



DEUTSCHER
GRÜNDER
PREIS



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

Infobroschüre - Spielrunde 2026

Deutscher Gründerpreis für Schüler: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

Inhalt

	Seite
1. WAS IST DER DGPS?	03
Was ist neu?	04
Warum sich mitmachen lohnt!	07
2. AKTEUR:INNEN IM WETTBEWERB	08
Rollen & Aufgaben Spielbeteiligte	08
3. UNSER SERVICE	09
Leistungen & Produkte für Sparkassen	09
4. ORGANISATORISCHES	10
Termine und Anmeldung	10
Impressum	10
Anmeldeprozess	11
Support	12



Seit über 20 Jahren ist der DGPS eines der erfolgreichsten digitalen Gründungsplanspiele für Jugendliche. Die Neukonzeption des Wettbewerbs hat zum Ziel, den DGPS für Teilnehmende attraktiver zu gestalten, die Initiatoren stärker einzubinden und für Sparkassen den Nutzen zu erweitern.

1. WAS IST DER DGPS?

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 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

Was ist neu?

Fair, transparent und planbar:

- **Zentrale Finanzierung der Gebühren** für die Spielteilnahme am Wettbewerb
- **Erweiterte und vereinfachte Registrierung**
- **Integrierte Chat-Funktion** auf der Spielplattform, damit die Spielbetreuer:innen direkt mit den teilnehmenden Schüler:innen in Kontakt treten können

Die Vorteile

- Größere Attraktivität und Reichweite
- Sparkassen können entscheiden, ob sie sich aktiv einbringen möchten
- Barrierefreie Teilnahme für alle Schulen bundesweit möglich
- bessere Planbarkeit für die Budgetierung
- alle Leistungen integriert – keine Zusatzkosten

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.

Aufgabenkonzept DGPS

- Fortführung des erfolgreichen Aufgabenkonzeptes des digitalen Gründungswettbewerbs (Design Thinking, Mindset & unternehmerische Verantwortung, Pitch Deck, Management Summary etc., Vereinfachung der Aufgabe zur Finanzplanung (inkl. Excel-Vorlage).
- Die bisherigen Deep Dives werden durch begleitende Video-Formate zu den Aufgaben ersetzt. So können die Teams jederzeit auf das Wissen und die Inhalte zugreifen – flexibel und genau dann, wenn es gebraucht wird. Der Deep Dive zur Finanzplanung mit anschließender Fragerunde bleibt weiterhin bestehen.

Konkrete Spielerfahrung DGPS

Wissen vermitteln, das wirklich nützt

Alle Aufgaben überzeugen auf pädagogischer und methodischer Ebene. Veralterte Modelle wurden ersetzt (Persönlichkeitsentwicklung), komplizierte Aufgaben vereinfacht (Finanzplanung) und aufwendige, aber nicht zielführende Module ersetzt (Pitch Deck-Erstellung statt Website-Builder).

Spielplattform wird zum Herzstück

Eine automatisierte Spielumgebung erleichtert allen Beteiligten die Arbeit. Ab der Anmeldung führt die Plattform spielerisch durch alle Aufgaben – alles, was für eine erfolgreiche Projektarbeit benötigt wird, findet sich hier. Zentral vorbereitete und medial vielseitige Materialien werden asynchron ausgespielt und wirken so synergetisch.

Von der Idee zum Pitch Deck in 9 Schritten:

Die Aufgaben
wurden mit fachdi-
daktischer Unterstüt-
zung 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

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 und mehrmals teilnehmen, indem sie in jeder Spielrunde eine neue Geschäftsidee einbringen.
- Für die Teilnahme am Wettbewerb ist die Betreuung einer Lehrkraft Voraussetzung.

Jurybewertung

- Eine Doppelbewertung aus Wirtschaftsexpert:in und Lehrkraft verschlankt den Juryaufwand und erhöht die Qualität durch die Berücksichtigung von inhaltlichen und pädagogischen Aspekten.
- Die Pitch Events auf Schul- und Bundesebene gewinnen durch ihre zentrale Rolle in der Bewertung an Relevanz.

Die zentrale Spielplattform deckt das gesamte Spiel und alle Beteiligten ab.

Online
Anmeldung

Multimediale
Lerninhalte

Aufgaben-
Bearbeitung

Pitchdeck
Upload



✓ Sparkassen
Spielbetreuer:innen

✓ Landes-
Spieleiter:innen

✓ Lehrkräfte

✓ Schüler-Teams

✓ Juror:innen

- **Zentraler Kick-off-Event** online für Schüler:innen und Lehrkräfte.
- Angebot von **digitalen Workshop-Formaten** und **Live Q&A** während der Spielphase zu unterschiedlichen Schwerpunktthemen.
- **Live Pitch Event** in der Schule.
- Die **zehn Finalisten - Top 10 Teams - pitch**en bei der Preisverleihung in Frankfurt am Main live vor einer Expert:innenjury.



Finanzkompetenz erlangen geht über die reine Nutzung von Wissensangeboten hinaus.

DSGV

Warum sich mitmachen lohnt!



Sparkassen profitieren durch die Teilnahme am DGPS von:

- Kontakten zu einem Pool an engagierten Jugendlichen mit unternehmerischem Mindset;
- der Möglichkeit, ihr Institut als attraktive Employer Brand bei Deutschlands unternehmerisch denkenden Top-Talenten zu platzieren;
- Recruitingchancen, indem sie Interesse für eine Ausbildung bei der Sparkasse wecken und Schüler:innen motivieren, sich zu bewerben;
- Networking & Community-Building für die Generation Y-Z.

Förderung junger Talente

- Der Wettbewerb steht für praktisches und fächerübergreifendes Lernen. Mit der Förderung leisten Sie einen effektiven Beitrag zum praxisnahen Wirtschaftsunterricht und kommen Ihrem öffentlichen Bildungsauftrag nach.
- Die Teams lernen Wirtschaft als vielseitigen Themenbereich kennen.
- Praxisorientiertes Lernen erleichtert die Einführung in betriebswirtschaftliche Fragen und wichtige Methoden.
- Die Teilnahme fördert unternehmerisches Denken und Handeln und stärkt wichtige Soft Skills.



Nachwuchsförderung

Sie führen junge Menschen frühzeitig an das Thema Finanzbildung heran und leben die Marke Sparkasse vor. Treu nach der Kernaussage: **„Wir machen es den Menschen einfach, ihr Leben besser zu gestalten“**, zeigen Sie, dass Sie ein engagiertes Institut sind und erhöhen die Attraktivität für junge Menschen.

- Existenzgründer:innen aufbauen
- Nachwuchskund:innen gewinnen
- Reputation in jüngeren Generationen stärken

Recruiting



Der DGPS bietet eine gute Gelegenheit, mit Schüler:innen in Verbindung zu treten und die Sparkasse auch als mögliche Arbeitgeberin zu platzieren.

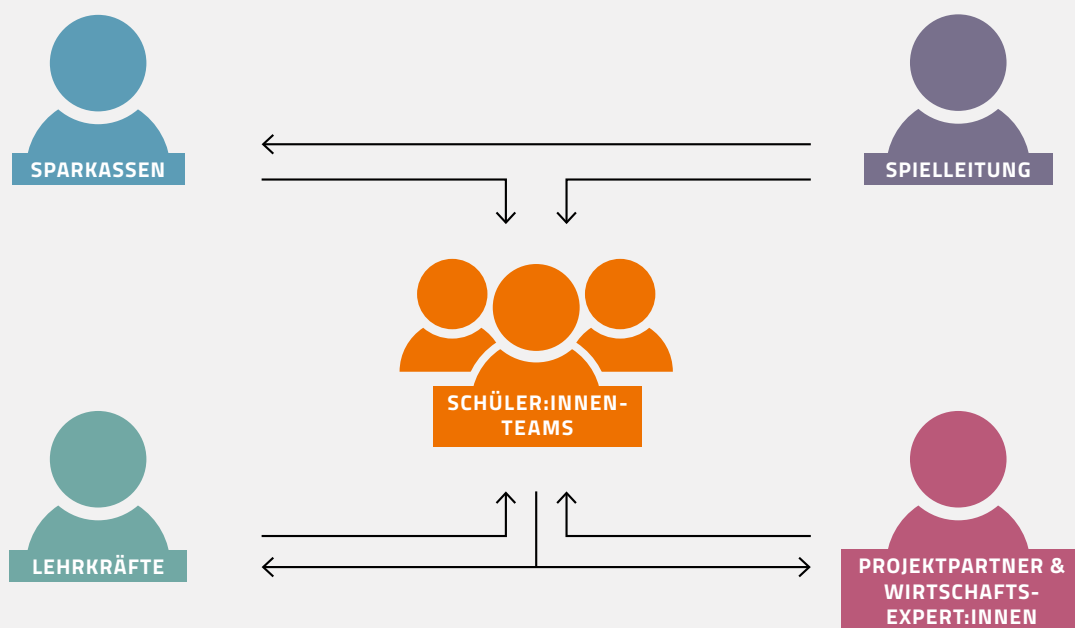


2. AKTEUR:INNEN IM WETTBEWERB

Vom Klassenzimmer rein in die echte Welt! Bestandteil des Wettbewerbs ist ein gut ausgebautes großes Netzwerk aus Initiatoren, Lehrkräften, Sparkassen-Spielbetreuer:innen und 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 Wettbewerbs zu schützen.

Rollen & Aufgaben Spielbeteiligte



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.

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:in und bewertet Finanzplanung, Pitch Deck und Live Pitch Event.

SPIELLEITUNG

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

PROJEKTPARTNER:INNEN & WIRTSCHAFTSEXPERT:INNEN

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

3. UNSER SERVICE

Leistungen & Produkte für Sparkassen

- Beitrag zur finanziellen Bildung von Jugendlichen
- Personal: Möglichkeit zum Recruiting von Azubis oder dualen Studierenden (DGPS Alumnis)
- Employer Branding – überzeugen Sie als attraktive:r Arbeitgeber:in
- Bereitstellung eines Kommunikations-Kits für die Schulakquise
- Support durch die Spielleitung
- Vorlagen und Anleitung zur Nutzung von zentralen Social-Media-Kanälen (Instagram, LinkedIn) ...

On Top: unsere kostenlose Flyerkarte zum Relaunch

FOR FREE! Einsatzmöglichkeiten:

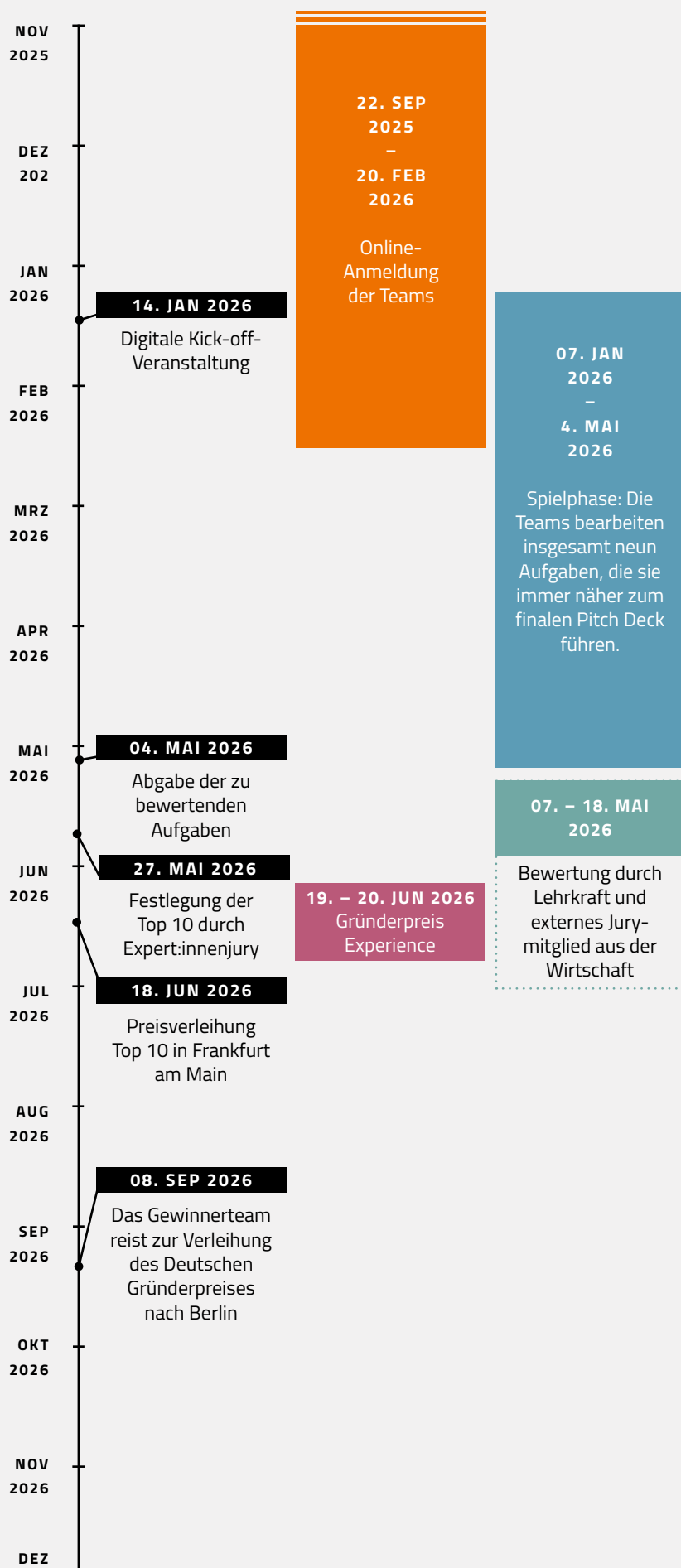
- Die Flyer können in den Filialen, an Schulen geschickt werden,
- bei gesponsorten Schulveranstaltungen und/oder,
- bei Praktikumsbörsen zur Berufsorientierung an den Schulen ausgelegt werden.



Kommunikations-Kit Inhalt:

- Broschüre für Lehrkräfte (PDF)
- allgemeine Infobroschüre (PDF)
- Leitfaden Spielbetreuer:innen (PDF)
- PowerPoint Vorlagen (Baukasten) für Auftakt und Siegerevents
- Teilnahmezertifikat für Lehrkräfte und Schüler:innen (PDF zum Download für jeweilige Personengruppe möglich)
- Urkunden Vorlagen (inkl. Wordtemplate als Ausfüllhilfe zum Download)
- Internet-Filiale: Präsentieren Sie den DGPS in Ihrer Internet-Filiale (ab Oktober Templates für Sparkassen vorgesehen) Verlinkung aufs DSV Kundenportal
- Support durch die Spielleitung während des Wettbewerbs
- mediale Präsenz in der Presse
- Webinarreihe im Herbst:
2 x Webinare für Lehrkräfte, 2 x Webinare für Sparkassen

4. ORGANISATORISCHES



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

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

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 Lehrkräfte 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 der DGPS Website für die „Spielplattform für Teams“ anmelden.

START

ANMELDUNG: So funktioniert's

- Die bundesweite **Teilnahme** wird von vielen **Sparkassen vor Ort aktiv unterstützt**.
- **Sparkassen akquirieren Schulen** (Lehrkräfte und Schüler:innen) in ihrem Geschäftsgebiet und laden zum Wettbewerb ein.
- Die Zuordnung der Lehrkräfte und Teams zum Sparkasseninstitut erfolgt über einen **Teilnahmecode**.
- Falls in einer Region keine Sparkasse aktiv am Wettbewerb teilnimmt, **können Lehrkräfte ihre Schule auch direkt über die DGPS-Website anmelden**

Support

Bei Fragen oder Anmerkungen steht Ihnen die DGPS Spielleitung von Montag bis Freitag, 09:00 bis 16:00 Uhr zur Verfügung:

E-Mail:
spielleitung@dgp-schueler.de

Tel.:
+49 711 7831 2444

Die telefonische Hotline ist erst ab Mitte November 2025 erreichbar.

Bleiben Sie informiert!

Aktuelles auf dem Portal:
Deutscher Gründerpreis für Schüler:innen
(dsv-gruppe.de)

