

Jugend gründet

<http://www.jugend-gruendet.de/wettbewerb.html>

Jugend gründet



GEFÖRDERT VOM



Bundesministerium
für Bildung
und Forschung

Wettbewerb

- [Termine](#)
- [Preise und Ziele](#)
- [Jurymitglieder](#)
- [Kooperationspartner](#)
- [Regionale Aktivitäten](#)
- [Anmeldung](#)
- [Teilnahmebedingungen](#)

Teilnehmer

[Lehrer und Ausbilder](#)

[Unternehmergeist](#)

[Bildungsinstitutionen](#)

Über "Jugend gründet"



Konjunktur zum wirtschaftlichen Erfolg

Jugend gründet" ist ein zweistufiger bundesweiter Online-Wettbewerb des Bundesministerium für Bildung und Forschung (BMBF) für Schülerinnen, Schüler und Auszubildende. Anfang September 2013 startete „Jugend gründet“ in sein elftes Wettbewerbsjahr mit der Ideenfindungs- und Businessplanphase. Jeweils im Februar beginnt mit dem Unternehmensplanspiel die zweite Wettbewerbsphase.

Am Anfang steht die Idee: Bei „Jugend gründet“ werden aus innovativen Geschäftsideen in den Sektoren Industrie, Dienstleistung und Handel Businesspläne entwickelt. In der Unternehmenssimulation führen die Teilnehmer anschließend ihr virtuelles Unternehmen über acht Perioden durch die Höhen und Tiefen der simulierten

Jugend gründet ist ein bundesweiter Wettbewerb, bei dem Jugendliche bis 21 Jahren einen Businessplan für ein virtuelles Unternehmen erstellen und ihr virtuelles Unternehmen in einer Unternehmenssimulation durch acht Phasen simulieren.

Jugend gründet

<http://www.jugend-gruendet.de/wettbewerb.html>

Phase 1: Die Businessplanphase

1

3. September 2013 bis 7. Januar 2014, 9:00 Uhr (MEZ)

Am Anfang steht die Idee, eine Vision für ein innovatives Produkt im Sektor Industrie, oder eine innovative Geschäftsidee in den Sektoren Handel und Dienstleistung. Unter dem Motto **„Jugend gründet“** unterstützen die Bundesländer in der gesamten Bundesrepublik die Jugendlichen, die ihre eigenen Ideen in die Tat umzusetzen wollen. Das Ziel ist es, die besten Businesspläne zu ermitteln, die die besten Chancen für den Erfolg haben.

Die besten Businesspläne werden in der Businessplanphase erarbeitet. Die Gewinner der Businessplanphase werden in der Businessplanphase ermitteln. Die Gewinner der Businessplanphase werden in der Businessplanphase ermitteln. Die Gewinner der Businessplanphase werden in der Businessplanphase ermitteln.

Die Gewinner der Businessplanphase werden in der Businessplanphase ermitteln. Die Gewinner der Businessplanphase werden in der Businessplanphase ermitteln. Die Gewinner der Businessplanphase werden in der Businessplanphase ermitteln.

Präsentation der besten Geschäftsidee im März/April 2014

Die Gewinner der Businessplanphase werden in der Businessplanphase ermitteln. Die Gewinner der Businessplanphase werden in der Businessplanphase ermitteln. Die Gewinner der Businessplanphase werden in der Businessplanphase ermitteln.

Phase 2: Die Unternehmenssimulation

2

3. Februar (9:00 Uhr, MEZ) bis 21. Mai 2014 (9:00 Uhr MEZ)

In Phase 2 werden die besten acht Teams einer Unternehmenssimulation unterzogen. Die Teilnehmer planen und managen ihr virtuelles Unternehmen. Durch Experten wird die Produktion überwacht und bewertet. Mitarbeiter müssen eingestellt und geschult werden, das Marketing muss geplant und in jeder Periode müssen mehrere strategische Entscheidungen getroffen werden. Und auch die Kapitalverteilung sorgt immer wieder neue Überraschungen, so für die unterschiedlichen Entscheidungen sorgen werden muss. Die „Jugend gründet“ gilt als herausfordernd, da es die Teilnehmer zu neuen Entscheidungen zwingt.

Fachliche Hilfen können die Teilnehmer, Schüler und Auszubildenden dabei von ehemaligen **„Jugend gründet“** Teilnehmern erhalten. Die grundsätzliche Fragen oder Probleme stellt das „Jugend gründet“ Team per E-Mail über die Website zur Verfügung.

Um in Phase 2 für alle Teilnehmer gleiche Chancen zu gewährleisten, wird es Standardisierungen für alle Teams zum Einsatz in die zweite Unternehmenssimulation gestellt. Einmalige Parameter (wie die Bildung für eine einzelne Geschäftsidee und die Auswahl der besten Ideen) werden von einem Experten für die Unternehmenssimulation gestellt.

Die Teilnehmer sind mehr als ein Unternehmen. Die Teilnehmer sind mehr als ein Unternehmen. Die Teilnehmer sind mehr als ein Unternehmen. Die Teilnehmer sind mehr als ein Unternehmen. Die Teilnehmer sind mehr als ein Unternehmen.

Die Teilnehmer sind mehr als ein Unternehmen. Die Teilnehmer sind mehr als ein Unternehmen. Die Teilnehmer sind mehr als ein Unternehmen. Die Teilnehmer sind mehr als ein Unternehmen. Die Teilnehmer sind mehr als ein Unternehmen.

Das Finale

3

3. Juni 4. Juni 2014 in Vöhringen

Die besten Teams mit der höchsten Gesamtanzahl aus beiden Wettbewerbsphasen (plus die Sieger aus der Businessplanphase) werden zum Finale eingeladen. Die besten Teams der Businessplanphase werden zum Finale eingeladen. Die besten Teams der Businessplanphase werden zum Finale eingeladen.

Nach der Jury-Bewertung der Businesspläne ist „Jugend gründet“ die Teams mit den besten Businessplänen zu präsentieren. Die Gewinner der Businessplanphase werden zum Finale eingeladen. Die besten Teams der Businessplanphase werden zum Finale eingeladen. Die besten Teams der Businessplanphase werden zum Finale eingeladen.

Am Anfang steht die Idee: Bei „Jugend gründet“ werden aus innovativen Geschäftsideen in den Sektoren Industrie, Dienstleistung und Handel Businesspläne entwickelt. In der Unternehmenssimulation führen die Teilnehmer anschließend ihr virtuelles Unternehmen über acht Perioden durch die Höhen und Tiefen der simulierten Konjunktur zum wirtschaftlichen Erfolg.

Jugend gründet

<http://www.jugend-gruendet.de/wettbewerb.html>

Wer ist teilnahmeberechtigt?

Die Teilnahme an "Jugend gründet" ist grundsätzlich allen interessierten Mitspielerinnen und Mitspielern offen. Die Teilnahme kann als Einzelplayer oder in Teams bis zu sechs Teilnehmern erfolgen. Gewerbesteuerpflichtig sind Jugendliche ab Klasse 10, die noch kein Studium begonnen und ihre erste Berufsausbildung noch nicht abgeschlossen haben. In der Regel sind dies Jugendliche im Alter zwischen 16 bis 21 Jahren. Eine maximale Teilnahme an Jugend gründet in verschiedenen Wettbewerbsphasen ist möglich.

Kopieren von Ideen

Geschäftsideen aus vergangenen Wettbewerbsphasen dürfen nicht übernommen und kopiert werden. Aus den abgegebenen Unterlagen müssen die Originale zurückgelassen werden. Abgesehen von LAUNCHPADS, die am Wettbewerb "Jugend gründet" bereits teilgenommen haben, muss die neue Idee, die neue Lösung bzw. die Originalität herorgehört. Die Spielleitung als oberste Leitungs- und Entscheidungsinstanz behält sich das Recht vor, bei Verdacht der Wiederverwendung bzw. der Kopie der Businesspläne die Bewertung und das Team vom Wettbewerb auszuschließen.

Preise und Prämien sind freiwillig gewährte Anerkennungen

Die ausgelobten Preise sind die Anerkennung für die erbrachten Leistungen während der Teilnahme. Die Preise werden freiwillig und freibleibend zur Verfügung gestellt. Ein juristisch relevanter Anspruch auf Gewährung wird von den Teilnehmern nicht erwartet. Es erfolgt die Spielleitung, je nach Wettbewerbslauf, die Sieger festzustellen. Die angekündigten Preise können danach in vollem oder nur teilweisem Umfang gewährt werden. Ebenso können die angekündigten Preise ausgetauscht werden. Der Rechtsweg ist in jedem Falle ausgeschlossen.

Startberechtigung beim Zwischenfinale und Finale

Soweit zum Zwischenfinale bis auch zum Finale können pro Schule maximal 2 Teams zugelassen werden. Erfüllen mehr als 2 Teams einer Schule die Voraussetzungen zur Teilnahme an den Veranstaltungen, so werden die beiden besten Teams der Schule ausgewählt.

Die Spielleitung ist oberste Leitungs- und Entscheidungsinstanz

Sie leitet den Wettbewerb und trifft alle Entscheidungen bei auftretenden Fragen, Unklarheiten und Problemen. Sie hat alle zur Festlegung des Wettbewerbs notwendigen Befugnisse. Sie beschließt auch über notwendige Korrekturen bei den zur Annullierung von Entscheidungen der Teams. Sie ist zu keinerlei Haftungsansprüchen oder Bewährungsverpflichtungen verpflichtet. Die Spielleitung besteht aus

Die Preise

Das Gesamtsieger-Team wird beim Finale ermittelt. Zum Finale werden die zehn Teams mit der höchsten Gesamtpunktzahl aus beiden Wettbewerbsphasen (inklusive der Bonuspunkte aus den Selbsttest auf dem E-Learning-Compass) eingeladen.

Die Punktevergabe

In der ersten Wettbewerbsphase können maximal 1.200 Punkte erreicht werden. Jeder vollständig zugeführte Datensatz wird von einer Jury, bestehend aus Praktikern von Banken, Unternehmen, Hochschulen und Verbänden, bewertet. Die besten Teams aus der ersten Spielphase werden zum Zwischenfinale eingeladen.

Für die richtige Bearbeitung aller fünf Selbsttests können Sie maximal 50 Punkte erreichen. Die Punkte aus den Selbsttests werden Ihnen für das Platzspiel gutgeschrieben.


In der zweiten Wettbewerbsphase, beim Platzspiel, können diese nochmals bis zu 1.800 Punkte erreicht werden.

Die zehn Gesamt-Punktbesten aus beiden Wettbewerbsphasen werden zum großen Finale eingeladen, bei dem nochmals abschließende Präsentationsaufgaben zu bewältigen sind, bevor es heißt: ... and the winner is ...

1. Preis - gestiftet von der [Steinbeis-Stiftung](#)

 Das Siegerteam reist auch dieses Mal wieder ins Silicon Valley/USA. Hier erwartet das Siegerteam eine spannende und interessante Rundreise durch das Land.

2. Preis - gespendet von [Lenovo](#)

 Jedes Teammitglied erhält einen PC-Laptop.

Die Preise für die nachfolgenden Sieger für das Wettbewerbsjahr 2013/2014 werden in Kürze veröffentlicht.

Teilnahmebedingungen, Preise (es lohnt sich), Punktevergabe u.v.a.m. siehe unter:

www.jugend-gruendet.de/wettbewerb.html

Jugend gründet

<http://www.jugend-gruendet.de/wettbewerb.html>

Jugend gründet ist ein bundesweiter Wettbewerb, bei dem Jugendliche bis 21 Jahren einen Businessplan erstellen und ihr virtuelles Unternehmen in einer Unternehmenssimulation durch acht Phasen simulieren.