

Deutscher Gründerpreis für Schüler 2020

Das Existenzgründer-Planspiel für Schüler startet in die neue
Runde – Sparkasse Westerwald-Sieg unterstützt 9 Schülerteams



Während des Kick Off stellten die Schülerteams der BBS Montabaur ihre Existenzgründungsideen vor.

Anfang Januar begann die neue Spielrunde des Wettbewerbs Deutscher Gründerpreis für Schüler. Dort gilt es, in Teams ein fiktives

Unternehmen zu gründen und ein überzeugendes Geschäftskonzept zu präsentieren. Das Ziel der Initiatoren *stern*, Sparkassen, ZDF und Porsche ist es, jungen Menschen frühzeitig Mut zur Selbständigkeit zu machen. Unter diesem Vorsatz fördert auch das Bundesministerium für Wirtschaft und Energie den Schülerwettbewerb.

Mehr als 83.000 Jugendliche ab 16 Jahren haben seit 1999 am Deutschen Gründerpreis für Schüler teilgenommen. Die Teams der allgemein- oder berufsbildenden Schulen verwandeln in dem internetbasierten Wettbewerb ihre Ideen in fiktive Unternehmenskonzepte inklusive Businessplan und Marketingstrategie. Deutschlands größtes Existenzgründer-Planspiel ist neben den Kategorien StartUp, Aufsteiger und Lebenswerk eine Kategorie 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 Selbständigkeit zu machen.

Unterstützt von der Sparkasse Westerwald-Sieg auf regionaler Ebene gehen in diesem Jahr 9 Schülerteams des beruflichen Gymnasiums Montabaur an den Start. Während der Auftaktveranstaltung im Filmsaal der berufsbildenden Schule Montabaur wurden die Schülerinnen und Schüler von Kundenberaterin Bianca Speier, Unternehmenskundenberater Christof Quernes der Spielbetreuerin Sibylle Hölzemann-Gösel (alle Sparkasse Westerwald-Sieg) mit den wichtigsten Daten und Fakten versorgt. Christof Quernes bot den Schülern an, sein Know How in der Gründungsfinanzierung während des Wettbewerbs und darüber hinaus an sie weiterzugeben. Organisiert werden die Teams von ihren Kurslehrern Daniel Rath und Eberhard Kirchner.

Die Teams stellten vielversprechende Ideen zur Unternehmensgründung vor. Systeme zur Haustierreinigung, neue Rohstoffe als Zusatz zur Papierherstellung, Sicherheit bei der Gebäudereinigung und Möglichkeiten zur Speicherung erneuerbarer Energien sind nur einige Beispiele dessen, was nachhaltig geführte Firmen auszeichnet. Die interessanten Details werden nach der Wettbewerbsphase im Juni während der Siegerehrung verraten.

In der viermonatigen Spielphase von Januar bis Mai haben die Schülerteams Zeit, ihre fiktive Geschäftsidee zu entwickeln. Anhand von neun Aufgaben

konzipieren die Unternehmerinnen und Unternehmer von morgen ihren Geschäftsplan – inklusive Produktentwicklung, Vertriebs- und Marketingstrategie. Am Ende zählen vor allem der überzeugendste Geschäftsplan und ein kreatives Produkt.

Die Aufgaben sind an die Lehrpläne der Bundesländer angepasst und lassen sich in den Unterricht, beispielsweise der Fächer Wirtschaft, Politik und Mathematik, einbinden.

Zuständig für Fragen zu dieser Pressemitteilung:

Sibylle Hölzemann-Gösel, Kommunikation / Planspiel-Betreuerin

sibylle-hoelzemann-goesel@skwws.de, 02661/620-2217.

www.dgp-schueler.de

www.facebook.com/dgpschueler

https://twitter.com/dgp_schueler