

# JUGEND GRÜNDET - ÖKONOMISCHE BILDUNG NEU DENKEN

**ZUSAMMENHÄNGE ERKENNEN, ABHÄNGIGKEITEN VERSTEHEN, ZUKUNFT GESTALTEN!**

Digitalisierung. Industrie 4.0. Nachhaltigkeit. Die Welt und mit ihr die Wirtschaft befinden sich im Wandel. Und das nicht erst seit Corona. Getrieben durch neue Technologien, Globalisierung, soziale Umbrüche und akute Bedürfnisse ordnet sich die Arbeitswelt und mit ihr die Gesellschaft neu. Der Einfluss Einzelner auf diese Veränderungen scheint begrenzt. Umso wichtiger aber, auch mit Blick auf die Demokratiebildung, zu verstehen, wo, wann und wie es möglich ist, mitzugestalten.

Mit Fokus auf eigenem Handeln ermöglicht JUGEND GRÜNDET seit 18 Jahren mit seiner frei zugänglichen und kostenlosen Online-Plattform Wirtschaft spielerisch zu erleben, betriebswirt-

schaftliche Grundkenntnisse aufzubauen und zu testen. Die Teilnehmenden schlüpfen in die Rolle von Gründer\*innen und entwickeln risikolos online ein virtuelles Start-up, von der Geschäftsidee, über die ersten Schritte hin zum unternehmerischen Alltag.

Der Online-Wettbewerb JUGEND GRÜNDET richtet sich an Schüler\*innen und Auszubildende und wird seit 2003 vom Bundesministerium für Bildung und Forschung gefördert. JUGEND GRÜNDET ist einer der von der Kultusministerkonferenz bundesweit empfohlenen Wettbewerbe und Gründungsmitglied des Initiativkreises Unternehmergeist in die Schulen des Bundesministeriums für Wirtschaft.



*JUGEND GRÜNDET besteht aus zwei voneinander unabhängigen Modulen:*

## **1. AUFGABE: IDEENFINDUNG UND BUSINESSPLAN**

26 Fragen und optionale Zusatzangebote helfen, den eigenen Businessplan online zu entwickeln. Die JG Business Academy gibt Informationen zum Thema Start-up und Gründen: Rechtsform, Finanzierung, Marketing, nachhaltige Unternehmensführung, uvm. . Recherche und die Konsultation oder Unterstützung durch (externe) Experten sind wichtige Bausteine für einen gelungenen Businessplan.

## 2. AUFGABE: PLANSPIEL

Ein virtuelles Unternehmen wird über acht simulierte Geschäftsjahre mit nachhaltigen unternehmerischen Entscheidungen durch Höhen und Tiefen der Konjunktur geführt. Am Ende zählen neben dem finanziellen Gewinn auch Nachhaltigkeit und gesellschaftliche Bedeutung des Unternehmens.

Im Rahmen der Ideenfindung, Erarbeitung der Businesspläne und der Arbeit am Planspiel im Team erkennen die Teilnehmenden im Sinne der Berufsorientierung ihre individuellen Fähigkeiten und Stärken, sie erhalten Einblicke in unterschiedlichste Berufsfelder in Unternehmen und werden sich so ihrer persönlichen Wünsche und Schwerpunkte bewusst. Die Teilnehmenden arbeiten im Team selbstständig und eigenverantwortlich und erfahren die Bedeutung von zielgerechter Planung, Abstimmung und Kompromissfähigkeit.

Die Lehrkraft begleitet und berät den Prozess und gibt bei Bedarf Anregungen zu Selbstreflexion, sowie weiterführende Impulse.

### PREISE UND ZERTIFIKATE:

Die besten Teams werden zu Pitch-Events und dem Bundesfinale eingeladen. Der Hauptpreis ist eine geführte Reise (inkl. Lehrkraft) ins Epizentrum der Gründerszene: Silicon Valley. Zusätzlich werden zahlreiche thematische Sonderpreise vergeben. Die besten 30 % aller Teilnehmenden erhalten ein Zertifikat.



### WEITERFÜHRENDE INFORMATIONEN:

<https://www.jugend-gruendet.de/>

E-Mail: [info@jugend-gruendet.de](mailto:info@jugend-gruendet.de)

Tel.: 07231- 4244 627

JUGEND GRÜNDET

Steinbeis Innovationszentrum Unternehmensentwicklung  
an der Hochschule Pforzheim  
Blücherstr. 32, 75177 Pforzheim

### SOZIALE NETZWERKE



### WETTBEWERBSRELEVANTE TERMINE

Businessplanphase: 01. September 2020  
bis 09. Januar 2021

Start des neuen Planspiels: 01. Februar 2021

Stichtag Wertung Planspiel: 17. Mai 2021

Bundesfinale: vor den Sommerferien

