



DEUTSCHER
GRÜNDER
PREIS



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

Alle Wettbewerbsinformationen

Deutscher Gründerpreis für Schüler:innen

“

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



ÜBER DEN WETTBEWERB

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.

ANMELDEPROZESS ZUM DGPS FÜR SPIELBETEILIGTE



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*ihrer 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.-Plazierte), 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 erziehungsrechtigten Person notwendig.

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:



- 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. Diese 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 bundesweiten zehn Finalisten - Top 10 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 zehn Finalisten - Top 10 Teams werden im Juni zum Bundesfinale nach Frankfurt am Main 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 10 Finalisten 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.

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 kennenlernen und verstehen lernen
- Praxisnahe 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/informativ



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

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 Spiel-inhalte, 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

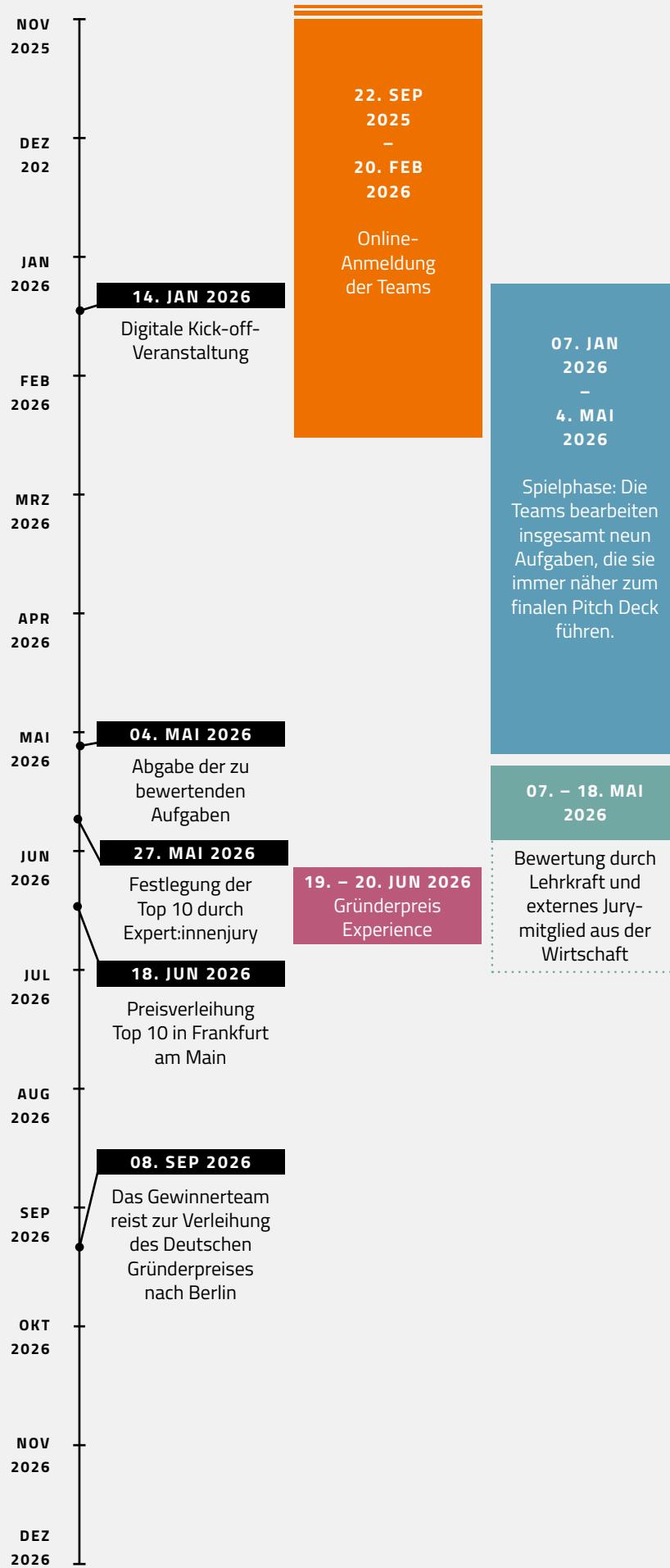
Die Projektpartner sind die Förderer des DGPS, aber auch Impulsgeber im Spielablauf, bei der Preisverleihung und im Nachgang des Spiels. Wirtschaftsexperten:innen werden in den digitalen Sessions und Deep Dives während des Wettbewerbs eingebunden.



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.

SPIELRUNDE 2026



IMPRESSUM

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/gruenderpreisfuerstueler
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

Team Intima (1. PLATZ 2025)

Berufliche Schulen Eschwege, Hessen

Intima – digitale Verhütungsaufklärung neu gedacht. Sex im Internet ist allgegenwärtig, aber sexuelle Aufklärung bleibt schwierig. Informationen zu dem nach wie vor heiklen Thema richten sich zudem häufig nur an junge Mädchen. Daher fehlt es vielen jungen Männern an Wissen, Risiko- und Verantwortungsbewusstsein. Die Aufklärungs-App des Intima-Teams könnte das ändern, sagen die Jungs von Intima.



Team LumenVita (2. PLATZ 2025)

Hans-Furler-Gymnasium, Baden-Württemberg

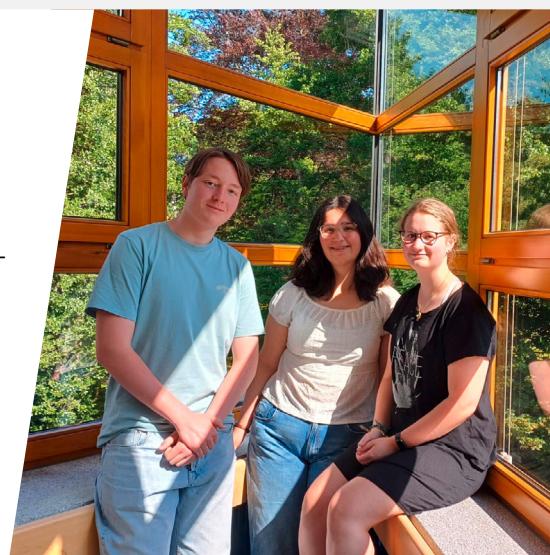
Leuchtendes Straßenbegleitgrün: LumenVita Die neue Geschäftsidee des Teams: biologische Straßenbeleuchtung. Gentechnisch veränderte Pflanzen fungieren als Lichtquelle im öffentlichen Raum, verbrauchen keinen Strom und verschönern das Stadtbild. Das Lumenvita-Team sieht energetische und ästhetische Überlegenheit von Bio-Laternen im Vergleich zu LED-Leuchten.



Team BetterPlastic (3. PLATZ 2025)

Städtisches Gymnasium Wermelskirchen, NRW

Kunststoff aus Pilz und Alge: BetterPlastic: Herkömmliche Plastikverpackungen landen meist nicht in Recycling-Kreisläufen, sondern als Mikroplastik im Meer, im Boden und in Organismen mit gravierenden ökologischen Folgen. Auch Bioplastik aus Mais oder Zucker ist teuer und nur schwer abbaubar. Die Idee: Ein Unternehmen für Biokunstsstoffe aus Algen und Pilzen.



Mehr zu den Teams und ihren Geschäftsideen: www.dgp-schueler.de/top-ten25

Support

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

E-Mail: Tel.:
spielleitung@dgp-schueler.de +49 711 7831 2444

Die telefonische Hotline ist erst ab Mitte November 2025 erreichbar.

Bleiben Sie informiert!

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

