



# YOUTH VENTURE 4 EU

Youth building a new tomorrow: Promoting Inclusive,  
Sustainable and Digital Entrepreneurship through  
e-Gamification (YV4EU)

[youthventure4.eu](http://youthventure4.eu)

Förderung Junger Existenzgründer –  
eine Herausforderung für das Lehrpersonal



Co-funded by  
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or INJUVE. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

## Was gibt es Neues im YV4EU Projekt ?

Unsere YV4EU Partnerschaft begann im Oktober 2024.

### Was haben wir bisher erreicht?

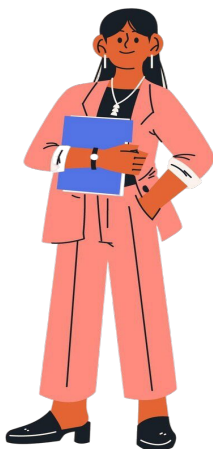
Mit dieser aktuellen Ausgabe unseres E-Zines teilen wir die neuesten Entwicklungen zum Projekt.

Im Mittelpunkt stehen dabei die Ergebnisse unseres 2. Meetings bzw, Workshops zum Thema:

**The Open Educational Resource** (Arbeitspaket 2) vom 20. – 21.05.2025 in Lille-Tourcoing (Frankreich).

Im Mittelpunkt unserer Projektarbeit steht die gezielte, attraktive Förderung junger Existenzgründer (16-25 Jahre).

Lassen Sie sich informieren !



### E-zine outline

- Partnertreffen in Lille-Tourcoing, Frankreich  
Aktueller Ergebnisstand
- Empfehlungen für Lehrpersonal zur Förderung junger Existenzgründer  
Nächste Schritte

## 2. YV4EU Partnermeeting In Lille- Tourcoing / Frankreich



Am 20. und 21. Mai 2025 trafen sich die YV4EU Projektpartner in Frankreich, um über die Entwicklung von **Open Educational Resources** und den Gesamtfortschritt des Projekts zu diskutieren.

Das Treffen fand in der nordfranzösischen Region Lille statt. Genauer gesagt trafen wir uns bei [Plaine Images](#), einem europäischen Zentrum für die Kreativwirtschaft.

Dieses Zentrum, befindet sich auf dem Areal in einer ehemaligen Textilfabrik und beherbergt rund fünfzig kreative Start-up's die im Rahmen des Plane Image Inkubator-Hub's aktiv zusammen arbeiten.

Zusätzlich befinden sich auf dem Gelände weitere 150 Unternehmen, 3 Berufs- und Hochschulen und mehr als 2000 Fachleute aus der Kultur- und Kreativwirtschaft. Ihre Spezialgebiete sind audiovisuelle Medien, Videospiele, Musik und digitale Technologien.

Ein inspirierendes Umfeld, um am innovativen Unternehmertum zu arbeiten!

## Was haben wir im Meeting erreicht



Wir haben den Entwurf der 10 Trainingseinheiten final geprüft, die als Hilfsmittel für junge Existenzgründer im Alter von 16 bis 25 Jahren konzipiert wurden.

Wir haben die Erfahrungen unserer lokalen Stakeholder-Seminare ausgetauscht. Diese Seminare wurden von jedem Partner lokal organisiert. In Summe waren 50 Experten beteiligt.



Wir haben den Prototyp des ersten e-Games getestet und unsere Visionen für insgesamt drei e-Games während eines interaktiven Workshops geteilt.

Alle Diskussionen führten zu einer zentralen Frage: Wie können wir sicherstellen, dass unsere YV4EU Lernmaterialien einen echten zielgruppenspezifischen Mehrwert bringen.





## 6 EMPFEHLUNGEN FÜR PÄDAGOGEN, UM JUGENDLICHE FÜR DAS THEMA SELBSTSTÄNDIGKEIT ZU BEGEISTERN

1. **Gestalten Sie den Unterricht zielgruppenspezifisch**, das heißt Lehrinhalte und Lehrmethoden sollten an die spezifischen Bedürfnisse und Eigenschaften der Jugendlichen angepasst werden. Berücksichtigen Sie z.B. Alter, Vorkenntnisse, Lernstile und individuelle Interessen der Lernenden, um einen effektiven und motivierenden Unterricht zu gestalten.
2. **Finden Sie eine optimale Balance:** Kombinieren Sie theoretisches betriebswirtschaftliches Wissen mit praktischen unternehmensspezifischen Aufgaben / Challenges.  
**Inspirieren Sie Ihre Lernenden** mit guten Beispielen erfolgreicher Start-Up´s und präsentieren Sie lokale Erfolgsgeschichten, damit Selbstständigkeit eine echt interessante Option wird.  
**Nutzen Sie Gamification und spielbasiertes Lernen**, als attraktive Form des Unterrichts. Formulieren Sie entweder selbst kleine Challenges oder nutzen sie OER. Denken Sie an [Fortnite](#) für Teamwork oder [Overcooked](#) für Kommunikation und Lernen durch Scheitern. Weitere Beispiele unter:  
<https://www.gaming4skills.eu>
3. **Nutzen Sie Mentoring-Möglichkeiten!** Nutzen Sie regionale Start-Ups als Mentoren für Ihre Schüler, die ihnen Einblicke in die tägliche Praxis und Tipps auf ihrem unternehmerischen Weg geben können.  
**Lernen Sie die Werte Ihrer Schüler kennen** und was sie in der Welt verändern wollen, und denken Sie gemeinsam darüber nach, wie sie eine innovatives Start-Up als Projekt ins Leben rufen können, um Einfluss auf wichtige soziale, ökologische und digitale Anliegen zu haben.

## Wie geht's weiter ?



In den nächsten Monaten werden wir unsere 10 Trainingseinheiten (Pills) zum Thema nachhaltige, digitale Existenzgründung und unternehmerische Schlüsselkompetenzen fertigstellen und 3 innovative E-Games entwickeln. 📝

### Nächster Halt:

Unser 3. Treffen im IHK-Bildungszentrum in Frankfurt (Oder) / DE im Oktober 2025 widmet sich der Erstellung des YV4EU Handbuchs !

Vernetzen Sie sich mit #YV4EU über sozialen Medien, um über die geplante Testphase Anfang 2026 auf dem Laufenden zu bleiben! 🎓

Wir würden uns freuen, Ihr Feedback zu unseren e-Games zu hören, sobald sie online sind. ❤️



[www.youthventure4.eu](http://www.youthventure4.eu)

## Projektpartner



[www.camarazaragoza.com](http://www.camarazaragoza.com)



[www.rinova.co.uk](http://www.rinova.co.uk)



[www.ihk-projekt.de](http://www.ihk-projekt.de)



[www.yuzupulse.eu](http://www.yuzupulse.eu)



ETS  
Centro Italiano Opere Femminili Salesiane  
Formazione Professionale

[www.ciofs-fp.org](http://www.ciofs-fp.org)



Co-funded by  
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or INJUVE. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.