



Pressemitteilung

Gerold Wucherpfenning unterstützt eSport Schulmeisterschaft Saison III Finale in Erfurt

eSport Schulmeisterschaft Saison III Finale am 25. und 26. April auf der Erfurter Kinder-Kult-Messe – Schirmherr ist Thüringens Minister für Bau, Landesentwicklung und Medien Gerold Wucherpfennig

Köln, 2. April 2009 – Unter dem Motto „Schüler spielen für Bildung“ treten am 25. und 26. April vier Teams aus Schulen zum Finale der eSport Schulmeisterschaft Saison III an. Austragungsort ist die Kinder-Kult Messe in Erfurt. Die Finalteilnehmer sind das [Johann Schöner Gymnasium](#) aus Bayern, das [Max Planck Gymnasium](#) aus dem Saarland, die [IT Schule Stuttgart](#) aus Baden-Württemberg und der Titelverteidiger, das [Hardtberg-Gymnasium Bonn](#) aus Nordrhein-Westfalen. Gerold Wucherpfennig (CDU), Thüringens Minister für Bau, Landesentwicklung und Medien, übernimmt die offizielle Schirmherrschaft über das Finale der eSport Schulmeisterschaft Saison III.

„Gerade in der aktuellen gesellschaftlichen Diskussion halte ich einen verantwortungsvollen Umgang mit dem Phänomen der Computerspiele besonders wichtig. Die von Ihnen veranstalteten eSport Schulmeisterschaft tragen in beispielhafter Weise zur Stärkung solcher Kompetenzen wie Kreativität, Teamfähigkeit und Kommunikation bei. Mit

Kontakt

Turtle Entertainment GmbH

Pressestelle

Ibrahim Mazari

Siegburger Str. 189

50679 Köln

Tel. +49 221 880 449-231

Mobil +49 163 519 6461

Fax +49 221 880 449-239

www.turtle-entertainment.de

www.schulmeisterschaft.de

presse@turtle-entertainment.de

1/4



der Verankerung der Wettkämpfe an den Schulen und der medienpädagogischen Begleitung wird eine tragfähige Basis für einen konstruktiven Dialog zwischen Lehrern und Schülern sowie eine kompetente Nutzung der Computerspiele gelegt“, sagt Minister Gerold Wucherpfennig.

An den Vorausscheidungen nahmen 31 Teams aus Schulen aus ganz Deutschland teil – davon stellte Thüringen die Mehrzahl von sechs Schulteams. Die Vorausscheidungen fanden online in den Disziplinen Warcraft 3, Defense of the Ancients (DotA), Trackmania Nations Forever, FIFA 2009 und Carom 3D statt.

Unter dem Motto „Schüler spielen für Bildung“ bieten die Veranstalter Turtle Entertainment und der Deutsche SPIELMuseum e.V. den Schülern eine Plattform, um durch erfolgreiches Computerspielen das Lernklima an Schulen zu verbessern. Ein Diskussionsforum auf www.schulmeisterschaft.de lädt zum Austausch über das Thema eSport und den Turnierverlauf der eSport Schulmeisterschaft ein. Die Teams aus 31 Schulen und 200 Schüler aus der Online-Gruppenphase kommen aus Nordrhein-Westfalen, Hessen, Rheinland-Pfalz, Saarland, Niedersachsen, Mecklenburg-Vorpommern, Thüringen, Sachsen, Brandenburg, Bayern und Baden-Württemberg. Die dritte Saison der eSport Schulmeisterschaft unterstützen die Sponsoren adidas, Sennheiser und Raptor-Gaming.

Seit der zweiten eSport Schulmeisterschaft begleiten so genannte eSport Paten ihr Bundesland und dessen Schüler auf den Weg ins Finale. eSport Pate für Thüringen ist Profi-Spieler [Sebastian “randy” Unger](#).

Kontakt

Turtle Entertainment GmbH

Pressestelle
Ibrahim Mazari
Siegburger Str. 189
50679 Köln

Tel. +49 221 880 449-231
Mobil +49 163 519 6461
Fax +49 221 880 449-239

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

2/4



"Ach waren das schöne Zeiten, als ich mit anderen Klassenkameraden an Schulsportwettkämpfen teilnehmen konnte. Und nun gepaart mit eSport! - Ein Traum für jeden begeisterten jungen Zocker", so Sebastian Unger. "Die Schulmeisterschaften bieten eine gute Grundlage und Quelle um neue aufstrebende Talente zu entdecken, seine Schule würdig zu vertreten und dem Lehrstuhl und den Eltern bei fairen Wettkämpfen, auf sportlicher Ebene, zu zeigen was man kann."

Weitere Informationen zum Ligenbetreiber Turtle Entertainment GmbH und zum Deutsche Spielemuseum e.V. sind unter www.turtle-entertainment.de und www.deutsches-spielemuseum.de erhältlich. Unter www.kinder-kult.eu/kinderkult sind Informationen zur Kinder-Kult-Messe erhältlich.

Hintergrundbericht zur eSport Schulmeisterschaft:

www.turtle-entertainment.de/Dateien/HBeSportSchulmeisterschaft.pdf

eSport Schulmeisterschaft

Schüler spielen für Bildung – der verantwortungsvolle Umgang mit digitalen Medien wie Computerspielen steht an oberster Stelle der eSport Schulmeisterschaft. Teamfähigkeit, Kreativität, Kommunikation und das Verstehen von Computerspielen als elektronische Sportart sind bei der eSport Schulmeisterschaft gefordert. Durch erfolgreiches Spielen können die Schüler das Lernklima an ihrer Schule verbessern.

In der dritten Saison der eSport Schulmeisterschaft finden die Vorrundenspiele online in den Disziplinen Warcraft 3, Defense of the Ancients (DotA), Trackmania Nations Forever, FIFA 2009 und Carom 3D statt. Die Gewinner der Gruppenphase treffen sich am 25. und 26. April auf dem Finale in Erfurt. Die Schüler stellen maximal fünf Teams eigenständig zusammen und wählen den Team-Captain. Um die Schüler einer Schule zuzuordnen, wird eine Schulbescheinigung verlangt. Für die Saison III registrierten sich Teams aus 31 Schulen in elf 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 Zweite am 12. und 13. Juli 2008 in Bayern. Die Betreiber sind Turtle Entertainment, europäischer Marktführer im Bereich

Kontakt

Turtle Entertainment GmbH

Pressestelle

Ibrahim Mazari

Siegburger Str. 189

50679 Köln

Tel. +49 221 880 449-231

Mobil +49 163 519 6461

Fax +49 221 880 449-239

www.turtle-entertainment.de

www.schulmeisterschaft.de

presse@turtle-entertainment.de

3/4



des elektronischen Sports (eSport), und der Deutsche SPIELMuseum e.V.

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

Turtle Entertainment

Die im Jahr 2000 gegründete Turtle Entertainment GmbH ist der europäische Marktführer im Bereich des elektronischen Sports (eSport). Mit der Electronic Sports League (ESL) ist das Unternehmen weltweit in 20 Ländern aktiv. Über 940.000 aktive Nutzer bringen dem Liga-Portal www.esl.eu mehr als eine Million Unique Visitors im Monat; die Website gehört zu den 20 größten Internetauftritten Deutschlands. Seit 2007 verbreitet Turtle Entertainment die Inhalte der ESL auch über den IPTV-Sender ESL TV. Das Unternehmen hat 170 Mitarbeiter und sitzt in Köln. Zehn Lizenzpartner und ein Tochterunternehmen betreiben die ESL weltweit. Seit 2007 hält Turtle Entertainment die Mehrheit an der chinesischen eSport-Liga PGL und hat damit ein Standbein im boomenden asiatischen Markt. Zu den wichtigsten Geschäftspartnern der Turtle Entertainment GmbH zählen Global Player wie Intel, Dell, Volkswagen und adidas. Turtle Entertainment vermarktet seine Produkte weltweit unter den Marken: Electronic Sports League (ESL), ESL Amateur Series, ESL Pro Series, ESL Major Series, ESL European Nations Championship (ENC), ESL WC3L Series, ESL TV, Intel Extreme Masters, Consoles Sport League, United Consoles League, eSport Schulmeisterschaft, eSports Award und ESL Sports. Turtle Entertainment hat bis Ende 2007 über 2,2 Millionen Euro Preisgeld ausgezahlt. Weiteres Geschäftsfeld des Unternehmens ist der ESL Shop, in dem Merchandising-Artikel, Elektronik sowie Gaming-Equipment angeboten werden.

Weitere Informationen über die Turtle Entertainment GmbH sind erhältlich unter:
www.turtle-entertainment.de

Deutsches SPIELMuseum e.V.

Der Deutsches SPIELMuseum e.V. (DSM e.V.) in Chemnitz hat 2006 die ersten offenen eSport-Schulmeisterschaften in Deutschland durchgeführt. Beteiligt waren Schulen aus Sachsen, Thüringen, Berlin und Bayern. Gewonnen hat das Elisabeth-Gymnasium Eisenach. Das Deutsche SPIELMuseum ist der einzige Ort, wo das Publikum täglich mit virtuellen und traditionellen Spielen spielen kann. Der Deutsches SPIELMuseum e.V. hat zusammen mit der TU Chemnitz im Jahr 2006 ein Symposium durchgeführt: „Warum Computerspiele in den Unterricht gehören“. DSM e.V., als Veranstalter der ersten deutschen Schulmeisterschaften, bringt neben der spieltheoretischen Kompetenz vor allem die Erfahrungen aus der personellen Kommunikation mit jugendlichen Spielern und Gruppen aus dem schulischen Bereich mit ein.

Weitere Informationen über der Deutsches SPIELMuseum e.V. sind erhältlich unter:
www.deutsches-spielmuseum.de

Kontakt

Turtle Entertainment GmbH

Pressestelle

Ibrahim Mazari

Siegburger Str. 189

50679 Köln

Tel. +49 221 880 449-231

Mobil +49 163 519 6461

Fax +49 221 880 449-239

www.turtle-entertainment.de

www.schulmeisterschaft.de

presse@turtle-entertainment.de

4/4