



DEUTSCHER GRÜNDER PREIS

Eine Initiative von

 | 

 | 



DEINE IDEE DEINE ZUKUNFT

**Deutscher Gründerpreis
für Schülerinnen und Schüler 2021**

Informationen für Unternehmenspaten



Der Deutsche Gründerpreis für Schülerinnen und Schüler führt uns jedes Jahr vor Augen, wie viele kreative und wirtschaftlich sehr begabte junge Menschen wir in Deutschland haben. Unser Land braucht mutige und innovative Gründerinnen und Gründer und ich ermuntere die junge Generation, diesen Weg einzuschlagen.

PETER ALTMAIER

Bundesminister für Wirtschaft und Energie

Deutscher Gründerpreis für Schülerinnen und Schüler 2021

Aus einer Vision das eigene Ding machen, davon träumen viele junge Menschen.

Ein Start-up von der Idee bis zum Businessplan durchspielen – das können Jugendliche ab der 9. Klasse beim Deutschen Gründerpreis für Schülerinnen und Schüler*.

Hier erleben die Teilnehmer ihre eigene Gestaltungskraft und das Gefühl, etwas völlig Neues auf die Beine zu stellen. Durch den Praxisbezug des Wettbewerbs werden wirtschaftliche Kenntnisse vertieft und Softskills 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 Unternehmern Mut zur Selbstständigkeit zu machen. Der DGPS setzt bei den Machern von Morgen an und möchte Jugendlichen frühzeitig unternehmerische Handlungskompetenz vermitteln. Mit diesem Vorsatz fördert auch das Bundesministerium für Wirtschaft und Energie den Schülerwettbewerb. Seit 1999 haben bereits über 86.000 Schüler am DGPS teilgenommen.



Es macht einfach enorm viel Spaß, Berater und Partner für die Teammitglieder zu sein. Darüber hinaus ist es beeindruckend, wie sie zuerst eher schüchtern das Unternehmen kennen lernen, sich im Laufe der Zeit weiterentwickeln und dann immer sicherer und selbstbewusster werden. Die Entwicklung der jungen Menschen im Laufe des Wettbewerbs ist faszinierend. Diese einmalige Erfahrung kann nur der Deutsche Gründerpreis bieten.

HEINRICH THORWESTEN

*KAMPF Schneid- und Wickeltechnik GmbH & Co. KG
Unternehmenspatre mehrerer Top 10 Teams der vergangenen Jahre*

* Wegen der besseren Lesbarkeit wird im folgenden Text auf die Ausweisung der männlichen, weiblichen und diversen Form verzichtet und ausschließlich die männliche Bezeichnung gewählt. Gemeint sind jedoch stets alle Geschlechter.

DEINE IDEE, DEINE ZUKUNFT

Wer schon immer einmal wissen wollte, wie aus einer Idee ein erfolgreiches Start-up wird, gewinnt beim Deutscher Gründerpreis für Schülerinnen und Schüler (DGPS) 2021 spannende Einblicke in die Gründerwelt. Die Teams entwickeln aus einer fiktiven Geschäftsidee einen realitätsnahen Businessplan inklusive Marketingstrategie, Finanzplanung und Website. Innerhalb von drei Monaten erwecken die Schüler so ihre eigene Vision zum Leben.

LOS GEHT'S!

- 3 bis 6 Schüler pro Team
- Teilnahme in einem Team pro Jahr
- Ab Klasse 9
- Alle allgemein- oder berufsbildenden Schulen

Aufgabenübersicht

VON DER IDEE ZUM BUSINESSPLAN IN 9 SCHRITTEN:

AUFGABE 1 Team bilden und Unternehmensidee prüfen

AUFGABE 2 Markt auswählen und analysieren

AUFGABE 3 SWOT-Analyse & Unternehmensstrategie

AUFGABE 4 Marketing- & Vertriebsstrategie

AUFGABE 5 Preisermittlung & Finanzplanung

AUFGABE 6 Öffentlichkeitsarbeit & Website mit dem JIMDO Website-Builder

AUFGABE 7 Stärken definieren und Positionen im Unternehmen verteilen; Rechtsform

AUFGABE 8 Präsentation vor Unternehmenspatre

AUFGABE 9 Zusammenführen der Aufgaben 1 bis 8 im Businessplan

JIMDO



#Digital

Der **DGPS** ist ein digitaler Wettbewerb. Die Online-Spielplattform erlaubt allen Beteiligten flexibles Arbeiten, unabhängig von Zeit und Ort. Das Format bietet daher nicht nur eine ergänzende Methode für den regulären Unterricht, sondern kann in Zeiten von Social Distancing auch eine Brücke zur digitalen Schule bauen. Sie als Unternehmenspate können mit Ihrer Teilnahme die Schulen in Ihrer Region bei der herausfordernden Aufgabe unterstützen, auch während Homeschooling interessanten und lehrreichen Unterricht zu gestalten.

Tipps auf Social Media

Auf Social Media blickt der DGPS regelmäßig hinter die Kulissen erfolgreicher Start-ups und verrät praxiserprobte Tipps für Businessplan, Gründung & Co. Neugierig?

Instagram: [@gruenderpreisfuerschueler](#)

Facebook: [@dgpschueler](#)

Jury & Preisverleihung

Alle Teams, die im Mai die Mindestpunktzahl erreichen, werden juriert. Zwei voneinander unabhängige Juroren beurteilen die Geschäftskonzepte, vergeben Punkte und schreiben ein individuelles Feedback. Im Mai wählt eine Expertenjury die bundesweit zehn besten Teams aus. Wichtig: Es gewinnt nicht die originellste Idee, sondern der stärkste Businessplan.

Die Top 10 Teams werden zur Preisverleihung ins Verlagshaus Gruner + Jahr nach Hamburg eingeladen und vor großem Publikum ausgezeichnet. Das Gewinnerteam steht zudem bei der Verleihung des Deutschen Gründerpreises in Berlin auf der Bühne.

Tipp: Eine gute Platzierung Ihrer Teams lohnt sich für Sie – auch die Unternehmenspaten der Top 10 Teams werden zur bundesweiten Preisverleihung nach Hamburg eingeladen.

Preise

Die fünf besten Teams gewinnen Tickets für das Future Camp 2021 – ein viertägiges Persönlichkeits- und Managementtraining mit hochkarätigen Workshops der DGPS-Partner. Besonderes Highlight: Speaker aus Start-ups und Wirtschaft geben spannende Insights in ihre Arbeit und verraten wertvolle Karrieretipps. Auf die Sechst- bis Zehntplatzierten wartet ein eintägiger Zukunftsworkshop in Berlin.

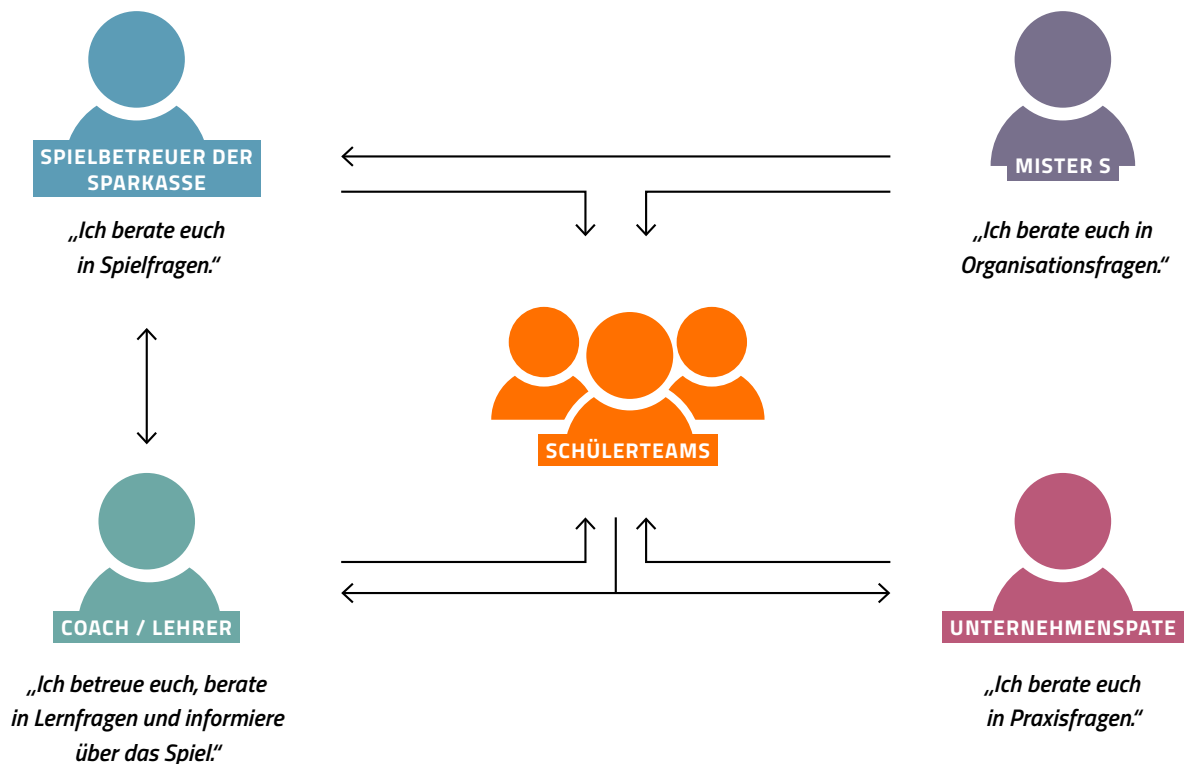
Unternehmergeist über den Wettbewerb hinaus

2013 von ehemaligen Teilnehmern gegründet, nimmt der Deutsche Gründerpreis für Schülerinnen und Schüler 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.dgp-schueler.de

UNTERSTÜTZUNG AUS DER PRAXIS

Vom Klassenzimmer rein in die echte Welt – die Praxispartner helfen dabei! Bestandteil der ersten Aufgabe ist der Aufbau eines Unterstützernetzwerks aus Coach und Unternehmenspate. Für Spielablauf und Organisationsfragen steht der virtuelle Spielleiter Mister S bereit.



SPIELBETREUER

Die Spielbetreuer der Sparkassen bilden die Schnittstelle zwischen Teams, Lehrkräften und Unternehmenspaten und stehen allen Beteiligten beratend zur Seite. Optionale Kickoff-Veranstaltungen und Workshops der Spielbetreuer helfen nicht nur bei der Bewältigung der Aufgaben, sondern fördern auch den Austausch zwischen allen Akteuren. Die Preisverleihungen der Sparkassen vor Ort können ein Highlight der gemeinsamen Spielzeit sein.

UNTERNEHMENSPATE

Unternehmenspaten geben den Jugendlichen Erfahrungen weiter, die sie in ihrem eigenen Berufsleben gesammelt haben. Im Idealfall findet das Team einen Paten in einem thematisch passenden Bereich und somit Zugang zu Branchen-Knowhow und Expertenwissen. Ziel der Kooperation ist die Vermittlung von wirtschaftlichem Denken und Tipps für verantwortungsvolle Unternehmensführung. Schüler machen sich fit für ihre berufliche Zukunft, Unternehmen lernen motivierte Talente kennen.

MISTER S

Der virtuelle Spielleiter hilft bei Fragen zur Organisation und zum Spielablauf. Hinter Mister S verbirgt sich das Projektteam des DGPS. Die Antworten gibt es per E-Mail, auf Social Media oder unter: +49 711 782-22220.



IHRE ROLLE ALS UNTERNEHMENSPATE

Am Anfang des Wettbewerbs suchen sich die Schülerteams einen Unternehmenspaten. Idealerweise stammt dieser aus einem Unternehmen oder einem Handwerksbetrieb aus der Region, das zur fiktiven Produktidee des Teams passt.

Als erfahrene Praxispartner tragen die Unternehmenspaten eine wichtige Rolle im Wettbewerb. Sie helfen den Schülerteams bei kniffligen Fragestellungen, beraten sie zur Geschäftsidee und zum Businessplan und bringen Erfahrung und Fachwissen in das Existenzgründungsplanspiel ein.



Aufgaben des Unternehmenspaten

Während des DGPS unterstützen Sie die Teams:

- Bei der Entwicklung einer geeigneten Unternehmensidee und bei der Erarbeitung der ersten Verkaufsargumente.
- Bei der Konkretisierung der Idee bis hin zur Aufstellung eines fundierten Geschäftsplans sowie der Machbarkeitsprüfung.
- Bei der Informationssuche über verschiedene alltägliche Abläufe in realen Unternehmen.

Investment

Die Anzahl der betreuten Teams sowie den zeitlichen Aufwand bestimmen Sie selbst. Im Verlauf der Spielphase können die Teams zu verschiedenen Zeiten auf Sie zukommen:

Aufgabe 1

Einladung zur (optionalen) Kickoff-Veranstaltung der örtlichen Sparkasse – eine gute Gelegenheit, alle Beteiligten des Projekts kennenzulernen und neue Kontakte aufzubauen. Alternativ zum Präsenztermin (der vertretungsweise auch von einem Kollegen aus Ihrem Haus wahrgenommen werden kann) kann der erste Kontakt auch telefonisch ablaufen – den Teams steht zur Bewertung dieser Aufgabe ein vorbereiteter Interviewleitfaden zur Verfügung.

Aufgabe 2-7

Während der Bearbeitung sind Sie erster Ansprechpartner für praktische Fragen, die die Teams telefonisch oder per Mail an Sie richten.

Aufgabe 8

Hier ist abschließend das Präsentationsgeschick der Teilnehmer gefragt – die Teams werden Ihnen ihre finalen Ausarbeitungen präsentieren und ein letztes Feedback einholen.

DARUM LOHNT ES SICH, MITZUMACHEN

Förderung junger Talente

Der Wettbewerb steht für praktisches und fächerübergreifendes Lernen. Mit der Förderung leisten Sie einen effektiven Beitrag zum praxisnahen Wirtschaftsunterricht und fördern die Bildungssparte Entrepreneurship Education in Ihrer Region.

- Die Teilnehmer lernen Wirtschaft als vielseitigen Themenbereich kennen.
- Praxisorientiertes Lernen erleichtert die Einführung in betriebswirtschaftliche Fragen und wichtige Methoden.
- Die Teilnahme fördert selbstständiges Denken und Handeln und stärkt wichtige Soft Skills.

Mitarbeiter von Morgen

Der Wettbewerb zeigt den Teilnehmern ihre Stärken auf und bietet ein spannendes Umfeld für Nachwuchskräfte mit Interesse an Wirtschaft und Finanzbildung. Als direkter Ansprechpartner prägen Sie die ersten wirtschaftlichen Erfahrungen der Schüler und bleiben nachhaltig in Erinnerung. Für Ihr Unternehmen ist es die Chance, potenzielle Mitarbeiter zu entdecken und auf Ihr Unternehmen als Arbeitgeber aufmerksam zu machen. Gleichzeitig knüpfen Sie Kontakt zur Generation Z und können wichtige Erfahrungen für Ihren Betrieb sammeln.

Mediale Präsenz

Aktive Presse- und Öffentlichkeitsarbeit rund um den Wettbewerb zahlt sich aus: Jahr für Jahr erzeugt der DGPS bundesweit eine breite positive Berichterstattung. Teilnehmende Sparkassen geben an, dass die lokale Presse in 80 Prozent der Fälle über den Wettbewerb und das Engagement der Praxispartner berichtet. Für Sie als Unternehmenspate bieten sich spannende Kommunikationsanlässe: Sie positionieren sich mit einer Teilnahme als verantwortungsvoller Bildungspartner und Vorbild für nachhaltiges, transdisziplinäres Lernen.

Netzwerk

Nutzen Sie die Möglichkeit und knüpfen Sie Kontakt zu den teilnehmenden Schulen und Sparkassen in Ihrer Region. Helfen Sie mit, dieses Netzwerk aus erfahrenen Geschäftsleuten und ambitionierten jungen Menschen weiterzuentwickeln.



Das muss man sich mal vorstellen - Schüler, die sich nach Unterricht, Hausaufgaben und Co. noch mit einem Wettbewerb beschäftigen. Freiwillig! Und auch noch mit Spaß dabei! Glaubt einem keiner. Ist aber so. Warum? Weil die Schüler durch den DGPS Dinge erfahren, die sie im Unterricht in der Regel nicht lernen. Engagement „über den Tellerrand hinaus“. Leidenschaft für die Sache. Teamwork. Die heute oft verlangte „Hands on Mentalität“ wird hier nicht nur gefordert - sie wird gefördert.

**WIR
MACHEN
MIT!**

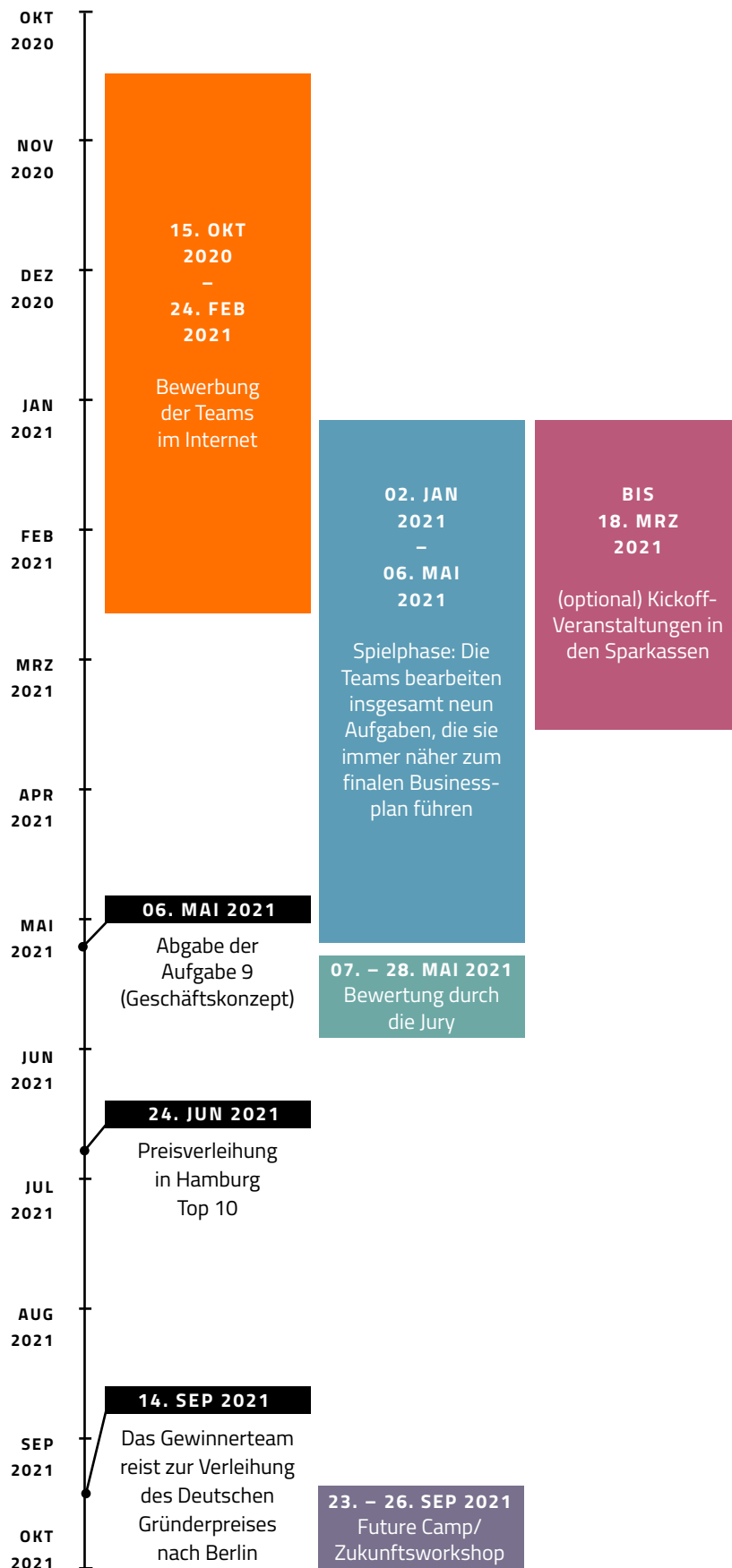
Deutscher Gründerpreis
für Schülerinnen
und Schüler

ALEXANDER KOWALSKI

Wirz & Hafner Werbeberatung GmbH

Unternehmenspate des Teams LUVAQ UG, Platz 1 2019

ZEITPLAN 2021



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

Deutscher Gründerpreis für Schülerinnen und Schüler © 2020
Deutscher Sparkassen Verlag GmbH, Stuttgart

HERAUSGEBER

Deutscher Sparkassen- und Giroverband e.V., Berlin

Alle Rechte sind dem Herausgeber und der
Deutscher Sparkassen Verlag 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
Schülerinnen und Schüler:
Christine Kadolli und Christine Blesch /
Deutscher Sparkassen Verlag GmbH
Julia Schimonek und Giulia Thomas / Projektbüro DGPS
Gestaltung: Christiane Eckhardt

Bildmotive:
www.istockphoto.com

www.facebook.com/dgpschueler
www.twitter.com/dgp_schueler
www.youtube.com/user/dgpschueler
www.instagram.com/gruenderpreisfuerschueler

KOOPERATIONSPARTNER

Bundesministerium für Wirtschaft und Energie

FÖRDERER DES DEUTSCHEN GRÜNDERPREISES

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

RÜCKBLICK SPIELRUNDE 2020

TEAM SANIC, 1. PLATZ 2020

Kaufmännische Schulen Rheine, Nordrhein-Westfalen

Die Idee: Der „Boxenstop“, eine automatisierte Desinfektionsanlage, reinigt Sicherheitswannen an Flughäfen und Museen, bekämpft damit gefährliche Infektionsherde und verhindert die Verbreitung von Viren und Bakterien.

TEAM ALL4GARDEN, 2. PLATZ 2020

Heilig-Geist-Gymnasium Würselen, Nordrhein-Westfalen

Die Idee: Unkrautbekämpfung ohne Chemikalien: Das Team All4Garden überträgt die neueste technologische Entwicklung aus der nachhaltigen Agrarwirtschaft auf einen selbstfahrenden Hightech-Roboter. Der „Garden Rover I“ identifiziert per Bilderkennung Unkräuter und zerstört sie durch einen Laserstrahl direkt an der Wurzel.

TEAM VPROTECT: 3. PLATZ 2020

Gymnasium Bayreuther Straße Wuppertal, Nordrhein-Westfalen

Die Idee: Es gelangt beim Waschen unbemerkt ins Meer, zieht Umweltgifte an und schädigt Meeresbewohner und Menschen: Mikroplastik. Das Team vProtect geht dieses Problem mit einem innovativen Waschmaschinenfilter an, der das Mikroplastik aus dem Abwasser entfernt und somit effektiv gegen die Plastikverschmutzung der Meere vorgeht.

TEAM SWITCHAIR, 7. PLATZ 2020

BBS Berufliche Schule Schölerberg Osnabrück, Niedersachsen

Die Idee: „Switchair hat das Rad neu erfunden“, so der Slogan der vier Berufsschüler. Sie haben ein Einbauteil entwickelt, das es Rollstuhlfahrern ermöglicht, die Schubrichtung zu ändern und trotzdem vorwärts zu fahren. Der Bewegungswechsel verhindert die einseitige Belastung von Muskeln im Schulter- und Brustwirbelsäulenbereich.