



Bayerisches Staatsministerium für Unterricht und Kultus, 80327 München

An die Schulleitungen der
- Realschulen
- Gymnasien und
- der FOS/BOS

Versand per OWA

Ihr Zeichen / Ihre Nachricht vom

Unser Zeichen (bitte bei Antwort angeben)
III.6 – 5 S 4306.3 – 7a. 80 088

München, 26.07.2013
Telefon: 089 2186 2716
Name: Herr Schröder

Schülerwettbewerb „Jugend gründet“ 2013/2014;

Anlage: Informationen des Veranstalters

Sehr geehrte Frau Schulleiterin,
sehr geehrter Herr Schulleiter,

betriebswirtschaftliche Kenntnisse und unternehmerisches Handeln stehen im Mittelpunkt des bundesweiten Schülerwettbewerbs **„Jugend gründet“**, der laut KMK-Beschluss vom Bund und von den Ländern besonders empfohlen und vom Bundesministerium für Bildung und Forschung angeboten wird.

Folgende Aspekte zeichnen den Wettbewerb aus:

- Jugendliche werden für die Themen **Innovation** und **Unternehmensgründung** sensibilisiert.
- Eigenverantwortung, Initiative und unternehmerisches Handeln bzw. Denken werden gefördert.
- Konkretes wirtschaftliches Wissen wird den Teilnehmern durch **selbst organisiertes Lernen** vermittelt.

Einzel oder in Teams mit bis zu sechs Mitgliedern erhalten Schüler die Möglichkeit, eine Unternehmensgründung virtuell mitzuerleben. Das Besondere an der Konzeption des Wettbewerbs ist die **Kombination aus Ideen-Wettbewerb, Internet-Planspiel-Wettbewerb, Lernumgebung und Expertensystem**. Jugendliche werden durch „Jugend gründet“ auf spielerische Weise an die Themen Unternehmensgründung und Unternehmensführung herangeführt.

Der Wettbewerb läuft in zwei Phasen ab:

Phase 1: Von der Idee zum Unternehmen – der Businessplan (2. September 2013 bis 7. Januar 2014, 09:00 Uhr MEZ)

Die Teilnehmer entwickeln eine Idee für ein innovatives Produkt im Sektor Industrie oder für eine innovative Geschäftsidee in den Sektoren Handel oder Dienstleistung. Der zweite Schritt ist die Erstellung eines eigenen Businessplans. Die besten Teilnehmergruppen aus der Businessplanphase werden zu Prämierungen eingeladen, auf denen eine Präsenzjury die Präsentationen der Teams bewertet.

Phase 2: Es wird ernst – die Planspiel-Simulation (3. Februar 2014 bis 21. Mai 2014, 09:00 Uhr MEZ)

Hier simulieren die Teilnehmer nach der virtuellen Unternehmensgründung dessen Entwicklung in acht Geschäftsperioden, in denen sie gründen, planen und managen. Für Quereinsteiger, d. h. Teilnehmer, die erst in der 2. Phase einsteigen, besteht die Möglichkeit in Phase 2 mit dem Wettbewerb zu beginnen.

Die **Teilnahme** an „Jugend gründet“ steht grundsätzlich allen interessierten Mitspielern offen. In die Wertung werden jedoch nur Teilnehmer ab Jahrgangsstufe 10 aufgenommen, die noch kein Studium begonnen und ihre erste Berufsausbildung noch nicht abgeschlossen haben.

Interessierte **Lehrkräfte** haben die Möglichkeit, an **Fortbildungen** zur Einbindung von „Jugend gründet“ im Unterricht teilzunehmen. Dies ist einer-

seits im Rahmen von Online-Fortbildungen (sog. Webinaren) und andererseits bei entsprechender Teilnehmerzahl (mindestens 12 und maximal 20 Lehrkräfte) an der Schule möglich. Die nächste Online-Fortbildung findet am 28. August 2013 statt. Näheres finden Sie unter <http://www.jugend-gruendet.de/webinar.html>. Das Wettbewerbsteam bietet Schulen zudem an, ehemalige, erfolgreiche Teilnehmer zur Vorstellung des Projekts an den Schulen zu vermitteln.

Weiterführende **Informationen** und die Möglichkeit zur **Anmeldung** finden Sie auf dem Internetportal www.jugend-gruendet.de.

Bei Bedarf können sich Lehrkräfte und Schüler gerne an den Veranstalter wenden. Telefon: 07231-4244627 oder E-Mail: info@jugend-gruendet.de.

„Jugend gründet“ fördert innovatives und unternehmerisches Denken sowie Schlüsselqualifikationen wie Eigenverantwortung und Projektmanagement. Daher bitte ich Sie, diesen Wettbewerb zu unterstützen, indem Sie geeignete Schüler sowie Lehrkräfte zur Teilnahme ermuntern.

Mit freundlichen Grüßen
gez. Alexander Schröder
Studiendirektor