



Pressemitteilung

Thüringer Bildungsminister übernimmt Schirmherrschaft für Schulwettbewerb am Computer

Minister Christoph Matschie unterstützt Finale der eSport Schulmeisterschaft in Erfurt – Die vier besten Schulteams Deutschlands kämpfen um die Krone im Computerspielen

Köln, 22. April 2010 – Thüringens Minister für Bildung, Wissenschaft und Kultur Christoph Matschie übernimmt die Schirmherrschaft für das Finale der vierten Saison der eSport Schulmeisterschaft. Im Finale des Schulwettbewerbs auf der Erfurter Kinder-Kult Messe treffen am Sonntag die vier besten Schulteams Deutschlands an. In den Disziplinen Warcraft 3, Defense of the Ancients (DotA), Trackmania Nations Forever, Carom 3D und Snowbound Online setzten sich die Finalisten aus dem Saarland, NRW und Berlin in der Qualifikation gegen Teams aus 25 Schulen aus ganz Deutschland durch. Begleitet wird die eSport Schulmeisterschaft vom Erfurter 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 zwölf, ist Medienpartner des Schulwettstreits. Unterstützt wird die vierte Saison der eSport Schulmeisterschaft von adidas, Sennheiser und Razer.

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



"Bereits im zweiten Jahr hintereinander findet das Finale der eSport Schulmeisterschaft auf der Kinder-Kult Messe in Erfurt statt. Dieses Jahr konnten wir mit Minister Christoph Matschie einen hohen Repräsentanten der Landes Thüringen als Schirmherren gewinnen", sagt Patrick D. Reschke, Projektverantwortlicher bei Turtle Entertainment, dem Marktführer im Bereich des elektronischen Sports (eSport) in Europa. "Die Übernahme der Schirmherrschaft, die medienpädagogische Unterstützung durch das Institut Spawnpoint und die Partnerschaft mit der Kinder-Kult Messe zeigen, dass Thüringen ein erstklassiges Pflaster für medienpädagogische Projekte wie die eSport Schulmeisterschaft ist", so Reschke weiter.

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.

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



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 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 Finalsplele 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 SPIELemuseum 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