



Pressemitteilung

Gymnasium aus Menden ist zweitbeste Schule Deutschlands im Computerspielen

Walburgisgymnasium unterliegt erst im Finale auf der Kinder-Kult Messe in Erfurt – Neuer eSport Schulmeister kommt aus dem Saarland

Köln, 28. April 2010 – Das Walburgisgymnasium aus Menden holte bei der vierten Saison der eSport Schulmeisterschaft den zweiten Platz. Beim Finale auf der Kinder-Kult Messe in Erfurt mussten sich die Sauerländer nur den Saarländern vom Max Planck Gymnasium Saarlouis geschlagen geben. Damit verpassten die Mendener bei ihrer ersten Teilnahme am Schulwettbewerb denkbar knapp die Krone in den Disziplinen Warcraft 3, Defence of the Ancients (DotA), Carom 3D, Snowbound Online und Trackmania Nations Forever. Das Team vom Walburgisgymnasium qualifizierte sich aus 25 Mannschaften aus dem ganzen Bundesgebiet. Der dritte Platz ging an das Humboldt Gymnasium aus Berlin Tegel, die einen Platz vor der zweiten Mannschaft aus der Hauptstadt von der Heinrich-Hertz Oberschule landeten.

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,

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



ist Medienpartner des Schulwettstreits. Unterstützt wird die vierte Saison der eSport Schulmeisterschaft von adidas, Sennheiser und Raptor.

Profile der Schulteams sind hier erhältlich:

Max Planck Gymnasium aus Saarlouis:

www.schulmeisterschaft.de/de/saison4/team/2802929/

Walburgisgymnasium aus Menden:

www.schulmeisterschaft.de/de/saison4/team/4401879/

Humboldt Gymnasium aus Berlin Tegel:

www.schulmeisterschaft.de/de/saison4/team/4568718/

Heinrich Hertz Gymnasium aus Berlin:

www.schulmeisterschaft.de/de/saison4/team/4544583/

Fotos des Finalevents sind hier zu finden:

www.schulmeisterschaft.de/de/gallery/?event=536

"Bei der ersten Teilnahme an der Schulmeisterschaft ist direkt der zweite Platz rausgesprungen - ein starkes Ergebnis, auch wenn im Finale mehr drin gewesen wäre", sagt Simon Brüning, Team-Captain des Walburgisgymnasiums. "Es hat auf jeden Fall Spaß gemacht als Gruppe an so einer Veranstaltung teilzunehmen und wir werden nächstes Jahr sicherlich einen neuen Anlauf nehmen, um den Titel nach Menden zu holen", so Brüning weiter.

"Die vierte Saison der eSport Schulmeisterschaft ist zu Ende und hat mit

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



den eSportlern vom Max Planck Gymnasium einen würdigen Schulmeister hervorgebracht. Die Saison war von einigen Überraschungen geprägt, so musste beispielsweise der Titelverteidiger aus Stuttgart früh alle Hoffnungen auf die Meisterschaft aufgeben. Im Gegensatz dazu wurden die Saarländer ihrer Favoritenrolle als Vizemeister des Vorjahres gerecht und holten schließlich verdient den Titel nach Saarlouis", sagt Patrick D. Reschke, Projektverantwortlicher beim Ausrichter Turtle Entertainment.

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

Die "Hall of Fame" der eSport Schulmeisterschaft – die besten Schulen der letzten Jahre: www.schulmeisterschaft.de/de/hof

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



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 Vorrundenscheidung 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