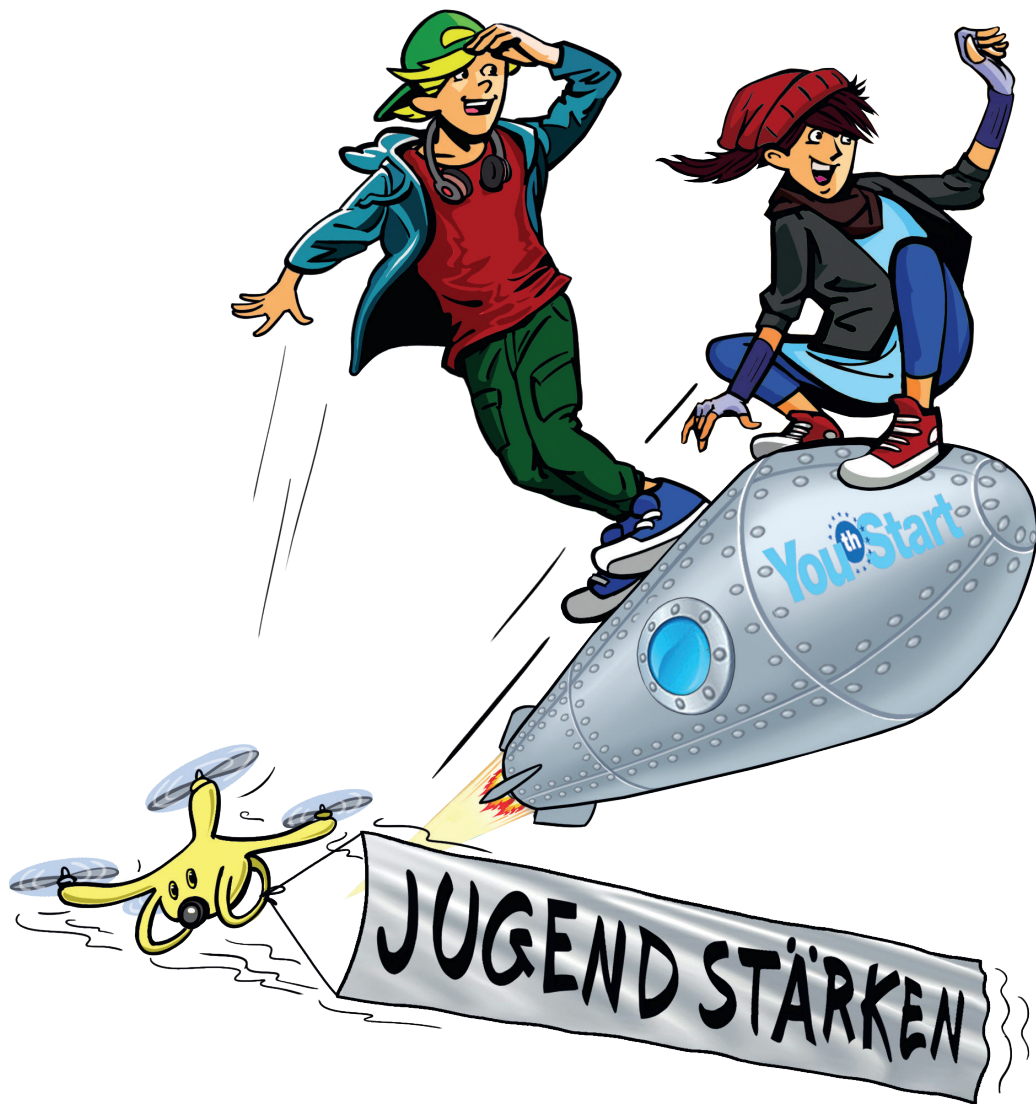




# A2 Start Your Project Challenge

Wie startet man ein Projekt?

Begleitmaterialien für Lehrer\*innen



Diese didaktischen Begleitmaterialien sind in Band 4 von **Jugend stärken, Handbuch für Lehrer\*innen** erschienen, der Hintergrundinformationen und Kopiervorlagen zu 4 Challenges enthält:

- A2 Perspectives Challenge: Wege zum (Traum-)Beruf
- A2 Start Your Project Challenge: Wie startet man ein Projekt?
- A2 My Community Challenge: Die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung und dein Beitrag
- A2 Volunteer Challenge: Gutes tun tut gut

Band 1–4 von **Jugend stärken** (jeweils Arbeitsbuch für Schüler\*innen und Handbuch für Lehrer\*innen) gibt es hier zum Bestellen und digital zum kostenfreien Download: **[www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at)**

Wiener Schüler\*innen erhalten die Druckausgabe der 4 Bände von **Jugend stärken** dank einer Förderung durch die Arbeiterkammer Wien kostenlos.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



**Bundesministerium**  
Bildung, Wissenschaft  
und Forschung





# JUGEND STÄRKEN mit dem You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges Programm

## CORE ENTREPRENEURIAL EDUCATION

## ENTREPRENEURIAL CULTURE

## ENTREPRENEURIAL CIVIC EDUCATION

<b>IDEA CHALLENGE</b> Ich kann eine eigene Idee entwickeln.	<b>HERO CHALLENGE</b> Ich kann von Vorbildern lernen.
<b>MY PERSONAL CHALLENGE</b> Ich kann persönliche Herausforderungen bewältigen.	<b>LEMONADE STAND CHALLENGE</b> Ich kann etwas verkaufen.
<b>REAL MARKET CHALLENGE</b> Ich kann einen einfachen Businessplan erarbeiten.	<b>START YOUR PROJECT CHALLENGE</b> Ich kann ein Projekt planen und im Team umsetzen.

<b>EMPATHY CHALLENGE</b> Ich kann mich in mich und andere einfühlen.	<b>STORYTELLING CHALLENGE</b> Ich kann Inhalte in Geschichten verpacken.	<b>BUDDY CHALLENGE</b> Ich kann eine andere Person in der Erreichung ihrer Ziele unterstützen.
<b>PERSPECTIVES CHALLENGE</b> Ich kann mich als Teil meines Umfelds begreifen und meinen Platz darin finden.	<b>TRASH VALUE CHALLENGE</b> Ich kann achtsam mit Ressourcen umgehen und aus Abfällen etwas Wertvolles schaffen.	<b>OPEN DOOR CHALLENGE</b> Ich kann mich mit anderen Menschen vernetzen.
<b>EXTREME CHALLENGE</b> Ich kann mir ein herausforderndes Ziel setzen und es konsequent verfolgen.	<b>BE A YES CHALLENGE</b> Ich kann zu mir und meiner Umgebung „Ja“ sagen.	<b>EXPERT CHALLENGE</b> Ich kann Lern und Kommunikationstechniken anwenden.

<b>MY COMMUNITY CHALLENGE</b> Ich kann Aufgaben für die Gemeinschaft, in der ich lebe, übernehmen.	<b>VOLUNTEER CHALLENGE</b> Ich kann mich in der Freiwilligenarbeit engagieren.	<b>DEBATE CHALLENGE</b> Ich kann für meine Meinung Argumente finden und sie in eine Diskussion einbringen.
---	---	---

Das You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges Programm basiert auf einer ganzheitlichen Definition von Entrepreneurship, dem TRIO-Modell, das drei Bereiche umfasst:

- CORE ENTREPRENEURIAL EDUCATION** – Förderung von unternehmerischer Qualifikation im engeren Sinn: eigene innovative Ideen entwickeln und diese kreativ und strukturiert umsetzen.
- ENTREPRENEURIAL CULTURE** – Persönlichkeitsentwicklung: eigeninitiativ sein, an sich glauben, empathisch und teamfähig agieren sowie sich und anderen Mut machen.
- ENTREPRENEURIAL CIVIC EDUCATION** – Stärkung der Sozialkompetenz als Staatsbürger\*in: Verantwortung für sich, andere und die Umwelt übernehmen.

„Jugend stärken“ fördert Eigeninitiative und Unternehmensegeist in der Sekundarstufe I.

Das gesamte Lernprogramm findet man auf [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at) auf Deutsch. Auf [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu) gibt es Übersetzungen in Englisch, Französisch und weitere Sprachen sowie in der Rubrik „Körper & Geist“ Kurzvideos mit Körperübungen zur Aktivierung & Konzentration und das You<sup>th</sup> Start Achtsamkeitsprogramm.



## Jugend stärken ...

... ist Titel, Ziel und Inhalt eines praxisorientierten, ganzheitlichen Lernprogramms, das für die **Sekundarstufe I** entwickelt wurde. Kernstück sind größere und kleinere Herausforderungen („Challenges“). Darunter verstehen wir Lernimpulse aus drei Kernbereichen, die für die Stärkung von Kindern und Jugendlichen relevant sind:

- **unternehmerisches Denken und Handeln**,
- **Persönlichkeitsentwicklung** sowie
- **soziales Engagement**.

Zur besseren Unterscheidung sind die Bereiche farbig markiert.  
Das gesamte Programm ist auf der vorigen Seite abgebildet.



**Jugend stärken** ist Teil des „You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges“-Programms, mit dem Eigeninitiative und Unternehmergeist junger Menschen gefördert werden. Es wurde in Österreich für Kinder und Jugendliche von der Volksschule bis zur Oberstufe entwickelt und in sechs Sprachen übersetzt.



In der **A2 Start Your Project Challenge** finden die Jugendlichen mit dem Planspiel „Obstsalat“ Antworten auf die Frage: **Wie startet man ein Projekt?** Sie lernen, welche Aufgaben es gibt, wie man sie auf die Teammitglieder aufteilt, welche Kosten berücksichtigt werden müssen und wie man sein Projekt wirkungsvoll präsentiert.

## Durch das „You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges“-Programm werden junge Menschen bei der Entfaltung ihrer Potenziale unterstützt.

Das belegt ein wissenschaftlicher Feldversuch, der von 2015 bis 2018 in Österreich, Slowenien, Portugal und Luxemburg mit ca. 30.000 Kindern und Jugendlichen durchgeführt wurde.

Die Forschungsergebnisse zeigen, dass die Arbeit mit dem Programm in der Sekundarstufe I das Selbstwertgefühl der Jugendlichen und den Glauben an ihre eigene Wirksamkeit stärkt sowie Teamarbeit, Kreativität und vernetztes und kritisches Denken fördert. Die Jugendlichen lernen empathische Kommunikation und achtsamen Umgang mit sich selbst und anderen und erwerben für das zukünftige Arbeitsleben wichtige wirtschaftliche Basisqualifikationen.

Wir wünschen allen, die mit dieser Challenge arbeiten, viele anregende Lernmomente!

**Eva Jambor und Johannes Lindner, Herausgeber\*innen**

[www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at) | [www.ifte.at](http://www.ifte.at) | [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu)



# A2 Start Your Project Challenge

## Wie startet man ein Projekt?

Das **Planspiel „Obstsalat“** ermöglicht einen spielerischen Einstieg ins Projektmanagement. Schritt für Schritt erhalten die Jugendlichen in der **A2 Start Your Project Challenge** Antworten auf die Frage: **Wie startet man ein Projekt?**

Welche Aufgaben gibt es? Welche passen zusammen? Wie erhält ein Projekt Struktur? Wie kann man Aufgaben nach den Stärken der Teammitglieder verteilen? Welche Kosten müssen berücksichtigt werden? Wie wird ein Projekt präsentiert? Mit diesem Wissen können die Jugendlichen allein oder mit anderen ein Projekt starten.

### Kernkompetenz der Challenge:

**Ich kann ein Projekt planen und im Team umsetzen.**

Erklärvideo zur Challenge: [www.youthstartchallenges.eu/A2StartYourProject](http://www.youthstartchallenges.eu/A2StartYourProject)



Das Spiel kann man in Wien und einigen anderen Bundesländern als kostenlosen **Starte dein Projekt-Workshop** mit dem Titel **„Project Playground“** buchen. Geleitet wird er von Jungunternehmer\*innen oder Trainer\*innen mit Projektmanagement-Erfahrung. Hier kann man sich anmelden: [www.startedeinprojekt.at/workshops/](http://www.startedeinprojekt.at/workshops/)  
**Wenn es für Ihr Bundesland keine Termine gibt, wenden Sie sich bitte an: [office@ifte.at](mailto:office@ifte.at)**



## Inhalt:

<b>Kompetenzen</b> .....	<b>Seite 5</b>
<b>In 7 Schritten zum Ziel:</b>	
Schritt 1 - Ein Planspiel spielen .....	<b>Seite 7</b>
Schritt 2 - Auftrag verstehen .....	<b>Seite 10</b>
Schritt 3 - Arbeitspakete verteilen .....	<b>Seite 10</b>
Schritt 4 - Alle Kosten berücksichtigen .....	<b>Seite 14</b>
Schritt 5 - Projekt präsentieren .....	<b>Seite 15</b>
Schritt 6 - Ein Klassen-Projekt planen .....	<b>Seite 16</b>
Schritt 7 - Nachdenken .....	<b>Seite 16</b>
<b>Methodenblatt</b> .....	<b>Seite 17</b>
<b>Kopiervorlagen:</b>	
Spielgeld (= Rockets) für das Planspiel „Obstsalat“ .....	<b>Seite 18</b>
Feedback-Zielscheibe für das Planspiel „Obstsalat“ .....	<b>Seite 19</b>
Arbeitspakete für das Planspiel „Obstsalat“ .....	<b>Seite 20</b>
Meilensteine für das Planspiel „Obstsalat“ .....	<b>Seite 22</b>



### Worum es geht – die Idee dahinter

Mit dem Planspiel „Obstsalat“, das auch als Workshop kostenlos buchbar ist, erhalten die Jugendlichen einen Überblick über einige wichtige Projektmanagement-Tools. Bei der Nachbereitung des Spiels lernen sie, wie sie diese für eigene Projekte einsetzen können.

Die Challenge leitet Jugendliche bei ihren ersten Klassen- und Teamprojekten an. Ziel ist es, sie zu ermutigen, ihren eigenen Weg zu gehen, sich persönliche Ziele mit Zukunftsperspektive zu setzen und diese in „ihrem“ Projekt Schritt für Schritt zu verwirklichen.

### Entrepreneurship-Kompetenzen laut Referenzrahmen

[www.youthstartchallenges.eu/Referenzrahmen](http://www.youthstartchallenges.eu/Referenzrahmen)

- Ich kann meine Lernfortschritte erkennen und nutzen, um mir neue, herausfordernde Ziele zu setzen.
- Ich kann mir Ziele setzen und Schritte zu ihrer Erreichung planen.
- Ich kann die Verteilung von Aufgaben im Team organisieren.
- Ich kann Verantwortung für das Erreichen eines gemeinsamen Zieles übernehmen.
- Ich kann bei Teamarbeit Verantwortung für meine Aufgaben übernehmen und mich an vereinbarte Regeln halten.
- Ich kann für einen guten Zusammenhalt im Team sorgen.
- Ich kann meine eigenen Ideen und Geschichten mündlich oder schriftlich präsentieren.

### Kompetenzcheck

Das Arbeitsheft der Schüler\*innen dient zugleich als Kompetenzcheck für ihren eigenen Lernprozess in Richtung Projektplanung.

Wie in jeder Challenge werden die Schüler\*innen im letzten Schritt („Nachdenken“) mithilfe von Fragebögen zur Selbsteinschätzung der erworbenen Kompetenzen und zur Reflexion über die eigene Arbeit angeregt. Am Ende formulieren sie ein eigenes Projektziel.

### Vorbereitung für alle Arbeitsschritte:



Alle Schüler\*innen erhalten das Arbeitsheft mit den Übungen zu den einzelnen Arbeitsschritten.

Die Titel der Übungen sind mit einem „Ü“ markiert.



## Schritt 1 - Ein Planspiel spielen

Mit dem Planspiel „Obstsalat“ können die Schüler\*innen die Herausforderungen, die es bei der Durchführung von Projekten gibt, anhand eines Mini-Projekts in sehr kurzer Zeit praktisch erfahren.



In Wien und einigen anderen Bundesländern kann das Planspiel im Rahmen eines externen, kostenlosen Workshops gespielt werden. Die 3-stündigen Workshops finden an Vormittagen außerhalb der Schule statt und werden als **Starte dein Projekt-Workshop** unter dem Titel „**Project Playground**“ z.B. am Erste Financial Life Park (FLiP) in Wien oder am Inspire Lab im Lakeside Spitz in Klagenfurt angeboten. Geleitet werden sie von Jungunternehmer\*innen und Trainer\*innen mit Erfahrung im Projektmanagement.

Buchungsmöglichkeit und eine Übersicht über die aktuellen Termine gibt es unter:

**[www.startedeinprojekt.at/workshops/](http://www.startedeinprojekt.at/workshops/)**

**Sollten Sie an einem Workshop interessiert sein und es werden für Ihr Bundesland keine Termine angeboten, wenden Sie sich bitte an: [office@ifte.at](mailto:office@ifte.at)**

Starte dein Projekt ist eine Kooperation von IFTE (Initiative for Teaching Entrepreneurship) mit der Erste Bank, dem FLiP (ERSTE Financial Life Park) und der Bildungsdirektion Wien und wird durch weitere Partner\*innen unterstützt.



Falls Sie sich für die Buchung des Workshops entschieden haben, können Sie Schritt 1 auslassen. Machen Sie nach dem Workshop weiter mit Schritt 2, der mit einer Reflexion und Analyse des Planspiels startet.

### Ü 1.1: Spielt gemeinsam das Planspiel „Obstsalat“

Das Planspiel „Obstsalat“ kann mit wenigen Hilfsmitteln in jeder Klasse gespielt werden.

**So geht's:** Die fiktive Firma „Claro“ will für ihre Mitarbeiter\*innen täglich einen gesunden Obstsalat bereitstellen und lädt daher Obstsalat-Anbieter zu einem Wettbewerb um diesen Auftrag ein.

Dazu wird die Klasse in Teams zu mind. 6 Schüler\*innen geteilt. Jedes Team repräsentiert einen Obstsalat-Anbieter, der sich um den Auftrag bewirbt.

Das Spiel kann in 2 Varianten gespielt werden:

**Variante 1:** Obst und „Werkzeug“ existieren nur in der Fantasie.

**Variante 2:** Das Spiel wird mit echtem Obst gespielt (z.B. im Rahmen einer „Gesunden Jause“ oder, wo möglich, in Kooperation mit dem Fach „Haushalt & Ernährung“).



#### Vorbereitung für Variante 1:

- Bereiten Sie folgende Präsentationsmaterialien vor:
  - je 1 Bogen Pack- oder Flipchartpapier pro Team
  - je 3 Blatt A4-Papier pro Team
  - je 1 Set mit 3 Flipchart-Stiften in unterschiedlichen Farben pro Team
  - je 1 Schere + Klebstoff pro Team



#### Zusätzliche Vorbereitung für Variante 2:

- Bereiten Sie zusätzlich zu den Präsentationsmaterialien auf einem „Marktstand“ folgendes Obst und „Werkzeug“ zur realen Herstellung der Obstsalate vor:
  - saisonales + regionales Obst, im Herbst z.B. 6 Äpfel + 3 kleine Reben Trauben
  - importiertes + nicht-saisonales Obst, im Herbst z.B. 4 Kiwi, 4 Pfirsiche, 1 Schale Erdbeeren, 3 Zitronen
  - je 1 Schneidbrett, 1 Schüssel, 1 Messer und 1 Löffel pro Team
  - je 1 Müllsack + Schwammtuch bzw. einige Blätter Küchenrolle pro Team
- Kopieren Sie ausreichend Spielgeld: 40 Rockets pro Team + Wechselgeld für den/die Marktverkäufer\*in (Rockets gibt es in den Kopiervorlagen)
- Schreiben Sie die Preislisten für „Marktstand“ und „Präsentationsmaterialien“ auf Plakate.
- Wählen Sie eine\*n Schüler\*in als Verkäufer\*in am Marktstand.





## Preisliste für Marktstand (Obst und „Werkzeug“):

Äpfel pro Stück	1 Rocket
Kiwi pro Stück	1 Rocket
Trauben pro Rebe	5 Rockets
Pfirsich pro Stück	1 Rockets
Erdbeeren pro 5 Stück	1 Rocket
Zitrone pro Stück	2 Rockets
Schneidbrett pro Stück	5 Rockets
Schüssel pro Stück	3 Rockets
Messer pro Stück	5 Rockets
Löffel pro Stück	3 Rockets
Müllsack pro Stück	2 Rockets

## Preisliste für Präsentations-Materialien:

Bogen Papier pro Stück	5 Rockets
A4-Papier pro 3 Stück	5 Rockets
Stift-Set, 3 Farben	3 Rockets
Schere + Klebstoff	3 Rockets

Wenn mit echtem Obst gespielt wird, müssen die Schüler\*innen einen Müllsack kaufen. Schwammtücher und Küchenrolle erhalten sie kostenlos, damit sichergestellt ist, dass die Arbeitsplätze am Ende gesäubert werden.

## Spielregeln Planspiel „Obstsalat“:

- Jedes Team überlegt sich Name, Logo + Werbe-Slogan für sein Unternehmen.
- Für den Wettbewerb erstellt jedes Team ein Angebot für die Firma „Claro“. Das Angebot enthält:
  - Information zum Inhalt des täglichen Obstsalats
  - Prototyp eines Obstsalats
  - Kosten pro Obstsalat
- Für das Erstellen des Angebots haben die Teams 30 Minuten Zeit.
- Danach wird das Angebot in einem möglichst kreativen 3-minütigen Pitch vor der Firmenchefin präsentiert.
- Bei der Präsentation darf nur 1 Person aus dem Team sprechen (= Firmensprecher\*in).
- Jedes Team erhält ein Startkapital von 40 Rockets und muss damit alles, was es zur Herstellung eines Obstsalat-Prototypen benötigt sowie die für die Präsentation notwendigen Materialien einkaufen:
  - Auch wenn Variante 1 (ohne echtes Obst) gespielt wird, müssen die Kosten für das (fiktive) Obst und „Werkzeug“ berechnet werden, ebenso die zur Herstellung notwendigen Personalkosten.
  - Wenn es kein Obst gibt, kann der Prototyp des Obstsalats gezeichnet, beschrieben, gebastelt oder dargestellt werden.
  - Die Präsentationsmaterialien existieren in beiden Varianten reell, sie müssen auch vom Startkapital bezahlt werden.
  - Wenn mit echtem Obst (Variante 2) gespielt wird, MUSS jedes Team einen Müllsack zur Abfallentsorgung kaufen. Schwammtuch bzw. Küchenpapier erhält es kostenlos dazu.
- Die Kosten für das Obst, „Werkzeug“ und die Präsentationsmaterialien finden die Teams in den Arbeitsheften für Schüler\*innen.
- Falls mit echtem Obst gespielt wird, gibt es eine Preisliste beim „Marktstand“.
- Da die Präsentationsmaterialien in jedem Fall real sind, kann auch dafür vor dem Spiel die Preisliste auf ein Plakat übertragen werden.
- Wenn mit echtem Obst gespielt wird (Variante 2), muss aus der Klasse 1 Person als Verkäufer\*in bestimmt werden. In dem Fall muss sich jedes Team auf 1 Person einigen, die am Markt einkauft.

Erklären Sie die Spielregeln. Wenn sie allen klar sind und die Gruppen eingeteilt sind, schlüpfen Sie in die Rolle der Claro-Firmenchefin und erklären den Obstsalat-Anbietern, was sie sich von ihnen erwarten. Nach dieser Erklärung beginnt die Zeit zu laufen ...

## Ü 1.2: Das Spiel beginnt ...

Die Erklärung der Firmenchefin enthält absichtlich wesentliche Informationen **nicht**. Sie sagen **nicht**, dass der Obstsalat aus regionalem + saisonalen Obst bestehen soll und dass ein\*e Mitarbeiter\*in auf Kiwi allergisch ist.







Warum? Die Schüler\*innen sollen durch das Planspiel lernen, dass es zu Beginn eines Projekts wichtig ist, den Auftrag gut zu verstehen. Das ist im Planspiel nur möglich, wenn die Schüler\*innen Fragen stellen. Geben Sie den Schüler\*innen 10 Minuten Zeit für Fragen. Es dürfen max. 2 Vertreter\*innen eines Teams gleichzeitig zu Ihnen kommen, nicht Vertreter\*innen unterschiedlicher Teams. Achten Sie darauf, dass die anderen Teams weder Fragen noch Antworten hören können.

## Vorschlag für die Erklärung der Claro-Firmenchefin:

„Wir sind eine kleine Firma und entwickeln sehr erfolgreich Verkaufsplattformen für den online-Handel. Während der Corona-Krise waren wir die ersten, deren Plattform für gesunde, nachhaltige, regionale Produkte online ging – nach dem Motto „Frisch aus Österreich – für Mensch & Natur“. Als Chefin ist es mir wichtig, dass ich meinen Mitarbeiter\*innen optimale Arbeitsbedingungen biete – mit ausreichend Bewegungspausen und gesunder Ernährung. Daher möchte ich ihnen ab nächstem Monat als Jause täglich kostenlos einen gesunden, frischen Obstsalat zur Verfügung stellen. Ich freue mich auf Ihre Angebote. Wenn Sie noch Fragen haben, kann ich mir noch 10 Minuten für Sie Zeit nehmen.“

Sie kennen Ihre Klasse am besten. Variieren Sie bei Ihren Angaben je nach Lernniveau der Klasse. Sie können auch mehr verraten als in der Beispiel-Erklärung steht – wichtig ist, dass Ihre Klasse Freude am Spiel entwickelt! Keinesfalls sollen die Rahmenbedingungen entmutigen oder verwirren.

10 min	Einführung ins Spiel anhand der Spielregeln, Versetzen der Jugendlichen in die Spielsituation; Erklärung der Claro-Firmenchefin
10 min	<div>  </div> <p><b>Claro-Firmenchefin beantwortet Fragen</b> (Weisen Sie kurz vor Ende der 10 Minuten darauf hin, dass die Fragemöglichkeit bald endet.)</p> <p><b>Beratung in den Teams, welches Angebot sie erstellen wollen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Welche Waren werden dafür benötigt?</li> <li>• Welche Kosten fallen dafür an?</li> <li>• Was ist für 40 Rockets leistbar?</li> </ul> <div>  </div>
20 Min	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Einkauf von Präsentationsmaterialien</li> <li>• Einkauf am Markt (wenn echtes Obst – jeweils nur 1 Einkäufer*in pro Team), Angebotserstellung (Berechnung der Kosten, Erstellung des Prototyps, Vorbereitung der Präsentation)</li> </ul>
3 Min pro Team	Pitch der Angebote

## Zu beachten bei Variante 2:

Wenn mit echtem Obst gespielt wird, gibt es nur ein begrenztes Angebot an Stück pro Obstsorte. Beim letzten Team, das einkauft, sind womöglich nicht mehr alle Waren vorhanden. Der Engpass ist beabsichtigt und führt in der Regel zu kreativen Einfällen bei den Teams. Der/die Verkäufer\*in verkauft die Ware laut angeschriebenem Preis. Sie/er kann auch Rabatte geben und diese auch lautstark ankündigen, falls er/sie kurz davor ist, den Marktstand zu schließen, wenn die Spielzeit bald um ist. Wie diese „Rolle“ angelegt ist, hängt stark von der Person ab, die sie einnimmt.

## Ü 1.3: Feedback auf die Präsentationen

Am Ende der Präsentationen (Pitches) geben alle Schüler\*innen gemeinsam Feedback. Dafür wird für jedes Team eine Feedback-Zielscheibe auf ein Plakat gezeichnet oder auf Format A3 kopiert (Kopiervorlage im Anhang). Der Name der Firma wird über die Zielscheibe geschrieben. Alle Schüler\*innen markieren mit einem Punkt ihr Feedback auf der Zielscheibe. Je höher die Bewertung, desto näher kommt der Punkt zum Zentrum der Scheibe. Am Ende werden alle Zielscheiben verglichen und es wird gemeinsam bestimmt, welches Team am meisten überzeugen konnte.



Für das eigene Team darf man keine Bewertung abgeben.

Folgende Kriterien werden bewertet:

1. Saisonales & regionales Obst?
2. Allergien berücksichtigt?
3. Nachvollziehbare (*nicht richtige!!*) Kalkulation? (erklären können, wie man den Preis berechnet hat)
4. Firmen-Name und -Logo passend?
5. Kreativer Pitch?
6. Ansprechendes Aussehen des Obstsalats (Zeichnung, Modell oder appetitlicher echter Obstsalat)?

Die kurze Vorbereitungszeit beim Planspiel reicht nicht dafür, sich alles genau zu überlegen. Für manches (z.B. Kalkulation) fehlt vielleicht auch noch das Hintergrundwissen.

Das ist beabsichtigt. Bei diesem Planspiel **sollen Fehler gemacht werden, weil man aus Fehlern, die man selbst macht, besonders gut lernen kann.**

Im Folgenden lernen die Jugendlichen daher Schritt für Schritt einige Planungs-Tools, die zur erfolgreichen Umsetzung eines Projekts beitragen.

## Schritt 2 - Auftrag verstehen

### Ü 2.1: War euch alles klar?

Besprechen Sie mit den Schüler\*innen, wo sie beim Planspiel unsicher waren und wo Klarheit gefehlt hat. Fast immer ist der **Auftrag** nicht klar genug, da sich die Schüler\*innen in der Regel im Spiel gleich ins Tun stürzen, statt die Möglichkeit zu nutzen, der Claro-Firmenchefin Fragen zu stellen.

Das können die Schüler\*innen in einem E-Mail an die Firmenchefin nachholen. Lassen Sie die Schüler\*innen das Mail auch wirklich abschicken, z.B. an Ihre Mailadresse.

Statt des Mails können die Schüler\*innen das Gespräch mit der Firmenchefin auch zu zweit spielen und Fragen nach Vorlieben bestimmter saisonaler & regionaler Obstsorten, Allergien oder Anzahl der Mitarbeiter\*innen stellen.

→ Hinweise, welches Obst gerade Saison hat, erhält man hier:

[www.kitchenstories.com/de/stories/wann-ist-welches-obst-und-gemuse-in-saison](http://www.kitchenstories.com/de/stories/wann-ist-welches-obst-und-gemuse-in-saison)



### Ü 2.2: Offene Fragen klären ...

Weitere Fragen, die noch offengeblieben sind, werden in den nächsten Schritten der Challenge geklärt - damit entwickeln die Jugendlichen Schritt für Schritt mehr Planungs-Kompetenz:

- Welche Aufgaben gab es im Spiel und wie werden sie verteilt? → **Schritt 3 - Arbeitspakete verteilen**
- Wie wird der Verkaufspreis errechnet? → **Schritt 4 - Kosten berechnen**
- Wie kann man sein Angebot wirkungsvoll präsentieren? → **Schritt 5 - Projekt präsentieren**

Diskutieren Sie mit den Jugendlichen darüber, in welchen Situationen sie Planungs-Kompetenz brauchen und ob sie Berufe kennen, in denen man viel planen muss. Wenn nicht, sollen sie im Internet recherchieren und sich überlegen, welcher davon zu ihnen und ihren Stärken passt.

## Schritt 3 - Arbeitspakete verteilen

### Ü 3.1: Was muss wann gemacht werden?

In dieser Übung sind 18 Aufgaben aufgelistet, die es im Planspiel gab. Gemeinsam überlegen die Jugendlichen, welche Aufgaben gleich **zu Beginn** erledigt werden müssen, was erledigt sein muss, **bevor** man weitermachen kann, und welche Aufgaben man **gleichzeitig** erledigen kann.



## Lösungsvorschlag für die Reihenfolge der 18 Aufgaben:

Aufgaben 1–3 **müssen** gleich zu **Beginn** gemeinsam erledigt werden:

- 1 Überlegen, was alles zu tun ist
- 2 Bei der Claro-Firmenchefin nachfragen, was unklar ist
- 3 Die Aufgaben verteilen

Bevor eingekauft wird, **müssen** diese Aufgaben erledigt werden:

- 4 Überlegen, was man für den Obstsalat beim Markt einkaufen muss: Welches Obst, welches „Werkzeug“, was für die Abfallentsorgung
- 5 Überlegen, welche Materialien für die Präsentation gebraucht werden (Papier, Stifte, ...)
- 6 Nachfragen, welche Einkäufe benötigt werden
- 7 Einkaufsliste erstellen
- 8 Ausrechnen, wie viel die Einkäufe kosten
- 9 Kontrollieren, ob das Geld (Startkapital von 40 Rockets) reicht
- 10 Einkaufen

Erst wenn alles Benötigte eingekauft ist, können diese Aufgaben erledigt werden:

- 11 Obstsalat zubereiten (= Prototyp erstellen)
- 12 Abfälle entsorgen

Diese Aufgabe kann von anderen Teammitgliedern parallel zum Erstellen des Prototyps übernommen werden:

- 13 Ausrechnen, wie viel 1 Salat kostet (Personalkosten, Miete etc. nicht vergessen!)

Mit diesen Aufgaben können Teammitglieder starten, sobald die Aufgaben verteilt sind (nach Aufgabe Nr.3):

- 14 Name + Logo für die Firma überlegen
- 15 Werbe-Slogan für die Firma überlegen

Für diese Aufgabe ist es notwendig, dass der Prototyp erstellt ist (Aufgabe Nr.11)

- 16 Präsentation vorbereiten

Für diese Aufgabe muss der Prototyp erstellt (Nr. 11) und die Aufgaben 13-16 müssen erledigt sein:

- 17 Pitch vor Claro-Firmenchefin halten

Diese Aufgabe kann nur ganz am Ende von allen gemeinsam erledigt werden:

- 18 Gemeinsam überlegen, was man das nächste Mal besser machen kann

## Besprechen Sie, wie das Gelernte bei der Verwirklichung eigener Projekte eingesetzt werden kann.

Sollte in einem eigenen Projekt ein Produkt in einer größeren Menge hergestellt werden (z.B. für einen Verkaufsstand), muss auch ein geeigneter Ort für Produktion und Lagerung gefunden werden.

## Ü 3.2: Welche Aufgaben passen zusammen?

Aufgaben, die zusammenpassen, werden zu Arbeitspaketen zusammengefasst, das erleichtert eine Aufteilung auf die Teammitglieder. Jedem Arbeitspaket werden Meilensteine zugeordnet.

Die Übung kann als Gruppenarbeit durchgeführt werden.



In den Kopiervorlagen gibt es die Arbeitspakete und Meilensteine als einzelne Kärtchen, um die Zuordnung zu erleichtern. Stellen Sie pro Gruppe eine Vorlage zum Ausschneiden zur Verfügung.

## Lösung:

Arbeitspaket 1 Planung	1 Überlegen, was alles zu tun ist	→	Meilenstein Nr. 1: Aufgaben verteilt
	2 Bei der Claro-Firmenchefin nachfragen, was unklar ist		
	3 Die Aufgaben verteilen		
	18 Gemeinsam überlegen, was man das nächste Mal besser machen kann	→	Meilenstein Nr. 6: Projekt abgeschlossen
Arbeitspaket 2 Einkauf	6 Nachfragen, welche Einkäufe benötigt werden	→	Meilenstein Nr. 2: Alles Notwendige eingekauft
	7 Einkaufsliste erstellen		
	10 Einkaufen		



<b>Arbeitspaket 3 Finanzen</b>	8 Ausrechnen, wie viel die Einkäufe kosten 9 Kontrollieren, ob das Geld (Startkapital von 40 Rockets) reicht 13 Ausrechnen, wie viel 1 Salat kostet (Personalkosten, Miete etc. nicht vergessen!	<b>Meilenstein Nr. 3: Verkaufspreis berechnet</b>
<b>Arbeitspaket 4 Herstellung</b>	4 Überlegen, was man für den Obstsalat beim Markt einkaufen muss: Welches Obst, welches „Werkzeug“, was für die Abfallentsorgung 11 Obstsalat zubereiten (= Prototyp erstellen) 12 Abfälle entsorgen	<b>Meilenstein Nr. 4: Prototyp erstellt</b>
<b>Arbeitspaket 5 Präsentation</b>	5 Überlegen, welche Materialien für die Präsentation gebraucht werden (Papier, Stifte, ...) 14 Name + Logo für die Firma überlegen 15 Werbe-Slogan für die Firma überlegen 16 Präsentation vorbereiten 17 Pitch vor Claro-Firmenchefin halten	<b>Meilenstein Nr. 5: Angebot präsentiert</b>

Erklären Sie die Bedeutung der Meilensteine: Sie symbolisieren einen abgeschlossenen Abschnitt in einem Projekt, wie einen Abschnitt des Weges, den man bei einer langen Wanderung hinter sich hat.

### Ü 3.3: Wer übernimmt welche Aufgaben?

Besprechen Sie, ob sich alle Teammitglieder beim Planspiel mit ihren Aufgaben wohl gefühlt haben. Welches Wissen und welche Stärken sind notwendig, um Aufgaben aus den einzelnen Arbeitspaketen zu übernehmen?

#### Lösungsvorschläge für Stärken, die die Teammitglieder haben sollten:

- Arbeitspaket 1 - Planung:** organisiert, denkt strukturiert, behält Überblick, Teamplayer\*in (*analytisch, sozial*)
- Arbeitspaket 2 - Einkauf:** kommunikativ, Teamplayer\*in, genau, einfallsreich, Überblick über Ausgaben (*sozial, kreativ, analytisch*)
- Arbeitspaket 3 - Finanzen:** kann gut rechnen, denkt logisch und strukturiert (*analytisch*)
- Arbeitspaket 4 - Herstellung:** geschickt, kreativ, gutes Vorstellungsvermögen, genau (*handwerklich, kreativ*)
- Arbeitspaket 5 - Präsentation:** kann Dinge gut visuell darstellen und mit Worten beschreiben (*sozial, kreativ*)



Die Begriffe in der Klammer beziehen sich auf die Typen-Zuordnung, die in der **A2 Perspectives Challenge – Wege zum (Traum-)Beruf** für die **me-card** erarbeitet wird. Die Challenge ist Teil von „Jugend stärken“, Band 4.

Fragen Sie, welche Stärken die Schüler\*innen an sich erkennen und in welchen Teams sie am liebsten arbeiten würden. In welche Teams würden ihre Mitschüler\*innen gut passen?



In der **A2 Be A YES Challenge** setzen sich die Jugendlichen anhand evidenzbasierter Übungen aus der Positiven Psychologie mit ihren Stärken auseinander (u.a. mit einem validen Stärken-Test). Die Challenge ist Teil von „Jugend stärken“, Band 1. Alle 4 Bände gibt es auf [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at) zum Gratis-Download und Bestellen.

#### Lösungsvorschläge für Team- und Einzelaufgaben sowie Teambesprechungen:

An der Planung und der Abschlussbesprechung müssen alle Teams beteiligt sein. Team „Einkauf“ muss mit den Teams „Herstellung“ und „Präsentation“ kooperieren (dafür sind Teambesprechungen nötig), das Team selbst kann, wie das Team „Finanzen“, auch nur aus 1 Person bestehen, „Einkauf“ muss mit „Finanzen“ (in einer Teambesprechung) kooperieren (ohne Einkaufsliste keine Berechnung der Kosten ...). Die Aufgaben der Teams „Herstellung“ und „Präsentation“ sind kreative Prozesse, die von mehreren Personen übernommen werden sollten.

**Projektarbeit ist Teamarbeit.** Bei der Verteilung der Aufgaben sollten die Stärken der Einzelnen - wo immer möglich - berücksichtigt werden. Erarbeiten Sie mit den Schüler\*innen, wie ein Arbeitsplan erstellt wird, mithilfe dessen eine Verteilung der Aufgaben erfolgt: **Was ist zu tun? – Bis wann? – Wer ist verantwortlich?**



Nur wenn jede\*r im Team Verantwortung für ihre/seine Aufgaben übernimmt und diese verlässlich ausführt, kann ein Team und damit das gemeinsame Projekt erfolgreich sein!

## Ü 3.4: Das Projekt erhält Struktur – der Projekt-Strukturplan

Mit dem Projekt-Strukturplan erhält das Projekt „Obstsalat“ eine klare Struktur. Der Plan gibt Überblick über alles, was zu tun ist. Der Projekt-Strukturplan kann mithilfe der Kärtchen aus den Kopiervorlagen „zusammengebaut“ werden. Dafür eignen sich Vierer-Teams.



Stellen Sie pro Team ausreichend Vorlagen zum Ausschneiden der Arbeitspakete und Meilensteine zur Verfügung.

Um alle Aufgaben im Überblick zu behalten, sollten Projekt-Strukturpläne immer, wenn man Projekte plant, erstellt werden - am besten am Computer.

- MS Word (SmartArt → Prozess) eignet sich dafür sehr gut; auch Canva, dafür ist aber eine Registrierung erforderlich (→ [www.canva.com/de\\_de/diagramme/](https://www.canva.com/de_de/diagramme/))



Mit welchen Arbeitspaketen hängt das Paket **Einkauf** zusammen?

**Lösung:**

Team „Einkauf“ braucht zum Erstellen der Einkaufsliste von Team „Herstellung“ und „Präsentation“ alle Informationen, was benötigt wird (Obst, „Werkzeug“ und Präsentationsmaterialien). Team „Finanzen“ benötigt von Team „Einkauf“ zum Berechnen der Kosten die Einkaufsliste.



## Schritt 4 - Alle Kosten berücksichtigen

### Ü 4.1: Welche Kosten entstehen? Verschafft euch einen Überblick!

Damit der Verkaufspreis eines Produkts (oder einer Dienstleistung) berechnet werden kann, müssen mehr als die Materialkosten berücksichtigt werden. Welche das sind, lernen die Jugendlichen in dieser Übung. Sie werden den Arbeitspaketen zugeordnet und es wird gemeinsam überlegt, ob die Kosten für etwas entstehen, das nur einmal oder mehrmals verwendbar ist.

#### Lösung:

Arbeitspaket	Was brauchen die Teams? Wofür entstehen Kosten?	mehrmals verwendbar?
Planung	Handy, Computer, Drucker	ja
	Gehalt und Versicherung, Miete fürs Büro, Strom	nein
Einkauf	Handy, Computer, Drucker	ja
	Gehalt und Versicherung, Miete fürs Büro, Strom, Transport	nein
Finanzen	Handy, Computer, Drucker	ja
	Gehalt und Versicherung, Miete fürs Büro, Strom	nein
Herstellung	Handy, Schneidbrett, Schüssel, Messer, Löffel, Küchenausstattung, Küchengeräte	ja
	Gehalt und Versicherung, Obst, Müllsack, Miete für die Küche, Strom	nein
Präsentation	Handy, Stift-Set, Schere, Klebstoff, Computer, Drucker, Werbung	ja
	Gehalt und Versicherung, Papier, Miete fürs Büro, Strom	nein

Lassen Sie die Schüler\*innen überprüfen, ob ihre Einkaufsliste vollständig war. Wurden z.B. auch Messer gekauft, wenn ein Apfel Bestandteil des Obstsalats war? Schüssel für die Präsentation? Wurde an die Entsorgung des Abfalls gedacht?

Besprechen Sie, was für eine möglichst realistische Berechnung des Preises von einem Obstsalat im Planspiel alles hätte berücksichtigt werden müssen:

- Personalkosten für 6 Personen (= Teammitglieder) à 30 Minuten (so lange hat das Spiel gedauert)
- Miet- und Betriebskosten für Raum
- Kosten für Gegenstände, die mehrmals verwendet werden können, dürfen nicht zur Gänze, sondern nur anteilig berücksichtigt werden

Wichtig ist, dass sich die Schüler\*innen damit auseinandersetzen, dass es mehr als die auf den ersten Blick erkennbaren Kosten gibt. **Lernziel ist nicht, dass sie den Preis exakt berechnen können.** Vielmehr sollen sie für zukünftige eigene Projekte wissen, was bei der Kalkulation alles zu berücksichtigen ist.

**Lösungsvorschlag zur Frage: Wie können die Salate möglichst rasch und kühl zum Kunden transportiert werden? Welche Kosten entstehen dabei?** Anschaffungskosten oder Miete für ein Fahrzeug für den Transport (z.B. Lastenfahrrad oder Lieferwagen); Kühlboxen für die Salate



In der **A2 Lemonade Stand Challenge** planen die Schüler\*innen ein gemeinsames Verkaufserlebnis mit der Klasse. Dabei setzen sie sich detailliert mit der Berechnung von Kosten für eigene Produkte oder Dienstleistungen auseinander. Die Challenge ist Teil von „Jugend stärken“, Band 3 ([www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at)).





## Schritt 5 - Projekt präsentieren

### Ü 5.1: Storytelling - erzähle (d)eine Geschichte!

Am Ende des Planspiels steht der Pitch vor der Claro-Firmenchefin. Ein Pitch erzählt eine Geschichte, die Bilder im Kopf entstehen lässt. Er soll Lust auf den Obstsalat machen. Wie geht das?

Besprechen Sie als Einstieg mit den Schüler\*innen, welche Präsentation (vor der Claro-Firmenchefin) und welcher Firmen-Name sie am meisten beeindruckt hat.

Welche Bilder entstanden beim Hören des Firmen-Namens im Kopf?

Von welchem Werbe-Slogan haben sich die Jugendlichen angesprochen gefühlt? Warum?

Kennen die Schüler\*innen aus der Werbung Firmen, denen es gelingt, mit Namen, Logo und Werbe-Slogan eine Geschichte zu erzählen, die hängenbleibt?

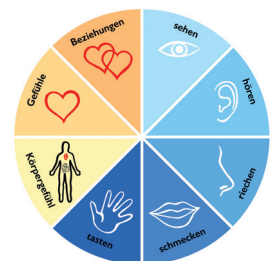


**Beispiele:** z.B. Flügel (= Swoosh) als Logo von Nike (Assoziationen: Leichtigkeit, Schnelligkeit, Fliegen, Gewinnen), Name Nike (griechische Siegesgöttin); Haribo-Slogan: „Haribo macht Kinder froh – und Erwachsene ebenso“ (Assoziationen: Naschen macht gute Laune, gemeinsam, etwas für alle); Mercedes-Stern (Assoziationen: Sterne leuchten, geben den Weg vor, Stern = „Star“); Cappy-Slogan: „In Cappy geht die Sonne auf“ (Assoziationen: sonnengereifte Früchte, schöner Morgen, macht wach, Natur pur); S-Budget-Börserl (Assoziation: Geldbörse suggeriert Sparen)



Wenn sie mit ihrem Werbe-Slogan oder ihrem Logo nicht zufrieden waren, können die Jugendlichen im Team (mit denselben Mitschüler\*innen wie beim Planspiel) einen neuen Slogan und ein neues Logo für ihr Unternehmen kreieren, auch der Name kann neu erfunden werden. Gemeinsam überlegen sie, wie sie in einem Pitch mehrere Sinne ansprechen und dabei bildhafte Begriffe einsetzen können.

Am Ende pitcht jede\*r einmal vor den anderen Teammitgliedern. Der Pitch, der dem Team am besten gefällt, wird vor der ganzen Klasse gehalten.



### Ü 5.2: Tipps für deine Präsentation

Geben Sie den Jugendlichen als wichtigsten Tipp für zukünftige Präsentationen mit, dass sie authentisch bleiben sollen.

Welche Präsentationsmethode auch immer sie wählen - sie soll zu ihnen und ihren Stärken passen: z.B. im Pitch nur die Worte wirken lassen, mit PowerPoint-Präsentation oder Zeichnung am Flipchart pitchen oder ein Video drehen.

Als Vorbereitung sollten die Jugendlichen mit ihrer Stimmlage, ihrem Gesichtsausdruck und ihrer Körperhaltung experimentieren. Wichtig ist, dass sie beim Üben im Körper spüren, dass die Emotion des Gesprochenen sich auf die Körperhaltung auswirkt und umgekehrt.



### Ü 5.3: Präsentieren trainieren mit PowerPoint-Karaoke

→ Präsentieren kann man auch mit PowerPoint-Karaoke trainieren. Hier gibt es Vorlagen dazu:

[www.schule.at/tools/werkzeuge-fuer-den-unterricht/detail/kapopo-karaoke-powerpoint.html](http://www.schule.at/tools/werkzeuge-fuer-den-unterricht/detail/kapopo-karaoke-powerpoint.html)

Mit unbekannten Folien wird zu einem unbekannten Thema improvisiert und so Kreativität, Humor und Selbstbewusstsein trainiert! Das Training kann auch als Vorübung fürs Pitchen genutzt werden.

Um das Gelernte zu wiederholen und zu festigen, kann das Planspiel „Obstsalat“ mit anderen Produkten weitergespielt werden, können neue Angebote erstellt und die Präsentations-Tipps in einem Pitch umgesetzt werden.





## Schritt 6 - Ein Klassenprojekt planen

### Ü 6.1: Ein Plan für ein Klassen-Projekt ...

Auf einer Seite ist zusammengefasst, welche Schritte bei der Planung eines Klassenprojekts berücksichtigt werden müssen. Es sind die Schritte, die bei der Analyse des Planspiels „Obstsalat“ gelernt wurden:

- Definition von Projektziel und -dauer
- Festlegen der Aufgaben, Zusammenfassung in Arbeitspaketen und Aufgabenverteilung
- Berechnung der Kosten und Klärung, woher das Startkapital kommt
- Präsentation der Projektidee vor potenziellen Unterstützer\*innen
- Übernahme von Verantwortung, Austausch in Team-Meetings, Feier jedes Meilensteins und Präsentation der Projektergebnisse

Sammeln Sie mit den Jugendlichen mögliche Projektideen, die soziale und nachhaltige Aspekte berücksichtigen: z.B. generationsübergreifendes Umweltprojekt, Plakat-Aktion zu den Global Goals, Ehrenamtswoche an der Schule, Buddy-Projekt, Projekt zur Abfallvermeidung (= Trash-Value-Fest) ...



Folgende Challenges können Impulse dafür geben:

die **A2 Trash Value Challenge – Achtsam mit Abfall umgehen** („Jugend stärken“, Band 3),

die **A2 My Community Challenge – Die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung und dein Beitrag**, und

die **A2 Volunteer Challenge – Gutes tun tut gut** (beide „Jugend stärken“, Band 4, freier Download und Bestellung aller Bände auf [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at)).

## Schritt 7 - Nachdenken

### Ü 7.1: Wie gut gelingt dir das schon?

Mit diesem Fragebogen werden wesentliche Kompetenzen wiederholt, die während der Challenge trainiert wurden. Die Schüler\*innen schätzen selbst ein, was ihnen schon wie gut gelingt. Besprechen Sie davor die Bedeutung der Smileys.

### Ü 7.2: Fragebogen zur Start Your Project Challenge

Wie immer am Ende einer Challenge werden die Schüler\*innen in einem Fragebogen mit offenen Fragen zu einer Selbstreflexion über das Gelernte aufgefordert. Die Antworten fassen die persönlichen Erkenntnisse der Jugendlichen aus der Challenge zusammen.

Geben Sie den Schüler\*innen die Möglichkeit, in Paaren oder in der Klasse über die Antworten zu reden.

### Ü 7.3: In einigen Schritten zu deinem persönlichem Ziel ...

Die Schüler\*innen überlegen sich ein persönliches Projekt, das sie gerne umsetzen möchten, notieren ihr Ziel und stellen sich mit allen Sinnen vor, wie es sein wird, wenn sie ihr Ziel erreicht haben.

Sie planen ihr Projekt im Detail, wie sie es in der Challenge gelernt haben (Zeitplan, Aufgaben, Kostenplan). Ermutigen Sie die Jugendlichen dazu, sich bei der Durchführung Unterstützung zu suchen.

Eine tägliche Kontrolle der offenen Aufgaben ermöglicht einen Projektfortschritt nach Plan. Erledigte Aufgaben abzuheben und sich darüber zu freuen, motiviert ebenso zum Durchhalten wie der prospektive Blick auf das angestrebte Ziel.



### TRIO-Modell für Entrepreneurship

Nach der ganzheitlichen Definition für Entrepreneurship, dem TRIO-Modell, ist die Start Your Project Challenge dem Bereich „**Core Entrepreneurial Education**“ zugeordnet. Dabei geht es um die Förderung von unternehmerischer Qualifikation im engeren Sinn: eigene innovative Ideen entwickeln und diese kreativ und strukturiert umsetzen.

### Dauer der Challenge

ca. 6 Unterrichtseinheiten, bevorzugt als Doppelstunden (wenn das Planspiel als externer Workshop gebucht wird: ein Vormittag für den Workshop plus 4 Unterrichtseinheiten in der Klasse)

fächerübergreifend oder im Rahmen von Projekttagen oder -wochen durchführbar; geeignet für folgende Fächer: Deutsch, Englisch, muttersprachlicher Unterricht, Geografie und Wirtschaftskunde, Berufsorientierung, Mathematik, Haushalt & Ernährung, Bildnerische Erziehung, Textiles und Technisches Werken, digitale Grundbildung

### Eingangsvoraussetzungen

keine

### Kontext innerhalb des You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges Programms

Alle Challenges: [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu)

Die „A2 Start Your Projekt Challenge“ bereitet auf die „B2 Start Your Projekt Challenge – Starte dein Projekt“ vor. Ein enger Bezug besteht zur „A2 Lemonade Challenge – Ein Verkaufserlebnis mit der Klasse“, Querverbindungen bestehen zur „A2 Trash Value Challenge – Achtsam mit Abfall umgehen“, zur „A2 My Community Challenge – Die 17 Ziele für nachhaltige Entwicklung und dein Beitrag“, zur „A2 Volunteer Challenge – Gutes tun tut gut“, zur „A2 Storytelling Challenge – Kreative Geschichten“ und zum You<sup>th</sup> Start Achtsamkeitsprogramm (Rubrik „Körper & Geist“ auf [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu)).

### Workshop zur Challenge:

3-stündiger Workshop „**Project Playground**“ im Rahmen von **Starte dein Projekt**

Leitung: Jungunternehmer\*innen und Trainer\*innen mit Erfahrung im Projektmanagement

Buchung (kostenlos): [www.startedeinprojekt.at/workshops/](http://www.startedeinprojekt.at/workshops/)

**Starte dein Projekt** ist eine Kooperation zwischen IFTE (Initiative for Teaching Entrepreneurship), der Erste Bank, dem Erste Financial Life Park (FLiP) und der Wiener Bildungsdirektion und wird durch zahlreiche weitere Partner\*innen unterstützt.

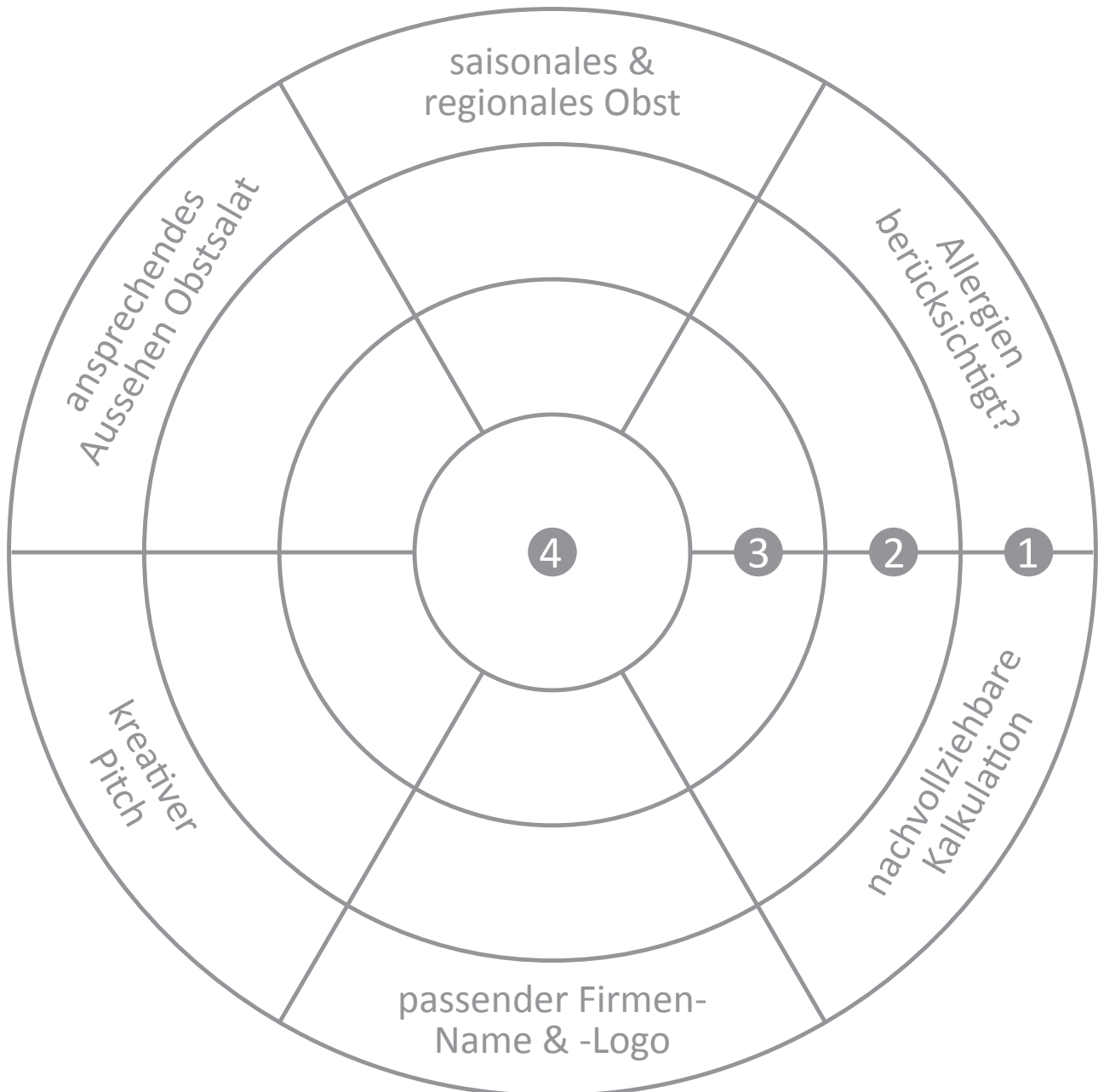


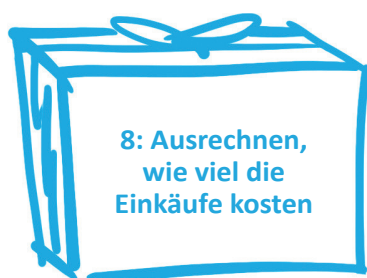
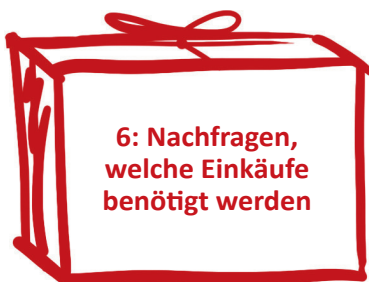
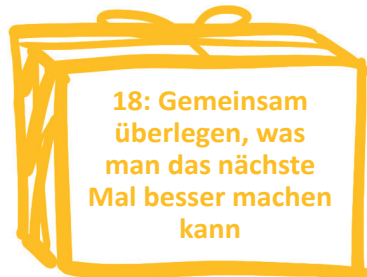
### Geeignete Zusatzmaterialien

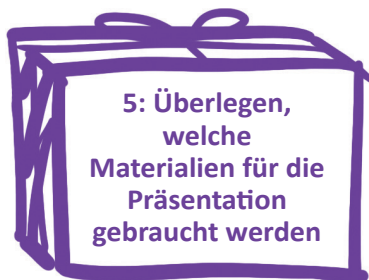
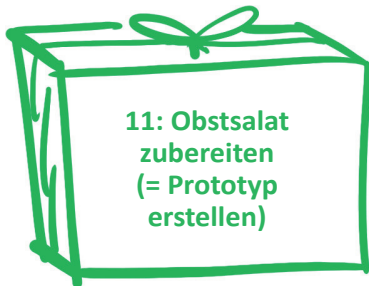
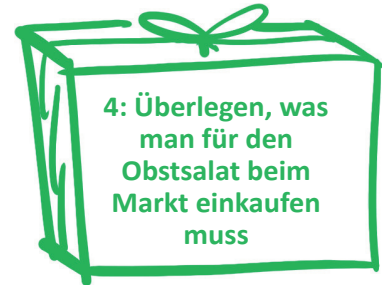
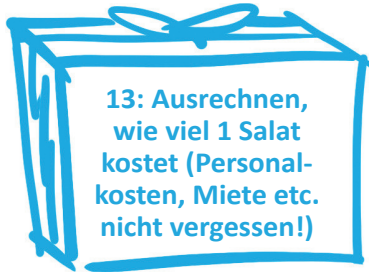
- **Erklärvideo zur Challenge:** [www.youthstartchallenges.eu/A2StartYourProject](http://www.youthstartchallenges.eu/A2StartYourProject)
- **Für Jugendliche, die ihr eigenes Projekt umsetzen wollen:**  
Erklärvideo zu Projektmanagement: <https://youtu.be/Y7rK-6smlQ0>
- **Handbuch „Starte dein Projekt“** unterstützt Jugendliche, ihre Projekte durchzuführen und hilft u. a. auch bei der Entwicklung von nachhaltigen Geschäftsmodellen.
- **InnovationsSparbuch:** ein Beitrag zur Entwicklung einer zeitgemäßen Kapitalkultur, deren Einlage die „Idee“ selbst ist. Es zeigt Ressourcen (Mini-Fonds und Wettbewerbe) zur Umsetzung von Ideen im Rahmen von Projekten auf. **(beides bestellbar auf [www.ifte.at/entrepreneur](http://www.ifte.at/entrepreneur))**
- **Crowdfunding-Plattform:** bietet Jugendlichen die Möglichkeit für ein „Proof of Concept“, bevor finanzielle Mittel eingesetzt werden müssen. Mit Crowdfunding lernen die Jugendlichen, wie die eigene Vision mit anderen geteilt werden kann und projektferne Personen von der Idee überzeugt werden können. Weitere Informationen auf: [www.startedeinprojekt.at](http://www.startedeinprojekt.at)













Meilenstein 1:  
Aufgaben verteilt

Meilenstein 2:  
Alles Notwendige eingekauft

Meilenstein 3:  
Verkaufspreis berechnet

Meilenstein 4:  
Prototyp erstellt

Meilenstein 5:  
Angebot präsentiert

Meilenstein 6:  
Projekt abgeschlossen

Meilenstein 1:  
Aufgaben verteilt

Meilenstein 2:  
Alles Notwendige eingekauft

Meilenstein 3:  
Verkaufspreis berechnet

Meilenstein 4:  
Prototyp erstellt

Meilenstein 5:  
Angebot präsentiert

Meilenstein 6:  
Projekt abgeschlossen

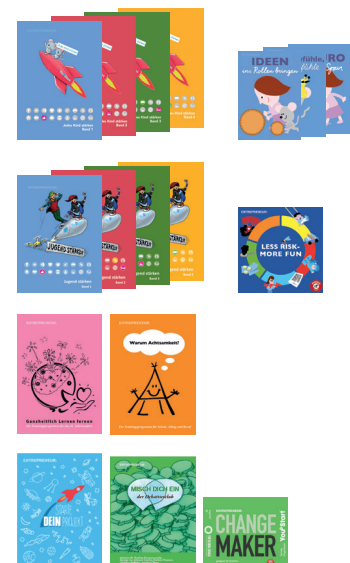


- In Wien und einigen anderen Bundesländern kann man zur Challenge einen kostenlosen Vormittags-Workshop buchen. Geleitet wird er von erfahrenen Trainer\*innen. Hier kann man sich anmelden: [www.startedeinprojekt.at](http://www.startedeinprojekt.at)

**Unterrichtsmaterialien aus der Reihe ENTREPRENEUR:**

- Jedes Kind stärken, Band 1–4 (Primarstufe)
- Lesehefte (Primarstufe): Ideen ins Rollen bringen, Meine Gefühle, deine Gefühle, 20 Euro auf der Spur, Gemeinsam Probleme lösen, Wir schaffen Wert, Verkaufen macht Spaß
- Jugend stärken, Band 1–4 (Sekundarstufe I)
- Less risk – more fun (Brettspiel)
- Ganzheitlich Lernen lernen. Ein Trainingsprogramm für das 21. Jahrhundert
- Warum Achtsamkeit? Ein Trainingsprogramm für Schule, Alltag und Beruf
- Starte Dein Projekt
- Misch dich ein – der Debattierclub
- Changemaker (Kartenspiel)

Bestellung: [www.ifte.at/entrepreneur](http://www.ifte.at/entrepreneur)



**Jugend stärken** ist ein ganzheitliches Lernprogramm für die Sekundarstufe I.

Es ist Teil des „You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges“-Programms, das für Kinder und Jugendliche von der Volksschule bis zur Oberstufe entwickelt wurde.

Alle **Kompetenzniveaus (von A1 = Primarstufe bis B2 = Sekundarstufe II)** stehen auf [www.youthstart.eu](http://www.youthstart.eu) auf **Deutsch, Englisch** und zum Teil in fünf weiteren Sprachen zum freien Download bereit.

Unter der Rubrik „**Körper & Geist**“ findet man das *You<sup>th</sup> Start Achtsamkeitsprogramm* und kurze Videos mit Körperübungen zur Aktivierung & Konzentration.



Für das Programm **Jugend stärken** gibt es auch eine eigene Website: [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at)  
Dort sind alle Lernmaterialien inklusive Erklärvideos digital frei verfügbar und können gedruckt bestellt werden.

### Nutzungsbedingungen:

Alle Materialien für Lehrer- und Schüler\*innen aus dem „You<sup>th</sup> Start Entrepreneurial Challenges“-Programm stehen unter der Creative-Commons-Lizenz. Sie dürfen die Unterlagen in jedwedem Format oder Medium vervielfältigen und weiterverbreiten. Voraussetzung ist die korrekte Namensnennung. Sie dürfen die Materialien nicht kommerziell nutzen. Sie dürfen die Unterlagen bearbeiten, aber nur unter derselben Lizenz wie das Original verbreiten. Details siehe:

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.de>

### Haftungsausschluss:

Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser\*innen wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

### Impressum:

Herausgeber\*innen: Eva Jambor, Johannes Lindner  
Autor\*innen: Eva Jambor, Valentin Mayerhofer, Gerda Reißner  
Mitarbeit: Gerald Fröhlich, Johannes Lindner, Ingrid Teufel  
Redaktion: Eva Jambor  
Lektorat: Julia Spengler  
Gestaltung: Stefan Torreiter (Illustrationen, Smileys, Piktogramme), Claudia Marschall – Grafik Design (Konzept und Layout, [www.claudiamarschall.at](http://www.claudiamarschall.at)), Peter Stromberger (Layout, Piktogramme You<sup>th</sup> Start), Florian Wagner (Layout)

**Diese didaktischen Begleitmaterialien sind gedruckt in Band 4 von Jugend stärken, Handbuch für Lehrer\*innen erschienen.**

Titel: Jugend stärken. Handbuch für Lehrer\*innen, Band 4  
1. Auflage: Wien 2021  
ISBN: 978-3-7063-0855-7  
Bestellung: [www.jugendstaerken.at](http://www.jugendstaerken.at) (für Wiener Schulen kostenfrei)



© 2021 Initiative for Teaching Entrepreneurship  
Konzept & Entwicklung - [www.ifte.at](http://www.ifte.at)



**Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems**  
Entwicklung & Fortbildung für Lehrer\*innen in Wien und Niederösterreich - [www.kphvie.ac.at/fortbildung](http://www.kphvie.ac.at/fortbildung)



**Arbeiterkammer Wien**  
Zusammenarbeit innerhalb des Programms „Arbeitswelt & Schule“ - [www.wien.arbeiterkammer.at/aws](http://www.wien.arbeiterkammer.at/aws)