DEUTSCHER GRÜNDER PREIS

MUTIG DENKEN. KREATIV WERDEN. ZUKUNFT GESTALTEN.

Lehrkräfteinformationen

Deutscher Gründerpreis für Schüler:innen

Sparkasse ZDF PORSCHE Frankfurter Allgemeine

Deutscher Gründerpreis für Schüler:innen

Aus einer Vision das eigene Ding machen, davon träumen viele junge Menschen. Ein Start-up von der Idee bis zum ausgefeilten Pitch Deck durchspielen – das können Schüler:innen ab Klasse 9 beim Deutschen Gründerpreis für Schüler:innen. Hier erleben die Teams ihre eigene Gestaltungskraft und das Gefühl, etwas völlig Neues auf die Beine zu stellen. Durch den Praxisbezug des Wettbewerbs werden wirtschaftliche Kenntnisse vertieft und Soft Skills wie zum Beispiel Teamwork und Zeitmanagement trainiert.

Das bundesweite Existenzgründungs-Planspiel ist eine Kategorie des Deutschen Gründerpreises. Ziel der Initiatoren – Sparkasse, ZDF, Porsche und die Frankfurter Allgemeine Zeitung – ist es, erfolgreiche Gründer:innen und ihre Unternehmen sichtbar zu machen und durch vielfältige Unterstützung noch erfolgreicher. Der DGPS setzt bei dem Nachwuchs an und möchte Schüler:innen frühzeitig unternehmerische Handlungskompetenz vermitteln. Mit diesem Vorsatz fördert auch das Bundesministerium für Wirtschaft und Energie den Wettbewerb. Seit 1999 haben bereits über 97.500 Schüler:innen am DGPS teilgenommen.

"

Der DGPS war für uns eine echte Reise. Am Anfang hatten wir nur unzählige grobe Ideen im Kopf, und dann wurde daraus Schritt für Schritt wirklich was Handfestes. Wir haben dabei gelernt, Verantwortung zu übernehmen, Entscheidungen zu treffen und uns aufeinander zu verlassen. Klar, es gab auch mal stressige Phasen und Momente, wo wir dachten: „Wie sollen wir das schaffen?" - aber genau das hat uns am meisten gereizt und zusammengeschweißt. Und der Live Pitch in Frankfurt … das war der Höhepunkt unserer Reise. Da haben wir gemerkt: Wir haben nicht nur eine Idee auf die Bühne gebracht, sondern auch unseren Teamgeist.

TEAM INTIMA
1. Platz 2025

ANMELDEPROZESS ZUM DGPS FÜR SPIELBETEILIGTE

STEP 01

SPARKASSEN

Die Sparkassen akquirieren Schulen für die Teilnahme am DGPS. Die Spielbetreuer:innen der Sparkasse versenden einen Teilnahmecode an die Schulen in ihrer Region und laden die Lehrkräfte und Schüler:innen ein, am Wettbewerb teilzunehmen.

Sparkassen-Mitarbeiter:innen können sich ab sofort auf der DGPS-Spielplattform registrieren.

STEP 02

SCHULEN

Sobald die Schule den Teilnahmecode von der Sparkasse erhalten und an die zuständigen Lehrkräfte weitergeleitet hat, können sich diese damit auf der DGPS Webseite für den Wettbewerb registrieren. Mit der Anlage seiner*ihrer Daten, wird je Lehrkraft ein Teilnahmecode für die Schüler:innen erzeugt. Diesen Teilnahmecode gibt die Lehrkraft an seine*ihre Schüler:innen weiter.

Lehrkräfte können sich ab dem 22. September 2025 über die DGPS-Plattform registrieren.

ERWEITERTES ANGEBOT

Sollte in einer Region keine Sparkasse aktiv am Wettbewerb teilnehmen, haben Lehrkräfte die Möglichkeit, ihre Schule direkt über die DGPS-Website anzumelden und so am Wettbewerb teilzunehmen. Details zur Registrierung und weitere Infos: www.dgp-schueler.de/anmeldung-als-lehrkraft

Lehrkräfte können sich ab dem 22. September 2025 über die DGPS-Plattform registrieren.

STEP 03

SCHÜLER:INNEN

Mit dem Registrierungscode, den sie von der Lehrkraft erhalten haben, können sich die Schüler:innen auf dem DGPS Webseite für die "Spielplattform für Teams" anmelden.

Die Anmeldung für die Schüler:innen ist ab dem 22.09.25 möglich.

START

TEILNAHMEVORAUSSETZUNGEN

- Die Teams bestehen aus 3 bis 5 Schüler:innen.
- Es können Schüler:innen ab Klasse 9 aller Schulformen an dem Wettbewerb teilnehmen.
- Die Mitglieder eines Teams können aus unterschiedlichen Klassenstufen kommen.
- Die Mitglieder eines Teams können mehrmals teilnehmen, indem sie in jeder Spielrunde eine neue Geschäftsidee einbringen.
- Schüler:innen, die die Gründerpreis Experience erreicht haben (bundesweit 1.- bis 10.-Platzierte), dürfen nicht mehr teilnehmen.
- Jedes Teammitglied muss über eine persönliche E-Mail-Adresse verfügen.
- Für die Teilnahme am Wettbewerb ist die Betreuung einer Lehrkraft Voraussetzung.
- Für Schüler:innen unter 16 Jahren ist das Einverständnis einer erziehungsberechtigten Person notwendig.

AKTEUR:INNEN IM WETTBEWERB

Vom Klassenzimmer rein in die echte Welt! Bestandteil des Wettbewerbs ist ein gut ausgebautes großes Netzwerk aus Initiatoren, Lehrkräften, Sparkassen-Spielbetreuer:innen und Wirtschaftsexperten:innen. Für Spielablauf und Organisationsfragen steht die Spielleitung bereit.

Alle Beteiligten bestätigen die Vertraulichkeit der Daten, um die Ideen der jungen Entwickler:innen sowie die Inhalte des Planspiels zu schützen.

Rollen & Aufgaben Spielbeteiligte

SPIELLEITUNG

Die Spielleitung ist die zentrale Instanz für Spielinhalte, Spielablauf, Plattform und Spielbetreuung. Sie sorgt für die zentrale Content-Bereitstellung und einen reibungslosen Durchlauf.

LEHRKRÄFTE

Die Lehrkräfte sind persönliche Coaches und Sparringpartner:innen der Schüler:innen-Teams. Sie begleiten und motivieren auf Augenhöhe. Die Lehrkraft ist gleichzeitig auch Juror und bewertet Finanzplanung, Pitch Deck und Live Pitch Event.

Schüler:innen-Teams

PROJEKTPARTNER & WIRTSCHAFTSEXPERT:INNEN

Die Projektpartner sind die Förderer des DGPS, aber auch Impulsgeber im Spielbalauf, bei der Preisverleihung und im Nachgang des Spiels. Wirtschaftsexpert:innen werden in den digitalen Deep Dives, Live Q&A und den Erklärvideos auf der Webseite während des Wettbewerbs eingebunden.

SPARKASSEN

Die Sparkassen vor Ort unterstützen die Teilnahme der Schüler:innen Teams. Sie pflegen Kontakte zu regionalen Schulen und gewinnen Lehrkräfte für die Teilnahme am DGPS. Optionale Workshops der Spielbetreuer:innen helfen nicht nur bei der Finanzplanung, sondern fördern auch den Austausch zwischen allen Akteur:innen.

SPIELINHALTE DGPS

Jede der neun Aufgaben besteht aus drei Komponenten:

1. INSPIRATIONSVIDEO:
Gründer:innen berichten von ihrer eigenen Geschichte und ihren Erfahrungen und führen in das Thema der Aufgabe ein.

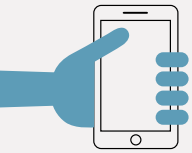
2. CASE STUDY:
Die Case Study vermittelt theoretisches Wissen anhand von realen Beispielen aus der Wirtschaft.

3. AUFGABENSTELLUNG:
Ein leicht verständlicher Aufgabentext vermittelt neben Anforderungen auch die jeweiligen Bewertungskriterien.

Von der Idee zum Pitch Deck in 9 Schritten:

Die Aufgaben wurden mit fachdidaktischer Unterstützung entwickelt und validiert.

1 – Design Thinking & Teambuilding
2 – Marktanalyse & Festlegung der Zielgruppe
3 – SWOT-Analyse & Unternehmensstrategie
4 – Preisermittlung & Finanzplanung
5 – Marketing- & Vertriebsstrategie
6 – Mindset & unternehmerische Verantwortung
7 – Pitch Deck
8 – Live Pitch Event in der Schule
9 – Zusammenfassung: Management Summary



Digitale Spielplattform

Der DGPS ist ein digitaler Wettbewerb. Auf der Spielplattform *www.dgp-schueler.de* können alle Aufgaben abgerufen und die Ergebnisse eingereicht werden.

Tipps auf Social Media

Auf Social Media blickt der DGPS regelmäßig hinter die Kulissen erfolgreicher Start-ups und verrät praxiserprobte Tipps für den Wettbewerb.
Instagram: @gruenderpreisfuerschueler

Ihre Rolle als Coach und Juror:in

Die Lehrkraft, ist der persönliche Coach und Sparringpartner:in der Teams. Sie begleitet und motiviert die Teams während des Wettbewerbs.
Die Hauptaufgaben der Lehrkraft sind, die Teams zu beraten, Fragen zu beantworten, Impulse zu neuen Denkrichtungen zu geben, Konflikte zu moderieren und Vorhaben kritisch zu prüfen. Die Lehrkraft ist Teil der ersten Bewertungsrunde und bewertet die Finanzplanung, das Pitch Deck und das Live Pitch Event in der Schule.

PRAXISNAHES LERNEN

Schüler:innen für Wirtschaft zu begeistern kann ganz einfach sein – vor allem, wenn sie selbst entscheiden, welches Ziel sie verfolgen. Mit den Aufgaben des DGPS entwickeln die Teams wie von selbst Eigeninitiative, Teamfähigkeit und Kreativität.

Der DGPS im Unterricht

Die Arbeit am digitalen Gründungswettbewerb lässt sich ideal in den Unterricht integrieren und ist auf die Lehrpläne der Bundesländer abgestimmt. Weitere Informationen zur Einbindung in den Unterricht beziehungsweise als AG- oder Seminarfach finden Sie unter:

www.dgp-schueler.de/integration-in-den-unterricht

Darum lohnt es sich, beim Wettbewerb mitzumachen:

- Wirtschaft als vielseitigen Themenbereich kennen- und verstehen lernen
- Praxisnahes Lernen zu betriebswirtschaftlichen Fragen und Einführung in wichtige Methoden
- Förderung selbstständigen Denkens und Handelns
- Stärkung wichtiger Soft Skills
- Praktischer Beitrag zur Studien- und Berufswahl
- Gründer:innen bieten spannende Einblicke in die „echte" Wirtschaft und vermitteln wertvolles Wissen und Erfahrungen jenseits des Lehrplans

Investment

Die Online-Spielplattform erlaubt allen Beteiligten flexibles Arbeiten, unabhängig von Zeit und Ort.

Ein Arbeitsaufwand von rund 20 Tagen genügt für die Teams bereits, um das Projekt fertigzustellen. Mit durchschnittlich zwei Schulstunden pro Woche kann eine Lehrkraft die Teams erfolgreich unterstützen. Die Lehrkraft sollte die Vorbereitung und Präsentation für das Live Pitch Event in der Schule in die zeitliche Planung mit einbeziehen.

Material für den Wettbewerb

Im Downloadbereich auf der Webseite wird begleitendes Material zur Verfügung gestellt.

Das „Wir machen mit"-Siegel für Ihre Schule zum Download.
www.dgp-schueler.de/infomaterial

WIR MACHEN MIT!
Deutscher Gründerpreis für Schüler:innen

Auszeichnung Lehrkraft des Jahres

Seit 2014 wird jedes Jahr eine besonders engagierte Lehrkraft mit dem Titel „Lehrkraft des Jahres" ausgezeichnet. Jedes Schüler:innen-Team wird während der Spielphase tatkräftig von einer Lehrkraft unterstützt, ohne diese wäre der Wettbewerb nicht möglich. Besonderes Engagement, oft über den normalen Unterricht hinaus, wirkt sich positiv auf den Erfolg der Teams aus. Am Ende jeder Spielphase haben die Schüler:innen die Möglichkeit ihre eigene Lehrkraft zu bewerten. Die Lehrkraft des Jahres wird während des Bundesfinales ausgezeichnet.

"

Der Gründerpreis ist eine super motivierende Art und Weise, vermeintlich trockene Unterrichtsinhalte spielerisch zu erlernen. Meine Schülerinnen und Schüler erleben dadurch Wirtschaft nicht nur in der Theorie, sondern setzen ihre Ideen praktisch um und entwickeln Teamgeist und Kreativität. Eines meiner Teams hatte so viel Spaß daran, dass sie gleich noch einmal teilnehmen wollten – und genau diese Begeisterung für das Lernen und Ausprobieren macht den Wettbewerb so wertvoll.

MARTIN ALBUS
„Lehrkraft des Jahres 2025" – Geschwister-Scholl-Schule, Tübingen

Jury & Preisverleihung

Alle Teams, die bis Mai die neun Aufgaben bearbeitet und final eingereicht haben, werden juriert. Die Teams können sich anschließend auf der Spielplattform ein Teilnahmezertifikat herunterladen. Die Lehrkraft der teilnehmenden Schüler:innen bewertet die Finanzplanung, das Pitch Deck und das Live Pitch Event. Ein weiteres unabhängiges Jurymitglied aus der Wirtschaft bewertet die Finanzplanung, das Pitch Deck und die Management Summary. Im Juni wählt eine Expert:innenjury die bundesweiten zehn Finalisten - Top 10 Teams aus. Wichtig: Gewinnen wird das Team, das sein Geschäftskonzept am überzeugendsten präsentiert: Ein gut strukturiertes Pitch Deck, das Idee, Umsetzbarkeit und Marktchancen nachvollziehbar darstellt – und eine starke Bühnenpräsentation, die die Jury begeistert.

Die zehn Finalisten - Top 10 Teams werden im Juni zum Bundesfinale nach Frankfurt am Main eingeladen, um ihre Ideen vor großem Publikum zu präsentieren. Die ersten drei Plätze werden auf der Bühne ausgezeichnet. Das beste Team steht zudem im September bei der Verleihung des Deutschen Gründerpreises in Berlin auf der Bühne.

Preise

Bundesfinale in Frankfurt am Main
Die bundesweit zehn besten Teams werden zum Bundesfinale nach Frankfurt am Main eingeladen. Hier erwartet die Finalistinnen und Finalisten eine spannende Preisverleihung inklusive After-Show-Party.

Preisverleihung Berlin
Das erstplatzierte Team wird auf der Preisverleihung des Deutschen Gründerpreises im Hauptstadtstudio des ZDF in Berlin in der Kategorie "Schüler:innen" ausgezeichnet.

Gründerpreis Experience
Die zehn besten Teams dürfen nach dem Bundesfinale zur Gründerpreis Experience: Euch erwarten spannende Einblicke in die Welt der Wirtschaft, interaktive Workshops zum Mitmachen, viele Möglichkeiten zum Networking und ein abwechslungsreiches Abendprogramm.

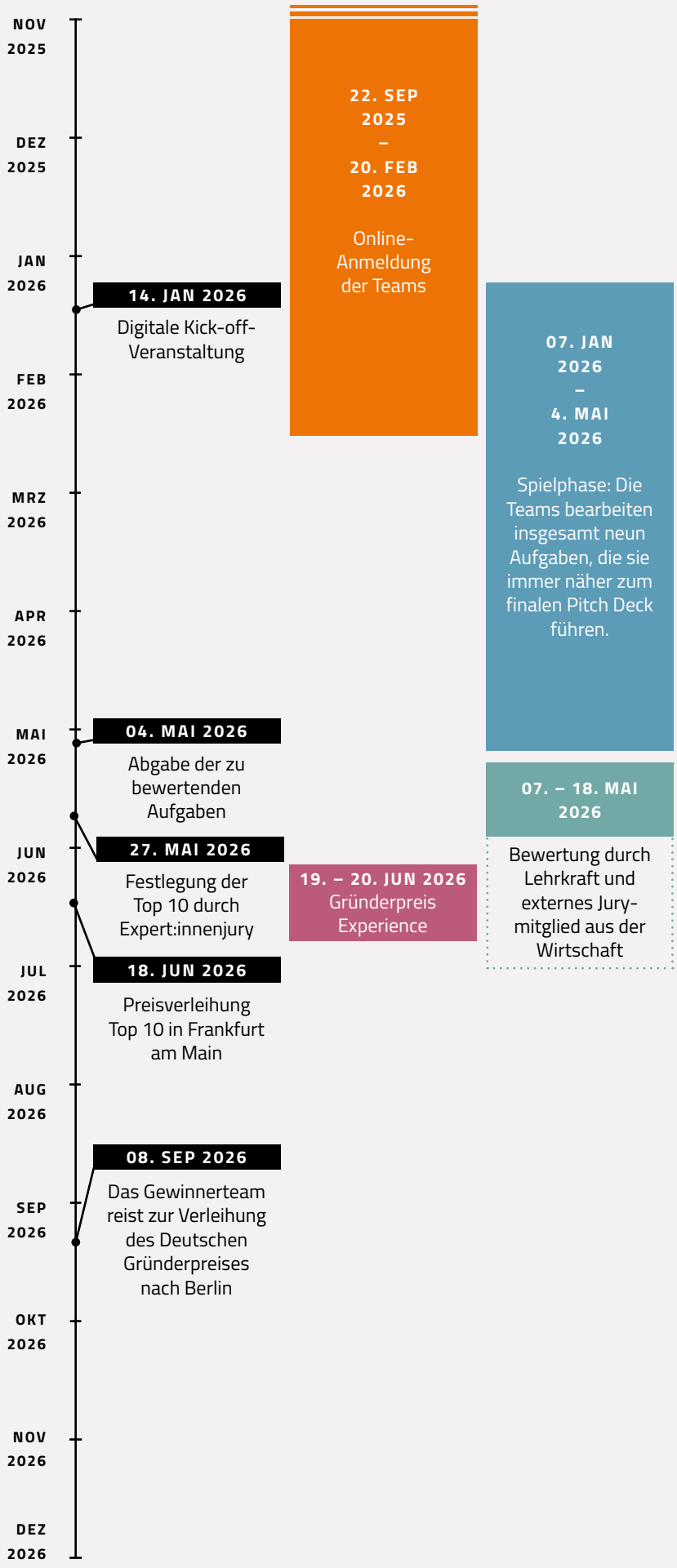
Unternehmergeist über den Wettbewerb hinaus

2013 von ehemaligen Teammitgliedern gegründet, nimmt der DGPS Alumni e.V. die Teams auch nach dem Wettbewerb mit in die Start-up-Welt und bietet tolle Möglichkeiten zum Networking. Mehr Infos unter www.dgps-alumni.de

AUFGABEN VON ANFANG AN EINSEHBAR!

Sie und die Teams können alle Aufgaben von Beginn an auf der Spielplattform einsehen. Das ermöglicht den Jugendlichen, die Schritte zeitlich flexibel zu bearbeiten. Die angegebenen Zeiten weisen lediglich auf das früheste und das späteste Abgabedatum hin.

SPIELRUNDE 2026



IHRE ROLLE ALS JUROR:IN: SO FUNKTIONIERT DIE BEWERTUNG

Die Teams geben ihre Antworten zu allen neun Aufgaben über die Spielplattform ab. Aufgabe 1 bis 3 können bis zur Abgabe der Aufgabe 3 von den Schüler:innen beliebig oft geändert werden. Aufgabe 4 bis Aufgabe 9 müssen nacheinander abgegeben werden und können nach Abgabe nicht mehr geändert werden.

ERSTE BEWERTUNGSRUNDE DURCH LEHRKRAFT UND JUROR:IN AUS DER WIRTSCHAFT

Alle Teams, die bis Mai die neun Aufgaben bearbeitet und final eingereicht haben, werden juriert. Die Lehrkraft bewertet die Finanzplanung, das Pitch Deck und das Live Pitch Event in der Schule. Ein unabhängiges Jurymitglied aus der Wirtschaft bewertet die Finanzplanung, das Pitch Deck und die Management Summary. Sobald die Teams alle Aufgaben vollständig bearbeitet und abgegeben haben, können die Teams bewertet werden. Mit Hilfe vorgegebener Kriterien werden die jeweiligen Aufgaben bewertet. Die Gesamtpunktzahl für das jeweilige Team ergibt sich aus der Summe der Punkte, die die Lehrkraft und das Jurymitglied aus der Wirtschaft für die zu bewertenden Aufgaben abgegeben haben.

ZWEITE BEWERTUNGSRUNDE DURCH EXPERTENJURY

Nachdem die Teams von der Lehrkraft und einer:m Juror:in aus der Wirtschaft bewertet wurden, wird anhand der erreichten Punkte festgelegt, wer unter die Top 20 kommt und somit die zweite Bewertungsrunde erreicht. In dieser Auswahlstufe prüft eine Expertenjury erneut detailliert die inhaltliche Qualität der Aufgaben. Die Expert:innenjury wählt die bundesweit 10 besten Teams aus - das sind unsere zehn Finalisten.

NACH DEM BUNDESFINALE

Im Bundesfinale entscheidet eine Gründer:innenjury anhand festgelegter Kriterien, über die Plätze 1 bis 3. Teams, die diese herausragenden Platzierungen erreichen, werden in der Rangliste ohne Punkte und nur mit der Bezeichnung Finalist:innen bzw. Nominierte geführt.

MAXIMALE PUNKTEZAHL IN DER ERSTEN BEWERTUNGSRUNDE

AUFGABE	BEWERTET DURCH	MAXIMALE PUNKTZAHL
Aufgabe 4: Preisermittlung und Finanzplanung	Lehrkraft (150 Punkte) und Juror:in (150 Punkte) aus der Wirtschaft	300
Aufgabe 7: Pitch Deck	Lehrkraft (390 Punkte) und Juror:in (390 Punkte) aus der Wirtschaft	780
Aufgabe 8: Live Pitch Event in der Schule	Lehrkraft	150
Aufgabe 9: Management Summary	Juror:in aus der Wirtschaft	450
Maximal zu erreichende Punktzahl pro Team*		**1680**

DAS BEWERTUNGSSYSTEM

Die Bewertung wird mit einer Bewertungsskala von 0 bis 10 ausgedrückt.

Die zu bewertenden Kriterien sind bereits vorgegeben, um eine einheitliche und objektive Bewertung zu ermöglichen. Die Lehrkraft und der:die unabhängige Juror:in aus der Wirtschaft prüfen die Erfüllung der abgefragten Kriterien des jeweiligen Teams.

0: Kriterium wird von dem Team gar nicht erfüllt.
Die Bewertungen 1 bis 4 sind entsprechende Zwischenstufen.

5: Kriterium wird von Team teilweise erfüllt.
Die Bewertungen 6 bis 9 sind entsprechende Zwischenstufen.

10: Kriterium wird von dem Team vollständig erfüllt.

NOTENSPIEGEL ZUR ORIENTIERUNG FÜR DIE LEHRKRAFT ZUR NOTENGEBUNG:

AUFGABEN	1	1-	2+	2	2-	3+	3	3-	4+	4	4-	5
4	300	275	250	225	200	175	150	125	100	75	50	0
7	780	715	650	585	520	455	390	325	260	195	130	0
8	150	137	125	112	100	87	75	62	50	37	25	0
9	450	412	375	337	300	262	225	187	150	112	75	0
GESAMT	**1680**	**1539**	**1400**	**1259**	**1120**	**979**	**840**	**699**	**560**	**419**	**280**	**0**

* Empfehlung zur Notengebung für Nominierte und Finalist:innen: Die 20 besten Teams Deutschlands haben eine exzellente Leistung erbracht und verdienen eine sehr gute Bewertung (Note1).

ORGANISATION IM TEAM

ZEITMANAGEMENT

Die Teams werden in der ersten Aufgabe aufgefordert, eine Aufgabenverteilung und einen Zeitplan aufzustellen. Ein gutes Zeitmanagement verschafft dem Team beim Wettbewerb viele Vorteile. Den Teams wird empfohlen ihre Meilensteine zu notieren: Wann soll welche Aufgabe bearbeitet werden?
Es gibt keine festen Abgabetermine für die Aufgaben. Wichtig ist nur, dass alle Aufgaben bis zum Ende der Spielphase (04.05.2026) vollständig bearbeitet und abgegeben werden.

PLANUNG

Wer verantwortet welche Teilaufgabe? Eine wichtige Frage, die die Schüler:innen ab der ersten Aufgabe für sich beantworten müssen. Das Team funktioniert am besten, wenn jeder seine Fähigkeiten zielgerichtet einsetzen kann. Drei wichtige Aspekte sollten die Teams zu Beginn jeder Aufgabe klären:
Wer kümmert sich bis wann um was?

ZIEL DER AUFGABEN

Die Teams sollten sich vergegenwärtigen, was sie mit jeder einzelnen Aufgabe erreichen wollen. Was kommt am Ende dabei heraus? Welchen Zweck erfüllt das Ganze?

HINTERGRUNDINFORMATIONEN

Jede Aufgabe besteht aus drei Komponenten, so dass die Teams optimal auf die Aufgabe vorbereitet werden. In den Inspirationsvideos berichten Gründer:innen von ihren Erfahrungen und führen mit Tipps und wichtigen Informationen in die Aufgaben ein. Die Case Study vermittelt hilfreiches Wissen zur Lösung der Aufgabe anhand von realen Beispielen aus der Wirtschaft.
Zusätzlich werden den Teams in den Aufgaben Links zu nützlichen Informationen angegeben.

AUSWERTUNG

Aufgabe 1 bis 3 können zusammen bearbeitet und gesammelt abgeben werden.

Bei Aufgabe 3 gibt es nochmal die Möglichkeit die Idee zu überdenken und zu Aufgabe 1 zurück zugehen.

Aufgabe 4 bis 9 müssen nacheinander abgegeben werden.
Es gibt keine Option zur Bearbeitung nach der Abgabe.

Die Teams können nach der Preisverleihung ihre Punkte einsehen. Sie sehen für alle 4 Aufgaben jeweils die Gesamtpunktzahl von Juror:in und **Lehrkraft**. Sie sehen jedoch nicht, wie viele Punkte Sie als **Lehrkraft** und der:die Juror:in gegeben hat.

Sie als **Lehrkraft** sehen die Bewertungen nach der zweiten Bewertungsrunde (Festlegung der Top Ten durch die Expertenjury). Sie können, wie die Teams, das Gesamtergebnis pro Aufgabe und den finalen Gesamtpunktestand über alle 4 Aufgaben einsehen.

AUFGABE 4

PREISERMITTLUNG UND FINANZPLANUNG

Die Schüler:innen haben bis jetzt eine gute Basis für ihr Unternehmen geschaffen. Aber wie lässt sich das finanzieren? Darum kümmert sich das Team in dieser Aufgabe. Eine effiziente Preisgestaltung und Finanzplanung sind grundlegend für den unternehmerischen Erfolg. Gewusst wie: Das Team recherchiert Finanzquellen, etwa Förderungen von öffentlichen Institutionen, der Sparkasse oder Crowd-Funding-Projekte. Zu ermitteln sind unter anderem die Kosten, die für Material, Technik und Personal anfallen. Aber auch Betriebskosten wie Büromiete, Fahrzeuge und Werbebudget. Darüber hinaus sollen sie kalkulieren, was ihr Produkt oder ihre Dienstleistung kosten soll. Einberechnen müssen sie z. B. Materialkosten und Stundensätze der Mitarbeitenden. Aber kaum ein Produkt ist konkurrenzlos: Welche Preise rufen Wettbewerberfirmen auf? Zu guter Letzt ergibt sich aus diesen Überlegungen die Gewinnschwelle. Wann ist der Punkt erreicht, an dem das Unternehmen Gewinne einfährt?

DIE BEWERTUNG

Die Preisermittlung und Finanzplanung wird von Ihnen als **Lehrkraft** (maximal 150 Punkte) und von einem Juror oder einer Jurorin aus der Wirtschaft (maximal 150 Punkte) bewertet. Das Team kann insgesamt 300 Punkte erreichen.

DIE BEWERTUNGSKRITERIEN

· Klarheit und Präzision der Begrifflichkeiten
· Deutliche Darstellung von Zusammenhängen
· Berücksichtigung verschiedener Kostenstellen
· Angemessene Erläuterungen
· Qualität der Prognosen
· Sicherer Umgang mit Finanzierungsquellen

TIPPS

· Die Erfahrung zeigt, dass sich viele Teams mit dieser Aufgabe besonders schwer tun. Zu begrüßen ist es, wenn die beteiligten Akteur:innen hier beratend unterstützen.

· Auf der Spielplattform finden die Teams eine Excel-Tabelle für den Finanzplan. Die Tabelle gibt vor, welche Kostenstellen benötigt werden, um eine Finanzplanung aufzustellen. So haben die Teams eine sehr gute Chance auf die volle Punktzahl.

· Nützliche Tipps und Hilfestellungen finden die Teams in der Aufgabe unter Zusatzinfos.

· Auf der Suche nach Fördermöglichkeiten sollten die Teams im Internet fündig werden. Etwa das Bundesministerium für Wirtschaft und Energie, Handels- oder Handwerkskammern oder die KfW Bank bieten gute Anlaufstellen. Auch die Sparkasse vor Ort kann sicher weiterhelfen.

AUFGABE 7

PITCH DECK

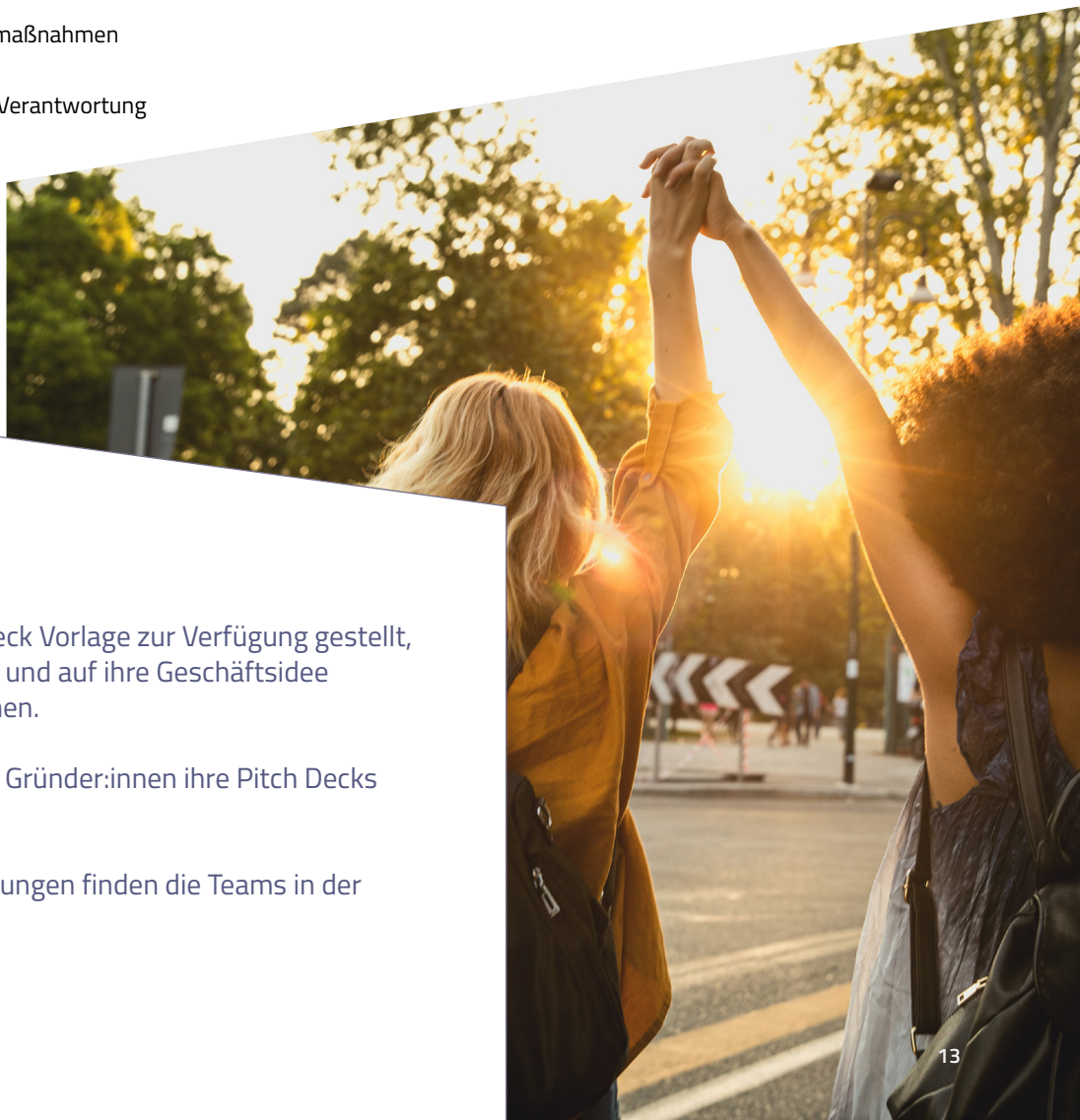
Nun geht es darum, dass das Team potenziellen Investoren, Partnern oder Kunden ihre Geschäftsidee auf eine prägnante und überzeugende Weise vorstellt. Ziel der Aufgabe ist es, ein überzeugendes Pitch Deck zu erstellen, das potenzielle Investoren anspricht und das Potenzial des Start-ups vermittelt. Dabei sollten die wichtigsten Aspekte der Geschäftsidee und des Geschäftsmodells prägnant und ansprechend präsentiert sein. Das Pitch Deck soll als professionelle Präsentation erstellt werden. Es sollte inhaltlich fundiert, visuell ansprechend und überzeugend sein. Eine Orientierung gibt den Schüler:innen die Pitch-Deck-Vorlage.

DIE BEWERTUNG

Das Pitch Deck wird von Ihnen als **Lehrkraft** (maximal 390 Punkte) und
von einem Juror oder einer Jurorin aus der Wirtschaft (maximal 390 Punkte) bewertet.
Das Team kann insgesamt 780 Punkte erreichen.

DIE BEWERTUNGSKRITERIEN

· Vollständigkeit
· Formulierung
· Inhaltliche Richtigkeit
· Visualisierung
· Sprachliche Qualität
· Defintion von Markt und Marketingmaßnahmen
· Realitätsnaher Finanzplan
· Definintion von unternehmerischer Verantwortung



TIPPS

· Den Teams wird eine Pitch Deck Vorlage zur Verfügung gestellt, die sie herunterladen können und auf ihre Geschäftsidee entsprechend anpassen können.

· Zusätzlich stellen spannende Gründer:innen ihre Pitch Decks als Beispiel zur Verfügung.

· Nützliche Tipps und Hilfestellungen finden die Teams in der Aufgabe unter Zusatzinfos.

AUFGABE 8

LIVE PITCH EVENT IN DER SCHULE

Die Vorbereitungen sind abgeschlossen. Das Unternehmen ist fast komplett aufgebaut. Jetzt kommt der Praxistest: ein Live Pitch Event in der Schule. Sie als **Lehrkraft** vereinbaren mit dem Team einen Termin für das Live Pitch Event in der Schule. Das Live Pitch Event in der Schule muss innerhalb des Zeitraums der Spielphase vom 07.01. bis 04.05.2026 stattfinden. Die Aufgabe besteht darin, dass die Teams ihre Geschäftsidee vor Ihnen als Lehrkraft präsentieren. Der Pitch ist eine kurze Präsentation, bei der die Teams ihre Idee überzeugend und ansprechend präsentieren sollen. Die Lehrkraft wird den Pitch anhand vorher festgelegter Kriterien bewerten. Der Pitch sollte maximal fünf Minuten dauern. Abschließend können sich die Teams das Feedback der Zuhörer:innen einholen. War das Team gut vorbereitet? Konnte das Team sich verständlich ausdrücken? Hat die Unternehmensidee überzeugt?
Der Pitch wird von dem Team via Handy oder Tablet aufgenommen und anschließend auf die Spielplattform hochgeladen. Die Aufnahme erleichtert den Expert:innen das Verständnis des Geschäftsmodells, ohne jedoch selbst in die Bewertung einzufließen. Zusätzlich bietet es den Teams eine gute Möglichkeit ihre Präsentationstechnik zu analysieren und zu verbessern. Im Bundesfinale kommt es auch auf eine überzeugende Performance an.

DIE BEWERTUNG

Das Live Pitch Event in der Schule wird von Ihnen als **Lehrkraft** (maximal 150 Punkte) bewertet. Das Team kann insgesamt 150 Punkte erreichen.

DIE BEWERTUNGSKRITERIEN

· Aufbau der Präsentation
· Sprachliche Darstellung
· Performance

TIPPS

· Online lassen sich viele hilfreiche Tipps finden, um eine Präsentation gut vorzubereiten. Darüber hinaus können auch Personen helfen, die beruflich häufig vor anderen präsentieren.

· Das Inspirationsvideo des Pitch Coaches Bianca Praetorius erklärt die wichtigsten Dos & Dont's.

· Der berühmte rote Faden sollte den Vortrag strukturieren, so dass sich eine sinnvolle Reihenfolge der Informationen ergibt.

· Eine Testpräsentation vor Zuhörer:innen hilft dabei, den zeitlichen Rahmen einzuschätzen und gegebenenfalls an der Körpersprache zu arbeiten.

· Nützliche Tipps und Hilfestellungen finden die Teams in der Aufgabe unter Zusatzinfos.

· Die Schüler:innen sollten unbedingt den Upload der Datei prüfen – hat alles funktioniert, lässt sich die Datei öffnen?

AUFGABE 9

DIE MANAGEMENT SUMMARY

Jetzt fügen sich alle bisherigen Einzelleistungen zu einem Bild zusammen. Die Management Summary ist der letzte Baustein eines Gründungsvorhabens. Gemeint ist damit eine sehr knappe und aussagekräftige Zusammenfassung der bisherigen Arbeitsergebnisse. Die Management Summary dient dazu, das Interesse potenzieller Investoren und anderer Interessenten zu wecken. Sie sollte knapp, aber dennoch informativ sein und einen klaren Überblick über das Geschäftskonzept geben. Eine gut geschriebene Management Summary kann dazu beitragen, das Interesse potenzieller Investoren zu wecken und sie dazu zu ermutigen, weitere Informationen zu fordern oder einen tieferen Einblick in die Geschäftsidee zu erhalten.

DIE BEWERTUNG

Die Management Summary wird von einem Juror oder einer Jurorin aus der Wirtschaft (maximal 450 Punkte) bewertet.
Das Team kann insgesamt 450 Punkte erreichen.

DIE BEWERTUNGSKRITERIEN

· Struktur
· Klarheit und Prägnanz
· Verständlichkeit
· Relevanz

TIPPS

· Das Siegerteam aus dem Wettbewerbsjahr 2022 stellt eine Management Summary als Beispiel zur Verfügung.

· Eine unbeteiligte Person die Management Summary lesen zu lassen, hilt dabei Verständnisschwierigkeiten aufzudecken.

· Nützliche Tipps und Hilfestellungen finden die Teams in der Aufgabe unter Zusatzinfos.

IMPRESSUM

Alle Angaben wurden sorgfältig ermittelt, für Vollständigkeit oder Richtigkeit kann jedoch keine Gewähr übernommen werden.

Deutscher Gründerpreis für Schüler:innen
S- Communication Services GmbH, Stuttgart

HERAUSGEBER
Deutscher Sparkassen- und Giroverband e.V., Berlin
Alle Rechte sind dem Herausgeber und der S-Com Services GmbH vorbehalten. Dieses Werk einschließlich aller seiner Teile ist urheberrechtlich geschützt. Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechtsgesetzes ist ohne Zustimmung des Verlages unzulässig und strafbar. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

REDAKTION UND KONZEPT
Projektteam Deutscher Gründerpreis für Schüler:innen
Satz und Gestaltung: Christiane Eckhardt und SHORT CUTS GmbH, Berlin

Bildmotive:
www.gettyimages.de
www.istockphoto.com
www.peter-juelich.com
Jon Lasse Schmitt

www.instagram.com/gruenderpreisfuerschueler
www.facebook.com/dgpschueler
www.youtube.com/user/dgpschueler
www.linkedin.com/company/deutscher-gruenderpreis-fuer-schuelerinnen-und-schueler

KOOPERATIONSPARTNER
Bundesministerium für Wirtschaft und Energie

FÖRDERER DES DEUTSCHEN GRÜNDERPREISES FÜR SCHÜLER:INNEN
Süddeutsche Zeitung
Versicherungen der Sparkassen