

## Diese Seite ist für Lehrkräfte

### In der Arbeitswelt der Zukunft wird jeder ein Stück weit der Unternehmer seiner eigenen beruflichen Zukunft!

Der bundesweite Schülerwettbewerb „Jugend gründet“ bietet Ihren Schülerinnen, Schülern und Auszubildenden eine gute Grundlage um sich für diese zukünftige Arbeitswelt zu rüsten.

#### > Was ist „Jugend gründet“?

„Jugend gründet“ ist der bundesweite Online-Wettbewerb für Schülerinnen, Schüler und Auszubildende, i.d.R. zwischen 16 und 21 Jahren. Bei dem zweistufigen Online-Wettbewerb haben sie die Möglichkeit, spielerisch alle Phasen einer Unternehmensentwicklung zu erleben. Angefangen bei der Geschäftsidee über die Entwicklung eines Businessplans bis zum erfolgreichen Managen eines virtuellen Unternehmens. Das Besondere ist die Kombination aus Ideen-, Businessplan- und Planspiel-Wettbewerb. „Jugend gründet“ ist der einzige Wettbewerb mit ökonomischen Inhalten, der von der Kultusministerkonferenz in ihre Liste der staatlich geförderten Wettbewerbe aufgenommen wurde.

#### > Wie können Lehrer und Ausbildungsleiter „Jugend gründet“ einsetzen?

„Jugend gründet“ bietet die unterschiedlichsten Möglichkeiten: Sie können Schülerinnen, Schüler und Auszubildende motivieren ganz selbständig am Wettbewerb teilzunehmen, der E-Learning Campus und die Informationen auf der Webseite bieten ideale Voraussetzungen für das selbstorganisierte Lernen. Oder Sie binden „Jugend gründet“ in den Unterricht/die Ausbildung ein. Aufgrund der flexiblen Zeiteinteilung innerhalb der beiden Wettbewerbsphasen eignet sich „Jugend gründet“ dafür bestens. Mit dem Online-Planspiel haben Sie die Möglichkeit eine hochwertige Unternehmenssimulation kostenlos im Unterricht/im Betrieb einzusetzen. Auf unseren Multiplikatorenschulungen führen wir Sie gerne in den Wettbewerb ein. Die Teilnahme an „Jugend gründet“ kann als Projektarbeit gewertet werden und im Seminarkurs kann mit dem Wettbewerb und begleitenden Modulen auch ein ganzes Schuljahr gestaltet werden.

#### > Was lernen die Schüler und Auszubildenden dabei?

Selbständiges Arbeiten, Recherchieren, Durchhaltevermögen, Teamfähigkeit, Umsetzen kreativer Ideen in vorgegebene Strukturen, betriebswirtschaftliche Grundkenntnisse, eigene Stärken und Schwächen im Hinblick auf die berufliche Orientierung und bei den Events werden zusätzlich Präsentations- und Kommunikationsfähigkeit geschult.

#### > Was gibt's zu gewinnen?

Der Hauptpreis ist eine Reise ins Silicon Valley (USA). Die weiteren Preise finden Sie auf der Webseite. Mitmachen dürfen alle! Gewinnen können nur Schülerinnen, Schüler und Auszubildende.

#### > Haben Sie Interesse? Fragen?

Anmeldung auf [www.jugend-gruendet.de](http://www.jugend-gruendet.de). Tel: 07231-42446-27, E-Mail: [info@jugend-gruendet.de](mailto:info@jugend-gruendet.de)

#### > EXKURS: Kooperation mit dem Weltverband der deutschen Auslandsschulen



Der Online-Charakter ermöglicht eine zeit- und ortsunabhängige Teilnahme. Damit bietet „Jugend gründet“ Schülern der Auslandsschulen die Chance, vom Ausland aus an einem Schülerwettbewerb der Bundesrepublik Deutschland teilzunehmen. Seit dem Wettbewerbsjahr 2011/12 haben der Weltverband Deutscher Auslandsschulen und "Jugend gründet" eine Kooperationsvereinbarung.

Diese Seite ist für Schüler und Auszubildende

**In der Arbeitswelt der Zukunft wird jeder ein Stück weit  
ein Unternehmer seiner eigenen beruflichen Zukunft sein!**

Du willst dich heute schon auf die Arbeitswelt von morgen vorbereiten – mach mit bei „Jugend gründet“!

## > Was ist „Jugend gründet“?

„Jugend gründet“ ist der bundesweite Online-Wettbewerb für Schülerinnen, Schüler und Auszubildende (i.d.R. im Alter von 16 bis 21 Jahren) rund um das Thema „Unternehmertum“. Junge Leute haben bei dem zweistufigen Online-Wettbewerb die Möglichkeit, spielerisch alle Phasen einer Unternehmensentwicklung zu erleben.

## > Was ist zu tun?

Am Anfang steht die Idee, eine Idee für ein innovatives Produkt (Industrie, Handel oder Dienstleistung). Diskutiere mit Deinen Freunden. Recherchiere im Internet. Überlege was Dir oder anderen einen Wunsch erfüllen könnte, aber noch nicht auf dem Markt ist – und schon hast Du Deine Idee. Fertige für diese innovative Produkt- oder Geschäftsidee einen Businessplan. Zum Wettbewerbsstart ist der Businessplan-Assistent freigeschaltet. Diese Eingabemaske hilft bei der Erstellung des Businessplans mit Erläuterungen. Falls Du mit Deinem Team einen der besten Businesspläne eingereicht hast, wirst Du zu einem der Zwischenfinale (Nord, Süd, Mitte) eingeladen.

Nach dem Zwischenfinale beginnt für alle die zweite Phase: das Planspiel. Nun wurde Dein Unternehmen virtuell gegründet und Du entwickelst ein florierendes Unternehmen daraus. Im Planspiel werden die ersten acht Jahre der Unternehmensentwicklung simuliert: Im Marketing und Vertrieb müssen Entscheidungen getroffen, Mitarbeiter müssen eingestellt und geschult, strategische Entscheidungen getroffen werden, wobei auf die Nachhaltigkeit der Entscheidungen Wert gelegt wird. Die Konjunkturentwicklung bringt immer wieder neue Überraschungen. Das Gute dabei: Bei uns kann man aus Fehlern lernen - deshalb hast Du fünf Versuche im Planspiel

## > Welche Voraussetzungen muss ich mitbringen?

Du hast einen Internet-Anschluss? Du arbeitest gerne im Team? Du hast Freude an Herausforderungen? Du bist neugierig auf Deine eigenen Stärken in einem virtuellen Unternehmen? Dann bist du richtig bei „Jugend gründet“. Mitmachen dürfen alle! Gewinnen können nur Schülerinnen und Schüler sowie Auszubildende.

## > Was gibt's zu gewinnen?

Der Hauptpreis ist eine Reise ins Silicon Valley (USA). Für die beste Geschäftsidee im Bereich Chemie gibt es den ALTANA Sonderpreis Chemie. Die besten 30 Prozent der teilnehmenden Teams erhalten ein Zertifikat über die erfolgreiche Teilnahme. Die weiteren Preise findest Du auf der Webseite.

## > Du hast Interesse? Fragen?

Anmeldung auf [www.jugend-gruendet.de](http://www.jugend-gruendet.de). Tel: 07231-42446-27, E-Mail: [info@jugend-gruendet.de](mailto:info@jugend-gruendet.de)

