

Pfiffige Berufsschüler heimsen Gründerpreis ein

Team des BSZ „Julius Weisbach“ landet mit Spezial-Thermosflasche sachsenweit auf dem sechsten Platz

FREIBERG – Schlaue Köpfcchen: Mit einer ausgeklügelten Thermosflasche hat ein Team des Freiburger Beruflichen Schulzentrums „Julius Weisbach“ den ersten Platz beim Gründerpreis in Mittelsachsen gewonnen. Zugleich belegte es sachsenweit den sechsten Platz. Die vier Elftklässler entwickelten eine Flasche, deren Innentemperatur regulierbar ist. Das Siegerteam trug seinen Namen „New Generation of High Tech“ also völlig zu recht.

„Wenn ich das sehe, wird mir um den Mittelstand nicht bange“, sagte Klaus Borrmann von der Sparkasse Mittelsachsen. Der Regionaldirektor

Privatkunden, Bereich Mitte, lobte das Engagement aller 13 beteiligten Teams der Berufsschule und ihrer Lehrer Silke Zienert und Hans-Ullrich Schornick. Die 52 Schüler der beiden elften Klassen waren die einzigen Teilnehmer in Mittelsachsen.

Fünf Monate lang dauerte das Projekt, das von der Sparkasse unterstützt wurde. Die Schüler entwickelten zunächst eine Idee, aus der dann ein Produkt entstand – wie in der richtigen Wirtschaft. Allerdings gibt es die Gründerpreis-Produkte nur in der virtuellen Welt. Auch die nützliche Thermoskanne, aus der 40 Grad heißer Tee oder 15 Grad kaltes Was-

ser fließen, existiert lediglich im Computer. „Doch wir haben alle Schritte zu ihrer Herstellung erarbeitet“, erklärte Diplomkaufmann Klaus Borrmann. Der Manager und zwei seiner Kollegen fungieren bei dem Projekt als Paten.

Felix Werner und drei Mitschüler tüftelten die Wunder-Flasche aus. „Wir haben ein verdecktes Heizelement und für das Abkühlen ein Peltier-Element“, erläutert der 17-jährige Freiburger. Ein Produktionsstart würde 7,5 Millionen Euro kosten. „Die Thermosflasche würde ich sofort kaufen“, sagt Sparkassenmanager Borrmann. (hh)

Planspiele im Internet

Der Deutsche Gründerpreis für Schüler ist das bundesweit größte Existenzgründer-Planspiel für Jugendliche. Die jungen Leute gründen ein fiktives Unternehmen und entwickeln ein Geschäftskonzept. Über praxisorientierte Aufgaben knüpfen die Schülerteams Kontakte zu richtigen Unternehmen. Dabei übernimmt jedes Teammitglied einen eigenen Verantwortungsbereich. Die Schüler lernen, verantwortungsbewusst und unter Zeitdruck ein wirtschaftliches Ziel anzusteuern. Spielplattform ist das Internet. (hh)