

Wettbewerbe

[Beachmanager](#)

Das Wirtschaftsplanspiel vermittelt ökonomische Zusammenhänge und bietet zugleich praktische Bausteine zur Berufsorientierung.

Teilnahme: Jahrgangsstufe 8 bis 10.

[Berliner Klima Schulen](#)

Ob Video, Plakat, Buch oder Theaterstück: Im Fokus stehen schulische Projekte zum Thema Klimaschutz sowie die Anpassung an die Folgen des Klimawandels.

Teilnahme: Alle Berliner allgemeinbildenden und berufsbildenden Schulen.

[B@S videochallenge](#)

Aufgabe des Wettbewerbs ist die Analyse der Ursachen für unternehmerischen Erfolg und die anschließende Präsentation der Ergebnisse in vierminütigen Videos.

Teilnahme: Schülerinnen und Schüler zwischen 14 und 20 Jahren.

[Chemkids](#)

Chemkids wendet sich an alle, die Spaß am Experimentieren haben, ihre Umwelt erkunden wollen, oder einfach wissen wollen, wo „Chemie drinsteckt“.

Teilnahme: Jahrgangsstufe 4 bis 8.

[Der Deutsche Schulpreis](#)

Bei der Entscheidung über die Preisträger werden Qualitätsbereiche wie Leistung, Unterrichtsqualität, Verantwortung, oder Schulklima bewertet.

Teilnahme: Allgemeinbildende und berufliche Schulen.

[Deutscher Gründerpreis](#)

Teilnehmende verwandeln in dem internetbasierten Wettbewerb ihre Ideen in fiktive Unternehmenskonzepte inklusive Businessplan und Marketingstrategie.

Teilnahme: Ab Jahrgangsstufe 9.

[Europäischer Wettbewerb](#)

Beim Europäischen Wettbewerb geht es um eine eigenständige und kreative Auseinandersetzung mit europäischen Themen.

Teilnahme: Ab der Grundschule.

[Informatik-Biber - Informatik für alle](#)

Der **Informatik-Biber** ist ein Schülerwettbewerb im Bereich Informatik der Bundesweiten Informatikwettbewerbe (BWINF). Dabei entdecken die Teilnehmenden Faszination und Relevanz informatischer Methoden, ohne dass sie Vorkenntnisse in diesem Bereich haben müssen.

Teilnahme: Jahrgangsstufe 3 bis 13.

[Internationale Biologie-Olympiade](#)

Der Wettbewerb fördert begabte junge Menschen, die sich für biologische und ökologische Problem- und Fragestellungen interessieren.

Teilnahme: Ab Sekundarstufe II.

[Internationale Chemie-Olympiade](#)

Bei dieser Olympiade messen Jugendliche ihre Leistungen bei der Bearbeitung theoretischer und experimenteller Aufgaben aus dem Bereich der Chemie.

Teilnahme: Bis einschließlich Jahrgangsstufe 13.

[Jugend forscht](#)

„Jugend forscht“ fördert besondere Leistungen und Begabungen in Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik.

Teilnahme: Ab Jahrgangsstufe 4 bis zum Alter von 21 Jahren.

[Jugend gründet](#)

Zu dem zweistufigen Online-Wettbewerb gehören eine Ideenfindungs- und Businessplanphase sowie ein Unternehmensplanspiel.

Teilnahme: Ab Jahrgangsstufe 10.

[Jugend testet](#)

Jugendliche testen selbst ausgesuchte Produkte und Dienstleistungen. Gesucht sind eine kreative Idee, ein gutes Testverfahren und eine interessante Präsentation der Ergebnisse.

Teilnahme: Schülerinnen und Schüler zwischen 12 und 19 Jahren.

[JUNIOR - Schüler erleben Wirtschaft](#)

Die Junior-Programme bieten die Möglichkeit, ein eigenes Schülerunternehmen zu gründen und auch im Wettbewerb um den Titel „Bestes Unternehmen“ anzutreten.

Teilnahme: Ab Sekundarstufe I.

[Planspiel Börse](#)

Bei dem Online-Wettbewerb bekommen Teilnehmende ein virtuelles Kapital zur Verfügung gestellt, das sie vermehren sollen.

Teilnahme: Schülerinnen und Schüler zwischen 14 und 19 Jahren.

[PLuS e.V.](#)

Jährlich vergibt der Förderverein „Praktisches Lernen und Schule e.V. einen Preis für Projekte, die den Lebensbezug des schulischen Lernens stärken.

Teilnahme: Ab der Grundschule.

[SCHOOLGAMES](#)

Brettspiele veranschaulichen wirtschaftliche Zusammenhänge am Beispiel echter Unternehmen, auch Unterrichtsmaterialien und Jobprofile gehören zum Angebot.

Teilnahme: Ab Jahrgangsstufe 5.

[SCHULBANKER](#)

Bei SCHULBANKER erleben Jugendliche, wie Marktwirtschaft und Wettbewerb funktionieren. Sie nehmen dabei im Chefsessel der eigenen Planspielbank Platz.

Teilnahme: Jahrgangsstufe 9 bis 13.

[SCHULEWIRTSCHAFT-Preis](#)

Netzwerk prämiiert Unternehmen, Schulen und Verlage für ihr Engagement an der Schnittstelle zwischen Schule und Beruf sowie ihren Einsatz für die ökonomische und digitale Bildung.

Teilnahme: Unternehmen, Kooperationen zur digitalen Bildung und Schulbuchverlage.

[Schule schafft Zukunft](#)

Alle zwei Jahre werden MINT-Projektideen in den Schulen entwickelt, vorgestellt und die Umsetzung der besten drei Projekte ermöglicht.

Teilnahme: Mitgliedsschulen des Schulnetzwerkes MINT-EC.

[Smart Film Safari](#)

Jugendliche sind dazu aufgerufen, das beste Storyboard für einen Smartphone-Videoclip zu einem besonders spannenden Ausbildungsberuf einzureichen.

Teilnahme: Schülerinnen und Schüler ab Jahrgangsstufe 8.

[StartGreen@School Award](#)

Auszeichnung möchte nachhaltiges Denken, Handeln und Wirtschaften von Schülerfirmen unterstützen.

Teilnahme: Nachhaltig wirtschaftende Schülerfirmen.