

Eine große Bühne für großartige Teams: Das WiPo-Profil aus dem 12. Jahrgang pitcht Startup-Ideen, von denen wir alle profitieren können

Als Herr Bessel mit seinen Schülerinnen und Schülern des WiPo-Profils aus dem 12. Jahrgang in der ersten Stunde am letzten Schultag vor den Weihnachtsferien die „Aula I“ betrat, stieg allmählich die Aufregung: Der erste Blick fiel auf die vielen Stühle, im Hintergrund bereitete die Bühnentechnik-AG den Soundcheck vor und die große Leinwand stand schon einsatzbereit – alles war vorbereitet für den großen Auftritt beim schulinternen Pitch-Wettbewerb.

Dieser bildete den Abschluss einer Unterrichtseinheit im Profilseminar mit dem Schwerpunkt „Social Entrepreneurship Education“, bei der die Schülerinnen und Schüler in kleinen Teams in Kooperation mit „SEEd Kiel“ etwa dreieinhalb Monate daran gearbeitet hatten, einen Business-Plan für ein Startup mit einem gesellschaftlichen Mehrwert zu entwickeln. Mit viel Einsatzbereitschaft, Kreativität und Teamgeist erkannten die Jugendlichen dabei gesellschaftlich relevante Probleme, denen sie mit ihren Geschäftskonzepten entgegenwirken wollen.

Nachdem die Teams ihre Ideen bereits im Kursverband als Teil ihrer Seminarleistung präsentiert - also im Unternehmerjargon „gepitcht“ – und ihre Pitches mithilfe gegenseitigen Feedbacks optimiert hatten, waren sie nun also bereit, ihre aufwändig erarbeiteten Geschäftsideen der Schulgemeinschaft auf großer Bühne zu präsentieren.

Eine große Bühne für großartige Teams

Dabei sahen sich die Teams des WiPo-Profils gleich mit einer doppelten Herausforderung konfrontiert: Denn um den schulinternen Pitch-Wettbewerb zu gewinnen, mussten sie erstens die Fachjury, bestehend aus der Standortleiterin und Trainerin vom „SEEd“-Team Schleswig-Holstein aus Kiel, Anne Greenall, und ihrem WiPo-Lehrer Herrn Bessel, überzeugen, und zweitens das Publikum auf ihre Seite ziehen, welches sich aus den Schülerinnen und Schülern des Sportprofils (12. Jg.) sowie beider Klassen des 11. Jahrgangs zusammensetzte. Alles in allem anspruchsvolle Wettkampfbedingungen, unter denen sicherlich jeder aufgeregt wäre.

Doch Aufregung war den teilnehmenden Teams während des Wettbewerbs nicht anzumerken. Denn nachdem Herr Bessel den Wettbewerb anmoderiert sowie die Teams in der vorab ausgelosten Reihenfolge vorgestellt hatte, zeigten alle Teams eine beeindruckend starke und professionelle Performance.

Den Anfang machte das Team „**A-wear-ness**“, welches seine selbstentwickelte Modemarke auf der Bühne u.a. mit einem Modelauftritt eindrucksvoll inszenierte. Seine Geschäftsidee skizzierte das Team für diesen Bericht folgendermaßen:

„Mit unserer Idee wollen wir die Aufmerksamkeit relevanter Themen erregen und diese durch alltägliche Mode aufzeigen. Daher haben wir Kleidung wie T-Shirts oder Taschen entwickelt, mit dem Ziel, die Aufmerksamkeit auf wichtige Themen zu erhöhen und diese auch kritisch darzustellen. Unsere Zielgruppe sind vor allem junge Menschen, die sich mit Aktivismus beschäftigen wollen, aber auch ältere Menschen, die eine veraltete Einstellung haben.“



Foto: Marisol Nascimento Santos

Danach folgte das Team „**Female Future Forum**“, welches das Publikum mit ihrer inspirierenden Idee einer Ausstellung für das Schaffen und Wirken von Frauen in dieser Welt sensibilisierte. Das Team selbst beschrieb seine Idee so:

„*Wir sind das Female Future Forum und setzen uns mit dem gesellschaftlichen Problem auseinander, dass viele bedeutende Frauen in Geschichte, Wissenschaft, Kultur und Alltag kaum sichtbar sind. Unsere Idee ist eine interaktive Ausstellung, die auf kreative und moderne Weise die Geschichten und Leistungen oft übersehener Frauen vermittelt. Die Ausstellung richtet sich besonders an junge Menschen, um früh für Gleichberechtigung und Vorbilder zu sensibilisieren, ist aber offen für alle Altersgruppen und Geschlechter.*“



Foto: Oliver Bessel

Als Drittes pitchte das Team „**InkluMind**“, das seinen Pitch mit einer „Sprechstunde“ eröffnete, um dem Publikum den Grundgedanken ihrer Idee zu vermitteln, „sichtbare Hilfe für unsichtbare Probleme“ zu leisten. So kommt es den Teammitgliedern bei ihrer Idee vor allem darauf an:

„Mit unserer Idee möchten wir der Stigmatisierung von psychischen Beeinträchtigungen entgegenwirken, indem wir bereits bei jungen Menschen mit unseren provokanten Stickern auf Schulmaterial für Aufklärung und Toleranz sorgen.“



Foto: Marisol Nascimento Santos

Den vierten Pitch des Wettbewerbs präsentierte das Team „**Hand in Rampe**“, welches das Publikum u.a. mit einer schauspielerischen Einlage für seine Vision von Barrierefreiheit sensibilisierte. Dazu formulierte das Team folgende Zeilen:

„*Wir sind das Team „Hand in Rampe“ und wollen nicht barrierefreie Orte barrierefrei machen. Wir übernehmen die Planung sowie die Installation für die Rampen und treten so als Dienstleister auf. Unsere Zielgruppe sind Menschen im Rollstuhl sowie gehbehinderte Menschen. Das Ziel unseres Teams ist es, Menschen Zugang überall hin zu gewähren. Hand in Rampe soll Menschen bewegen, einladen und teilhaben lassen - ohne Umwege und ohne Ausgrenzung.*“



Foto: Marisol Nascimento Santos

Auch das nächste Team von „**OhneHindernis**“ hat sich Barrierefreiheit zum Ziel gesetzt, verfolgt dabei jedoch einen technischen Lösungsansatz, welchen das Team dem Publikum im fünften Pitch des Wettbewerbs anhand mehrerer aufwändig designter und anschaulicher App-Layouts präsentierte. Ihren Ansatz fassten die Teammitglieder so zusammen:

„Unsere App setzt sich für mehr Barrierefreiheit und Sicherheit im Alltag ein. Viele Menschen mit Einschränkungen stoßen im öffentlichen Raum auf Hindernisse, die ihre selbstständige Mobilität erschweren. Diese Barrieren sind oft nicht sichtbar oder gut gekennzeichnet. Mit unserer kostenlosen und leicht bedienbaren App werden solche Hindernisse sichtbar gemacht. Interaktive Karten, klare Kategorien, Bewertungen und eine Vorlesefunktion helfen dabei, sich besser zu orientieren. Die App lebt vom Austausch der Community und richtet sich an Menschen mit körperlichen oder sensorischen Einschränkungen. Ziel ist es, Barrieren gemeinsam zu erkennen und den Alltag für alle sicherer und einfacher zu machen.“



Foto: Marisol Nascimento Santos

Den Schlusspunkt setzte das Team „**Equal.ify**“, welches in seinem Pitch ein eigens entwickeltes Workshop-Konzept für Schulen vorstellte, um Alltagsrassismus in seinen verschiedenen Ausprägungen entgegenzuwirken. Der Grundgedanke des Konzepts sei dabei folgender:

*„Wir wollen Rassismus im Schulalltag sichtbar machen und Jugendliche stärken, mutig dagegen einzuschreiten. Unsere Idee: Interaktive Vorträge und Workshops, die zeigen, wie Diskriminierung erkannt wird und wie man respektvoll handelt. Zielgruppe sind Schüler*innen, die im Alltag mit Vorurteilen konfrontiert werden, und Lehrkräfte, die den Dialog unterstützen.“*



Foto: Marisol Nascimento Santos

Das Team „A-wear-ness“ gewinnt in einem Feld starker Konkurrenz

In einem Feld so starker Konkurrenz fiel es der Fachjury am Ende nicht ganz leicht, eine Siegergruppe auszumachen. Doch am Ende überzeugte das Team „A-wear-ness“ mit einer innovativen Geschäftsidee, einer sehr guten Vorbereitung sowie einer starken Team-Performance. Zu dem gleichen Ergebnis kam schließlich das Publikum, welches mit einer deutlichen Mehrheit für die drei Kreativtalente mit ihren gesellschaftskritischen Statements stimmte. So überreichte Herr Bessel nach Bekanntgabe des Siegerteams den Teammitgliedern schließlich ihren wohlverdienten Preis und lobte die herausragende Leistung des gesamten Teams.



Foto: Marisol Nascimento Santos

Zugleich lobten beide Jurymitglieder das Engagement und den Teamgeist aller Teilnehmenden. So bleibt am Ende eines inspirierenden Wettbewerbs voller innovativer Ideen festzuhalten, dass alle Teams mit ihren Konzepten Großartiges geleistet haben, indem sie vermeintlich unscheinbaren Problemen in unserer Gesellschaft die Beachtung geschenkt haben, die sie verdienen.

Erfolgreich auch auf der ganz großen Bühne: „A-wear-ness“ gewinnt den Publikumspreis beim Impact Battle Kiel 2026

Wie zuvor in Absprache mit dem Organisationsteam von „SEEd Kiel“ festgelegt, erhielten alle Siegerteams der kooperierenden Schulen die Gelegenheit, an einem regionalen Pitch-Wettbewerb – dem „Impact Battle 2026“ in Kiel – teilzunehmen. Somit qualifizierte sich das Siegerteam „A-wear-ness“ mit dem Gewinn des schulinternen Wettbewerbs offiziell für die Teilnahme und erhielt damit die einzigartige Gelegenheit, am 27. Januar 2026 für die Gemeinschaftsschule Nortorf gegen elf Konkurrenten auf großer Bühne im Metro-Kino Kiel zu pitchen.

Denn die besondere Atmosphäre des Kinosaals bei diesem Wettbewerb zu erleben, mit einer professionellen Moderation, und noch dazu vor einer Fachjury zu pitchen, war für sich genommen schon ein ganz besonderes Erlebnis. Und das nicht nur für die teilnehmenden Teams, sondern auch für Herrn Bessel als betreuenden WiPo-Lehrer, der das Team bei ihrem Auftritt begleitete.



Foto: Oliver Bessel

Doch das Team von „A-wear-ness“ setzte noch einen drauf und gewann am Ende den Publikumspreis. So gelang es den dreien mit einer erneut herausragenden Team-Performance und aufwändig designten Prototypen, auch auf der ganz großen Bühne zu überzeugen – sodass ihr Team vom Publikum als das überzeugendste Team der insgesamt elf teilnehmenden Teams gewählt wurde - und das im vollen Saal des Metro-Kinos in Kiel.



Foto: Oliver Bessel



Foto: Oliver Bessel

Mit diesem sensationellen Erfolg belohnten sich die drei selbst für ihre tolle Arbeit, die sie in den letzten Monaten investiert hatten: Eine beeindruckend erfolgreiche Reise, die sie mit ihrem Team „A-wear-ness“ gemeinsam erlebt haben, mehrfach preisgekrönt und voller spannender Erfahrungen, die uns alle inspirieren kann, Neues zu wagen und an unsere Ideen zu glauben.