

E-Sport vs. real sport

Videospiele und Sportspiele im Vergleich

Projektleitung:

Herr Reuter

Teilnehmende:

Maksym Bilous, Theo Birkelbach, Emil Brödner, Ben Bublitz, Can-Milan Ciampinelli, Nick Fleckenstein, Tim Granel, Jannes Gunzert, Matiyas Hekmat, Henry Hümme, Elias John, Philip Justus, Jannik Kahle, Felix Meyer, Malte Nowakowski, Leonard Rebensdorf, Jonah Reuter, Ferdinand Scheffler, Jasper Schnapperelle, Til Simon, Noah Warnecke, Lutz Werner, Tobias Wesemann, Muqim Yuosefi

Unsere Themen und Aktionen während der Projektwoche:

Im Projekt haben wir Videospiele und Sportspiele verglichen - in Theorie und Praxis!
Vergleichsaspekte: Durchführungsvoraussetzungen/ Durchführungsmöglichkeiten; Spaßfaktor/ Faszination; Suchtpotential; Einfluss auf Körper und Gesundheit; Professionalisierung und Fankultur.

Wir haben neben kleinen Turnieren im Bereich der Videospiele und Sportspiele, wie sich reale Sportspiele in Videospielen umsetzen lassen und auch, ob sich zu Videospielen Sportspiele entwickeln lassen.

Aktion beim Schulfest:

Wir präsentieren unsere Projektergebnisse: u. a. sportliche Aktivitäten.

Wo?

Fußballtor auf dem Schulhof

Wann?

14:00 – 16:30 Uhr



E-Sport becomes real Sport - Subway Surfers



E-Sport becomes real Sport - Clash Royale



E-Sport becomes real Sport - Football Strike



E-Sport becomes real Sport - Angry Birds

