

- Sperrfrist: 17. Juli 2003, 10.00 Uhr -

*Es gilt das
gesprochene Wort*

**Rede des Staatssekretärs im Bayerischen
Staatsministerium für Unterricht und Kultus,
Karl Freller, anlässlich der Ehrung der fünf er-
folgreichsten Schüler-Spielgruppen bei der
StartUp-Werkstatt am 17. Juli 2003 in Ansbach**

- Anrede -

- Freude und Stolz, die erfolgreichsten bayeri-
schen Schüler-Spielgruppen der diesjährigen
StartUp-Werkstatt ehren zu dürfen

- Herzliche Grüße von der Schirmherrin der
StartUp-Werkstatt in Bayern, Frau Staatsmi-
nisterin Monika Hohlmeier

- Dank an
 - ✓ die Sparkassen, die sich besonders tatkräf-
tig in der Stiftung Bildungspakt Bayern en-
gagieren,
 - ✓ *stern*
 - ✓ und McKinsey&Company
für die Durchführung des bundesweit größ-
ten Internet-Planspiels für Schülerinnen
und Schüler

- Mit „StartUp“ assoziiert man „Losstarten - Durchstarten“, „mit viel Elan eine Sache angehen“, „auf der Überholspur sein“
- Aber um andere überholen zu können, brauchen unsere Jugendlichen besondere Fertigkeiten und Kompetenzen. Gefragt sind Schlüsselqualifikationen wie Teamfähigkeit, Toleranz, Verantwortung, Eigeninitiative und Kreativität.
- Und Kreativität ist eine Mitgift der Jugend. Es ist unsere gemeinsame Aufgabe - Aufgabe der Lehrkräfte und der Partner aus der Wirtschaft -, diese Kreativität zu fördern. Dazu eignen sich Planspiele wie die StartUp-Werkstatt ganz besonders!
- Das alles reicht aber noch nicht aus. Um sich in einer globalen Gesellschaft behaupten zu können, ist auch ein gewisses Maß an gesunder Risikobereitschaft erforderlich.
- Vor allem die Bereitschaft, sich selbstständig zu machen. Wir brauchen eine neue Kultur der Selbstständigkeit, und wir müssen unseren Schülerinnen und Schülern Mut machen,

unternehmerisches Risiko einzugehen. Es gilt unsere Jugendlichen zu motivieren, Selbstständigkeit als Herausforderung und Chance zu verstehen, nicht als unerträgliche Belastung.

- Es ist wohl bekannt, dass viele unserer Unternehmen mit Nachfolgeproblemen konfrontiert sind. Dies ist umso beängstigender, wenn man bedenkt, dass nur 4 Prozent der Jugendlichen in Deutschland an einer Unternehmensgründung und/oder -führung interessiert sind.
- Unser Land braucht Unternehmer wie nie zuvor, es ruft geradezu nach Existenzgründern, nach dem Motto „Traut Euch!“
- Was wir brauchen, sind junge Menschen mit Neugierde und einem inneren Motor, das Wagnis der Selbstständigkeit einzugehen.
- Damit dies später kein Sprung ins kalte Wasser wird, brauchen wir Partner in der Wirtschaft, die den Jugendlichen die Möglichkeiten bieten, die Selbstständigkeit „auszuprobieren“, sozusagen im „Simulator“.

Eben Projekte oder Planspiele wie die StartUp-Werkstatt, bei der unsere Schülerinnen und Schüler schon einmal eine Testrunde absolvieren können.

- Mit der Entwicklung einer virtuellen Geschäftsidee und dem Anspruch, diese erfolgreich am Markt zu platzieren, habt ihr, liebe Schülerinnen und Schüler, vieles gelernt. Euer Engagement hat sich in vielerlei Hinsicht gelohnt:
 - Einblick in wirtschaftliche Zusammenhänge
 - Sensibilisierung für unternehmerisches Denken und Handeln
 - Entscheidungen treffen und dafür Verantwortung übernehmen
 - Stärkung des Durchhaltevermögens
 - Impulse für die eigene Berufswahl
 - Sinnvolle Verwendung des Internets als Werkzeug und selbstverständliches Hilfsmittel

- StartUp-Werkstatt ist ein Wettbewerb. Ihr als Teilnehmer fahrt schon in der Formel 1-Klasse. Trotzdem können nicht alle auf dem

Siegertreppchen stehen. Auf jeden Fall aber habt ihr in diesem Planspiel Erfahrungen gesammelt, die ihr immer wieder gebrauchen könnt. Insofern geht hier jeder von euch als Gewinner von der Rennstrecke.

- Mit pfiffigen Ideen, viel Einsatz und Ausdauer haben es fünf Teams aus Bayern geschafft, bis an die Spitze vorzudringen und andere im Endspurt dabei zu überholen. Das war nicht einfach, denn die Konkurrenz - es sind in Bayern 74 und bundesweit 850 Spielgruppen angetreten - hat auch nicht geschlafen.
- Ich freue mich nun auf spannende Präsentationen der einzelnen Teams.