

## ORGANISATIONER BAG EBG I DANMARK



## FINANSRÅDET

Amaliegade 7  
1256 København K  
Tlf.: 3370 1000



## FORENINGEN AF LÆRERE I ERHVERVSØKONOMI

Herluf Trollesvej 189  
5220 Odense SØ  
Tlf.: 6615 5511



## DRIFTSØKONOMISK FORENING

Tlf.: 2945 1785



## UNDERVISNINGSMINISTERIET

Frederiksholms kanal 26  
1220 København K  
Tlf.: 3392 5600



## DI HANDEL

H. C. Andersens Boulevard 18  
1787 København V  
Tlf.: 3377 3377

[www.business-games.dk](http://www.business-games.dk)

## Før ideerne ud i livet

## Europæisk iværksætterkonkurrence for gymnasieelever

“Det er fantastisk spændende og sjovt at gå fra at pusle med ideer, til at stå med et færdigt produkt i hånden, som man skal sælge for en jury og andre erhvervsøkonomistuderende både lokalt og internationalt”.

*Anna Josefine Sørensen, gymnasieelev på Viby Gymnasium og HF, en af vinderne af European Business Game i Danmark 2009*



## HVAD ER EUROPEAN BUSINESS GAME?

Enterprise – European Business Game (EBG) er en europæisk konkurrence for unge gymnasieelever, som dystet om det bedste forretningskoncept. Som en del af undervisningen arbejder eleverne i projektgrupper, hvor de bruger deres erhvervsøkonomiske teori til at etablere en fiktiv virksomhed.

Eleverne bliver udfordret på de problemer og opgaver, der hører med til at etablere sig som selvstændig forretningsdrivende. Eleverne udvikler deres egne forretningsideer, og gennemgår hele processen fra idé og forretningsplan til markedsundersøgelse og finansieringsplan.

Som en del af forløbet har eleverne kontakt til det lokale erhvervsliv.

## DELTA I EBG I 2009/10

Allerede når skoleåret starter, lyder startskuddet for iværksætterkonkurrencen med et kursus for lærere, der ønsker at lade EBG være en del af undervisningen i 2009/10:

- > Foreningen af Lærere i Erhvervsøkonomi afholder lærerkursus for **STX-lærere** den 9. september.
- > Driftsøkonomisk Forening afholder konferencen for alle **HHX lærere** den 26-27. november på Trinity i Fredericia.

I **det almene gymnasium (STX)** er EBG en integreret del af undervisningen i faget erhvervsøkonomi og på enkelte gymnasier også i faget innovation.

På **Handelsgymnasiet (HHX)** vil EBG især være anvendelig indenfor de to studieretningsfag: Virksomhedsøkonomi og afsætning. Men også i faget

## SÅDAN BLIVER DU IVÆRKSÆTTER

Hver dag – år efter år – starter nye virksomheder i Danmark og i næsten alle øvrige lande. Sådan har det altid været, og sådan vil det fortsat være. Langt de fleste af virksomhederne etableres på et almindeligt og kendt grundlag. Det kan være en konsulentvirksomhed, en håndværksvirksomhed eller en detailforretning. Det er ikke altid, der ligger de store overvejelser og analyser bag iværksætterens beslutning. Man har bare gjort det, fordi man havde lyst, og fordi der forelå en mulighed.

Heldigvis skabes der også nye virksomheder, hvor forretningsgrundlaget bygger på noget nyt – noget innovativt. Det kan være et nyt produkt, en ny måde

European Business Game gennemføres af de faglige foreninger i samarbejde med banker og virksomheder, der stiller rådgivere og konsulenter til rådighed for eleverne. Eleverne får et godt indblik i, hvordan virksomhederne arbejder i det daglige, samtidig med at den økonomiske teori bliver anvendt i praksis.

Erfaringerne viser, at en større del af de unge, der har deltaget i European Business Game, er mere motiveret til at søge en karriere i erhvervslivet end andre gymnasieelever.

Innovation har EBG sin berettigelse.

I løbet af efteråret udvikler eleverne ideer, forretningsplaner, budgetter og finansieringsplaner.

I foråret 2010 deltager eleverne i en lokal semifinale. Vinderne fortsætter til den danske finale af EBG, som afholdes i april i Finansrådets Hus, København.

Vinderne af den danske finale får 25.000 kroner, der skal bruges til rejse til og ophold i forbindelse med den europæiske finale.

I 2010 afholdes den europæiske finale i Frankrig, hvor finalister fra store dele af Europa møder hinanden.

at organisere sig på eller måske en ny måde at markedsføre og sælge sig på. Et af formålene med European Business Game er netop at etablere en fiktiv virksomhed med et element af noget innovativt.

Ved at deltage i EBG vil der være masser af muligheder for at få inspiration til at komme i gang. Det gælder uanset, om I har brug for hjælp til at få den helt rigtige ide, eller om I har brug for overblik over de elementer, der skal indgå i en forretningsplan.

**ELEVER FRA ÅRHUS VANDT DANSK FINALE I EBG**

Fire elever fra Viby Gymnasium præsenterede en enkel og effektiv opfindelse på den danske finale i European Business Game (EBG). Opfindelsen, en lille gum-miring, der gør det umuligt at hælde benzin på en dieselbil, sikrede holdet en klar førsteplads og en check på 25.000 kroner.

“Vinderne af dette års EBG, går til et hold som distancerer sig ved at have fundet en enkel og meget realiserbar løsning på et dagligdagsproblem, som har store økonomiske konsekvenser for den enkelte”.

Sådan lød det fra et enigt dommerpanel, da Viby-elevenes projekt “Benzinbremser – No Fuelling Problems” blev kåret som det bedste. Dommerne var imponerede over elevernes opfindelse, som ingen andre tidligere har fået ideen til.

3g'erne Line Pors Jørgensen, Anna Josefine Sørensen, Nick Holm Madirazza og Kristian Lykke Sødram Rasmussen fik ideen, da de alle i september sidste år var ved at tage kørekort, og havde fundet ud af, at det er et hyppigt forekommende problem at fylde forkert brændstof på bilen.

“Derfor tænkte vi, at det måtte være muligt at lave en ting, der kunne blokere for at hælde benzin på dieselbilen. Vi kontaktede en producent af benzinpistoler, og fandt på den måde ud af, at der er forskel på, hvordan de er udformet til henholdsvis benzin og diesel. Herfra var der ikke langt til ideen om at udforme en gumming, der blokerer for at hælde det forkerte brændstof på bilen”.



Line Pors Jørgensen, Anna Josefine Sørensen, Nick Holm Madirazza og Kristian Lykke Sødram Rasmussen.

De fire elever har i processen haft kontakt med en patentkonsulent, der kunne fortælle, at den enkle opfindelse er den første af sin art. Og måske ender benzinstopperen en dag som standardudstyr til alle biler.

Arbejdet med EBG har givet eleverne lyst til at arbejde med iværksætteri i fremtiden.

“I dag gik det virkelig op for mig, hvor langt man kan komme med sine opfindelser”, siger Line Pors Jørgensen, der føler at faget erhvervsøkonomi er blevet løftet, fordi det ofte meget teoretiske fag pludselig fik en helt anden nerve. Anna Josefine Sørensen er enig.

“Det er fantastisk spændende og sjovt at gå fra at pusle med ideer til at stå med et færdigt produkt i hånden, som man skal sælge for en jury og andre erhvervsøkonomistuderende både lokalt og internationalt”, siger hun.

En af dommerne i EBG, kontorchef Rikke Friborg fra Finansrådet, synes, at det har været en stor fornøjelse at opleve elevernes engagement i projektet.

“Det er utrolig smittende, og vi kan se, at der er lagt rigtig meget arbejde i alle 11 projekter, det er blevet præsenteret til EBG finalen. Det er med til at gøre niveauet meget højt”.

“Vinderne har reflekteret over både det praktiske og teorien, de har koblet tingene godt sammen og er endt med at have en realiserbar ide. Det er et godt fagligt håndværk, gruppen har præsteret, og vi dommere kunne mærke drive hos alle fire”, siger Rikke Friborg.

**KORT OM EBG I DANMARK**

I Danmark deltager godt 660 elever fra landets gymnasier.

I Danmark er Finansrådet hovedsponsor bag EBG, og konkurrencen afholdes i et tæt samarbejde med den øvrige EBG-Styregruppe: Foreningen af Lærere i Erhvervsøkonomi, Driftsøkonomisk Forening og Undervisningsministeriet. Som ny sponsor kan også nævnes DI Handel.

Formålet med EBG er, at eleverne gennem en kombination af en konkret forretningsplanlægning,

**NY WEBPORTAL**

Den 1. september 2009 får EBG's hjemmeside [www.business-games.dk](http://www.business-games.dk) nyt design og indhold.

Den nye hjemmeside vil fremover være omdrejningspunktet for iværksætterkonkurrencen, da alle hold udarbejder og indsender deres rapport via denne side.

Lærerne vil samtidig have mulighed for at følge deres elevers arbejde, ligesom dommerne senere i forløbet elektronisk kan kommentere de virtuelt indsendte opgaver.

et internationalt krav og konkurrencemomentet får mulighed for at bruge deres erhvervsøkonomiske kompetencer i praksis og opleve de udfordringer, man møder som iværksætter og lære, at livet i en virksomhed er præget af konstante forandringer.

Formålet er også at stimulere samarbejdet og dialogen i erhvervslivet – herunder både virksomheder og landets banker.

Læs mere om EBG på [www.business-games.dk](http://www.business-games.dk)

[www.business-games.dk](http://www.business-games.dk) bliver en dynamisk hjemmeside, hvor der løbende vil være nyheder og info fra EBG's styregruppe.

På hjemmesiden kan du også finde manual for deltagelsen, vejledninger, links og nyttigt materiale til brug i undervisningen.

Hjemmesiden vil blive præsenteret for lærerne på de planlagte lærerkurser i september og november.

“EBG har siden 1992 med stor succes været integreret i undervisningen i erhvervsøkonomi fordi eleverne motiveres af muligheden for at prøve deres teoretiske kundskaber af i praksis, ja man kan næsten sige at de “mærker lugten i bageriet”.

Orla Duedahl, formand, Foreningen af Lærere i Erhvervsøkonomi (STX)

“EBG skaber sammenhæng mellem teori og praksis. Det er her, du som elev får mulighed for at prøve de teoretiske modeller og metoder i en virkelighedsnær kontekst”.

Peder Pedersen, formand, Driftsøkonomisk Forening (HHX)

“Jeg vil opfordre de unge, der deltager i EBG, til at gøre brug af, at vi i Danmark har en lang række virksomheder, der er interesserede i at komme

i kontakt med de unge. Se virksomhederne på: [skole.di.dk](http://skole.di.dk) under “Mød en virksomhed”.

Lars William Wesch, branchedirektør, DI Handel

“Med EBG er vi med til at skabe en iværksætterkultur blandt de unge på gymnasieniveau. Uddannelse spiller en vigtig rolle, og virksomhedsforståelse bør være en del af pensum på alle niveauer i uddannelsessystemet”.

Jørgen A. Horwitz, direktør, Finansrådet

“Konkurrenceelementet i EBG er med til at motivere eleverne til en ekstra indsats til gavn for deres personlige og faglige udvikling i gymnasiet”.

Mads Achilles, fagkonsulent