YOUTH VENTURE 4EU

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

youthventure4.eu

FÜR DIE EWIGKEIT GEBAUT

YouthVenture4EU's Pläne für die nächsten Schritte.

Vier Länder. Eine gemeinsame Strategie. So halten wir die Tools, die Games und das Momentum langfristig am Leben.

Cámara Zaragoza
RINOVA innovar, crear & regenerar
IHK IHK-Projektgesellschaft mbH OSTBRANDENBURG
YuzuPulse
CIOFS-FP ETS Centro Italiano Opere Femminili Salesiane Formazione Professionale

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.

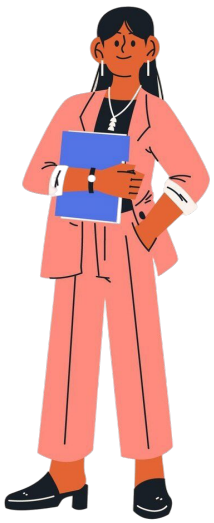
WO WIR IM PROJEKT STEHEN

Vom Piloten zum langfristigen Nutzen

Wir haben die letzten Jahre damit verbracht, zehn Trainingspillen, drei digitale Spiele, eine komplette OER-Plattform, ein Facilitator-Handbuch und eine Methodik zu entwickeln, um alles zusammenzuführen. Jetzt kommt der eigentliche Test, um sicherzustellen, dass es nicht sofort nach Ende der Finanzierung in der Schublade landet.



Alle fünf Partner – CCIZ, Rinova, CIOFS-FP, YuzuPulse und IHK-PG – haben jeweils ihren eigenen Nationalen Nutzungsplan verfasst: eine Roadmap, wie sie die YV4EU-Ressourcen im eigenen Land weiterhin nutzen, anpassen und ausbauen werden. Diese Ausgabe bringt alle fünf erstmals zusammen.



In dieser Ausgabe

- Unsere fünf Ergebnisse, was bleibt bestehen
  4 Länder, 5 Spielbücher
  Wer kommt mit auf die Reise
  Was wir konkret anbieten
  Das ehrliche Bild: Was hilft, was nicht
  Vier Dinge, die wir nicht fallen lassen

DIE ERGEBNISSE, DIE BLEIBEN

Nicht alles muss neu sein, um zu funktionieren.

Drei unserer fünf Ergebnisse erweisen sich bereits als die nützlichsten:

- **10 Training Pills,** kleine Lektionen zu inklusivem, grünem und digitalem Unternehmertum, die Fallstudien, Videos und Quizze mischen.
- **3 Digitale Spiele,** Trivia und narrative Spiele, die Unternehmertumsthemen unterhaltsam machen statt Hausaufgaben.
- **Die OER-Plattform** ist alles an einem Ort, kostenlos für jeden, der sie alleine erkunden oder in einer geführten Sitzung nutzen kann.

Außerdem zwei weitere, die alles am Laufen halten: das Facilitator Handbook und die YV4EU-Methodik, die Challenge-Based und Digital Game-Based Learning verbindet.



Und das Beste daran? Alles ist kostenlos, offen und bereits ins Englische, Spanische, Italienische, Französische und Deutsche übersetzt. Keine Lizenzaufrufe. Keine Übersetzungsbudgets. Einfach adoptieren und loslegen.

5 LÄNDER, 5 SPIELBÜCHER

Dasselbe Toolkit, fünf verschiedene Nutzungsmöglichkeiten.

- **CCIZ, Spanien** **"Just fold it in"** Die Handelskammer von Zaragoza erfindet das Rad nicht neu – die Trainingspillen fügen sich direkt in ihr bestehendes "España Emprende"-Programm ein, sowie eine brandneue "Cámara Teens"-Initiative für 14- bis 17-Jährige, die diesen Sommer 2026 gestartet wurde.
- **Rinova, Spanien** **"Test it live, then do it again"** Rinova Málaga hat bei Future Makers, einem Hackathon-Pitch-Event, alles auf die Probe gestellt. Es kam so gut an, dass Future Makers mittlerweile zu einer jährlichen Veranstaltung wird.
- **YuzuPulse, Frankreich** **"Outside of the classroom"** YuzuPulse hat daran gearbeitet, einen Low-Tech- und umweltfreundlichen Unternehmertumsworkshop für Jugendarbeitsvermittlungen, soziale Zentren und Unternehmerzentren in ganz Hauts-de-France zu entwickeln.
- **CIOFS-FP, Italien** **"Go national"** Was in der Lombardei beginnt, bleibt nicht in der Lombardei; CIOFS-FP rollt die Ressourcen über seine bestehende digitale Toolbox, die Portale Servizi, an Berufsausbilder in ganz Italien aus.
- **IHK-Projektgesellschaft, Deutschland** **"Make some noise"** Ein brandneuer Pitch-Wettbewerb, Training-the-Trainer-Workshops, ein Social-Media-Engagement und ein Platz auf regionalen Karrieremessen – Deutschland setzt auf Bandbreite.



WER KOMMT MIT



Es geht nicht nur um die Werkzeuge. Es geht um die Menschen.

- **Junge Menschen** stehen immer noch im Mittelpunkt, wenn sie Spiele bei Future Makers testen, in Deutschland Geschäftsideen "risikofrei" pitchen oder echte unternehmerische Lebenspläne in den Bereichen Gastgewerbe und Wellness in Italien entwickeln.
- **Vermittelnde, Trainer*innen und Pädagog*innen** sind die Gruppe, die am meisten Unterstützung braucht, und sie bekommen sie – durch Train-the-Trainer-Workshops in Deutschland und engagierte interne Trainer in Italien.
- **Unternehmen und Handelskammern** erfüllen doppelte Aufgaben: Sie nutzen die Ressourcen selbst und helfen, die Botschaft an andere weiterzugeben.
- **Beschäftigungs- und Beratungsdienste** verbinden unternehmerische Fähigkeiten direkt mit echten Berufsaussichten – über Netzwerke in Frankreich und Italien.
- **Lokale Behörden und regionale Netzwerke** öffnen Türen von Universitätspartnerschaften in Málaga zur grenzüberschreitenden Zusammenarbeit in der deutsch-polnischen Euroregion.

Hier kommt der ehrliche Teil: Das Selbstvertrauen der Vermittelnden war der Bereich, der in unserer Pilotevaluation am ehesten versagte. Unsere Vermittlungskräfte zu unterstützen ist nicht optional, sondern Priorität Nummer eins, partnerschaftsweit.

WAS WIR KONKRET ANBIETEN

Reden ist einfach. Hier ist, wozu wir uns tatsächlich verpflichten.

- **Menschen:** Echtes Personal, echte Arbeitszeiten. Rinova stellt einen Koordinator ein, der Future Makers am Laufen hält; IHK-PG gibt einem Mitarbeiter eine eigene Zeit, um die Plattform zu verwalten.
  Digital: CCIZ verpflichtet sich, die OER-Plattform für mindestens weitere fünf Jahre zu hosten. IHK-PG integriert die Ressourcen in seine eigene Website.
  Partnerschaften: YuzuPulse plant bereits, YV4EU in sein nächstes Projekt EcoQuest2 einzubinden. CIOFS-FP entwickelt seine Strategie landesweit.
  Qualität: Rinova wird weiterhin Feedback sammeln und in zukünftigen Future Makers-Ausgaben testen, kein finanziertes Projekt erforderlich.
  Auch altmodisch: IHK-PG druckt einen zweisprachigen deutsch/polnischen Leitfaden und QR-Code-Karten für alle, die keinen einfachen Internetzugang haben**.**

DAS EHRLICHE BILD

Was hilft. Was nicht. Kein Beschönigung.

Was für uns funktioniert:

- Fügt sich natürlich in bestehende Lehrpläne und den EntreComp-Rahmen der EU ein
  Kostenlos, offener Zugang ohne Lizenzgebühren
  Starke Netzwerke wurden bereits mit Schulen, VET-Zentren, Handelskammern und Unternehmen aufgebaut
  Flexibel, spielifiziert, mehrsprachig konzipiert dafür, wie junge Menschen tatsächlich lernen

Was gegen uns wirkt:

- Die Lehrpläne unterscheiden sich von Land zu Land
  Die Vermittelnden haben wenig Zeit und wenig Mittel, um sich voll einzuarbeiten
  Keine garantierte Finanzierung, sobald das Projekt offiziell abgeschlossen ist
  Mitarbeiterfluktuation birgt das Risiko, hart erarbeitetes Know-how zu verlieren
  Digitale Werkzeuge (hallo, KI) verschieben die Zielpfosten ständig

VIER DINGE, DIE WIR NICHT FALLEN LASSEN

Die To-do-Liste für uns alle.

1. Unterstützung unserer Vermittlungskräfte.
Train-the-Trainer, Toolkits, fortlaufende Unterstützung, was immer nötig ist.

2. Beziehungen am Leben halten. Partnerschaften, die während des Projekts aufgebaut wurden, sollten nicht einfach verschwinden, nur weil die Finanzierung es getan hat.

3. Synergien mit bestehenden und neuen Projekten schaffen. Sei es in Erasmus+ oder in anderen europäischen, nationalen und lokalen Programmen. Zum Beispiel schafft YuzuPulse bereits Synergien mit dem EcoQuest2 Erasmus+-Projekt. (https://ecoquestproject.eu/)

4. Auf dem neuesten Stand bleiben. KI, Mikro-Credentials, neue Tools – der Inhalt muss Schritt halten.

Die Bausteine sind an ihrem Platz. Die Pläne sind geschrieben. Jetzt geht es darum, sie zusammenzuhalten.

YOUTH VENTURE 4 EU

www.youthventure4.eu

Partners

Cámara Zaragoza

www.camarazaragoza.com

RINOVA innovate, create & regenerate

www.rinova.es

IHK IHK-Projektgesellschaft mbH OSTBRANDENBURG

www.ihk-projekt.de

YuzuPulse

www.yuzupulse.eu

CIOFS-FP ETS
Centro Italiano Opere Femminili Salesiane
Formazione Professionale

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.