



A2 Start Your Project Challenge

Wie startet man ein Projekt?



Diese Challenge ist in Band 4 von **Jugend stärken** erschienen,
der insgesamt 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**

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 Youth Start Entrepreneurial Challenges Programm

CORE ENTREPRENEURIAL EDUCATION

ENTREPRENEURIAL CULTURE

ENTREPRENEURIAL CIVIC EDUCATION

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

 EMPATHY CHALLENGE Ich kann mich in mich und andere einfühlen.	 STORYTELLING CHALLENGE Ich kann Inhalte in Geschichten verpacken.
 PERSPECTIVES CHALLENGE Ich kann mich als Teil meines Umfelds begreifen und meinen Platz darin finden.	 TRASH VALUE CHALLENGE Ich kann achtsam mit Ressourcen umgehen und aus Abfällen etwas Wertvolles schaffen.
 EXTREME CHALLENGE Ich kann mir ein herausforderndes Ziel setzen und es konsequent verfolgen.	 BE A YES CHALLENGE Ich kann zu mir und meiner Umgebung „Ja“ sagen.

 BUDDY CHALLENGE Ich kann eine andere Person in der Erreichung ihrer Ziele unterstützen.	 OPEN DOOR CHALLENGE Ich kann mich mit anderen Menschen vernetzen.
 EXPERT CHALLENGE Ich kann Lern und Kommunikationstechniken anwenden.	

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

Das Youth 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 auf Deutsch. Auf 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 Youth Start Achtsamkeitsprogramm.



Vorwort

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 „Youth 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 **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 „Youth 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 | www.ifte.at | www.youthstart.eu

Diese Symbole begleiten dich durch die Challenge. Sie bedeuten folgendes:



Anleitung für eine Übung



Extra-Tipp für dich



Bonus-Aufgabe



Rede mit jemandem darüber.



Denke darüber nach.



Mehr Informationen gibt es im Handbuch für Lehrer*innen.



A2 Start Your Project Challenge

Wie startet man ein Projekt?








Start Your Project ist Englisch. Es bedeutet auf Deutsch: **Starte dein Projekt**. In der **A2 Start Your Project Challenge** spielst du ein Spiel, bei dem du viel über die Planung von Projekten lernst:

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 kannst du allein oder mit anderen dein Projekt starten!

Erklärvideo: www.youthstartchallenges.eu/A2StartYourProject

In sieben Schritten zum Ziel:

-  **Schritt 1** - Ein Planspiel spielen **6**
-  **Schritt 2** - Auftrag verstehen **9**
-  **Schritt 3** - Arbeitspakete verteilen **10**
-  **Schritt 4** - Kosten berechnen **14**
-  **Schritt 5** - Projekt präsentieren **15**
-  **Schritt 6** - Ein Klassen-Projekt planen **17**
-  **Schritt 7** - Nachdenken **18**

Ziel

Ich kann ein Projekt planen
und im Team umsetzen.





1.1. Spielt gemeinsam das Planspiel „Obstsalat“

Die Firma „Claro“ will für ihre Mitarbeiter*innen täglich einen gesunden Obstsalat bereitstellen.
Die Firmenchefin lädt Obstsalat-Anbieter zu einem Wettbewerb ein.



So geht's:

- Bildet Teams mit mindestens 6 Personen.
- Stellt euch vor, ihr seid Mitarbeiter*innen einer Firma, die bei dem Wettbewerb mitmacht.
- Jedes Team überlegt sich
 - einen **Namen**,
 - ein **Logo** und
 - einen Werbe-**Slogan** für seine Firma.
- Bereitet ein Angebot für die Firma „Claro“ vor:
 - Welchen Obstsalat könnt ihr anbieten?
 - Wie viel wird er kosten?
- Eure Firma ist ganz neu. Ihr müsst alles, was ihr für den Obstsalat und die Präsentation braucht, auf dem Markt einkaufen, auch Messer, eine Schüssel zum Servieren etc.
- Was es am Markt gibt, seht ihr auf der nächsten Seite.
- Euer Startkapital beträgt 40 Rockets.
 - Erstellt einen Prototyp eures Obstsalates: Welches Obst soll er enthalten?
 - Wie soll er aussehen?
- Kalkuliert eure Kosten und berechnet den Preis für den Obstsalat.
 - Denkt auch an die Kosten für das „Werkzeug“, das ihr zur Zubereitung braucht, auch wenn ihr den Obstsalat nur in eurer Fantasie zubereitet.
 - **Vergesst nicht auf die Personalkosten!**
- Überlegt, wie ihr euren Obstsalat möglichst kreativ in 3 Minuten vor der Claro-Firmenchefin präsentieren könnt.
 - Ihr könnt den Obstsalat zeichnen, beschreiben, basteln, darstellen ... oder zubereiten, falls ihr echtes Obst zur Verfügung habt.
 - Die Materialien für die Präsentation (Papier, Stifte, ...), müsst ihr auch mit euren Rockets kaufen.



Arbeitet in Teams. Nur auf die Person, die präsentiert (= Firmen-Sprecher*in), müsst ihr euch einigen, notfalls mit dem Los ...



Die Rolle der Claro-Firmenchefin übernimmt eure Lehrperson. Mehr Informationen dazu gibt es im Lehrer*innen-Handbuch.

Das Spiel kann man in einigen Bundesländern als kostenlosen Workshop buchen. Geleitet wird er von erfahrenen Trainer*innen. Hier geht's zur Anmeldung: www.startedeinprojekt.at





1.2. Das Spiel beginnt ...

Es geht los! Die Zeit läuft, ab jetzt habt ihr 30 Minuten!



Ist der Auftrag klar oder gibt es noch Fragen?

Die Claro-Firmenchefin hat viele Termine und nur 10 Minuten Zeit, um Fragen zu beantworten. Überlegt schnell, welche Informationen ihr noch braucht.



Entscheidet gemeinsam: Was soll euer Obstsalat enthalten? Welches „Werkzeug“ braucht ihr für die Zubereitung?



Marktstand:

Obst und „Werkzeug“ gibt es nur in eurer Fantasie. Ihr müsst trotzdem alles kaufen, was ihr für die Zubereitung eines „echten“ Obstsalates brauchen würdet. Rechnet alle Kosten zusammen.

Obst und „Werkzeug“ zur Herstellung des Obstsalates

	Preis	Wie viel Stück?	Kosten
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		

Präsentations-Materialien

(Ihr erhaltet sie nach dem Kauf von eurer Lehrperson, um eure Präsentation vorzubereiten.)

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

Kosten Ausgaben am Markt: _____ Rockets

Kosten Präsentations-Materialien: _____ Rockets

Ausgaben gesamt: _____ Rockets (maximal 40 Rockets!)

Wenn ihr dürft, könnt ihr die Gegenstände für den Markt in die Schule mitbringen. Dann braucht ihr auch eine*n Verkäufer*in und „echte“ Rockets. Kopiervorlagen gibt es im Lehrer*innen-Handbuch.

Wenn ihr echtes Obst habt, geht achtsam damit um und findet eine Lösung für euren Abfall!



Nach 30 Minuten starten die Präsentationen aller Teams. Jedes Team hat 3 Minuten für seinen „Pitch“ – so nennt man eine kurze Präsentation einer Idee.



Wer kann die Claro-Firmenchefin überzeugen? Entscheidet gemeinsam, welche Firma den Auftrag bekommen soll und begründet, warum. Verwendet dafür die Feedback-Zielscheibe auf der nächsten Seite.

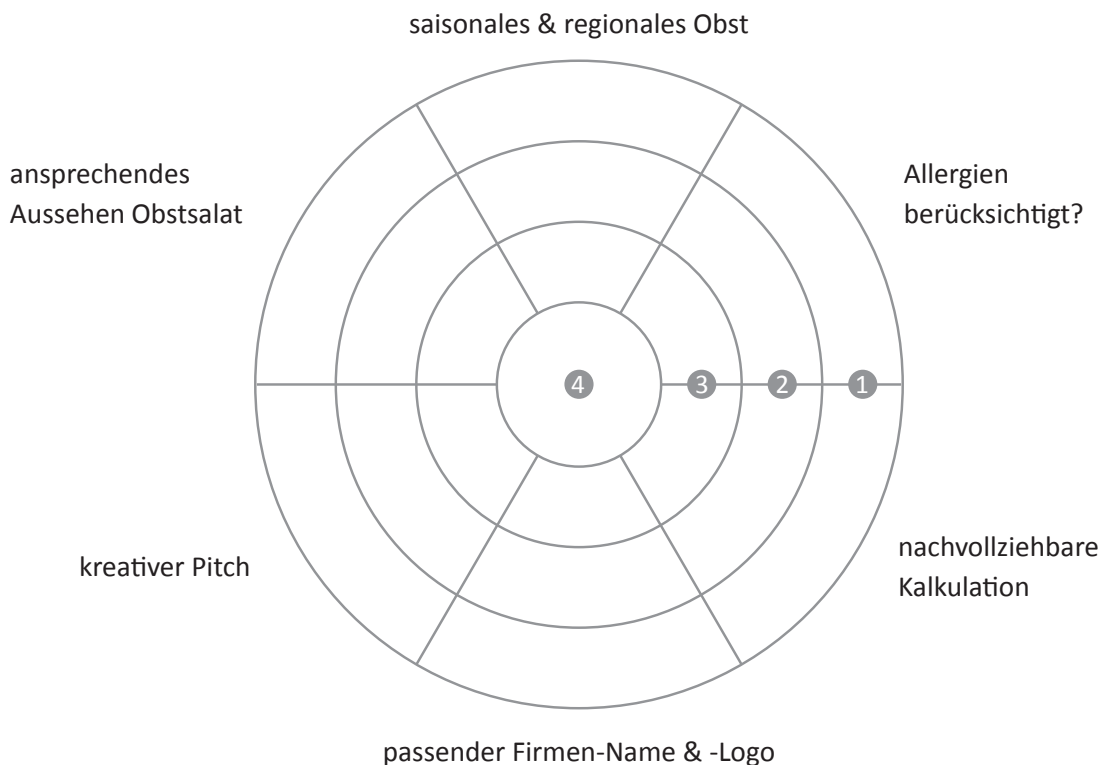


1.3. Feedback auf die Präsentationen



Bewertet jede Präsentation nach diesen 6 Kategorien:

1. Wie sehr wurde der Wunsch der Claro-Firmenchefin nach saisonalem Obst aus der Region berücksichtigt? *Um die Wünsche zu erfahren, musste man bei der Firmenchefin nachfragen ...*
2. Wie sehr wurde auf Allergien von Claro-Mitarbeiter*innen Rücksicht genommen? *Auch dass es Allergien gibt, konnte man nur durch Nachfragen herausfinden ...*
3. Wie nachvollziehbar ist die Kalkulation für den Preis? Wurden auch Personalkosten einkalkuliert?
4. Wie passend findest du Firmen-Namen, Firmen-Logo & Werbe-Slogan?
5. Wie kreativ wurde der Prototyp präsentiert? Bewerte den Pitch.
6. Wie ansprechend wurde der Obstsalat gestaltet (z.B. am Papier) oder wie appetitlich wurde der Obstsalat angerichtet (mit echtem Obst)?



Zeichnet für jedes Team eine Feedback-Zielscheibe auf ein Plakat. Alle markieren mit einem Punkt ihr Feedback. Je höher eure Bewertung ist, desto näher kommt euer Punkt zur Mitte der Zielscheibe. Vergleicht anschließend die Zielscheiben aller Teams. Wer hat die meisten Punkte im Zentrum der Scheibe?



Wie ist es euch beim Planspiel „Obstsalat“ ergangen? Redet darüber.
Wahrscheinlich hat die Zeit nicht gereicht und vieles war nicht klar. Das war beabsichtigt. Warum?

Weil man aus Fehlern, die man macht, besonders gut lernen kann!

Auf den nächsten Seiten lernt ihr Schritt für Schritt, wie man ein Projekt gut planen kann.



2.1. War euch alles klar?



Überlegt gemeinsam, wo ihr beim Planspiel „Obstsalat“ unsicher wart.

War euch klar, ...

1. ... was die Claro-Firmenchefin (= eure Auftraggeberin) genau will?
2. ... wie ihr euch die Zeit einteilen müsst?
3. ... welche Aufgaben es gibt und wer was übernimmt?
4. ... wie ihr den Verkaufspreis vom Obstsalat errechnen sollt?
5. ... wie ihr euer Angebot wirkungsvoll präsentieren könnt?



Wenn euch nicht klar war, **was euer Auftrag war**, welche Fragen hättet ihr der Claro-Firmenchefin stellen können?

Schreibt ein E-Mail mit euren Fragen an die Claro-Firmenchefin. Oder spielt ein Gespräch mit ihr.

Tipps, wonach ihr fragen könnt:

- Wie viele Mitarbeiter*innen bekommen den Obstsalat täglich?
- Gibt es Mitarbeiter*innen mit Allergien auf bestimmte Obstsorten? Auf welche?
- Wie wichtig ist Firma Claro ein achtsamer Umgang mit unserer Umwelt?
Sehr wichtig? Dann muss euer Angebot zur Firma passen:

- Obst aus der Region
- Obst der Saison
- Verwertung des Abfalls ...



2.2. Offene Fragen klären ...



Klärt in den nächsten Schritten alle offenen Fragen:



Analysiert in **Schritt 3 („Arbeitspakete verteilen“)**, welche Aufgaben es gab. Lernt, wie man sie in Arbeitspakete zusammenfasst und im Team verteilt.



Erstellt in **Schritt 4 („Kosten berechnen“)** gemeinsam einen **Kosten-Plan**, damit ihr lernt, einen Verkaufspreis für euer Angebot zu ermitteln.



Erhaltet in **Schritt 5 („Projekt präsentieren“)** Tipps für zukünftige **Präsentationen**.



Planen kann man lernen & trainieren. Planungs-Kompetenz ist in Alltag und Beruf sehr wichtig.

Will man eine Idee im Team umsetzen, ist eine genaue Planung noch wichtiger, denn alle müssen wissen, für welche Aufgaben sie verantwortlich sind.

In welchen Situationen brauchst du „Planungs-Kompetenz“? Rede mit anderen darüber.



Kennst du Berufe, in denen man viel planen muss? Recherchiere im Internet. Welcher interessiert dich und passt zu deinen Stärken?



3.1. Was muss wann gemacht werden?



Diese Aufgaben gab es beim Planspiel. Habt ihr an alle gedacht? Fehlen welche?

1	Überlegen, was alles zu tun ist
2	Bei der Claro-Firmenchefin nachfragen, was unklar ist
3	Die Aufgaben verteilen
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
11	Obstsalat zubereiten (= Prototyp erstellen)
12	Abfälle entsorgen
13	Ausrechnen, wie viel 1 Salat kostet (Personalkosten, Miete etc. nicht vergessen!)
14	Name + Logo für die Firma überlegen
15	Werbe-Slogan für die Firma überlegen
16	Präsentation vorbereiten
17	Pitch vor Claro-Firmenchefin halten
18	Gemeinsam überlegen, was man das nächste Mal besser machen kann



Überlegt gemeinsam:

- Was **muss** unbedingt am Anfang gemacht werden?
- Was muss erledigt sein, **bevor** man weitermachen kann?
- Was kann man gleichzeitig tun?



Wenn ihr plant, ein Produkt herzustellen, müsst ihr überlegen, **WO** ihr das macht und **WO** ihr es lagert, falls ihr viel davon herstellt.



Was habt ihr im Planspiel „Obstsalat“ gelernt? Worauf müsst ihr achten, wenn ihr gemeinsam ein Projekt plant? Redet darüber.

In der nächsten Übung lernt ihr die Aufgaben einzelnen Arbeitspaketen zuzuordnen.



3.2. Welche Aufgaben passen zusammen?



Packt alle Aufgaben, die zusammenpassen, in ein Arbeitspaket. Schreibt die Aufgaben von **Übung 1** in Stichworten zu den einzelnen Paketen.

Arbeitspaket 1 - Planung

Aufgabe Nr. 1 - Überlegen, was alles zu tun ist

Nr. _____

Nr. _____

1

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

6

Arbeitspaket 2 - Einkauf

Aufgabe Nr. 6 - Nachfragen, welche Einkäufe benötigt werden

Nr. _____

Nr. _____

2

Arbeitspaket 3 - Finanzen

Aufgabe Nr. 8 - Ausrechnen, wie viel die Einkäufe kosten

Nr. _____

Nr. _____

3

Arbeitspaket 4 - Herstellung

Aufgabe Nr. 4 - Überlegen, was man für den Obstsalat beim Markt einkaufen muss

Nr. _____

Aufgabe Nr. 12 - Abfälle entsorgen

4

Arbeitspaket 5 - Präsentation

Aufgabe Nr. 5 - Überlegen, welche Materialien für die Präsentation gebraucht werden

Nr. _____

Nr. _____

Nr. _____

Nr. _____

5



Die sechs Steine nennt man Meilensteine. Immer, wenn ihr ein Arbeitspaket abgeschlossen habt, habt ihr einen Meilenstein erreicht, wie bei einer langen Wanderung.



Was gehört zu welchem Stein?

- Prototyp erstellt
- Aufgaben verteilt
- Angebot präsentiert
- Projekt abgeschlossen
- Verkaufspreis berechnet
- Alles Notwendige eingekauft

→ Meilenstein Nummer _____

→ Meilenstein Nummer _____

→ Meilenstein Nummer _____

→ Meilenstein Nummer _____

→ Meilenstein Nummer _____

→ Meilenstein Nummer _____



3.3. Wer übernimmt welche Aufgaben?



Wer hat beim Planspiel „Obstsalat“ welche Aufgabe übernommen? Haben sich alle Teammitglieder mit ihren Aufgaben wohl gefühlt? Redet darüber.



Schreibe zu jedem Arbeitspaket, welches Wissen zur Erledigung notwendig ist und welche **Stärken*** die Teammitglieder haben sollten, die Aufgaben aus diesem Arbeitspaket übernehmen.



Überlegt gemeinsam: Welche Aufgaben sollten im Team erledigt werden? Welche allein?

Zu welchen Themen soll es Teambesprechungen mit den für die Arbeitspakete Verantwortlichen geben?



Wenn ihr mit der Klasse ein Projekt plant:

Achtet darauf, bei der Verteilung der Aufgaben die Stärken der Teammitglieder zu berücksichtigen und **erstellt einen Arbeitsplan**, wo für jede Aufgabe festgelegt wird, wer dafür verantwortlich ist und bis wann sie erledigt werden muss.

Was ist zu tun?	Bis wann?	Wer ist verantwortlich?	✓

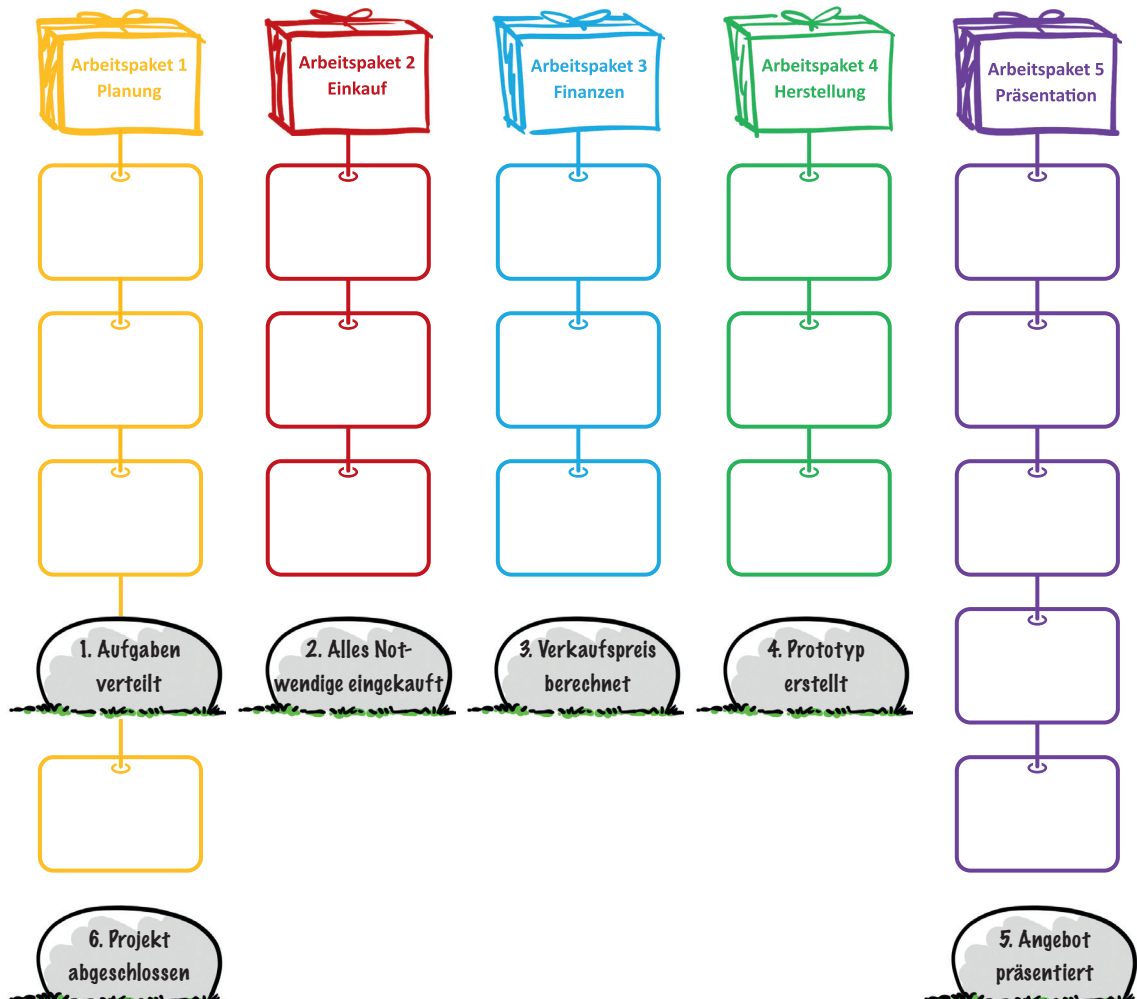
* In der **A2 Perspectives Challenge** findest du in Schritt 3 viel über deine Stärken heraus. Du findest sie weiter vorne im Buch. In der **A2 Be A YES Challenge** kannst du deine Stärken auch testen. Die Challenge ist Teil von „Jugend stärken“, Band 1. Alle Bände sind auf www.jugendstaerken.at frei verfügbar.



3.4. Das Projekt erhält Struktur – der Projekt-Strukturplan



Bildet Vierer-Teams und holt euch die Kopiervorlagen. Schneidet alle Kärtchen aus und „baut“ gemeinsam den Projekt-Strukturplan für das Projekt „Obstsalat“. Oder tragt alle Aufgaben hier ein. Ihr findet sie in der Liste auf Seite 36.



Manche Arbeitspakete hängen eng zusammen, wie **Einkauf** und **Finanzen**.

Wenn du für den Einkauf verantwortlich bist, musst du dich mit dem/der Verantwortlichen für die Finanzen absprechen.



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



Mit einem Projekt-Strukturplan erhältst du einen guten Überblick über alle Aufgaben. Erstelle ihn immer, wenn du ein Projekt planst - am besten, am Computer. Frage deine Lehrperson nach passenden Programmen dafür.



4.1. Welche Kosten entstehen? Verschafft euch einen Überblick!



Ihr wart für euren Obstsalat am „Markt“ einkaufen. Welches Team braucht was? Ordne die **Einkäufe** unten in der Tabelle den passenden Arbeitspaketen zu.

Obst, Stift-Set, Schneidbrett, Papier, Schere, Schüssel, Messer, Klebstoff, Löffel, Müllsack



Wenn man die Obstsalate wirklich herstellt, entstehen bei allen Teams noch **weitere Kosten**. Welche sind das? Trage die Begriffe aus dem folgenden Kästchen in die Tabelle ein. **Es gibt Kosten, die du bei mehreren Arbeitspaketen eintragen musst.**

Handy, Gehalt und Versicherung (für Mitarbeiter*innen), Miete (fürs Büro), Miete (für die Küche), Strom, Küchenausstattung (z.B. Kühlschrank), Küchengeräte (z.B. Apfelschäler, Zitronenpresse), Computer, Drucker, Transport (z.B. für Fahrt zum Markt), Werbung (z.B. Webseite, Flyer)

Arbeitspaket	Was brauchen die Teams? Wofür entstehen Kosten?
Planung	Handy, Gehalt und Versicherung
Einkauf	Handy, Gehalt und Versicherung
Finanzen	Handy, Gehalt und Versicherung
Herstellung	Obst, Handy, Gehalt und Versicherung
Präsentation	Stift-Set, Handy, Gehalt und Versicherung



Gibt es Dinge, die man öfter verwenden kann? Ringle sie in der Tabelle ein. Sie müssen nicht für jeden Obstsalat neu eingekauft werden.



Das Planspiel „Obstsalat“ endet mit der Präsentation der Prototypen. Die Firma, die den Obstsalat wirklich verkauft, muss sich auch überlegen, wie sie die Salate möglichst schnell und kühl zur Kundschaft transportieren kann. Habt ihr Ideen? Welche Kosten entstehen dabei?



In der **A2 Lemonade Stand Challenge** plant ihr gemeinsam ein Verkaufserlebnis für die ganze Klasse. Dabei lernt ihr, wie ihr die Kosten für euer Produkt oder eure Dienstleistung berechnet. Die Challenge ist Teil von Jugend stärken, Band 3. Alle vier Bände sind auf www.jugendstaerken.at frei verfügbar.



5.1. Storytelling - erzähle (d)eine Geschichte!



Am Ende des Planspiels wurden die Obstsalat-Prototypen vor der Claro-Firmenchefin präsentiert. Gemeinsam habt ihr eine Fima gewählt, die den Auftrag erhält.

Welche Präsentation hat dich am meisten beeindruckt? Warum? Rede mit anderen darüber.

- Welcher Firmen-Name hat dir am besten gefallen? _____
- Welche Bilder entstehen in deinem Kopf, wenn du den Firmennamen hörst? _____



Von welchem Werbe-Slogan hast du dich angesprochen gefühlt? Von welchem Logo? Wenn dich keine Version überzeugt hat, erfinde selbst einen aussagekräftigen Werbe-Slogan und ein Logo, die zum Obstsalat passen.



Name, Logo und Werbe-Slogan sollten eine kleine Geschichte über Erzeuger*innen, Firma und Produkt erzählen. Kennst du aus der Werbung Firmen, denen das gelingt? Welche? Rede mit anderen darüber.



Ein Pitch erzählt ebenfalls eine Geschichte. Packe das, was du über den Obstsalat deines Teams sagen möchtest, in eine kurze Geschichte. Schreibe sie auf.

Ziel eines Pitch ist, bei den Zuhörer*innen ...

- ... Bilder im Kopf entstehen zu lassen,
- ... Lust auf den Obstsalat zu machen,
- ... den Obstsalat so zu präsentieren, dass man ihn unbedingt essen will!



Wie kannst du mehrere Sinne ansprechen? (Sehen, Hören, Riechen, Schmecken, ...)

Welche bildhaften Begriffe fallen dir für eine Präsentation ein?



Präsentiert die Geschichten in kleinen Teams gegenseitig oder haltet einen Pitch vor der Klasse.



5.2. Tipps für deine Präsentation

Neben einer gründlichen Planung kann eine gelungene Präsentation für den Erfolg eines Projekts entscheidend sein.



Setze immer, wenn du etwas präsentierst, deine Stärken ein:

- erzähle deine Geschichten in Worten
- zeichne sie auf einem Flipchart
- erstelle eine PowerPoint-Präsentation
- drehe ein Video

Deine Präsentation soll zu dir passen und authentisch wirken.



Achte darauf: Nicht nur Worte kommen bei anderen an, sondern auch Körpersprache, Gesichtsausdruck und Stimmlage.

- Wende dich dem Publikum zu.
- Lächle.
- Halte dich an diese Weisheit:

Sprich laut, damit ich dich hören kann!
Sprich deutlich, damit ich dich sehen kann!
Sprich kurz, damit ich dich leiden kann!



Bereite dich auf deine Präsentation vor.

Experimentiere mit deiner Stimme und probiere verschiedene Stimmlagen und Gesichtsausdrücke aus.

Lies deine Story aus **Übung 5.1.** (vorige Seite) in verschiedenen Emotionen (traurig, fröhlich, ängstlich, begeistert, ...). Beobachte dabei deine Körperhaltung. Passt sie sich automatisch deiner Stimmung an?

Wie kannst du durch deine Körperhaltung deine Stimmung beeinflussen?

5.3. Präsentieren trainieren mit PowerPoint-Karaoke



Bei einer Präsentation kann es passieren, dass digitale Geräte nicht funktionieren.

Dann muss man improvisieren!

Mit „PowerPoint-Karaoke“ kannst du Improvisationstalent, Kreativität und Humor trainieren. Halte eine Präsentation zu einem unbekannten Thema und mit unbekannten Folien.

Vorlagen gibt es hier:

www.schule.at/tools/werkzeuge-fuer-den-unterricht/detail/kapopo-karaoke-powerpoint.html



Haltet einen Wettbewerb ab, bei dem freiwillige Kandidat*innen spontan ein zufällig ausgewähltes Produkt präsentieren und bewerben – ähnlich wie bei PowerPoint-Karaoke.

Die anderen geben anschließend wertschätzendes Feedback. Wer konnte mit seiner Präsentation am meisten überzeugen?

Spielt das Planspiel „Obstsalat“ mit anderen Produkten weiter. Ihr könnt z.B. der Firmenchefin einen Frühlingssalat anbieten. Jetzt wisst ihr, worauf sie Wert legt und könnt darauf Rücksicht nehmen.

Setzt die Präsentations-Tipps um und pitcht euer neues Angebot.

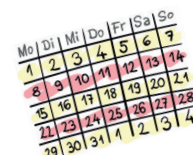


6.1. Ein Plan für ein Klassen-Projekt ...



Wollt ihr gemeinsam ein Klassen-Projekt durchführen? Ein generationsübergreifendes Umweltprojekt? Eine Plakat-Aktion zu den Zielen für nachhaltige Entwicklung der Vereinten Nationen? Ein Projekt zur Abfallvermeidung (z.B. Trash Value Fest)?

Haltet euch bei der Planung an die Schritte, die ihr in dieser Challenge kennengelernt habt:



1. Klärt gemeinsam, was ihr vorhabt: Was ist euer Ziel? Wie lange habt ihr Zeit?

2. Welche Aufgaben gibt es? Erstellt eine Liste.

Was ist zu tun?	Bis wann?	Wer ist verantwortlich?	
			<input checked="" type="checkbox"/>

3. Bringt die Aufgaben in eine sinnvolle Reihenfolge und fasst sie zu Arbeitspaketen zusammen.



4. Verteilt die Aufgaben. Nutzt dabei die Stärken aller Teammitglieder!

5. Wählt jemanden aus dem Team, der das Projekt leitet und den Überblick behält.

6. Berechnet alle Kosten, die anfallen.



7. Überlegt, wer euch unterstützen könnte, wenn ihr zu wenig Geld habt.

8. Bereitet eine interessante Präsentation eurer Projektidee vor:

- Überlegt euch einen aussagestarken Namen für euer Projekt, der eine kurze Story über Projekthinhalte oder -ziele erzählt.
- Entwerft ein Projekt-Logo.
- Überlegt euch einen Werbe-Slogan für euer Projekt.
- Welche Geschichte könnt ihr über euer Projekt erzählen?

9. Präsentiert eure Projektidee vor möglichen Unterstützer*innen.

10. Jede*r übernimmt Verantwortung für die zugeteilten Aufgaben.

11. Besprecht bei regelmäßigen Team-Meetings, wer wie weit gekommen ist.



12. Feiert miteinander jeden erreichten Meilenstein.



13. Präsentiert bei einem feierlichen Projektabschluss eure Projektergebnisse.



Welches Projekt wollt ihr gemeinsam starten? _____

Wann wollt ihr starten und bis wann wollt ihr es abgeschlossen haben? _____

Welche Aufgaben wirst du übernehmen? _____



7.1. Wie gut gelingt dir das schon?



Lies dir die Sätze aufmerksam durch und überlege, was dir davon wie gut gelingt.
Markiere das Feld unter dem Symbol, das am besten passt.

Das bedeuten die vier Symbole:



Das gelingt mir
schon sehr oft.



Das gelingt
mir manchmal.



Das gelingt
mir selten.



Dafür brauche ich
noch viel Übung.

Ich kann herausfinden, was unser Projektziel ist.				
Ich kann alle Aufgaben für ein Projekt auflisten.				
Ich kann im Team die Aufgaben so verteilen, dass die Stärken aller Teammitglieder berücksichtigt werden.				
Ich kann für meine Aufgaben Verantwortung übernehmen.				
Ich kann mit anderen zusammenarbeiten.				
Ich kann zusammengehörende Aufgaben zu Arbeitspaketen zusammenfassen.				
Ich kann jedes abgeschlossene Arbeitspaket einem Meilenstein zuordnen.				
Ich kann einen Projekt-Strukturplan erstellen.				
Ich weiß, welche Kosten ich bei der Berechnung eines Verkaufspreises berücksichtigen muss.				
Ich kann mir eine Geschichte zu meinem Angebot ausdenken.				
Ich kann mein Angebot kreativ präsentieren.				



7.2. Fragebogen zur Start Your Project Challenge

Du hast ein Planspiel gespielt und danach Schritt für Schritt gelernt, wie man ein Projekt plant: wie man klärt, was zu tun ist, wie man alle Aufgaben festlegt und im Team verteilt, wie man die Aufgaben in Arbeitspaketen zusammenfasst und für wichtige Projektfortschritte Meilensteine festlegt. Du hast Präsentations-Tipps erhalten und dir ein gemeinsames Klassen-Projekt überlegt.

1. Was hat dir an dieser Challenge besonders Freude gemacht?	
2. Was hast du für die Planung von Projekten gelernt?	
3. Was hast du über deine Stärken herausgefunden?	
4. Wie kann man die Arbeit in Teams organisieren?	
5. Was wirst du bei zukünftigen Präsentationen anwenden?	
6. Hast du Ideen für deine Berufswahl bekommen? Wenn ja, welche?	
7. In welchen Situationen wird dir das, was du gelernt hast, nützen?	



Rede mit jemandem über deine Antworten.



7.3. In einigen Schritten zu deinem persönlichen Ziel ...



Überlege dir ein persönliches Projekt, das du gern umsetzen möchtest. Verfolge dein Ziel Schritt für Schritt.

Schritt 1	Schreibe auf, was du dir vornimmst.
Schritt 2	Stelle dir mit allen Sinnen vor, wie es sein wird, wenn du dieses Ziel erreicht hast. Schreibe oder zeichne dein Zukunftsbild auf: Wie wirst du dich dann fühlen? Was wirst du sehen, hören, riechen, schmecken, ertasten?
Schritt 3	Plane dein Projekt im Detail. Überlege dir alle Aufgaben. Erstelle einen Zeitplan und einen Kostenplan.
Schritt 4	Suche dir für die Umsetzung Unterstützung. Schreibe auf, von wem.
Schritt 5	Kontrolliere täglich, welche Aufgaben gemacht werden müssen. Freue dich jeden Abend über die erledigten Aufgaben. Wenn dir das Durchhalten schwerfällt: Denke daran, wie es sein wird, wenn du dein Ziel erreicht hast, und freue dich darauf!

Du hast es geschafft!



Schreibe auf, was du bei der Umsetzung deines Projekts gelernt hast.
Was würdest du das nächste Mal anders machen?

Feiere deinen Erfolg!

Überlege dir ein neues Projekt und setze es Schritt für Schritt um.



Zusatzaktivität:

- 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

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



Jugend stärken ist ein ganzheitliches Lernprogramm für die Sekundarstufe I.

Es ist Teil des „Youth 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 auf **Deutsch, Englisch** und zum Teil in fünf weiteren Sprachen zum freien Download bereit.

Unter der Rubrik „**Körper & Geist**“ findet man das *Youth Start Achtsamkeitsprogramm* und kurze Videos mit Körperübungen zur Aktivierung & Konzentration.



Für das Programm **Jugend stärken** gibt es auch eine eigene Website: 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 „Youth 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), Peter Stromberger (Layout, Piktogramme Youth Start), Florian Wagner (Layout)

Diese Challenge ist gedruckt in Band 4 von Jugend stärken erschienen.

Titel: Jugend stärken. Band 4
1. Auflage: Wien 2020
ISBN: 978-3-7063-0844-1
Bestellung: www.jugendstaerken.at (für Wiener Schulen kostenfrei)



© 2020 Initiative for Teaching Entrepreneurship
Konzept & Entwicklung - www.ifte.at



Kirchliche Pädagogische Hochschule Wien/Krems
Entwicklung & Fortbildung für Lehrer*innen in Wien und Niederösterreich - www.kphvie.ac.at/fortbildung



Arbeiterkammer Wien
Zusammenarbeit innerhalb des Programms „Arbeitswelt & Schule“ - www.wien.arbeiterkammer.at/aws