

Wettbewerbe im Aufgabenfeld II

Planspiel Börse



Das Planspiel Börse ist ein spannender Online-Wettbewerb, der Schülern und Studenten die Möglichkeit gibt, ihr virtuelles Kapital an der Börse zu vermehren. Gehandelt wird dabei mit den Kursen realer Börsenplätze.

Der simulierte Wertpapierhandel an der Börse festigt wirtschaftliche Grundkenntnisse und vertieft Börsenwissen. Das Planspiel Börse geht 2013 in die 31. Spielrunde. Mittlerweile nehmen europaweit Teams aus sechs Ländern teil.

„Bester Praktikumsbericht“



Jährlich absolvieren rund 90.000 Schüler ein Betriebspraktikum in einem hessischen Unternehmen. Der Praktikumsbericht ist ein fester Bestandteil dieses Unterrichtsabschnittes. In ihm reflektieren die Schüler ihre Erlebnisse in der Praxis.

Im Jahr 2000 riefen HESSENMETALL und die Arbeitskreise SCHULEWIRTSCHAFT Osthessen den Wettbewerb um den besten Praktikumsbericht ins Leben, um einerseits die organisatorischen Leistungen sowohl auf Schul- als auch auf Wirtschaftsseite zu würdigen und andererseits die Schüler zu einer noch intensiveren Auseinandersetzung mit dem Geschehen während des Praktikums zu motivieren.

Geschichtswettbewerb des Bundespräsidenten



Der Geschichtswettbewerb des Bundespräsidenten ist der größte historische Forschungswettbewerb für junge Menschen in Deutschland und will bei Kindern und Jugendlichen das Interesse für die eigene Geschichte wecken, Selbstständigkeit fördern und Verantwortungsbewusstsein stärken. Seit Wettbewerbsgründung 1973 durch den damaligen Bundespräsidenten Gustav Heinemann und den Stifter Kurt A. Körber haben über 130.000 junge Menschen mit mehr als 28.000 Beiträgen an den Wettbewerbsrunden unter wechselnden Themenstellungen teilgenommen.

Diercke Geographie Wettbewerb



Mit einer Teilnehmerzahl von 280.000 Schülern ist Diercke WISSEN Deutschlands größter Geographiewettbewerb. Er richtet sich an die Schüler der Klassen 7 bis 10. Aber auch die Schüler der Klassenstufen 5 und 6 sind eingeladen, ihr Geographiewissen mit einem speziellen Fragebogen für Junioren zu testen.

StartUp-Werkstatt



Bei der StartUp-Werkstatt gründen die Jugendlichen in Teams von drei bis sechs Spielern ein fiktives Unternehmen. Sie müssen neun Aufgaben lösen: von der Geschäftsidee bis zum Businessplan. Dabei sammeln die Teams nicht nur Punkte, sondern auch Erfahrung in der Wirtschaft.