



DEUTSCHER GRÜNDER PREIS

Eine Initiative von

 **stern** |  Sparkasse

 ZDF |  PORSCHE



**MUTIG DENKEN.
KREATIV WERDEN.
ZUKUNFT GESTALTEN.**

Deutscher Gründerpreis für Schüler:innen

Alle Wettbewerbsinformationen

”

Gründerinnen und Gründer sind die ‚Macher von morgen‘. Daher wollen wir insbesondere junge Menschen frühzeitig für eine unternehmerische Selbstständigkeit begeistern.

DR. ROBERT HABECK

Bundesminister für Wirtschaft und Klimaschutz



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 bundesweit größte Existenzgründungs-Planspiel ist eine Kategorie des Deutschen Gründerpreises. Ziel der Initiatoren *stern*, Sparkassen, ZDF und Porsche ist es, das Gründungsklima im Land zu fördern und potenziellen Unternehmer:innen Mut zur Selbstständigkeit zu machen. 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 Klimaschutz den Wettbewerb. Seit 1999 haben bereits über 92.500 Schüler:innen am DGPS teilgenommen.



Durch die Teilnahme beim DGPS haben wir gelernt, dass Teamarbeit ein dynamischer Prozess ist, der jedem Einzelnen ein hohes Maß an Flexibilität und Einsatzbereitschaft abverlangt. Ist jede:r bereit, alles – auch für andere – zu geben, kann man alles erreichen.

TEAM VOLTVOYAGE
1. Platz 2022

ANMELDEPROZESS ZUM DGPS FÜR SPIELBETEILIGTE

STEP
01

SPARKASSEN

Die Sparkassen akquirieren Schulen für die Teilnahme am DGPS. Nur wenn die Sparkassen sich zur Spielrunde anmelden, können die Schulen aus dem entsprechenden Geschäftsgebiet teilnehmen. 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.

Die Anmeldung für die Sparkassen ist ab dem 31.08.23 möglich.

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.

Die Anmeldung für die Lehrkräfte ist ab dem 25.09.23 möglich.

Selbstverständlich können interessierte Lehrkräfte auch aktiv auf die für sie zuständige Sparkasse vor Ort zugehen und eine Teilnahme am DGPS erfragen! Lehrkräfte können über folgende Suchfunktion herausfinden, welche Sparkasse für sie zuständig ist: <https://www.sparkasse.de/standorte> (Die Lehrkräfte können über die Postleitzahl des Schulorts, die für sie zuständige Sparkasse ausfindig machen.)

STEP
03

SCHÜLER:INNEN

Sobald die Schüler:innen den Teilnahmecode von ihrer Lehrkraft erhalten haben, können sie sich ab 15.11.2023 zur Teilnahme auf der DGPS Webseite für den Wettbewerb registrieren.

Die Anmeldung für die Schüler:innen ist ab dem 15.11.23 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.

AUFGABENÜBERSICHT

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.



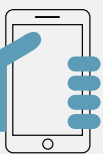
3. AUFGABENSTELLUNG:

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



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 Expertenjury die bundesweit zehn besten Teams aus. Wichtig: Es gewinnt nicht die innovativste Idee, sondern das beste Pitch Deck, das realistisch umsetzbar ist und am Markt Bestand hat. Ergänzt durch eine fundierte Management Summary.

Die Top-Ten-Teams werden im Juni zur Preisverleihung nach Hamburg eingeladen und vor großem Publikum ausgezeichnet. Das beste Team steht zudem im September bei der Verleihung des Deutschen Gründerpreises in Berlin auf der Bühne.

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

Preise

Die zehn besten Teams gewinnen Tickets für die Gründerpreis Experience - ein mehrtägiger Hackathon, bei dem an konkreten, aktuellen Herausforderungen von und mit existierenden Start-ups gearbeitet wird.

Zusätzlich:

Das erstplatzierte Team wird auf der Preisverleihung des Deutschen Gründerpreises in Berlin in der Kategorie „Schüler:innen“ ausgezeichnet.

FÜR LEHRKRÄFTE

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 Planspiel 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/portal/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
- Vernetzung mit regionalen Arbeitgebern
- 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 miteinbeziehen.

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/portal/infomaterial



AUSZEICHNUNG LEHRKRAFT DES JAHRES



Wenn Pädagogen sehen, wie die Schüler:innen sich entwickelt haben und wie positiv sie über den Wettbewerb sprechen – welche Lehrer oder welche Lehrerin würde das nicht gerne über sein oder ihr Fach hören. Der DGPS ist so, wie Lehrer:innen sich den Unterricht wünschen würden.

TOBIAS RAUE

Kaufmännische Schulen Rheine

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 in der Schule.



PROJEKTPARTNER & WIRTSCHAFTSEXPERT:INNEN

Die Projektpartner sind die Förderer des DGPS, aber auch Impulsgeber im Spielablauf, bei der Preisverleihung und im Nachgang des Spiels. Wirtschaftsexperten werden in den digitalen Sessions und Deep Dives während des Wettbewerbs eingebunden.



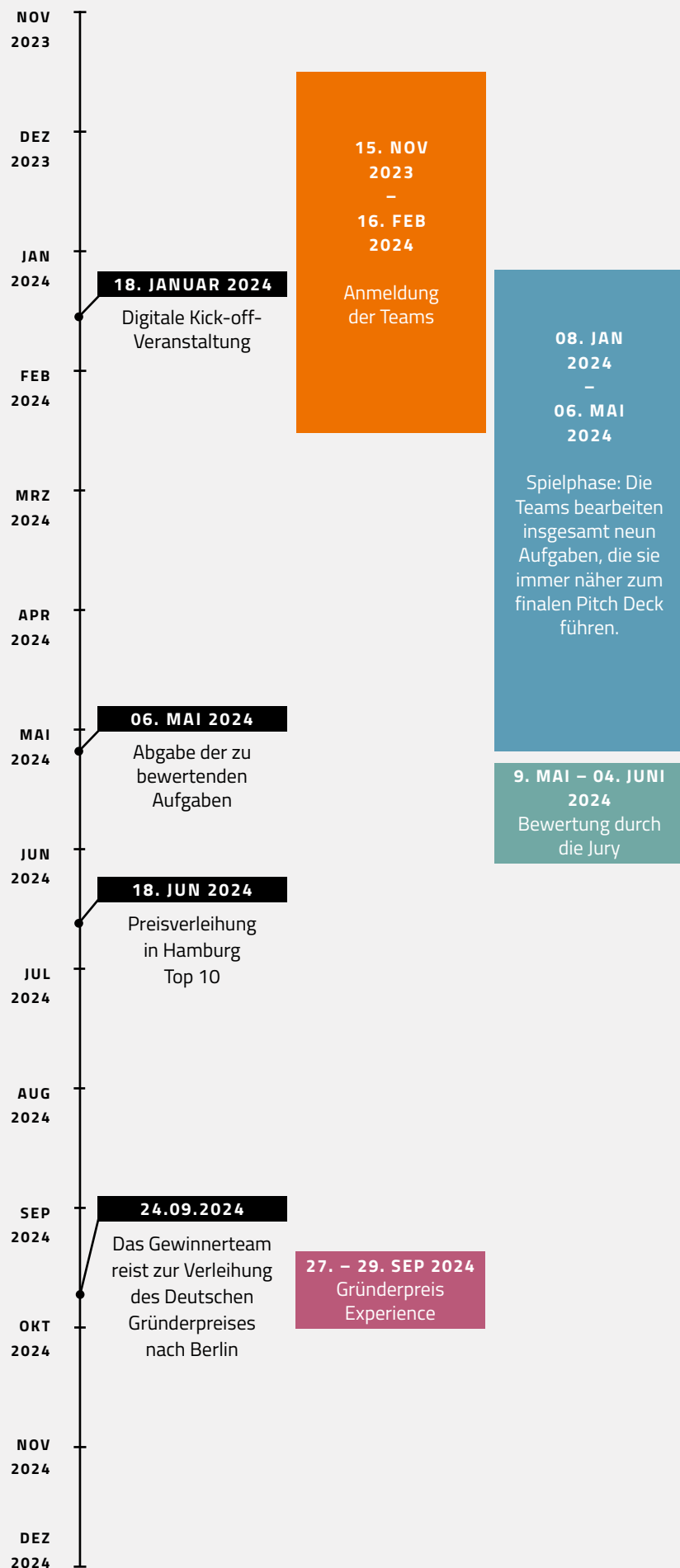
Schüler:innen-Teams



SPARKASSEN

Die Sparkassen vor Ort ermöglichen durch ihr Sponsoring 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.

SPIELRUNDE 2024



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:
Katharina Donath / Hanna Sütterlin / Christine Blesch
Gestaltung: Christiane Eckhardt

Bildmotive:
www.gettyimages.de
www.istockphoto.com
www.max-goedecke.de

www.instagram.com/gruenderpreisfuerschueler
www.facebook.com/dgpschueler
www.youtube.com/user/dgpschueler
www.linkedin.com/company/78047296/admin/feed/posts/

KOOPERATIONSPARTNER

Bundesministerium für Wirtschaft und Klimaschutz

FÖRDERER DES DEUTSCHEN GRÜNDERPREISES FÜR SCHÜLER:INNEN

Bertelsmann SE & Co. KGaA
Gruner + Jahr GmbH
Süddeutsche Zeitung
Versicherungen der Sparkassen

Team VoltVoyage (1. PLATZ 2022)

Internatsschule Schloss Hansenberg, Hessen

Die sechs Teammitglieder von VoltVoyage haben mit der „vStation“ einen universellen Fahrradstellplatz mit Ladeoption entwickelt. Mit dem „vCharger“-Adapter ist das induktive Laden für jeden E-Bike-Akku möglich. Bis zu 60 % des benötigten Stroms wird dabei durch eine integrierte Solarzelle gewonnen – klimafreundliches Laden ohne kompliziertes Equipment ist also doch möglich!



Team Exam's Easy (2. PLATZ 2022)

Freiherr-vom-Stein-Berufskolleg, Minden/ NRW

Die Exam's Easy GmbH macht ihrem Namen alle Ehre, indem sie eine App entwickelt hat, die digitale Klausuren ermöglicht. Das Thema Medienkompetenz wird so in den Schulalltag integriert und gleichzeitig verringert sich der Stress während der Klausuren: die Schüler:innen finden sich in dem gewohnten digitalen Medium entspannter zurecht als beim Schreiben auf Papier.

Team Unique Nature GmbH

John-F. - Kennedy-Schule, Esslingen/ Baden-Württemberg

Das Team Unique Nature GmbH hat eine plastikfreie und recyclebare Folie für die Agrarwirtschaft entwickelt, die die Böden nicht schädigt, sondern stattdessen wichtige Mineralien freisetzt. Das macht die Böden fruchtbarer und steigert die Erträge umweltfreundlich. In Zeiten des Klimawandels bietet die Folie den Landwirt:innen einen großen Mehrwert, da sie ebenfalls Wasser aufnehmen und UV-Strahlung abweisen kann.




Team Hundertwasser-Event-Tour UG


Luther-Melanchthon-Gymnasium,
Lutherstadt Wittenberg/Sachsen-Anhalt

Die drei Schülerinnen der Hundertwasser-Event-Tour UG haben sich dieses Alleinstellungsmerkmal zunutze gemacht und eine Geschäftsidee für Event-Touren durch ihre Schule entwickelt. Entsprechend der Einwohner:innenstruktur ihrer Stadt bieten sie verschiedene Führungen für Kindergruppen, Senior:innen und als Highlight nächtliche Erlebnistouren mit Taschenlampen an.

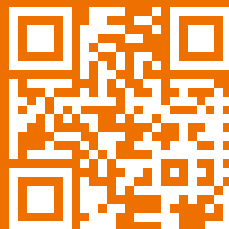


 [instagram.com/gruenderpreisfuerschueler](https://www.instagram.com/gruenderpreisfuerschueler)

 [facebook.com/dgpschueler](https://www.facebook.com/dgpschueler)

 [youtube.com/user/dgpschueler](https://www.youtube.com/user/dgpschueler)

 www.linkedin.com/company/78047296/admin/feed/posts/



Weitere Informationen unter:
dgp-schueler.de