

Bei den Bennis erwacht der Unternehmergeist

Schüler sind beim Wirtschafts-Planspiel „Jugend gründet“ mit dabei. Echter Marktstart soll folgen

Von Patrick Schlos

Meschede. Welcher Schüler träumt nicht davon, gleich nach der Schulzeit sein eigener Chef zu sein. Doch, so werden kritische Stimmen sagen, das wird wohl kaum gelingen. Das es mit guter Vorbereitung vielleicht doch klappen kann, das beweist ein Planspiel: Beim Wettbewerb „Jugend gründet“ lernen die Schüler am Gymnasium der Benediktiner nicht nur die ersten Schritte der Unternehmensgründung und -führung kennen, sondern knüpfen auch erste Kontakte in die Wirtschaft.

„Grundsätzlich geht es erst einmal darum, einen Einblick in die Abläufe bei einer Unternehmensgründung zu erhalten, aber auch darum, wirtschaftliche Gegeben-

heiten besser zu verstehen“, erklärt Inken Schäfke, Lehrerin für Sozialwissenschaften und Projektleiterin, die Motivation zur Teilnahme am Wettbewerb.

Wettbewerb als Projektkurs

Bereits vor vier Jahren hatte sie schon mit einem Sozialwissenschaftskurs teilgenommen. „Damals hatten wir im Rahmen des Unterrichts aber nur wenig Zeit. Nun führen wir das ganze in einem Projektkurs weiter - nach dem Unterricht und teilweise auch in der Freizeit.“

Daran nehmen die Schüler zwar komplett freiwillig teil, bekommen ihr Mitwirken aber für eine der sonst im Rahmen der Abiturvorbereitung fälligen Facharbeiten „gutgeschrieben“. Ausschlaggebend sei

dieser Bonus aber nicht: „Das Interesse ist bei den Schülern auch so da“, sagt Schäfke. Mit der Teilnahme an dem Planspiel soll aber nicht nur der eigene Unternehmergeist geweckt, sondern auch die berufliche Orientierung gestärkt werden: Hintergrund der Teilnahme sei für die Schule nämlich auch die wirtschaftliche Situation in der Region.

„Wenn wir Befragungen zu Berufen unter unseren Schülern durchführen, dann kommen dabei fast nie die Felder heraus, die hier in der Region angeboten werden. Dabei werben die mittelständischen Unternehmen regelrecht um unsere Schüler. Möglicherweise begeistern wir

Schüler mit der Aktion so für die heimischen Berufsfelder“, sagt Schäfke. Und das Engagement der Lehrerin ist offenbar von Erfolg gekrönt: Eine der beiden Gruppen hat es mit ihrem Konzept bis in das erste Zwischenfinale in Hamburg geschafft, wo die Schüler ihr Projekt nun vor einer Fachjury präsentieren dürfen und gegen sieben bis zehn weitere Konkurrenten aus dem gesamten Bundesgebiet antreten werden.

„Es geht bei uns um einen Kaugummi, der Probleme herkömmlicher Produkte vermeidet“, sagt Schüler und Mitgründer der „Turnaround Candy GmbH“ Henri Dümpelmann. „Zu viel wollen wir aber noch nicht verraten.“ Denn: Die Schüler wollen ihr Geschäftsgeheimnis nicht nur für ihren Auftritt in Hamburg möglichst lange ge-

heim halten, für die Zeit nach dem Wettbewerb wollen die jungen Gründer auch einen echten Marktstart prüfen: „Wir stehen dazu mit mehreren Experten in Kontakt“, erklärt Yannik Bernd. „Unter anderem mit einem Biochemiker wegen der technischen Umsetzbarkeit, zum anderen mit einem Patentanwalt, der uns bei einem Patentantrag unterstützen möchte.“ Für den Schutzantrag dürften aber im Vorfeld nicht zu viele Informationen an

„Es geht bei uns um einen Kaugummi, der Probleme herkömmlicher Produkte vermeidet.“

Henri Dümpelmann, Schüler

Die zweite Teilnehmergruppe der Bennis sorgt beim Online-Planspiel für wichtige Punkte: Dennis Becker (von links), Niklas Richter, Antonia Barg und Jonas Döink haben zwar den Finaleinzug verpasst, wollen aber den Sieg beim zweiten Wettbewerbssteil einfahren. FOTO: PATRICK SCHLOS

Planspiel findet seit 2003 jährlich statt

■ Der Wettbewerb wurde 2003 auf **Anregung des Bundesministerium für Bildung und Forschung** ins Leben gerufen und findet seither jährlich statt.

■ Die Gewinner des Planspiels reisen gemeinsam in die Wiege der Gründer- und Start-Up-Szene, das **Silicon Valley** in den USA.

die Öffentlichkeit gelangen: „Dann gilt unsere Idee als Stand der Technik und kann unter Umständen nicht mehr geschützt werden“, sagt Henri Dümpelmann. Hilfreich war für die aktuellen Schüler das große Absolventennetzwerk des Gymnasiums der Benediktiner: „Wir haben das Glück, dass unter den Ehemaligen zahlreiche Facheleute sind, die sich bereit erklärt haben uns zu helfen“, sagt Lehrerin Schäfken. Die zweite Gruppe, die es mit ihrem Vorschlag in diesem Jahr nicht bis ins Finale geschafft hat, will derweil aber auch noch nicht aufgeben: Beim zweiten Teil des Wettbewerbs, einem computergestützten Planspiel, wollen die Schüler noch fleißig Punkte sammeln, um dort möglichst gut abzuschneiden.

