DEUTSCHER GRÜNDER PREIS



MUTIG DENKEN. KREATIV WERDEN. ZUKUNFT GESTALTEN.

Informationen zum Wettbewerb

für Schüler:innen, Lehrkräfte und Spielbetreuer:innen

Sparkasse ZDF PORSCHE Frankfurter Allgemeine

”

Wer gründet, schreibt Zukunft –
mutig, unerschrocken, mit Tatendrang.
Jede große Idee braucht einen, der sie wagt.
Gründerinnen und Gründer machen den Unterschied.

KATHERINA REICHE
Bundesministerin für Wirtschaft und Energie



Team „Sizeable“, Spielrunde 2026

Inhalt

ÜBER DEN WETTBEWERB 04 ↘
Deutscher Gründerpreis für Schüler:innen (DGPS)

Übersicht und Teilnahmebedingungen 05 ↘

Preise 06 ↘

Spielplattform und Aufgaben 07 ↘

Akteur:innen im Wettbewerb 08 ↘

Der Anmeldeprozess für alle Spielbeteiligten 09 ↘



LEHRKRÄFTE 10 ↘
Teams erfolgreich begleiten

Aufwand und Unterstützung 11 ↘

Checkliste für die Spielrunde 12 ↘

Juror:innen-Rolle und Bewertung 13 ↘

Bewertung der einzelnen Aufgaben 14 ↘



SCHÜLER:INNEN 15 ↘
Organisation im Team



SPIELBETREUER:INNEN 16 ↘
Regionale Partner für junge Ideen

Unser Service für Sie 17 ↘

IMPRESSIONEN 18 ↘

Deutscher Gründerpreis für Schüler:innen

Aus einer Vision das eigene Ding machen, davon träumen viele junge Menschen. Ein Startup 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 und durch vielfältige Unterstützung noch erfolgreicher zu machen. Der DGPS setzt bei dem Nachwuchs an und möchte Schüler:innen frühzeitig unternehmerische Handlungskompetenz vermitteln. Seit 1999 haben bereits über 100.000 Schüler:innen am DGPS teilgenommen.

"

Der Deutsche Gründerpreis für Schüler:innen hat uns gezeigt, dass der Weg deutlich wichtiger und prägender sein kann als das Ziel, da man sowohl über Umwege zu seinem Ziel gelangt als auch den wahren Wert des Ziels oft erst nach einem herausfordernden Weg beurteilen kann.

TEAM ICEGREEN
1. Platz 2026

ÜBERSICHT

Teamwork, Kreativität und strategische Projektplanung – wer beim Wettbewerb dabei ist, lernt fürs Leben!

KOMPETENZEN FÜR DIE ZUKUNFT

- Eine eigene Geschäftsidee entwickeln
- Teamarbeit und Eigenverantwortung stärken
- Wirtschaftliche Zusammenhänge praxisnah kennenlernen
- Kreativität, Problemlösung und Präsentationsfähigkeiten trainieren
- Erfahrungen in Finanzplanung und Marketing sammeln
- Persönliche Stärken und berufliche Interessen entdecken

Ausführliche Informationen auf der Webseite ↗



Teilnahmebedingungen

- Die Teams bestehen aus 2 bis 5 Schüler:innen.
- Es können Schüler:innen ab der 9. Klasse aller weiterführenden Schulformen & Beruflichen Schulen bis 25 Jahre teilnehmen.
- Die Mitglieder eines Teams können aus unterschiedlichen Klassenstufen kommen.
- 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.

PREISE





BUNDESFINALE IN FRANKFURT AM MAIN

Die bundesweit zehn besten Teams werden zum Bundesfinale nach Frankfurt am Main eingeladen. Hier erwartet die Finalist:innen 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: Die Finalist:innen erwarten spannende Einblicke in die Welt der Wirtschaft, interaktive Workshops zum Mitmachen, viele Möglichkeiten zum Networking – und ein abwechslungsreiches Abendprogramm, das garantiert Spaß macht.

REGIONALE PREISE

Beim DGPS erhalten nicht nur die bundesweit zehn besten Teams tolle Preise. Auch die Sparkassen belohnen in einigen Verbandsgebieten die regionalen Preisträger:innen mit attraktiven Preisen.

TEILNAHMEZERTIFIKAT

Wer erfolgreich am DGPS teilnimmt, erhält ein Teilnahmezertifikat. Das Dokument ist eine hervorragende Referenz für Bewerbungsunterlagen. Das Zertifikat steht auf der Spielplattform zum Download bereit. Die Finalist:innen erhalten ein gesondertes Zertifikat, mit dem sie ihren Erfolg dokumentieren können. Die Lehrkräfte erhalten ebenfalls ein Zertifikat für ihr Engagement.

ALUMNI E.V.

Der DGPS Alumni e.V. bietet ehemaligen Teilnehmer:innen die Möglichkeit zur Vernetzung.

LEVEL FÜR LEVEL ZUR EIGENEN GESCHÄFTSIDEE

Aufgaben Von der Idee zum Pitch-Deck in neun 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 Pitch-Event in der Schule
9 Zusammenfassung: Management Summary

Spielinhalte

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.

AKTEUR:INNEN IM WETTBEWERB

Vom Klassenzimmer rein in die echte Welt!

Bestandteil des Wettbewerbs ist ein gut ausgebautes großes Netzwerk aus Initiator:innen, Lehrkräften, Spielbetreuer:innen und Wirtschaftsexpert: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.

SPIELLEITUNG

Die Spielleitung ist die zentrale Instanz für Spielinhalte, Spielablauf, Plattform und Spielbetreuung.

Sie sorgt für die zentrale Content-Bereitstellung und einen reibungslosen Ablauf.

LEHRKRÄFTE

Die Lehrkräfte sind persönliche Coaches und Sparringspartner:innen der Schüler:innen-Teams. Sie machen Mut, geben neue Impulse und helfen den Teams, motiviert dranzubleiben.

Die Lehrkraft ist gleichzeitig auch Juror:in und bewertet Finanzplanung, Pitch-Deck und Pitch-Event in der Schule.

SCHÜLER:INNEN

PROJEKTPARTNER:INNEN & WIRTSCHAFTSEXPERT:INNEN

Die Projektpartner sind die Förderer des DGPS, aber auch Impulsgeber im Spielablauf, bei der Preisverleihung und im Nachgang des Spiels. Wirtschaftsexpert:innen werden in die digitalen Veranstaltungen während des Wettbewerbs und in den Juryprozess eingebunden.

SPARKASSEN

Die teilnehmenden Sparkassen unterstützen die Arbeit der Schüler:innen. Sie stehen mit Schulen im Austausch und informieren Lehrkräfte über die Möglichkeit, die Teams beim DGPS zu begleiten. Optionale Workshops der Spielbetreuer:innen helfen nicht nur bei der Finanzplanung, sondern fördern auch den Austausch zwischen allen Akteur:innen.

DER ANMELDEPROZESS FÜR ALLE SPIELBETEILIGTEN

Anmeldung zur Spielrunde 2027 ↗

BITTE DIE TEILNAHME-BEDINGUNGEN BEACHTEN: SEITE 5 ↘

LEHRKRÄFTE



1. Die Lehrkraft registriert sich auf der DGPS-Webseite für die Spielplattform und wählt ihre Schule aus.



2. Die Lehrkraft hilft bei der Teambildung. Jedes Team besteht aus 2–5 Mitgliedern. Pro Team wird ein:e Teamsprecher:in festgelegt.



3. Die Lehrkraft teilt den Registrierungslink (optional QR-Code) mit dem:der Teamsprecher:in.

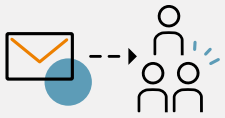
SCHÜLER:INNEN



1. Der:die Teamsprecher:in erhält den Registrierungslink (optional QR-Code) von der Lehrkraft.



2. Der:die Teamsprecher:in registriert sich auf der Spielplattform.



3. Der:die Teamsprecher:in lädt Teammitglieder per Teamlink ein. Jedes Mitlglied registriert sich einzeln.



4. Start der Spielrunde

SPARKASSEN



1. Der:die Spielbetreuer:in registriert sich auf der DGPS-Webseite für die Spielplattform.



2. Die Sparkasse bestellt im DSV Business-Shop die kostenlose Spielteilnahme.



3. Der:die Spielbetreuer:in gewinnt Lehrkräfte und begleitet diese während des Wettbewerbs.

Die Unterstützung durch eine Sparkasse ist optional.

LEHRKRÄFTE

Lehrkräfte
Teams erfolgreich begleiten

Ihre Rolle als Coach und Juror:in

Die Lehrkraft ist persönlicher Coach und Sparringspartner: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 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

LEHRKRÄFTE

Lehrkräfte
Aufwand und Unterstützung

AUFGABE UND AUFWAND

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. Sie sollte die Vorbereitung und Präsentation für das Pitch-Event in der Schule in die zeitliche Planung mit einbeziehen.

Aufgaben:

- Erläuterung der Aufgaben
- Feedback an die Teams
- Unterstützung und Motivation während des Wettbewerbs
- Bewertung der Teams (siehe S.14)

Wichtig: Gründungswissen ist keine Voraussetzung. Die Schüler:innen erarbeiten die Inhalte Schritt für Schritt und übernehmen möglichst viel Verantwortung selbst.

UNSERE UNTERSTÜTZUNG

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

- Unterstützung mit Materialien und Erklärvideos
- Verschiedene Live-Formate, wie Info-Veranstaltungen, Live-Q&As und Webinare zum Thema Finanzplanung
- Optionale Unterstützung durch eine:n Spielbetreuer:in in der regionalen Sparkasse
- Unterstützung durch Spielleitung und Projektbüro
- Im Downloadbereich auf der Spielplattform 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.

"

Kreativität entsteht dort, wo Schülerinnen und Schüler Freude an ihrer Arbeit haben, eigene Ideen entwickeln und erleben, dass ihr Tun einen konkreten Sinn hat. Im Rahmen des Deutschen Gründerpreises für Schüler:innen können sie ihre individuellen Stärken einbringen und erleben, dass schulisches Lernen einen konkreten Bezug zur Lebens- und Arbeitswelt haben kann.

MARCO NEUMANN-BOERMANS
Lehrkraft des Jahres 2026

LEHRKRÄFTE

Lehrkräfte
Checkliste für die Spielrunde

Alle aktuellen Termine auf der Webseite ↗

1 VOR SPIELSTART: REGISTRIERUNGSPHASE

Ziel: Ihre Teams sind auf der Spielplattform angemeldet und spielbereit.

- Vorstellung des Wettbewerbs im Unterricht
- Teilnahme an der Informationsveranstaltung für Lehrkräfte und Schüler:innen
- Teams bilden (2–5 Mitglieder)
- Registrierung auf der Spielplattform (optional gemeinsam) durchführen
- Erfolgreiche Registrierung prüfen: Sind alle Teams vollständig und alle Einverständnis-erklärungen hochgeladen?
- Integration der Aufgaben in den Unterricht planen

2 SPIELPHASE: BEGLEITUNG

Ziel: Alle Teams durch die neun Aufgaben begleiten und zur erfolgreichen Abgabe bringen.

- Unterstützung der regionalen Sparkasse abklären: Gibt es zusätzliche Veranstaltungen oder Angebote, die genutzt werden können?
- Angebote der regionalen Sparkasse nutzen, wenn vorhanden
- Newsbereich der Spielplattform für Neuigkeiten im Auge behalten

3 SPIELPHASE: TERMINE UND EVENTS

Ziel: Ihre Teams nutzen die zentralen Angebote und bereiten den Pitch vor.

- Teilnahme der Schüler:innen an den digitalen Workshops zur Finanzplanung sicherstellen: Termine siehe DGPS-Webseite
- Teilnahme an den digitalen Q&A-Sessions bei Bedarf sicherstellen: Termine siehe DGPS-Webseite
- Pitch-Event in der Schule planen; Durchführung nach Abgabe der Aufgaben

4 SPIELENDE: BEWERTUNG

Ziel: Alle Teams haben die Aufgaben abgeschlossen und vollständig eingereicht.

- Uploads auf der Spielplattform prüfen: Sind alle Aufgaben vollständig hochgeladen und abgeschlossen?
- Bewertung Ihrer Teams durchführen, Frist siehe DGPS-Webseite

LEHRKRÄFTE

Lehrkräfte

Juror:innen-Rolle und Bewertung

Die Teams geben ihre Antworten zu allen neun Aufgaben über die Spielplattform ab. Sie können bis zum Ende der Spielphase zwischen allen neun Aufgaben wechseln und Ergebnisse überarbeiten. Alle Aufgaben werden gemeinsam zum Ende der Spielphase abgegeben.

ERSTE BEWERTUNGSRUNDE DURCH LEHRKRAFT UND JUROR:IN AUS DER WIRTSCHAFT

Alle Teams, die bis zum Ende der Spielphase die neun Aufgaben bearbeitet und final eingereicht haben, werden juriert. Die Lehrkraft bewertet die Finanzplanung, das Pitch-Deck und das 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 diese bewertet werden. Mithilfe 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 vergeben haben.

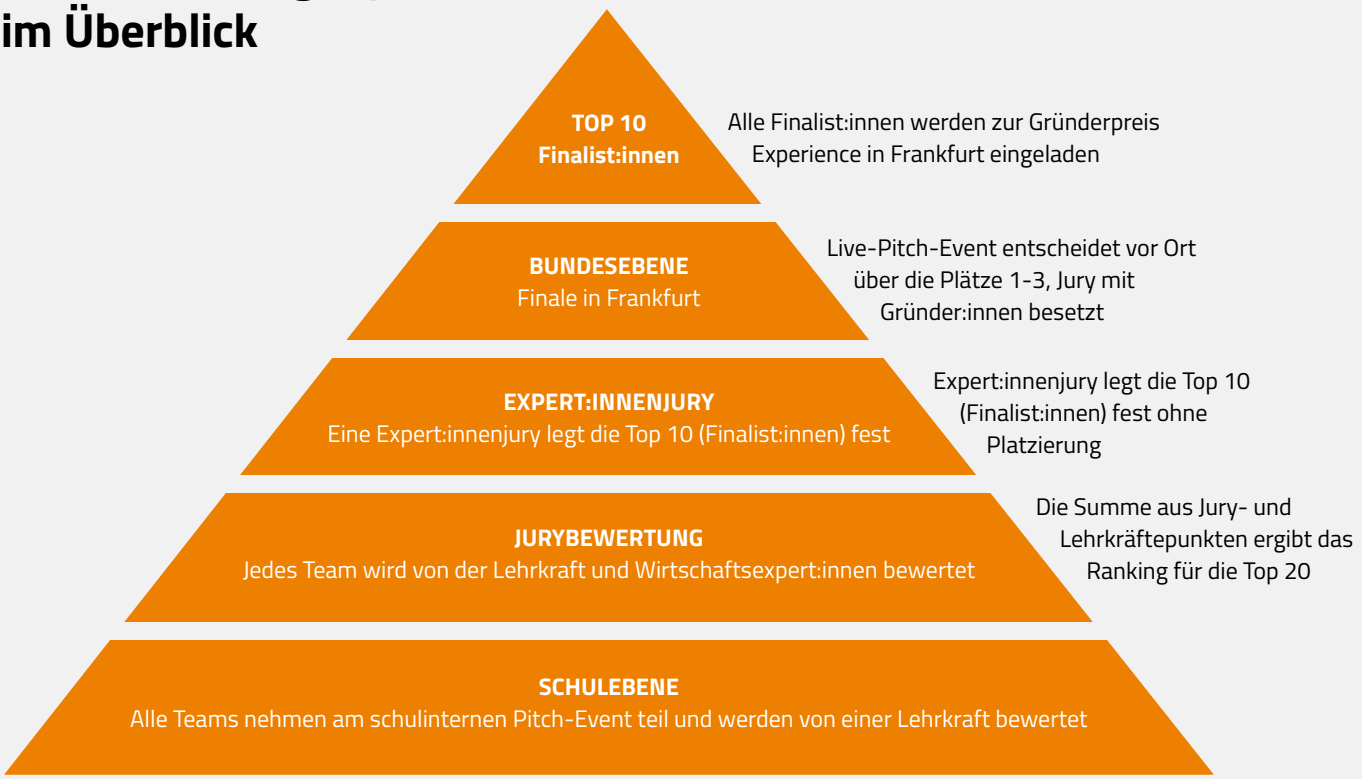
ZWEITE BEWERTUNGSRUNDE DURCH EXPERT:INNENJURY

Nachdem die Teams von der Lehrkraft und einer:em 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 Expert:innenjury erneut detailliert die inhaltliche Qualität der Aufgaben. Sie wählt die bundesweit zehn besten Teams aus – das sind unsere zehn Finalist:innen.

NACH DEM BUNDESFINALE

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

Das Bewertungssystem im Überblick



LEHRKRÄFTE

Lehrkräfte
Bewertung der einzelnen Aufgaben

Die Aufgaben 4, 7, 8 und 9 bilden die entscheidenden Meilensteine im Wettbewerb. Sie zeigen, wie überzeugend und tragfähig die Geschäftsidee ausgearbeitet wurde, und bilden daher die Grundlage für die Gesamtbewertung. Die Bewertung der Aufgaben findet komplett digital statt. Die auf der Spielplattform hinterlegten Kriterien ermöglichen eine transparente und wenig aufwendige Bewertung.

MAXIMALE PUNKTZAHL 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 Pitch-Event in der Schule	Lehrkraft	150
Aufgabe 9 Management Summary	Juror:in aus der Wirtschaft	450
Maximal zu erreichende Punktzahl pro Team		**1680**

GESELLSCHAFT FÜR PÄDAGOGIK, INFORMATION UND MEDIEN E.V. • FÜR EXEMPLARISCHE BILDUNGSMEDIEN •
Comenius EduMedia Medaille
2026



SCHÜLER:INNEN

Schüler:innen
Organisation im Team

ZEITMANAGEMENT

In der ersten Aufgabe werden die Teams aufgefordert, die Aufgaben untereinander aufzuteilen und einen Zeitplan zu erstellen. Ein gutes Zeitmanagement bietet den Teams im 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. Entscheidend ist, dass alle Aufgaben bis zum Ende der Spielphase vollständig bearbeitet und abgegeben werden.

PLANUNG

Wer verantwortet welche Teilaufgabe? Eine wichtige Frage, die die Schüler:innen bereits ab der ersten Aufgabe für sich beantworten müssen. Das Team funktioniert am besten, wenn alle ihre individuellen Stärken und Fähigkeiten gezielt einbringen können.

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 anhand praxisnaher Beispiele aus der Wirtschaft wertvolles Wissen für die Bearbeitung der Aufgaben.

Zusätzlich finden die Teams in den Aufgaben Links zu weiterführenden Informationen und Erklärvideos.

Spielbetreuer:innen
Regionale Partner für junge Ideen

Der Deutsche Gründerpreis für Schüler:innen wird von vielen regionalen Sparkassen unterstützt. Spielbetreuer:innen bringen den Wettbewerb in die Schulen, begleiten die teilnehmenden Teams und schaffen Verbindungen zwischen Schüler:innen, Lehrkräften und der regionalen Wirtschaft.



Erzgebirgssparkasse

Ihre Rolle im Wettbewerb

Spielbetreuer:innen ermöglichen jungen Menschen einen praxisnahen Zugang zu Wirtschaft, Gründung und Finanzthemen. Sie geben Orientierung, vermitteln Kontakte und würdigen das Engagement der Teams – ohne deren Ideen vorzugeben. Damit leisten sie einen Beitrag dazu, dass Schüler:innen:

- **eigene Ideen entwickeln und weiterverfolgen,**
- **wirtschaftliche Zusammenhänge besser verstehen,**
- **Feedback aus der Praxis erhalten,**
- **Mut zur Umsetzung eigener Ideen gewinnen.**

Bildung ermöglichen

Junge Menschen begleiten

Regionale Netzwerke stärken

ENGAGEMENT MIT REGIONALER WIRKUNG

Durch ihre Unterstützung stärken Sparkassen die Wirtschafts- und Finanzbildung in ihrer Region. So entstehen regionale Netzwerke, die den Austausch zwischen Schulen, Lehrkräften und jungen Menschen fördern. Damit leisten sie einen wichtigen Beitrag zur Erfüllung ihres öffentlichen Bildungsauftrags und fördern die Zukunftschancen junger Menschen.

Spielbetreuer:innen
Unser Service für Sie

Als Spielbetreuer:in erhalten Sie Unterstützung bei der Vorbereitung und Durchführung des Wettbewerbs.
Wir stellen Materialien bereit, informieren über wichtige Termine und helfen bei Fragen rund um die Spielrunde.

MATERIALIEN UND VORLAGEN

Für Ihre Arbeit stellen wir Ihnen unter anderem zur Verfügung:

- Allgemeine Infobroschüre (PDF)
- Praxisleitfaden Spielbetreuer:innen (PDF)
- PowerPoint-Vorlagen (Baukasten) für Auftakt-veranstaltungen und Preisverleihungen
- Teilnahmezertifikat für Lehrkräfte und Schüler:innen (PDF zum Download für die jeweilige Personengruppe möglich)
- Urkundenvorlagen, inkl. Word-Template als Ausfüllhilfe zum Download

www.dgp-schueler.de/infomaterial

AUFGABEN

- Schulen & Lehrkräfte gewinnen: Zur Spielrunde einladen, Kontakte pflegen und zentrale Angebote teilen.
- Teams begleiten: Fortschritt verfolgen und optional Workshops oder Events anbieten.
- Eigene Auszubildende einbinden: Als teilnehmendes Team oder bei Betreuung, Events und Kommunikation.

On Top: unser kostenloser Flyer

Die Flyer können in den Filialen ausgelegt, an Schulen verschickt und/oder bei gesponserten Schulver-anstaltungen und Praktikumsbörsen zur Berufs-orientierung verteilt werden. Sie können über den DSV-Business-Shop↗ kostenlos bestellt werden.



"

Uns […] ist es wichtig, den Unternehmergeist in die Schulen und damit möglichst früh an junge Menschen heranzutragen. Wenn sie sich spielerisch mit diesem Thema auseinandersetzen dürfen, haben sie später vielleicht den Mut, sich tatsächlich mit einer Idee selbstständig zu machen.

SVENJA KIRCHHOFF
SPIELBETREUERIN SPARKASSE AACHEN

IMPRESSIONEN



Bundesfinale Frankfurt





Gründerpreis Experience



Preisverleihung Berlin

Bleiben Sie informiert!

Aktuelles auf der DGPS-Webseite: Deutscher Gründerpreis für Schüler:innen

Support

Bei Fragen oder Anmerkungen steht das Team der DGPS-Spielleitung allen Beteiligten – Sparkassen, Lehrkräften und Schüler:innen – jederzeit zur Verfügung.

spielleitung@dgp-schueler.de



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-Communication 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.

FÖRDERER DES DEUTSCHEN GRÜNDERPREISES FÜR SCHÜLER:INNEN
Süddeutsche Zeitung
Versicherungen der Sparkassen
Fazit-Stiftung
Bundesministerium für Wirtschaft und Energie

REDAKTION UND KONZEPT
Projektteam Deutscher Gründerpreis für Schüler:innen

FOTOGRAFINNEN UND FOTOGRAFEN
Lando Haas, Jon Lasse Schmidt, Franziska Krug

SATZ UND GESTALTUNG
SHORT CUTS GmbH, Berlin

gruenderpreisfuerschueler

dgpschueler

dgpschueler

deutscher-gruenderpreis-fuer-schuelerinnen-und-schueler

Gründung in school
Deine Idee. Unsere Zukunft.