



Pressemitteilung

Die eSport Schulmeisterschaft startet in die vierte Saison

Anmeldephase bis 20. November – Computerspiele als Thema im Schulunterricht – Motto: Schüler spielen für Bildung

Köln, 25. September 2009 – Teamplay, Kommunikationsfähigkeit, Kreativität - Eigenschaften, die auch in der vierten Saison der eSport Schulmeisterschaft eine große Rolle spielen. Die eSport Schulmeisterschaft ist ein Wettkampf, der den Dialog über das Hobby Computerspiele und den Umgang mit dem Medium Computer fördert. Die Schüler bilden in der Schule Teams und messen sich online mit anderen Schulen. Gespielt wird in den Disziplinen Carom 3D, Defense of the Ancients (DotA), TrackMania Nations Forever, Warcraft 3: The Frozen Throne und der kostenlosen Simulation SnowBound Online. Austragungsort des Finales wird die Kinder-Kult Messe am 25. April 2010 in Erfurt sein. Der bundesweite Schulwettkampf wird von Turtle Entertainment, dem Marktführer im Bereich des elektronischen Sports (eSport) in Europa, und dem Deutschen SPIELemuseum e.V. veranstaltet. Das Institut für Computerspiel – Spawnpoint unterstützt die vierte Saison der eSport Schulmeisterschaft und steht den teilnehmenden Schulen medienpädagogisch zur Seite.

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



Die Schüler und Lehrer, die zeigen wollen, dass ihre Schule die Beste im Umgang mit dem Medium Computerspiel ist, können sich unter www.schulmeisterschaft.de noch bis zum 20. November anmelden.

Unterstützt wird die vierte Saison der eSport Schulmeisterschaft von adidas.

"Früher haben sich die Schüler bei den Bundesjugendspielen auf der Aschebahn gemessen, im digitalen Zeitalter findet der Wettstreit eben auch an der Tastatur statt", sagt Patrick D. Reschke, Projektleiter der eSport Schulmeisterschaft von Turtle Entertainment.

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, hochaufgelöste Fotos sind erhältlich unter: www.flickr.com/photos/eslphotos/collections/72157621469767613

Informationen zur computerspielpädagogischen Arbeit des Institut für Computerspiel – Spawnpoint sind erhältlich unter: www.ics-spawnpoint.de

Informationen zur Kinder-Kult Messe sind erhältlich unter: www.kinder-kult.eu

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

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

Turtle Entertainment GmbH

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 35 Ländern aktiv. Über 2,2 Millionen registrierte Nutzer bringen dem Liga-Portal www.esl.eu mehr als zehn Millionen Visits im Monat (IVW); die Website gehört zu den größten Internetauftritten Deutschlands. Seit 2007 verbreitet Turtle Entertainment die Inhalte der ESL auch über den IPTV-Sender ESL TV. Das Unternehmen hat über 170 Mitarbeiter und sitzt in Köln. Seit 2007 hält Turtle Entertainment die Mehrheit an der chinesischen eSport-Liga PGL und hat damit

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



ein Standbein im boomenden asiatischen Markt. Zu den wichtigsten Geschäftspartnern der Turtle Entertainment GmbH zählen Global Player wie Intel, adidas, Volkswagen, Dell, Nokia, ASUS, BitDefender, Sennheiser, Windows 7, Sidewinder, Razer, Alienware und gamed.de.

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

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