

Du machst
das Spiel.

Jetzt
anmelden
und durch-
starten!



DEUTSCHER
GRÜNDER
PREIS

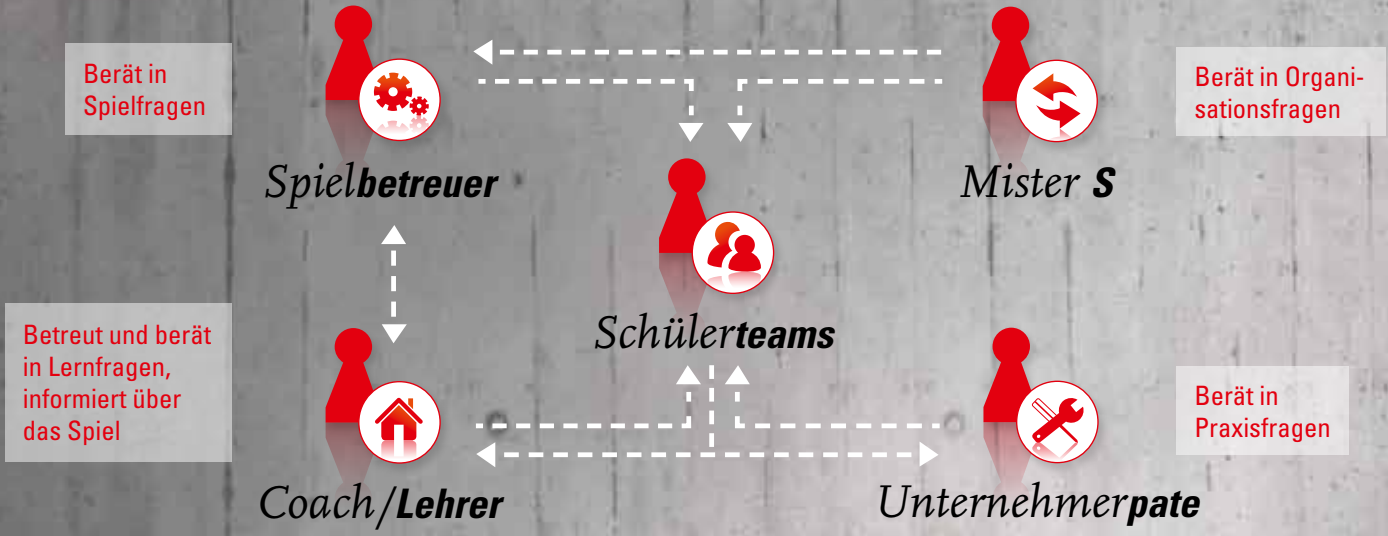
Eine Initiative von

stern | Sparkasse

EDF | PORSCHE

Deutscher Gründerpreis
für Schüler

Alle Wettbewerbsinformationen



Spiel- und Kommunikationsplattform **im Internet:**
www.dgp-schueler.de



www.facebook.com/dgpschueler

Der erste Schritt zum UNTERNEHMER

Mutig und erfinderisch, teamfähig und fokussiert – so sind die Teilnehmer des Deutschen Gründerpreises für Schüler (DGPS), dem bundesweit größten Existenzgründer-Planspiel für Jugendliche. Die Teams aus Schülern ab 16 Jahren (von allgemein- und berufsbildenden Schulen) verwandeln in dem internetbasierten Wettbewerb ihre Ideen in fiktive Unternehmenskonzepte inklusive Businessplan und Marketingstrategie. Nicht das kreativste Produkt, sondern das überzeugendste Konzept erhält am Ende die bundesweite Ehrung.

Seit 1999 haben über 60.000 Schüler am DGPS teilgenommen. Das Jugendplanspiel ergänzt die Kategorien StartUp, Aufsteiger und Lebenswerk des Deutschen Gründerpreises. Ausgerufen von *stern*, Sparkassen, ZDF und Porsche, geht dieser Preis seit 1997 an

herausragende Unternehmer in Deutschland. Ziel ist es, das Gründungsklima im Land zu fördern und potenziellen Unternehmern Mut zur Selbstständigkeit zu machen. Der Deutsche Gründerpreis für Schüler setzt mit diesem Ziel an der Basis an: bei den Gründern von morgen.

Der DGPS wird hochkarätig unterstützt: durch die Bertelsmann SE, die Gruner + Jahr AG & Co KG, die Süddeutsche Zeitung und die Versicherungen der Sparkassen. Kooperationspartner sind neben dem Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie verschiedene Kultusministerien und Bildungsinitiativen.

Eine Initiative von



Die Spielmacher

Sie sind Spielmacher und Manager zugleich. Sie entwickeln neue Produkte auf dem Papier und entwerfen erste Marketingideen. Die Schülerteams sind Dreh- und Angelpunkt des DGPS. Clevere Köpfe aus dem ganzen Bundesgebiet bewerben sich seit 1999 um die renommierte Auszeichnung.



Wichtig!

Alle Teilnehmer müssen die offizielle Anerkenniserklärung der Regeln unterzeichnen und der Verwendung der Bewerbungsdaten zustimmen. Das Dokument findet sich auf der Spielplattform für Schüler im frei zugänglichen Download-Center.

Im Schüler im frei zugänglichen Download-Center (den) zustimmen. Das Dokument findet sich auf der Spielplattform (den) zustimmen. Das Dokument findet sich auf der Spielplattform (den) zustimmen. Das Dokument findet sich auf der Spielplattform (den) zustimmen.

TEAMwork

Je drei bis sechs Jugendliche ab 16 Jahren bilden an ihrer allgemein- oder berufsbildenden Schule ein Team. Gemeinsam entwickeln sie eine Geschäftsidee, die zwar fiktiv, aber grundsätzlich realisierbar und legal ist. Anhand von neun Aufgaben, die sie online erhalten, erstellen die potenziellen Gründer ein Geschäftskonzept – von der Finanzierung über die Produktentwicklung bis hin zum Vertrieb.

Online

Auf der Internetseite www.dgp-schueler.de befindet sich auch die „Spielplattform für Schüler“. Hier finden die Teams die Aufgaben und die Antwortformulare und organisieren alle weiteren Schritte. Das Online-Tool „teamorganizer“ unterstützt die Teams mit E-Mail-Adresse, Adressbuch, Kalender und Ordnerverwaltung. Auf der Facebook-Seite www.facebook.com/dgpschueler tauschen sich die Teilnehmer untereinander sowie mit der Spielleitung aus. Alle Punktestände sowie das aktuelle Ranking sind auf der Webseite einsehbar.

Hilfe **VON** außen

Unterstützt werden die Schüler dabei entweder von ihrem Spielbetreuer der örtlichen Sparkasse oder Mister S, dem virtuellen Spielleiter. Zudem suchen sich die Teams eigenständig einen Coach – etwa einen Lehrer oder Student – sowie einen Unternehmerpaten aus der Wirtschaft. Beide beraten die Schüler bei ihren Aufgaben und geben Hinweise aus ihrer praktischen Erfahrung. Alle Beteiligten bestätigen schriftlich die Vertraulichkeit der Daten, um die Ideen der jungen Entwickler sowie die Inhalte des Planspiels zu schützen.



Statement!

**Siegerteam 2013: InnoWrite
vom Silverberg Gymnasium in Bedburg.**

„Aus dem Wettbewerb ziehen wir viele positive Erfahrungen für das kommende Berufsleben und die Erkenntnis: Eine Firmengründung lässt sich nicht aus dem Handgelenk schütteln. Der gute Teamegeist war besonders wichtig, um komplexe Aufgaben schnell und effektiv lösen zu können. Die kompetente Beratung unserer engagierten Lehrerin war unverzichtbar.“

Die Sieger

Nach der etwa viermonatigen Spielphase kommen alle Teams, die die Mindestpunktzahl erreichen (diese kann erst nach Spielende festgelegt werden), in die Juryrunde. Zwei voneinander unabhängige Juroren beurteilen die Geschäftskonzepte und vergeben Punkte. Außerdem schreibt der Erstjuror ein individuelles Feedback an das Team. In der abschließenden Jury-sitzung werden dann die bundesweit zehn besten Businesspläne ausgewählt. Diese werden im Rahmen

der bundesweiten Siegerehrung in Hamburg ausgezeichnet. Das Gewinnerteam steht zudem bei der Verleihung des Deutschen Gründerpreises in Berlin auf der Bühne. Die besten fünf Teams machen sich beim viertägigen „Future Camp“ im Herbst mit Workshops und Trainings fit für die Herausforderungen der Zukunft. Auf die Sechst- bis Zehntplatzierten warten attraktive Praktikumsplätze bei Unternehmen, die mit dem Gründerpreis ausgezeichnet wurden.



Die HELFER am Spielfeldrand

So viel Zeit! muss sein!

Ein Arbeitsaufwand von rund zehn Tagen genügt für die Teams bereits, um ein Projekt fertigzustellen. Mit durchschnittlich einer Schulstunde pro Woche kann ein Lehrer seine Schüler erfolgreich unterstützen. Das funktioniert selbst bei der auf acht Jahre verkürzten Gymnasialzeit. Ein außerschulischer Coach sollte ebenfalls eine Stunde pro Arbeitswoche für die Beratung der Schüler einplanen.



Schüler für Wirtschaft zu begeistern, kann ganz einfach sein – vor allem, wenn sie selbst entscheiden, welches Ziel sie verfolgen. Mit den Aufgaben des DGPS-Planspiels entwickeln die Schüler wie von selbst Eigeninitiative, Teamfähigkeit und Kreativität. Freiwillig nehmen sie Mehraufwand in Kauf und spornen sich gemeinsam zu Hochleistungen an. Der Lehrer oder Coach wird durch die enge Zusammenarbeit schnell zu einem festen Teil des Teams. Diskussionen finden auf Augenhöhe statt.

Warum mitmachen?

Der Lehrer, der oftmals den Anstoß zur Teilnahme am DGPS gibt, kann, muss aber nicht zum Coach der Truppe werden. Auch ein Student oder ein anderer Ansprechpartner kann das Team unterstützen. Aber es gibt gute Gründe für den gemeinsamen Einsatz in der Schule:

- Die Aufgaben sind an die Lehrpläne der Bundesländer angepasst, sodass sich eine Teilnahme in der Regel gut in den Unterricht integrieren lässt.

Hilfe ONLINE

Hilfe finden die Pädagogen im Infobereich für Lehrer auf www.dgp-schueler.de. Hierfür brauchen die Lehrer allerdings Zugangsdaten, die sie bekommen, wenn sie die Vertraulichkeitserklärung für Lehrer an die Spielleitung faxen. Diesen Vordruck findet man im frei zugänglichen Download-Center auf der Webseite unter „Informationen für Lehrer“.

Praxisorientierte Tipps und Materialien für den Unterricht geben den Jugendlichen die Grundlage, ihr Unternehmenskonzept zu entwickeln. Fragen zu Organisation und Spielverlauf beantwortet der Spielbetreuer der Sparkassen oder Mister S, der virtuelle Spielleiter.

Wichtig!

Alle Coachs, Lehrer und Unternehmerparten müssen eine Vertraulichkeitserklärung unterschreiben, um die Ideen der Teilnehmer und die Inhalte des Planspiels zu schützen. Das Dokument findet sich ebenfalls im frei zugänglichen Download-Center auf der Webseite.



Statement!

Monika Linden, Lehrerin des Siegerteams 2013 InnoWrite vom Silverberg Gymnasium in Bedburg, nimmt seit elf Jahren mit jeweils bis zu sechs Teams am Deutschen Gründerpreis für Schüler teil – meist als Unterrichtsprojekt im Leistungskurs Sozialwissenschaften.

„Die Schüler haben die Möglichkeit, mit einer selbstgewählten Idee betriebswirtschaftliches Wissen zu erwerben, Chancen und Probleme des Projektmanagements zu erleben, ihre vielfältigen Talente einzubringen und die Methoden der Sozialwissenschaften in die Praxis umzusetzen.“

- Dies gelingt auch fächerübergreifend, zum Beispiel in Wirtschaft, Politik oder Mathematik.
- In einigen Bundesländern kann die Teilnahme zudem als besondere Lernleistung ins Abiturzeugnis eingehen. Einen Überblick über die Anbindung des DGPS an die jeweiligen Lehrpläne gibt es auf der Webseite unter „Informationen für Lehrer“: www.dgp-schueler.de/toplevel/fr_integration_in_unterricht.html

Doch nicht nur Gymnasiasten und Berufsschüler sind eingeladen, sich als fiktive Unternehmer zu

versuchen. Auch Schüler aus zehnten Klassen von Haupt-, Real- oder Gesamtschulen entwickeln immer wieder erfolgreiche Geschäftskonzepte.

Das ist zu tun

Die Hauptaufgaben von Lehrer oder Coach liegen darin, die Teams zu beraten, Fragen zu beantworten, Impulse zu neuen Denkrichtungen zu geben, Konflikte zu moderieren und Vorhaben kritisch zu prüfen. Sie sollten darauf achten, dass die Schüler die Antwortformulare zu den Aufgaben vollständig ausfüllen und pünktlich abgeben, damit keine wichtigen Punkte verloren gehen.




Mit den

PROFIS

ans Ziel

Wichtige Erfahrungen aus dem Arbeitsalltag bringt der Unternehmerpate in die Teams. Für Spielablauf und Organisationsfragen stehen die Spielbetreuer und der virtuelle Spielleiter Mister S bereit.

UnternehmerPATE


Direkt aus der Praxis: Der Unternehmerpate ist die Instanz, an der sich die Geschäftskonzepte messen lassen müssen. Ist das Produkt umsetzbar? Wie sehen die Marktbedingungen aus? Welche Fehler lassen sich vermeiden? Konstruktive Tipps helfen den Jugendlichen, ihr Konzept realitätsnah zu planen. So lassen sich die Aufgaben bis zur Abgabe erfolgreich bearbeiten. 

Unternehmerpaten geben den Jugendlichen Erfahrungen weiter, die sie in ihrem Berufsleben gesammelt haben. Sie vermitteln wirtschaftliches Denken und geben Tipps für verantwortungsvolle Personalführung. Die Schüler machen sich fit für ihre berufliche Zukunft – Unternehmen sichern den Kontakt zu motivierten Nachwuchskräften. Zeitgleich positionieren sie sich als Förderer der beruflichen Bildung von Jugendlichen. Auch die betriebsinternen Auszubildenden können – ebenso wie die Auszubildenden einer Sparkasse – ein Team bilden und am Planspiel teilnehmen, wenn sie dieselbe Schule besuchen.

SPIELbetreuer

Die Spielbetreuer der Sparkassen stehen den Teams, Lehrern und Unternehmerpaten beratend zur Seite. In den Räumen der Sparkasse finden die optionale Kickoff-Veranstaltung und eventuelle Meetings oder Workshops statt. Gibt es Fragen zum Ablauf oder den Aufgaben, hilft der Spielbetreuer.

Mister S

Der virtuelle Spielleiter hilft den Beteiligten bei Fragen zur Organisation. Hinter Mister S verbirgt sich das Projektteam des DGPS. Die Antworten gibt es per E-Mail, auf Facebook oder unter der Hotline: +49 711 782-2220 

**02. Januar 2014
bis 11. März 2014**

Lösung der ersten
beiden Aufgaben

**Mitte Oktober 2013
bis 14. Februar 2014**

Bewerbung der Teams
im Internet

bis 12. März 2014

Kickoff-Veranstaltung
in den Sparkassen

**Und so
läuft's ab**



**02. Januar 2014
bis 15. Mai 2014**

Spielphase: Die Teams finden auf der Spielplattform neun Aufgaben vor, die sie fristgerecht bearbeiten.

15. Mai 2014
Abgabe

bis 05. Juni 2014
Bewertung durch die Jury

02. Juli 2014
Bundesweite Siegerehrung
in Hamburg – für die
besten zehn Teams

im September 2014
Das Gewinnerteam reist zur
Verleihung des Deutschen
Gründerpreises nach Berlin.

**25.– 28.
September 2014**
**Future Camp –
für die besten
fünf Teams**

ImPRESSUM

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

Deutscher Gründerpreis für Schüler © 2013
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:
Patricia Korrell, Projektbüro Deutscher Gründerpreis für Schüler,
Christine Kadolli, Deutscher Sparkassen Verlag GmbH
Mann beißt Hund – Agentur für Kommunikation GmbH, Hamburg

Fotograf:

Titel + Innen: Thomas Weccard
www.thomas-weccard.de

Gestaltung:

7Stars NewMedia – Werbeagentur, Leinfelden-Echterdingen
Nicole Zeyda (Leitung), Oliver Ziegler

Printed in Germany
1. Auflage 08/2013

310 890 401

Mit Formulierungen wie »Schüler«, »Lehrer« oder »Teilnehmer« meinen wir immer auch »Schülerinnen«, »Lehrerinnen« und »Teilnehmerinnen«. Wir haben uns aus Gründen der Lesbarkeit für diese einfachere Schreibweise entschieden.

 www.facebook.com/dgpschueler

Kooperationspartner:

Bundesministerium für Wirtschaft und Technologie

Förderer des Deutschen Gründerpreises:

Bertelsmann SE
Gruner + Jahr AG & Co KG
Süddeutsche Zeitung
Versicherungen der Sparkassen

Weitere Informationen zu
Planspiel und Anmeldung unter:
www.dgp-schueler.de



Gütesiegel

Der Deutsche Gründerpreis für Schüler qualifiziert Jugendliche nachhaltig für die Zukunft. Die Gesellschaft für Pädagogik und Information e.V. (GPI) hat das Online-Planspiel bereits mehrfach mit dem Comenius-EduMedia-Siegel ausgezeichnet. In ihrer Beurteilung hob sie hervor, dass der Wettbewerb die Jugendlichen in ihrer Teamfähigkeit, ihrem Projektmanagement und ihrer Kreativität stärke und sie auf die Anforderungen der Wirtschaft vorbereite.



Hier gibt ES

MEHR Informationen >

UND unter www.dgp-schueler.de

