



Pressemitteilung

Zwei Berliner Schulen kämpfen um Schulmeisterschaftstitel

Teilnehmer des Finales der eSport Schulmeisterschaft in Erfurt stehen fest – Teams des Humboldt-Gymnasiums und der Heinrich-Hertz Oberschule kämpfen um den Titel

Köln, 16. April 2010 – Welches Schulteam gewinnt die vierte Saison der eSport Schulmeisterschaft? Im Finale auf der Erfurter Kinder-Kult Messe stehen neben Mannschaften aus dem Saarland und aus Nordrhein-Westfalen gleich zwei Teams aus Berlin: Für die Hauptstadt gehen ein Team des Humboldt-Gymnasiums Berlin-Tegel und der Heinrich-Hertz Oberschule an den Start. Das Finale der eSport Schulmeisterschaft findet am 25. April auf der Kinder-Kult Messe in Erfurt statt. Begleitet wird die eSport Schulmeisterschaft vom Institut für Computerspiel – Spawnpoint, das Schülern und Lehrern bei medienpädagogischen Fragen mit Rat und Tat zur Seite steht. schülerVZ, das größte europäische Online-Netzwerk für Schüler ab 12, ist Medienpartner des Schulwettstreits. Unterstützt wird die vierte Saison der eSport Schulmeisterschaft von adidas, Sennheiser und Razer.

"Auf welche Schule gehen die besten Gamer Deutschlands? Wir beantworten diese Frage am 26. April auf dem Finale der eSport Schulmeisterschaft in Erfurt", sagt Patrick D. Reschke,

KONTAKT

Turtle Entertainment GmbH

Pressestelle
Ibrahim Mazari
Siegburger Str. 189
50679 Köln

Tel. +49 221 880449-231
Mobil +49 163 5196461
Fax. +49 221 880449-239

www.turtle-entertainment.de
presse@turtle-entertainment.de



Projektverantwortlicher bei Turtle Entertainment. "Das Thema kommt bei den Schüler an und auch die Lehrer öffnen sich immer mehr dem Thema Computerspiele - die ersten eSport AGs belegen diese positive Entwicklung", freut sich Reschke.

Weitere Informationen zum Team des Humboldt-Gymnasiums:
www.schulmeisterschaft.de/de/saison4/finale_erfurt/team/4568718/

Weitere Informationen zum Team der Heinrich-Hertz Oberschule:
www.schulmeisterschaft.de/de/saison4/finale_erfurt/team/4544583/

Weitere Informationen zur eSport Schulmeisterschaft sind erhältlich unter: www.schulmeisterschaft.de

Das Edelprofil der eSport Schulmeisterschaft auf schülerVZ ist hier zu finden: www.schuelervz.net/schulmeisterschaft

Fotos der letzten Saisons, der Imagetrailer sowie ein Radiobeitrag sind erhältlich unter: www.schulmeisterschaft.de/de/sm_media

Informationen zum Institut für Computerspiel – Spawnpoint sind erhältlich unter: www.ics-spawnpoint.de

eSport Schulmeisterschaft

Schüler spielen für Bildung – der verantwortungsvolle Umgang mit digitalen Medien wie Computerspielen steht an vorderster Stelle der eSport Schulmeisterschaft. Teamfähigkeit, Kreativität, Kommunikation und das Verstehen von Computerspielen als

KONTAKT

Turtle Entertainment GmbH

Pressestelle
Ibrahim Mazari
Siegburger Str. 189
50679 Köln

Tel. +49 221 880449-231
Mobil +49 163 5196461
Fax. +49 221 880449-239

www.turtle-entertainment.de
presse@turtle-entertainment.de



Sportart sind bei der eSport Schulmeisterschaft gefordert. Durch erfolgreiches Spielen können die Schüler das Lernklima an ihrer Schule verbessern. In der vierten Saison der eSport Schulmeisterschaft findet die Vorausscheidung online in den Disziplinen Carom 3D, Defense of the Ancients (DotA), SnowBound Online, TrackMania Nations Forever und Warcraft 3 statt. Die Schüler stellen ein Team mit maximal fünf Teilnehmern eigenständig zusammen und wählen den Team-Captain. Um die Schüler einer Schule zuzuordnen, wird eine Schulbescheinigung verlangt. Im Durchschnitt registrieren sich knapp 30 Schulen aus zehn Bundesländern mit über 200 Schülern. Auf dem Weg ins Finale begleiten eSport Paten ihr Bundesland und dessen Schüler. Die eSport Schulmeisterschaft begann im zweiten Halbjahr 2007. Das Offline-Finale der ersten Saison fand in Nordrhein-Westfalen statt, das Finale der zweiten am 12. und 13. Juli 2008 in Amorbach (Bayern). Im April 2009 fanden die Finalspleie im Rahmen der Kinder Kult Messe in Erfurt statt. Die Betreiber sind Turtle Entertainment, europäischer Marktführer im Bereich des elektronischen Sports (eSport) und der Deutsche SPIELMuseum e.V. Die eSport Schulmeisterschaft wird außerdem noch in einer Partnerschaft vom Institut für Computerspiel – Spawnpoint medienpädagogisch und von schülerVZ als Medienpartner unterstützt. Die Kinder-Kult Messe ist seit der dritten Saison Eventpartner des Schulwettbewerbs.

Weitere Informationen zur eSport Schulmeisterschaft sind erhältlich unter:
www.schulmeisterschaft.de

Institut für Computerspiel – Spawnpoint

Das Institut für Computerspiel – Spawnpoint klärt in der emanzipatorischen Tradition der Medienpädagogik Spieler und Nicht-Spieler von Computerspielen über Chancen und Risiken auf. Das Computerspielen erfährt durch das Institut Legitimation als wichtiger Freizeitfaktor, als Kommunikations- und Interaktionsmittel, als Kultur- und Sportbereich sowie als methodisches Mittel. Insbesondere steht der Kontakt zur Spieler-Community im Fokus der Arbeit des Instituts.

KONTAKT

Turtle Entertainment GmbH

Pressestelle
Ibrahim Mazari
Siegburger Str. 189
50679 Köln

Tel. +49 221 880449-231
Mobil +49 163 5196461
Fax. +49 221 880449-239

www.turtle-entertainment.de
presse@turtle-entertainment.de