



# DEUTSCHER GRÜNDER PREIS

Eine Initiative von

 |  Sparkasse

 | 



# DEINE IDEE DEINE ZUKUNFT

**Deutscher Gründerpreis  
für Schüler:innen 2022**

**Informationen für Unternehmenspat:innen**



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 Schüler:innen 2022

**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 Schüler:innen.

Hier erleben die Teilnehmer:innen 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 Unternehmer:innen 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 Wettbewerb. Seit 1999 haben bereits über 89.000 Schüler:innen 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  
Unternehmensspate mehrerer Top 10 Teams der vergangenen Jahre*



# DEINE IDEE, DEINE ZUKUNFT

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

## LOS GEHT'S!

- 3 bis 6 Schüler:innen 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** Unternehmenskultur & Rechtsform

**AUFGABE 8** Präsentation vor Unternehmenspaten

**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.

## 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

LinkedIn: company/deutscher-gruenderpreis-fuer-schuelerinnen-und-schueler

## Jury & Preisverleihung

**Alle Teams**, die im Mai die Mindestpunktzahl erreichen, werden juriert. Zwei voneinander unabhängige Juror:innen 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 Unternehmenspat:innen der Top 10 Teams werden zur bundesweiten Preisverleihung nach Hamburg eingeladen.

## Preise

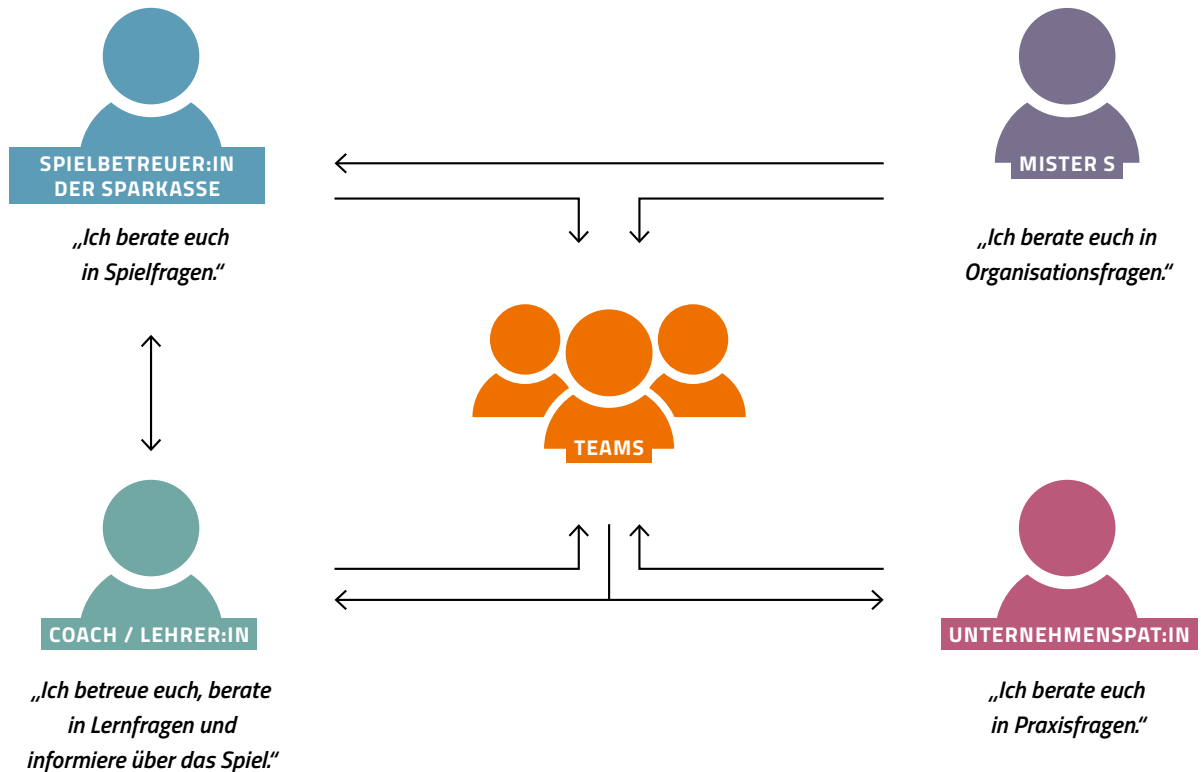
**Die fünf besten Teams** gewinnen Tickets für die Gründerpreis Experience, einem fünftägigen Hackathon in Berlin. Gemeinsam mit den Gründer:innen existierender Impact Start-ups arbeiten die Schüler:innen an unternehmerischen Lösungen für die Herausforderungen des 21. Jahrhunderts. Auf die Sechst- bis Zehntplatzierten wartet ein eintägiger Workshop im Gründerpreis Innovation Lab.

## Unternehmergeist über den Wettbewerb hinaus

**2013** von ehemaligen Teilnehmer:innen gegründet, nimmt der Deutsche Gründerpreis für Schüler:innen 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](http://www.dgps-alumni.de)*

# UNTERSTÜTZUNG AUS DER PRAXIS

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



## SPIELBETREUER:IN

**Die Spielbetreuer:innen** der Sparkassen bilden die Schnittstelle zwischen Teams, Lehrkräften und Unternehmenspat:innen und stehen allen Beteiligten beratend zur Seite. Optionale Kickoff-Veranstaltungen und Workshops der Spielbetreuer:innen 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.

## UNTERNEHMENSPAT:IN

**Unternehmenspat:innen** geben den Jugendlichen Erfahrungen weiter, die sie in ihrem eigenen Berufsleben gesammelt haben. Im Idealfall findet das Team eine Patin/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:innen 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 UNTERNEHMENSPAT:IN

**Am Anfang des Wettbewerbs** suchen sich die Teams eine:n Unternehmenspat:in. Idealerweise stammt diese:r aus einem Unternehmen oder einem Handwerksbetrieb aus der Region, das zur fiktiven Produktidee des Teams passt.

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



## Aufgaben der Unternehmenspat:innen

**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 Kolleg:innen 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 erste:r Ansprechpartner:in für praktische Fragen, die die Teams telefonisch oder per Mail an Sie richten.

### Aufgabe 8

Hier ist abschließend das Präsentationsgeschick der Teilnehmer:innen 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:innen 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:innen von Morgen

**Der Wettbewerb** zeigt den Teilnehmer:innen ihre Stärken auf und bietet ein spannendes Umfeld für Nachwuchskräfte mit Interesse an Wirtschaft und Finanzbildung. Als direkter Ansprechpartner:in prägen Sie die ersten wirtschaftlichen Erfahrungen der Schüler:innen und bleiben nachhaltig in Erinnerung. Für Ihr Unternehmen ist es die Chance, potenzielle Mitarbeiter:innen 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 Unternehmenspat:in 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!**

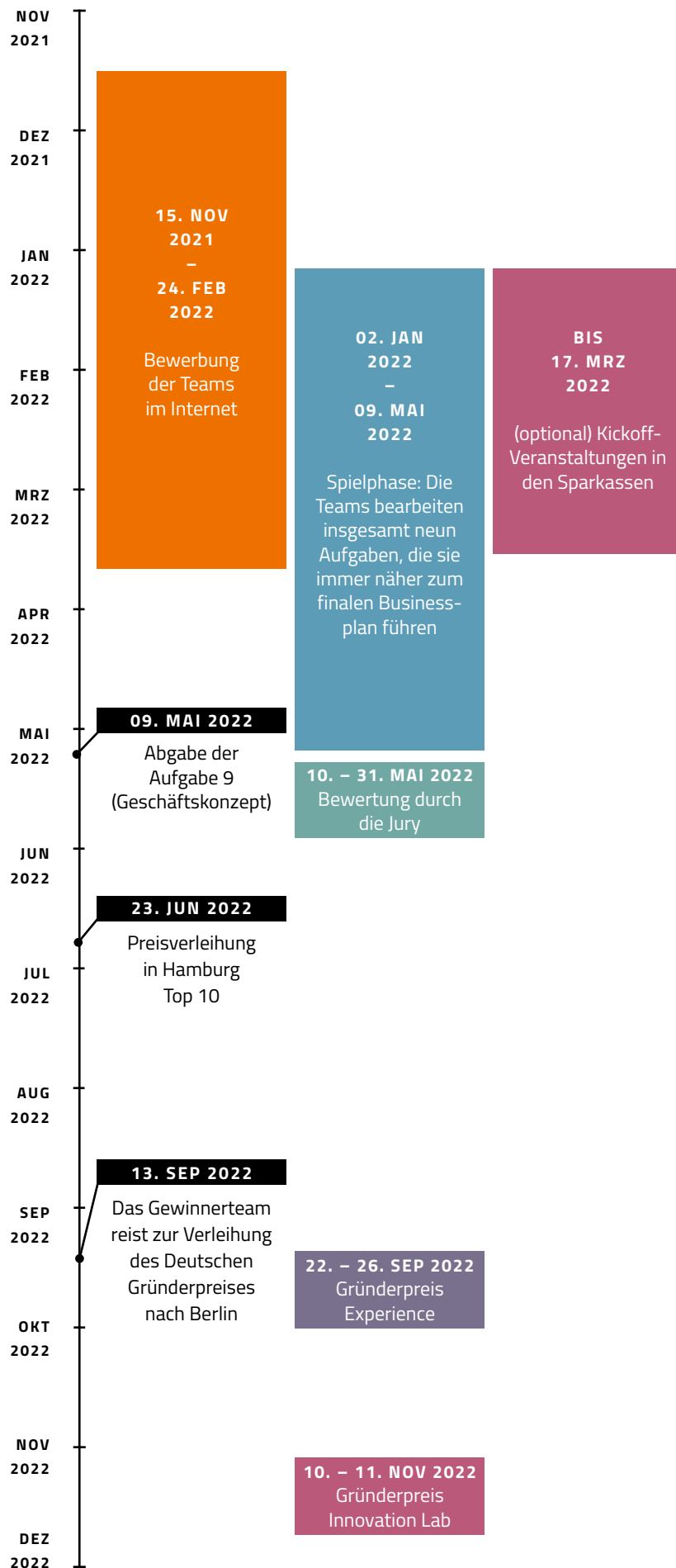
Deutscher Gründerpreis  
für Schüler:innen

**ALEXANDER KOWALSKI**

Wirz & Hafner Werbeberatung GmbH

Unternehmenspat:in des Teams LUVAQ UG, Platz 1 2019

# ZEITPLAN 2022





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

Deutscher Gründerpreis für Schüler:innen © 2021  
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 Schüler:innen:  
Christine Blesch / Deutscher Sparkassen Verlag GmbH  
Torsten Overberg und Giulia Thomas / Projektbüro DGPS  
Gestaltung: Christiane Eckhardt

Bildmotive:

*Maximilian Gödecke (Titelmotiv)*  
[www.istockphoto.com](http://www.istockphoto.com)

[www.facebook.com/dgpschueler](http://www.facebook.com/dgpschueler)  
[www.youtube.com/user/dgpschueler](http://www.youtube.com/user/dgpschueler)  
[www.instagram.com/gruenderpreisfuerschueler](http://www.instagram.com/gruenderpreisfuerschueler)  
[www.linkedin.com/deutscher-gruenderpreis-für-schüler-innen](http://www.linkedin.com/deutscher-gruenderpreis-für-schüler-innen)

## **KOOPERATIONSPARTNER**

Bundesministerium für Wirtschaft und Energie

## **FÖRDERER DES DEUTSCHEN GRÜNDERPREISES**

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

**Team Hyclean UG (1. PLATZ 2021)**

Internatsschule Schloss Hansenberg, Hessen

„Hyclean“ hat eine Seife entwickelt, die die Haut blau färbt. So wird sichtbar, an welchen Stellen noch gründlicher, mindestens 30 Sekunden lang, gewaschen werden muss, um nicht nur die blaue Farbe, sondern auch die vielen Erreger und Keime abzuwaschen, mit denen wir im täglichen Leben in Berührung kommen.



Foto: Heinrich Völkel



Foto: Heinrich Völkel

**Team Separe (2. PLATZ 2021)**

Internatsschule Schloss Hansenberg, Hessen

Mehr als die Hälfte unserer Abfälle landet in der falschen Tonne. Zur Lösung dieses Problems, haben die fünf Teammitglieder von „Separe“ einen High-Tech-Müll-eimer namens SepaCAN entwickelt, der mithilfe von Fotosensoren und einer KI erkennt, was in ihn hineingeworfen wird.

**Team Bag On Track (3. PLATZ 2021)**

Gymnasium Marienberg, Sachsen

Team „Bag On Track“ bietet einen Rucksack an, der mit wenigen Handgriffen neue, weniger, größere oder kleinere Fächer bekommt. Durch einzelne Elemente, die mit Magneten an der Rückwand befestigt werden, lässt sich ein individueller Rucksack zusammenstellen.



Foto: Marta Cominato



Foto: Privat

**Team FAST AI Movies (6. PLATZ 2021)**

Chiemgau-Gymnasium Traunstein, Bayern

Das Team „FAST AI Movies“ bietet eine innovative Dienstleistung an, bei der eine künstliche Intelligenz die Filmproduktion fast vollständig übernimmt. Die computergestützte Technologie lässt Drehbücher, Schauspieler:innen und Regisseur:innen weitgehend überflüssig werden.