



Pressemitteilung

Wer wird Deutschlands beste Schulmannschaft im elektronischen Sport?

Start der vierten Saison der eSport Schulmeisterschaft – 25 Teams aus ganz Deutschland nehmen teil – Motto: Schüler spielen für Bildung

Köln, 2. Dezember 2009 – Der Startschuss ist gefallen: Die eSport Schulmeisterschaft startet diese Woche mit 25 Teams aus zehn Bundesländern in ihre vierte Saison. Mit dabei ist auch wieder der amtierende Champion, die IT-Schule Stuttgart, der wieder eine Teilnahme bei den Finalspielen auf der Kinder-Kult Messe am 24. und 25. April in Erfurt anstrebt. In fünf Gruppen ermitteln die Teilnehmer bis Ende Februar die besten acht Mannschaften, die dann in einer K.O.-Runde die vier Finalisten ausspielen. 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, Europas größtes Online-Netzwerk für Schüler ab 12 Jahren, unterstützt die vierte Saison der eSport Schulmeisterschaft als Medienpartner.

"Endlich geht es wieder los. Nach unserem Erfolg in der dritten Saison wollen wir uns natürlich wieder mindestens für das Finale in Erfurt

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



qualifizieren", so Patrick Luik, Teamcaptain und amtierender eSport Schulmeister von der IT-Schule Stuttgart. "Dieses Jahr wird es sich sicherlich auszahlen, dass wir eigens eine eSport-AG in der Schule zur Vorbereitung auf die Meisterschaft gegründet haben", glaubt Luik.

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

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

Informationen zu den Medienpädagogen vom Institut für Computerspiel – Spawnpoint sind erhältlich unter: www.ics-spawnpoint.de

Informationen zur Kinder-Kult Messe sind erhältlich unter: www.kinder-kult.eu, der Internetauftritt des Medienpartners unter: www.schuelervz.de

Die Profile der Teams sind hier zu finden: www.schulmeisterschaft.de/de/saison4/gruppenphase/rankings

Die teilnehmenden Teams der eSport Schulmeisterschaft Saison 4: NRW

Ernst Barlach Gymnasium Castrop-Rauxel

Paul Spiegel Berufskolleg Dorsten

Gymnasium Norf

Gymnasium Lindlar

Gymnasium Netphen

Walburgis Gymnasium Menden

GHS Niedersprockhövel

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



Söderblom Gymnasium Espelkamp
Berufskolleg Lehnerstrasse Mülheim
Berufskolleg Hilden

Berlin

Leibniz Schule Berlin
Heinrich Hertz Oberschule Berlin
Humboldt Gymnasium Berlin

Niedersachsen

RS Alexanderstrasse Siegen

Schleswig-Holstein

Thomas-Mann-Schule Lübeck

Saarland

Max Planck Gymnasium Saarlouis

Hessen

Gymnasium Oberursel
Gymnasium Gernsheim
Theo-Koch-Schule Grünberg

Baden-Württemberg

it.schule Stuttgart

Sachsen

Johann-Walter-Gymnasium Torgau

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



Rheinland-Pfalz

Thomas-Mann-Schule Daun

Thüringen

Ernst Abbe Gymnasium Eisenach

Elisabeth Gymnasium Eisenach 1

Elisabeth Gymnasium Eisenach 2

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 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 Vorrunde 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 Finals 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 – Spwanpoint medienpädagogisch und von der Kinder-Kult Messe als Eventpartner tatkräftig unterstützt.

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

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