Business Academy' page. At the top, there is a navigation bar with links: Wettbewerb, Business Academy, Teilnehmende, Lehrkräfte | Betreuer, Alumni, Presse, and Login / Registrieren. Below the navigation bar, the page title is 'JUGEND GRÜNDET Business Academy'. The main content area contains the following text: 'Neugierde und Mut sind alles, was man braucht!' followed by 'Die JG-Business Academy ist eine Bildungsplattform, die allen Interessenten wirtschaftliche Themen rund ums Gründen vermittelt und Wirtschaftszusammenhänge näher bringt. Für die Teilnahme am Wettbewerb JUGEND GRÜNDET finden sich hier viele Tipps und Hilfen, aber auch unabhängig davon und darüber hinaus finden sich hier Wissenswertes und Inspirationen.' Below this text is a grid of nine self-learning modules, each with a thumbnail image and a title: 'Soll ich gründen?', 'Ich gründe!', 'Ich führe ein Unternehmen', 'Marketing: Kauf mich!', 'Hilfe, die Buchführung!', 'Social Entrepreneurship-was ist das?', 'Hilfetexte für den Businessplan', and 'Test'.

In der JG-Business Academy gibt es Informationen zu unterschiedlichen Schwerpunkten rund um das Thema Existenzgründung: Grundlagen, Ideenfindung, Businessplan und Planspiel. Die Lernmodule folgen einem strukturierten Leitfaden, der den Schülerinnen und Schülern alle Phasen einer Existenzgründung nahe bringt.

MATERIALIEN FÜR LEHRKRÄFTE UND BETREUER:

Im Menüpunkt Lehrkräfte/Betreuer werden Informationen zum Wettbewerb für Betreuer von Teilnehmer-Teams bereitgestellt.

Im nur für registrierte Lehrkräfte zugänglichen Lehrerzimmer findet sich darüber hinaus exklusives Informationsmaterial für Lehrkräfte, die JUGEND GRÜNDET im Unterricht einsetzen möchten.

JUGEND GRÜNDET

Bildungsplattform, Businessplan- und Projekt-Wettbewerb für Schülerinnen, Schüler und Auszubildende. Seit 2003 gefördert vom BMFSFJ

Wettbewerb Business Academy Teilnehmerseite Lehrkräfte/Betreuer Alumni Presse Login/Registrieren

Lehrkräfte/Betreuer Downloads

Downloads für Lehrkräfte und Ausbilder

Hier finden Sie Material, das Sie unmittelbar in Ihrem Unterricht einsetzen können, sowie weitere wettbewerbsbezogene Unterlagen und komplette Unterrichtseinheiten zur ökonomischen Bildung.

Weitere Informationen und die Lösungsvorschläge für Arbeitsblätter und Unterrichtsmodule finden Sie nach dem Login als exklusives Unterrichtsmaterial.

Einige Informationen können über das [Beschwerdeformular](#) geordnet werden - solange der Vorrat reicht.

Allgemeines zum Wettbewerb Jugend gründet

Jugend gründet Präsentation z.B. zur Vorstellung des Wettbewerbs im Unterricht oder im Unternehmen: Jugend gründet Präsentation (Stand August 2018)	Informationsbroschüre für Lehrkräfte: Sie können die Informationsbroschüre heruntergeladen, als PDF oder über Info@jugend-gruendet.de bestellen.
Gemeinsam für mehr Unternehmensgeist: Broschüre über den Initiativpreis "Unternehmensgeist in der Schule"	Studie des Bundesministeriums für Wirtschaft und Energie: Unternehmensgeist in der Schule, aktuelle Trends und Entwicklungen, Ausblick auf die Projekte, Transparenz und Erfolgsindikatoren Endbericht

DAS BUSINESS MODEL CANVAS

BUSINESS MODEL CANVAS

JUGEND GRÜNDET

SCHLÜSSELPARTNER • Beziehungen mit anderen Personen und Unternehmen: „Mit welchen Partnern werden Sie zusammenarbeiten und warum ist das wichtig?“	GESCHÄFTSIDEE • Werte: „Was ist unser größter Gewinn?“ • Problem/Lösungsschritt: „Was ist das Problem für den Kunden?“ • Vertriebskanäle: „Wie verkaufen wir unser Produkt?“ • Kundenbeziehungen: „Wie werden wir unser Produkt anbieten?“	KUNDENBEZIEHUNG • Vertriebswege und Logistik: „Wo und wie kann man unser Produkt erwerben und wie kommt es zu den Kunden?“ • Kundenbeziehungen: „Wie werden wir die Zielgruppen auf unser Produkt aufmerksam machen?“	ZIELGRUPPEN • Zielgruppen: „An wen soll unser Produkt verkauft bzw. weitergegeben werden?“ • Eigenschaften: „Welche Eigenschaften sollen unsere Zielgruppen haben?“ • Bedürfnisse und Zahlungsbereitschaft: „Welche Probleme/Bedürfnisse haben unsere Zielgruppen? Woran und wie werden sie bereit sein, das Geld auszugeben?“
SCHLÜSSELRESSOURCEN • Wichtige Ressourcen innerhalb eines Unternehmens: „Was benötigt Ihr für das Geschäftserfolg eines Unternehmens und warum?“	KONKURRENZ • Konkurrenzunternehmen und Produkte: „Welche Unternehmen sind auf dem Markt? Was machen sie? Wie verkaufen sie ihr Produkt? Wie ist ihre Kundenbeziehung?“ • Stärken und USP: „Was ist das Besondere an unserem Produkt? Wie wird unser Produkt ausgebaut? Was macht Ihr anders/besser als die Konkurrenz?“	EINNAHMEN • Einnahmequellen: „Wohin verdient Ihr Geld?“ • Preisgestaltung: „Welche Preise bezahlen die einzelnen Zielgruppen für welche Werte/Leistungen?“	
AUSGABEN • Wichtige Kostenstellen: „Welche Kosten fallen bei der Arbeit an und warum?“ • Kostenstruktur: „Welche Kostenstellen sind notwendig?“			

Das JUGEND GRÜNDET Business Model Canvas ist ein optionales Angebot, mit dem die Teilnehmenden die wichtigsten Bereiche eines Unternehmens übersichtlich darstellen und auf einen Blick überprüfen können, ob sich aus ihrer Idee ein Businessmodell entwickeln lässt und damit aus der Idee eine Geschäftsidee entstehen kann.

DER BUSINESSPLANASSISTENT

Mit Beginn der Businessplanphase wird der Businessplanassistent freigeschaltet. Dabei handelt es sich um eine Eingabemaske, die sich an dem Business Model Canvas orientiert und den Businessplan strukturiert.

Außerhalb der Wettbewerbsphase kann der Businessplan mit Hilfe einer beschreibbaren PDF erstellt werden.

Dein Businessplan!

Ihr habt eine tolle, innovative Geschäftsidee gefunden? Dann auf geht's! Schreibt euren Businessplan. Die Eingabemaske unterstützt euch dabei!

Bitte achtet darauf, dass alle, die in eurem Team sind, sich auch angemeldet haben.

Businessplan (Team schulung_2087-Team)

PDF erzeugen

Struktur

→ Geschäftsidee → Kundengruppen → Kunde → Unternehmen

1. Beschreibt eure Geschäftsidee. (max. 60 Punkte)

Zeichen: 2087 / 2000

Zehnoperationen sind damit die jährlich in Deutschland nach einer solchen Operation einen optimalen betroffenen Region schnellstmöglich und gleichmäßig Anschließern zu verhindern. Hierbei ist es optimal abzuweichen.

Hierfür empfehlen Zahnärzte bisher handelsübliche Cool-Packs.

Diese haben aber mehrere gravierende Nachteile:

1. Cool-Packs können, wenn sie zu lange mit der blanken Haut in Kontakt kommen, schweren

Beschreibt eure Produkt- bzw. Geschäftsidee mit den wichtigsten Eigenschaften. Dabei sollte es euch gelingen, nicht nur Experten sondern auch Nichtfachleute für die Produkt- bzw. Geschäftsidee zu begeistern.

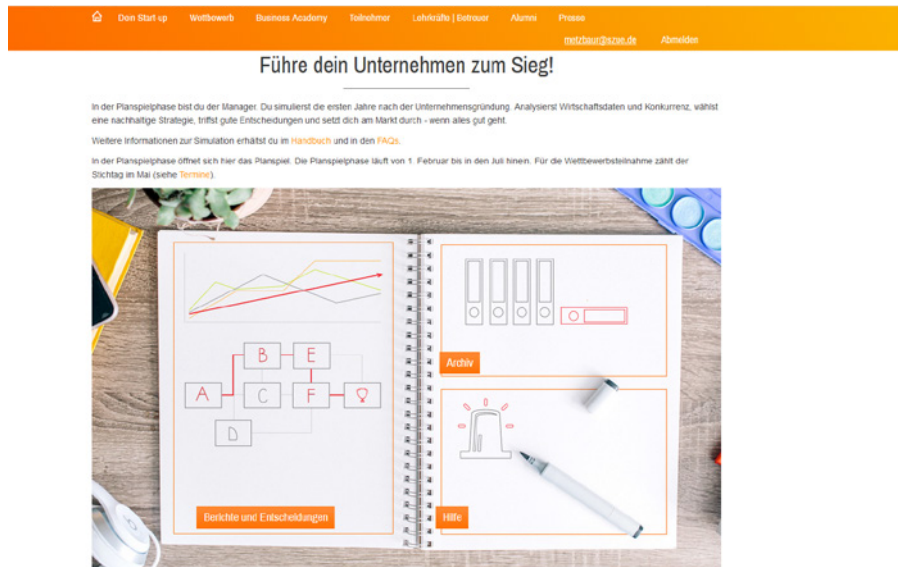
- Was bietet Ihr an?
- Welche Probleme löst Ihr mit eurer Geschäftsidee oder welche Bedürfnisse befriedigt Ihr?

Bedenkt, dass Innovationen durch völlig neuartige Angebote oder auch durch die neue Kombination von vorhandenen entstehen können.

DIE ÜBERSICHT IN DER PLANSPIELPHASE

Hier finden die Teilnehmenden während der Planspielphase den Gründungsbericht, Empfehlungen eines Gründungscoaches, die aktuellen Berichte mit Informationen zur wirtschaftlichen Entwicklung und den anstehenden strategischen Entscheidungen für das laufende Geschäftsjahr sowie ein Archiv mit allen Berichten der Vorperioden.

Im Bereich Hilfe gibt es Informationen und Tipps für die ersten Schritte im Planspiel. Nach der Auswertung der Berichte aus der vergangenen Periode müssen wieder neue Entscheidungen getroffen werden.



EINGABEMASKE

Der Businessplan- und Planspiel-Wettbewerb für Schülerinnen, Schüler und Auszubildende. Seit 2003 unterstützt vom BMBF.

Wettbewerb Teilnehmer Lehrkräfte / Betreuer Alumni Presse schulung02 Abmelden

Teilnehmer Planspiel

Entscheidungen Archiv Hilfe

Die aktuellen Berichte mit Informationen zur wirtschaftlichen Entwicklung und den anstehenden strategischen Entscheidungen findet ihr oberhalb der **Entscheidungsmaske**. Alle Berichte der Vorperioden findet ihr im **Archiv**. Solltet ihr neu bei Jugend gründet sein, dann lest euch zunächst einmal im Bereich **Hilfe** die Informationen und Tipps für die ersten Schritte im Planspiel durch.

Letzte Aktion: schulung02@znet.de 2016-05-10 15:19:18

Entscheidungen für Periode 6 Versuch 0

Bericht der Periode 5

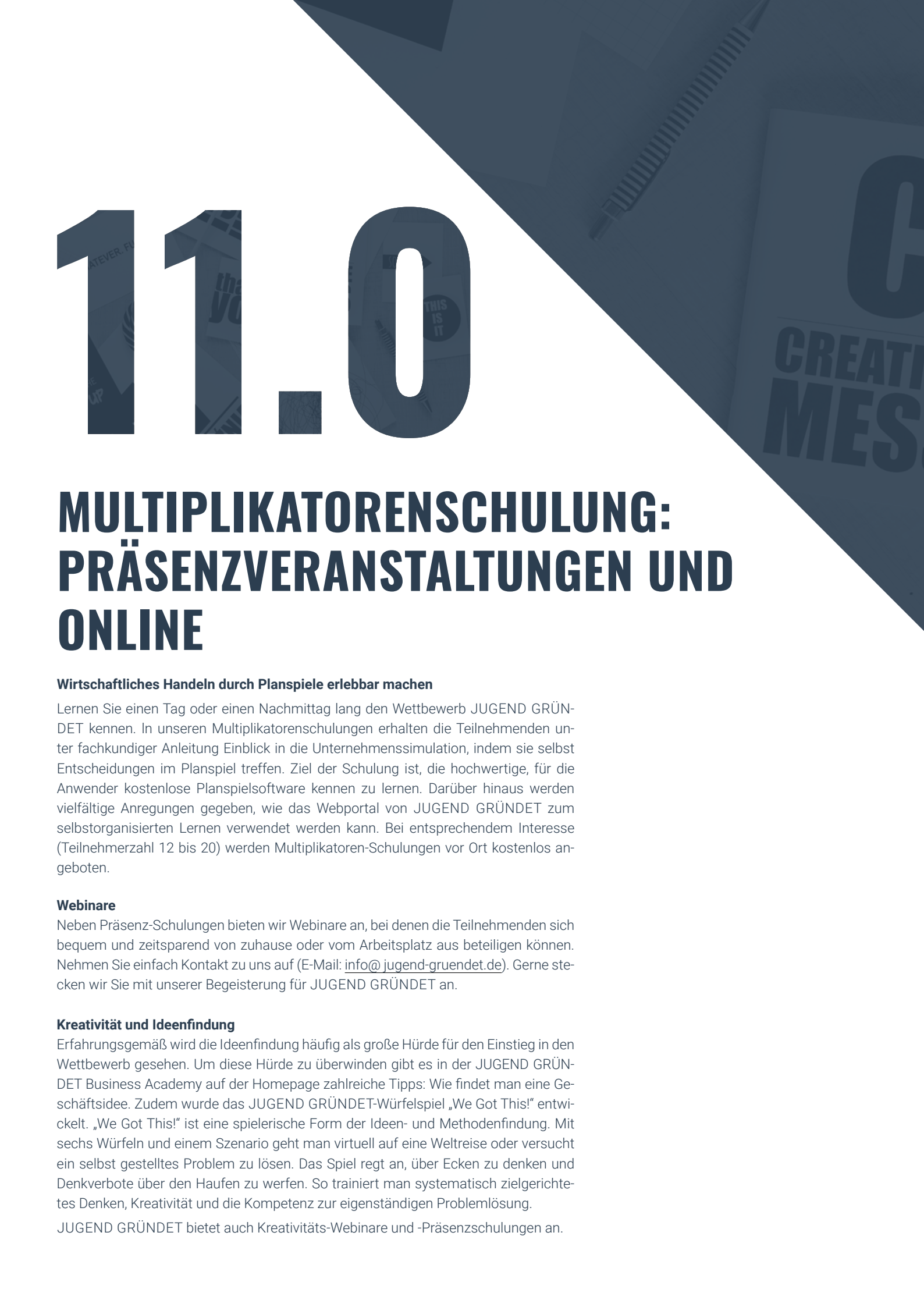
Wichtige Daten für Periode 6

Produktpolitik		
Produktentwicklung	11	Mitarbeiter Endbestand
Prozessoptimierung, Wertanalyse, Training	300.000	Euro im Jahr
Distributionspolitik		
Vertrieb	20	Mitarbeiter Endbestand
Kommunikationspolitik		
Werbung und Verkaufsförderung	300.000	Euro im Jahr

Wettbewerb Wettbewerb Eindrücke Teilnahme Teilnahme Der Wettbewerb Der Wettbewerb Teilnahme Teilnahme Lehrkräfte / Betreuer Lehrkräfte / Betreuer Teilnahme Teilnahme Alumni Alumni-Alumni-Netzwerk Alumni-Netzwerk Mentoring-Programm Mentoring-Programm Presse Presse Pressemitteilungen Pressemitteilungen Pressespiegel Pressespiegel

ANBUNDEN VON Bundesministerium für Bildung und Forschung

Die Entscheidungen werden in eine Eingabemaske auf dem Webportal eingetragen. Nach jeder Entscheidungseingabe berechnet die Software im Hintergrund in Minutenschnelle die Ergebnisse. Nach der Auswertung des vergangenen Geschäftsjahres werden auf Grundlage der Berichte aus den Vorjahren, einer Wirtschaftsprognose und der Konkurrenzanalyse neue Entscheidungen für das nächste Geschäftsjahr getroffen. Acht Geschäftsjahre, das bedeutet acht Mal Entscheidungen treffen, Berichte analysieren, die Konkurrenz betrachten, Konjunkturprognosen beurteilen und neue Entscheidungen treffen.



11.0

MULTIPLIKATORENSCHULUNG: PRÄSENZVERANSTALTUNGEN UND ONLINE

Wirtschaftliches Handeln durch Planspiele erlebbar machen

Lernen Sie einen Tag oder einen Nachmittag lang den Wettbewerb JUGEND GRÜNDET kennen. In unseren Multiplikatorenschulungen erhalten die Teilnehmenden unter fachkundiger Anleitung Einblick in die Unternehmenssimulation, indem sie selbst Entscheidungen im Planspiel treffen. Ziel der Schulung ist, die hochwertige, für die Anwender kostenlose Planspielsoftware kennen zu lernen. Darüber hinaus werden vielfältige Anregungen gegeben, wie das Webportal von JUGEND GRÜNDET zum selbstorganisierten Lernen verwendet werden kann. Bei entsprechendem Interesse (Teilnehmerzahl 12 bis 20) werden Multiplikatoren-Schulungen vor Ort kostenlos angeboten.

Webinare

Neben Präsenz-Schulungen bieten wir Webinare an, bei denen die Teilnehmenden sich bequem und zeitsparend von zuhause oder vom Arbeitsplatz aus beteiligen können. Nehmen Sie einfach Kontakt zu uns auf (E-Mail: info@jugend-gruendet.de). Gerne stecken wir Sie mit unserer Begeisterung für JUGEND GRÜNDET an.

Kreativität und Ideenfindung

Erfahrungsgemäß wird die Ideenfindung häufig als große Hürde für den Einstieg in den Wettbewerb gesehen. Um diese Hürde zu überwinden gibt es in der JUGEND GRÜNDET Business Academy auf der Homepage zahlreiche Tipps: Wie findet man eine Geschäftsidee. Zudem wurde das JUGEND GRÜNDET-Würfelspiel „We Got This!“ entwickelt. „We Got This!“ ist eine spielerische Form der Ideen- und Methodenfindung. Mit sechs Würfeln und einem Szenario geht man virtuell auf eine Weltreise oder versucht ein selbst gestelltes Problem zu lösen. Das Spiel regt an, über Ecken zu denken und Denkverbote über den Haufen zu werfen. So trainiert man systematisch zielgerichtetes Denken, Kreativität und die Kompetenz zur eigenständigen Problemlösung.

JUGEND GRÜNDET bietet auch Kreativitäts-Webinare und -Präsenzschulungen an.



JURYMITGLIEDER

12.0



Die aktuelle Juryliste finden Sie auf www.jugend-gruendet.de/wettbewerb/jury/

13.0

ERFAHRUNGEN MIT JUGEND GRÜNDET AUS SICHT DER LEHRKRÄFTE

Die folgenden Fragen von JUGEND GRÜNDET beantworteten Steffen Lengle und Filip Frensch, Lehrer an der Handelslehranstalt Bruchsal, deren Schülerinnen und Schüler so erfolgreich waren und sind, dass sie immer wieder bei Präsentationsveranstaltungen dabei sind.

**WIE SETZEN SIE JUGEND
GRÜNDET EIN UND WIE VIELE
STUNDEN IN DER WOCHE
STEHEN IHNEN DAFÜR ZUR
VERFÜGUNG?**

Der Unterrichtseinsatz erfolgt in Form eines Seminarkurses in der Jahrgangsstufe 1 (12. Klasse) des Wirtschaftsgymnasiums. Hierfür stehen uns wöchentlich 3 Unterrichtsstunden am Nachmittag zur Verfügung. Der Seminarkurs beginnt am Schuljahresanfang mit der Entwicklung einer innovativen Geschäftsidee, im Anschluss daran erarbeiten die Gruppen die betriebswirtschaftlichen Grundlagen zum Businessplan und führen mit ihrer entwickelten Idee eine Marktforschungsstudie durch. Diese Erkenntnisse nutzen sie anschließend bei der Erstellung eines Businessplans. Im zweiten Kurshalbjahr stehen ein Quiz zur Business Academy und vor allem das Planspiel im Zentrum des Seminarkurses. Am Ende des Schuljahres stellen die Schüler die Ergebnisse ihrer Arbeit in einer Abschlusspräsentation der Schulöffentlichkeit vor.

**WELCHE VORTEILE BIETEN
IHNEN ALS LEHRKRAFT
DIE EINBINDUNG VON
JUGEND GRÜNDET IN
DEN UNTERRICHT/DAS
SEMINAR?**

Natürlich wäre es möglich, das Thema „Existenzgründung“ in Verbindung mit der Entwicklung eines eigenen Businessplans auch ohne die Teilnahme am Wettbewerb JUGEND GRÜNDET als Seminarkursthema oder im regulären Unterricht zu behandeln. Allerdings bringt uns als Lehrkräfte die Teilnahme bei JUGEND GRÜNDET viele Vorteile. Die Businessplanmaske erleichtert den Schülern das selbständige Erstellen eines Businessplans, die Bewertung der Businesspläne durch die JUGEND GRÜNDET-Jury dient den Schülern als hilfreiches Feedback und, nicht zuletzt, die Teilnahme am Planspiel ermöglicht den Schülern betriebswirtschaftliche Entscheidungen, die auch bei einer realen Unternehmensgründung auf sie zukommen würden, in einer praxisnahen Umgebung zu treffen.

Des Weiteren führen die Teilnahme am Pitch Event oder auch Finale und die dabei gemachten Erfahrungen dazu, dass sich manch einer der beteiligten Schüler mit dem Gedanken vertraut macht, nach dem Abitur oder im späteren Berufsleben vielleicht wirklich den Schritt in die Selbständigkeit zu wagen. Einen weiteren Vorteil sehen wir im Wettbewerbscharakter von JUGEND GRÜNDET. Der Wunsch nach einer guten Bewertung des Businessplans bzw. einer guten Planspielpunktzahl und der damit verbundenen Teilnahme an Pitch Event und/oder Finale wirkt auf viele Schüler motivierend. Die Bewertung der Businesspläne durch eine neutrale Fachjury vereinfacht und verbessert die Notengebung, da so praktisch eine Erst- und Zweitkorrektur der Businesspläne durchgeführt wird.

WAS WAR BISLANG IHRE SCHÖNSTE ERFAHRUNG MIT JUGEND GRÜNDET?

Ich verbinde mit JUGEND GRÜNDET sowohl bei der Arbeit mit unseren Schülern im Rahmen des Seminarkurses, als auch bei den einzelnen JUGEND GRÜNDET-Events sehr viele positive Erfahrungen. Der schönste Moment war dabei sicherlich der Sieg im Zwischenfinale Süd im Jahr 2015 mit der GEBS GmbH und ihrer Idee eines Antifalschfahrersystems. In der Folge erhielten diese Schüler eine individuelle Beratung zu Schutzmöglichkeiten ihrer Geschäftsidee durch Herrn Müller, Leiter der Steinbels Infothek, Baden-Württembergs Verkehrsminister Hermann besuchte unsere Schule und ließ sich vor Ort die Geschäftsidee von den Schülern erklären, und auf Initiative des damaligen Personalvorstands von Porsche, Herrn Edig, erhielten die Schüler eine Einladung in das Porsche Entwicklungszentrum nach Weissach und durften dort mit Experten ihre Geschäftsidee diskutieren.

WAS GEFÄLLT IHREN SCHÜLERN AM BESTEN AN JUGEND GRÜNDET?

Unseren Schülern gefällt sicherlich die Mischung aus Kreativität bei der Businessplanarbeit und betriebswirtschaftlicher Herausforderung und Knobelei beim Planspiel am besten an JUGEND GRÜNDET. Wir als Lehrer machen in unserem Seminarkurs immer wieder die Erfahrung, dass die Schüler ganz ohne unser Zutun eine Motivation entwickeln, die im gewöhnlichen Unterricht so nicht immer festzustellen ist. Daher sind die Schüler auch bereit viel Zeit in den Wettbewerb JUGEND GRÜNDET zu investieren, was allerdings auch Voraussetzung für eine erfolgreiche Wettbewerbsteilnahme ist.

WAS WAR BISLANG DIE GRÖSSTE HERAUSFORDERUNG BEI JUGEND GRÜNDET?

Die größte Herausforderung für die Schüler und auch uns Lehrer bei JUGEND GRÜNDET ist in jedem Jahr wieder die Entwicklung einer innovativen Geschäftsidee. Die Schüler entwickeln hierbei immer wieder interessante Ideen, die häufig schnell wieder bei einfachen Fragen wie z.B. „womit wollt ihr denn euer Geld verdienen?“ oder „wer soll denn euer Produkt überhaupt kaufen?“ verworfen werden müssen. Die Schüler machen dabei auch oft die Erfahrung, dass es fast alles auf der Welt schon irgendwo und irgendwie gibt und entwickeln somit ein Gefühl dafür, wie schwierig es ist, eine Innovation zu finden, die auf dem Markt erfolgreich sein kann. Eine weitere Herausforderung ist die Vorbereitung der Gruppen auf das Pitch Event bzw. auf das Finale. Hierbei fällt es uns oftmals nicht leicht die Ideen der Schüler praktisch umzusetzen.

WAS EMPFEHLEN SIE NEULINGEN?

Ganz einfach „Mitmachen“. Wir gingen auch ohne große Erwartungen bei unserer ersten Wettbewerbsteilnahme an den Start und erreichten auf Anhieb mit zwei Teams im Jahr 2011 das Finale in Wolfsburg. Das war natürlich Motivation für uns auch zukünftig an JUGEND GRÜNDET teilzunehmen. Aber auch in Jahren, in denen keines unserer Teams auf den vorderen Rängen landete, hat die Teilnahme den Schülern immer viel Spaß bereitet und es fiel uns nie schwer für die Folgejahre Schüler für die Teilnahme am Seminarkurs bzw. bei JUGEND GRÜNDET zu begeistern.

14.0

BEISPIEL FÜR EINE JAHRESPLANUNG

Die Teilnahme an JUGEND GRÜNDET kann individuell modular gestaltet werden. Im Unterricht kann ein einzelnes Teilmodul oder der gesamte Wettbewerb eingebaut werden. Auch die Zeitplanung ist flexibel. Die Unterrichtsplanung kann auf zwei Mal eine Woche gebündelt oder das ganze Schuljahr begleitend abgestimmt werden.

Die Veröffentlichung der aktuellen Wettbewerbsdaten finden Sie auf: www.jugend-gruendet.de.

Überblick über das Wettbewerbsjahr:

- Ideenfindungsphase von Schuljahresbeginn an
- Businessplanphase von September bis Anfang Januar
- Präsentation der besten Geschäftsideen nach Bekanntgabe der Businessplan-Ergebnisse
- Planspielphase von Februar bis Mai
- Finale: im Juni:

JAHRESPLANUNG SEMINARFACH JUGEND GRÜNDET

Unterrichts-Phasen	Inhalte	Aufgaben	Methoden
EINFÜHRUNG			
	Seminarfach (W-Seminar, Seminarkurs) - was ist das? Planspiel wie funktioniert das? Unterricht im Seminarfach - so wie immer? Lehrer und Schüler im Seminarfach, Leistungsmessung im Seminarfach. Die Facharbeit im Seminarfach.	Gesetzliche Vorgaben kennen lernen	Lehrervortrag
	Präsentation von Unterrichtsergebnissen	Merkmale guter Präsentation entwickeln und üben	Lehrervortrag
INNOVATION – WAS IST DAS?			
	Innovation ist ein Prozess, kein Ereignis. Ausführliche Informationen dazu in der JUGEND GRÜNDET Business Academy https://www.jugend-gruendet.de/business-academy/soll-ich-gruenden/was-ist-eine-innovation/	Beispiele von Innovationen selbst ausarbeiten und präsentieren	Einzelarbeit Partnerarbeit Gruppenarbeit
Exkurs: Innovation	Bedeutung der Entwicklung von Innovationen für • Wirtschaft • Wissenschaft • Gesellschaft • Globalen Wettbewerb	Notwendigkeit von Entwicklungsprozessen im Hightech-Bereich erkennen, Maßnahmen der Politik zur Förderung von Innovationen prüfen. Ökonomische Bedeutung von Innovationen untersuchen, Bedeutung von Innovationen für die Gesellschaft.	Einzelarbeit Partnerarbeit Gruppenarbeit

Durch Kreativitätstechniken zum innovativen Produkt. Kreativitätsspiel „We Got This!“ als Einstieg. Beispiele für weitere Kreativitätstechniken zur Findung einer Geschäftsidee auf dem Webportal unter dem Menüpunkt Teilnehmer: Inspirationen und in der JG Business Academy: https://www.jugend-gruendet.de/teilnehmer/jg-business-academy/soll-ich-gruenden/was-ist-eine-geschaeftsidee/	Kreativitätstechniken kennenlernen und üben. Innovative Produktidee entwickeln und vorstellen. Mit der eigenen Geschäftsidee in den Wettbewerb eintreten	Gruppenarbeit
---	--	---------------

UNTERNEHMENSGRÜNDUNG – WIE GEHT DAS?

Existenzgründung Businessplan – JUGEND GRÜNDET Businessplanmaske	Ein Gründerteam bilden und die notwendigen Schritte planen. Einen Businessplan erstellen Den Businessplan zur Prüfung bei JUGEND GRÜNDET einreichen	Gruppenarbeit
---	---	---------------

PRÄSENTATION MIT EXTERNEN PARTNERN

JUGEND GRÜNDET-Teilnehmende laden externe Partner (z.B. Expert*innen aus lokalen Firmen oder Banken) zu einer Veranstaltung ein, bei der sie ihr Unternehmen und ihre Businessplan-Ideen präsentieren Die Teilnehmenden erhalten ein Feedback von den externen Partner*innen	Organisation der Veranstaltung Erstellen einer Kurzpräsentation Präsentation der Businessplan-Ideen vor externen Experten	Gruppenarbeit
---	---	---------------

EIN UNTERNEHMEN FÜHREN – WELCHE KENNTNISSE BRAUCHT MAN?

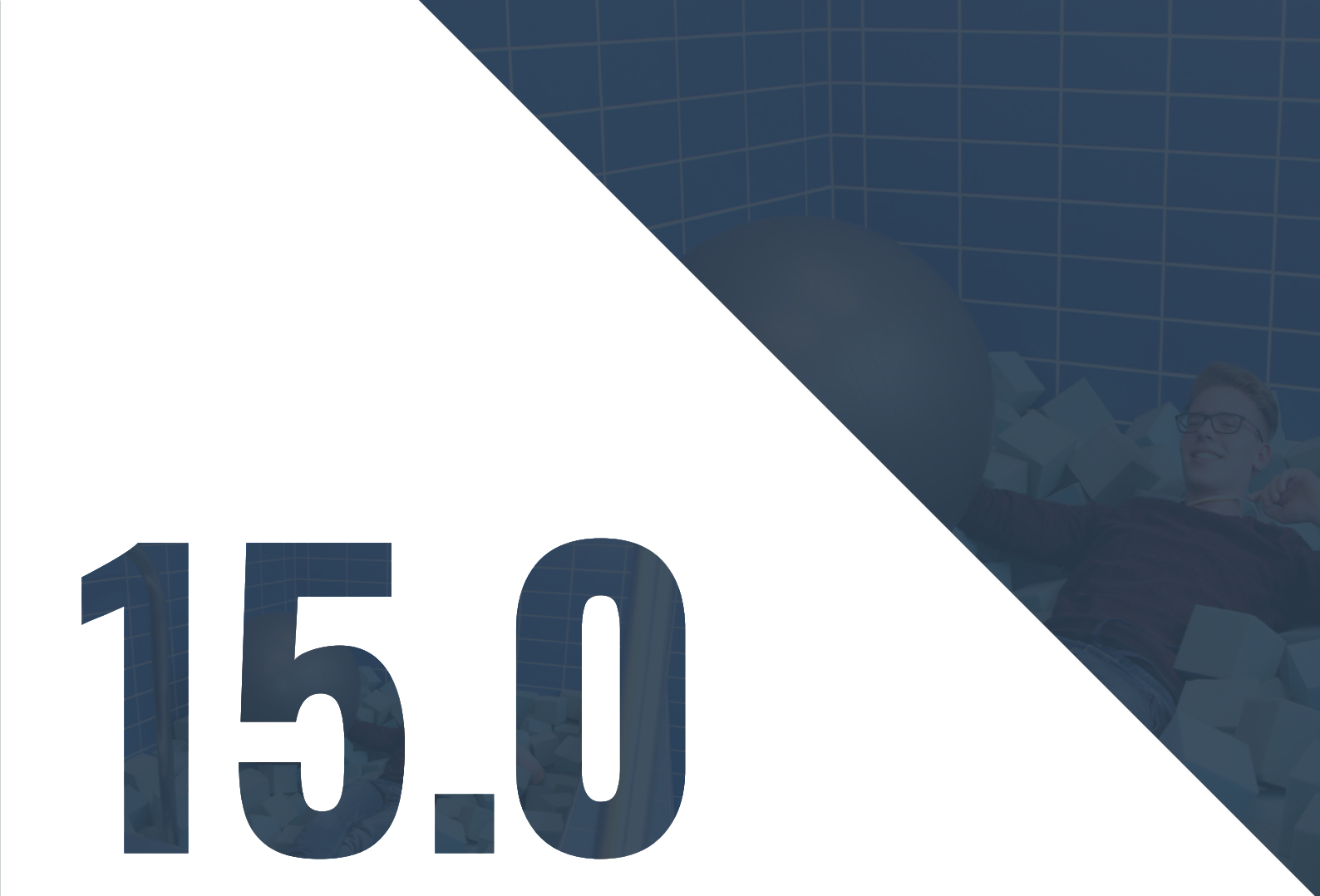
• Schutzrechte • Rechtsformen von Unternehmen • Strategische Unternehmer-Entscheidungen • Marketing-Mix • Personalwirtschaft • Betriebliches Rechnungswesen • Systeme der Kostenrechnung • Produktlebenszyklus	Grundlagen der Betriebswirtschaftslehre erarbeiten und vorstellen	Einzelarbeit Partnerarbeit Gruppenarbeit mithilfe der JUGEND GRÜNDET Business Academy
---	---	--

PLANSPIELPHASE

Ausgangslage ist der im Planspiel angebotene Standard-businessplan. Strategische und nachhaltige unternehmerische Entscheidungen treffen.	Ausgangslage auf dem virtuellen Markt analysieren Unternehmensstrategie festlegen und den Entwicklungen anpassen Unternehmerische Entscheidungen treffen Auswirkungen der eigenen Entscheidungen und die Marktreaktionen analysieren	Gruppenarbeit Planspiel
---	--	----------------------------

DOKUMENTATION

Dokumentation des Wettbewerbs	Businessplan Feedback von der Jury und den externen Expert*innen, Planspiel-Berichte und Reflexion der Berichte	Gruppenarbeit
-------------------------------	---	---------------



15.0

MEILENSTEINE DES WETTBEWERBS

● Wettbewerbsstart

2003/2004 auf Initiative des Bundesministeriums für Bildung und Forschung (BMBF) als Bildungsinitiative für Schülerinnen und Schüler der Sekundarstufe II im Alter von 16 bis 21 Jahren.

● Berufsorientierung

2007/2008: Erweiterung des Webportals. Neu hinzu kamen Informationsangebote zum Thema Berufsorientierung und der Wettbewerb wurde auch für Auszubildende geöffnet.

● Mehr als Hightech

2009/2010: Umfangreicher Relaunch des Webportals. Das Spektrum der Businesspläne wurde von Hightech-Produktideen aus dem Sektor Industrie für innovative Produkt- oder Geschäftsideen aus den Sektoren Handel und Dienstleistung geöffnet. Ein E-Learning Campus wurde bereitgestellt.

● Zwischenfinale

2010/2011 hat sich die Chance der Teilnehmer, an einem Zwischenfinale teilnehmen zu können, erhöht. Erstmals gab es ein Zwischenfinale Nord und ein Zwischenfinale Süd. 2013 kam erstmals ein drittes, das Zwischenfinale Mitte, dazu.

● Städte-Cups | Regional-Cups

Modellhaft werden einzelne Städte- und Regional-Cups organisiert, um noch mehr Teilnehmenden die Chance zu geben, ein persönliches Feedback für ihre Businessplan-Präsentationen zu erhalten.

● Webinare

Ab 2011 werden neben den bewährten Präsenzs Schulungen auch Onlineschulungen (Webinare) für Multiplikatoren angeboten.



Alumnitreffen

Erstes Alumnitreffen: 2012. Zweites Alumnitreffen 2015. Seither regelmäßige Alumnitreffen.

Nachhaltigkeit

Seit 2012/2013 erhielt das Thema Nachhaltigkeit durch die Einführungen einer Balanced Scorecard als Erfolgskriterium und strategische Entscheidungen in der Unternehmenssimulation ein stärkeres Gewicht.

Relaunch des Webportals

2012/2013 hat das Webportal erneut ein aktuelleres Gesicht bekommen. Das Webportal wurde moderner und offener. Im Mittelpunkt stehen Informationen zum Wettbewerb, zum Thema Gründung, Innovation und Entrepreneurship.

Business Model Canvas

Die Businessmaske wurde 2012/2013 auf das Business Model Canvas angepasst.

Mentoring-Programm

Seit 2015 gibt es ein Mentoring-Programm mit dem Angebot, die Alumni in ihrer beruflichen und persönlichen Entwicklung unterstützend zu begleiten.

Zukunftsgründermesse

Seit dem Bundesfinale 2016 wird auf der „Zukunftsgründermesse“ das Siegerteam ermittelt.

Über 700 Businesspläne

Im Wettbewerbsjahr 2016/2017 wurden erstmals mehr als 700 bewertbare Businesspläne eingereicht.

50.000 Teilnehmer

Im November 2017 wurde der 50.000ste Teilnehmende mit seinem Team in den Europa-Park Rust eingeladen.

15 Jahre JUGEND GRÜNDET

Im Wettbewerbsjahr 2017/2018 konnte das 15. Wettbewerbsjahr abgeschlossen werden.

Neue Projektleitung

Beim Bundesfinale 2018 gab die bisherige Projektleiterin Prof. Dr. Barbara Burkhardt-Reich den Übergang der Projektleitung an Franziska Metzbaure bekannt.

Vier Pitch-Events

2020 werden zum ersten Mal vier Pitch-Events veranstaltet

16.0

DIE MACHER VON JUGEND GRÜNDET

**Franziska
Metzbaur**



Projektleiterin
JUGEND GRÜNDET



Birgit Metzbaur
Pressearbeit,
Internetredaktion,
Teilnehmerbetreuung



Dominik Bardon
Planspiel,
Teilnehmerbetreuung,
Eventmanagement



Marius Kunkis
Businessplan, Konzepte,
Eventmanagement



Petra Leicht
Eventmanagement



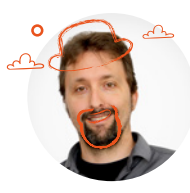
Adrian Fischer
Motion Design / Video /
Sponsoring



Natascha Schimanko
Foto und Design



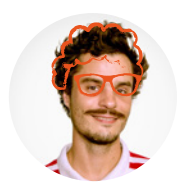
Sascha Xander
IT System Engineer
Multimedia Expert



Jan Britsch
Head of Development



Katja Peters
Webentwicklung



Nikolai Schuchna
Social Media

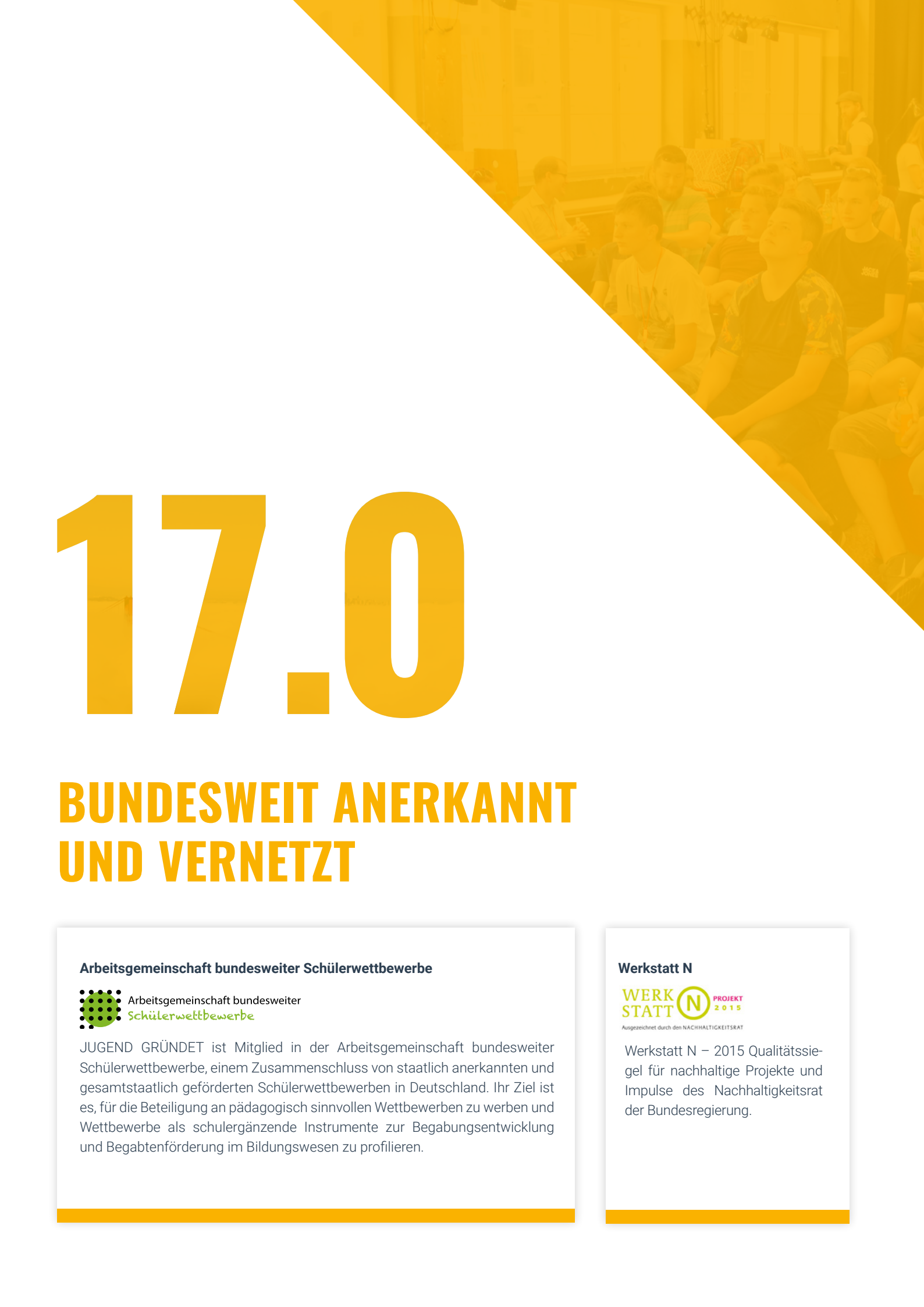


DIE MACHER*INNEN VON JUGEND GRÜNDET

Das Steinbeis-Innovationszentrum Unternehmensentwicklung an der Hochschule Pforzheim wurde im Jahr 2001, damals als Steinbeis-Transferzentrum, aus Forschungs- und Entwicklungsprojekten heraus gegründet. Seitdem bietet das SZUE die Entwicklung von Produkten und Dienstleistungen in den beiden Kompetenzfeldern Schule/Wirtschaft sowie Internettechnologien an. Hieraus entstand auch eine überregional anerkannte Kompetenz für Unternehmenssimulationen im Rahmen von Präsenz- und Onlineplanspielen.

Das SZUE ist ein Unternehmen im Verbund der Steinbeis-Stiftung, einem weltweit tätigen Dienstleistungsunternehmen im Technologie- und Wissenstransfer. Zum Steinbeis-Verbund gehören inzwischen rund 1.000 Steinbeis-Unternehmen weltweit. Die Nähe zur renommierten Hochschule Pforzheim bildet eine ideale Kombination aus wissenschaftlichem Know-how, langjähriger unternehmerischer Erfahrung und didaktischer Kompetenz. Die Steinbeis-Stiftung unterstützt JUGEND GRÜNDET als ein wichtiges Projekt für den Steinbeis-Verbund. Das Pforzheimer Steinbeis-Innovationszentrum ist von Beginn an für die eigenständige Organisation, Durchführung und Weiterentwicklung von JUGEND GRÜNDET verantwortlich. Im Juli 2018 übergab die langjährige Projektleiterin Prof. Dr. Barbara Burkhardt-Reich die Projektleitung an Franziska Metzbaur.





17.0

BUNDESWEIT ANERKANNT UND VERNETZT

Arbeitsgemeinschaft bundesweiter Schülerwettbewerbe



Arbeitsgemeinschaft bundesweiter
Schülerwettbewerbe

JUGEND GRÜNDET ist Mitglied in der Arbeitsgemeinschaft bundesweiter Schülerwettbewerbe, einem Zusammenschluss von staatlich anerkannten und gesamtstaatlich geförderten Schülerwettbewerben in Deutschland. Ihr Ziel ist es, für die Beteiligung an pädagogisch sinnvollen Wettbewerben zu werben und Wettbewerbe als schulergänzende Instrumente zur Begabungsentwicklung und Begabtenförderung im Bildungswesen zu profilieren.

Werkstatt N



Ausgezeichnet durch den NACHHALTIGKEITSRAT

Werkstatt N – 2015 Qualitätssiegel für nachhaltige Projekte und Impulse des Nachhaltigkeitsrat der Bundesregierung.

Kooperation mit dem WDA



Der Weltverband Deutscher Auslandsschulen (WDA) und JUGEND GRÜNDET unterzeichneten im Wettbewerbsjahr 2011/2012 eine Kooperationsvereinbarung. JUGEND GRÜNDET bietet durch seinen Online-Charakter den Auslandsschulen die Möglichkeit an dem Schülerwettbewerb in Deutschland teilzunehmen.

Comenius Siegel



Comenius Siegel - 2012 Comenius-Edu-Media-Siegel für hervorragende IKT-basierte Bildungsmedien

Unternehmergeist in die Schulen



JUGEND GRÜNDET ist aktives Mitglied des 2007 gegründeten Initiativkreises „Unternehmergeist in die Schulen“. Das Bundesministerium für Wirtschaft und Energie fördert und unterstützt den Initiativkreis. Im Initiativkreis „Unternehmergeist in die Schulen“ haben sich bedeutende Initiativen zusammen gefunden, die das Thema „Unternehmensgründung“ nachhaltig an den Schulen etablieren und hierzu adäquate Materialien und Projekte anbieten. Dabei geht es nicht in erster Linie darum, Schülerinnen und Schüler auf eine spätere berufliche Selbstständigkeit vorzubereiten. Ziel der Entrepreneurship Education ist vielmehr, Eigenschaften und Fertigkeiten zu entwickeln, die sie zu „Unternehmerinnen und Unternehmern ihrer selbst“ machen, um so auch ihre Chancen auf einen Ausbildungsplatz oder einen Arbeitsplatz nach ihrer Berufsausbildung zu erhöhen.

„Land der Ideen“

**Deutschland
Land der Ideen**



Ausgewählter Ort 2008

„Land der Ideen“ – 2008 für Innovationskraft, Umsetzungsstärke und Leidenschaft

Empfohlen von der Kultusministerkonferenz



JUGEND GRÜNDET steht seit vielen Jahren auf der Liste der von der Kultusministerkonferenz empfohlenen Schülerwettbewerbe.

18.0

UNSERE PARTNER AUS DER WIRTSCHAFT

Sie können sich vorstellen Förderer von JUGEND GRÜNDET zu werden? Setzen Sie sich bitte einfach mit uns in Verbindung. Gerne erstellen wir mit Ihnen gemeinsam ein individuelles Förderkonzept.

Sponsoren und Partner:

Hauptsponsor:



PORSCHE



Steinbeis

KLINGEL
Gruppe

 **ALTANA**



Die aktuelle Liste der Sponsoren finden Sie auf unserer Homepage www.jugend-gruendet.de.

19.0

NOCH FRAGEN?

[Wettbewerb](#)[Business Academy](#)[Teilnehmende](#)[Lehrkräfte | Betreuer](#)[Alumni](#)[Presse](#)[Login / Registrieren](#)

Hilfen im Wettbewerbsverlauf

[Ideenfindungsphase](#)[Businessplanphase](#)[Vorab Feedback für eure Businesspläne - Video-Pitch](#)[Pitch Events](#)[Planspielphase](#)[Über alle Phasen hinweg](#)

- [JUGEND GRÜNDET Business Academy](#)
- [JUGEND GRÜNDET Mentoren](#)
- [FAQ](#)
- [Glossar](#)
- [JUGEND GRÜNDET-Team](#): schneller und einfacher Kontakt per [E-Mail](#) oder telefonisch über 07231-4244616

Auf dem Webportal finden Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler umfangreiche Hilfeangebote:

- Glossar: Hier können Sie Fachbegriffe nachschlagen.
- FAQ: Hier werden häufig gestellte Fragen beantwortet.
- Alumni als Mentor*innen: Ehemalige erfolgreiche Teilnehmerinnen und Teilnehmer stehen den aktuellen Teilnehmenden als Mentor*innen zur Verfügung.

Sie können auch gerne direkt Kontakt zu uns aufnehmen: Sie erreichen das JUGEND GRÜNDET-Team per E-Mail: Info@Jugend-gruendet.de oder telefonisch: 07231-4244627



Empfohlen von



GEFÖRDT VOM



**Bundesministerium
für Bildung
und Forschung**

Impressum
ViSdP Franziska Metzbaur
Steinbeis-Innovationszentrum Unternehmensentwicklung an der Hochschule Pforzheim
Blücherstraße 32, 75177 Pforzheim