



Pressemitteilung

SPAWNPOINT unterstützt die eSport Schulmeisterschaft

Bei der eSport Schulmeisterschaft spielen Schüler für Bildung – das Institut für Computerspiel SPAWNPOINT unterstützt die aktuelle dritte Saison – Anmeldeschluss ist der 7. November

Köln, 23. Oktober 2008 – SPAWNPOINT (www.ics-spawnpoint.de) begleitet ab sofort die dritte Saison der eSport Schulmeisterschaft. Das Institut für Computerspiel unterstützt die Schulen der laufenden Saison, berät Lehrkräfte und betreut das Finale im April 2009 kulturell, politisch und computerspielpädagogisch. Für Schulen aus ganz Deutschland ist die Registrierung noch bis zum 7. November unter www.schulmeisterschaft.de/anmeldung möglich. Seit dem Start der Saison III am 1. Oktober haben sich zwölf Schulen aus ganz Deutschland registriert. Unter www.schulmeisterschaft.de/bundeslaender stellen die Veranstalter Turtle Entertainment und der Deutsche SPIELmuseum e.V. eine Übersicht zur Verfügung.

Die Vorausscheidungen finden online in den Disziplinen Warcraft 3, Defense of the Ancients (DotA), Trackmania Nations Forever, FIFA 2009 und Carom 3D statt. Das Offline-Finale der eSport Schulmeisterschaft Saison III richten die Veranstalter im April 2009 in Thüringen aus. Die

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

1/3



Sponsoren sind adidas, Sennheiser und RAPTOR-GAMING – Mediapartner ist das Schülerportal www.spickmich.de.

Das Finale der eSport Schulmeisterschaft Saison II fand am 12. und 13. Juli 2008 in Amorbach (Bayern) statt. Das Hardtberg-Gymnasium aus Bonn setzte sich am Schluss durch und gewann Schulmikroskope plus Ausrüstung, Kopfhörer von Sennheiser sowie adidas EM 2008 Bälle. Der Filmbeitrag über die eSport Schulmeisterschaft von ESL TV ist hier erhältlich: www.turtle-entertainment.de/Dateien/eSM_Clip_lowres.wmv. Unter www.turtle-entertainment.de/Dateien/eSM_Clip_highres.wmv steht die hochaufgelöste Version zur Verfügung.

Weitere Informationen sowie ein pädagogischer Hintergrundbericht zur eSport Schulmeisterschaft sind unter www.schulmeisterschaft.de und www.turtle-entertainment.de/Dateien/HBeSportSchulmeisterschaft.pdf erhältlich.

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 Schüler stellen maximal fünf Teams eigenständig zusammen und wählen den Team-Captain. Um die Schüler einer

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

2/3



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 Zweite am 12. und 13. Juli 2008 in Bayern. Die Betreiber sind Turtle Entertainment, europäischer Marktführer im Bereich des elektronischen Sports (eSport), und der Deutsche SPIELmuseum e.V.

Weitere Informationen zur eSport Schulmeisterschaft sind erhältlich unter:

www.schulmeisterschaft.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

3/3