

<b>Täglich</b> <b>UNSER ANGEBOT</b> Hier finden Sie Tipps, Trends und aktuelle Termine	<b>Heute</b> <b>DIGITALES LEBEN</b> Die 16. Netz-Rallye: Schüler surfen bei Netrace gegen die Zeit	<b>Montag</b> <b>LEBENSART</b> Wintersport-Trends: Ist das noch Skimode oder der Alltagsanorak?	<b>Dienstag</b> <b>GESUNDHEIT</b> Was für Arztbesuche in der Arbeitszeit gilt	<b>Mittwoch</b> <b>ESSEN &amp; TRINKEN</b> Süße Verführung in Miniform: Pralinen einfach selbst kreieren
--	--	---	---	--

# Netrace: Im ersten Anlauf an die Spitze

Im Schülerwettbewerb unserer Zeitung und von NetAachen kommen 90 Teams in die nächste Runde.



Beim ersten Mal schon volle Punktzahl: das Team Denkfabrik 1 der Sekundarschule Nordeifel in Hürtgenwald. Von links: Besian Ademi, Philipp Gossen, Joshua Linka und Schulleiterin Diana Hoch. Zum Team gehören noch zwei weitere Mitglieder: Lina Herbing und Lukas John.

FOTO: MARC-ALEXANDER HECKERT

VON MARC-ALEXANDER HECKERT

**AACHEN/DÜREN/HEINSBERG** Wer zum ersten Mal bei der jährlichen Schüler-Rallye Netrace von unserer Zeitung und NetAachen mitmacht, auf den warten echte Herausforderungen: anspruchsvolle Fragen, tickende Uhr, harter Wettbewerb. Manche Neustarter schaffen es trotzdem schon im ersten Anlauf an die Spitze. Zum Beispiel das Team Denkfabrik 1 aus Hürtgenwald.

„Unsere Kommunikation war am Anfang noch etwas chaotisch“, sagt Besian Ademi und lacht. „Aber insgesamt hat es gut geklappt“, findet Joshua Linka. In der Tat: Für das Fünfer-Team der Sekundarschule Nordeifel ist das gerade gestartete 16. Netrace in diesem Jahr das ers-

**„Dass wir es als Team in so kurzer Zeit hinbekommen haben, ist schon toll.“**

**Philipp Gossen, Team Denkfabrik 1**

te. Und obwohl sie zum Lösen der Aufgaben während einer Unterrichtsstunde nur etwas mehr als eine Stunde Zeit hatten, haben sie sich keine Fehler geleistet: Volle 50 Punkte heißt das Ergebnis. Damit sind sie – wie auch das zweit- und das drittbeste Team ihrer Schule – für die Hauptrunde qualifiziert. Die beginnt am 10. Januar.

„Es haben insgesamt 13 Teams in der ersten Runde die volle Punktzahl von 50 erreicht“, bilanziert die

Netrace-Projektbetreuerin Hannah Höpener vom medienpädagogischen Institut Promedia Maassen aus Alsdorf, wo der Wettbewerb organisiert und begleitet wird. Besonders erfreulich: Bei diesen 13 Teams sind von der 6. Klasse bis zur Oberstufe alle Stufen vertreten. Ebenso etliche Schularten vom Berufskolleg bis zur Förderschule.

Das ist erfreulich, weil sich beim Netrace Schülerinnen und Schüler von der 5. bis zur 13. Klasse aller weiterführenden Schulen angesprochen fühlen sollen. „Schon in der Vorrunde zu sehen, dass bei den besten Teams wieder so viele Schulformen und Altersstufen vertreten sind, zeigt die Besonderheit des Netrace als Wettbewerb auf Augenhöhe für alle“, sagt Andreas Schneider, Geschäftsführer des Telekommunikationsanbieters NetAachen, der das Netrace sponsort. „An der Qualität der Ergebnisse ist das Engagement zu erkennen.“ Von 188 gestarteten Teams haben sich 90 Gruppen von 50 Schulen für die nächste Runde qualifiziert.

**AZ-PROJEKT**



Schaut man sich die Tabelle an, sieht man: Es ist eng an der Spitze, viele Teams haben erstklassige Ergebnisse erzielt. Neben einer guten Punktzahl und Zeit ist auch die Erfahrung wichtig. In der Hauptrunde beginnt der Zählerstand wieder bei null – auch wer in der Vorrunde noch mit Problemen zu kämpfen hatte, kann mit der gesammelten Erfahrung jetzt voll durchstarten. In der Hauptrunde treten die drei besten Teams jeder Schule an, am Ende schickt jede Schule ihre beste Gruppe ins Finale, das aus zwei weiteren Runden besteht.

**Die Teamnamen: Witzig bis skurril**

Einen zweiten Blick in die Tabelle wert sind wieder einmal die Namen der Teams, von denen einige kaum weniger Gedankenakrobatik gekostet haben dürften als das Beantworten der Vorrunden-Aufgaben. Da sind etwa „Das Fortnite-Pikachu“, „Die 13 Fragezeichen“, „ITAna Jones“, die „Manageretage“ oder die „Burgau Bibliomaniacs“ am Start. Fantasie ist ja nicht die schlechteste Eigenschaft, wenn es um knifflige Quiz-Aufgaben geht.

Optimismus ebenfalls nicht, und dieses Gefühl trägt die Zehntklässler vom Team Denkfabrik 1 in die Hauptrunde. „Dass wir es als Team in so kurzer Zeit hinbekommen haben, ist schon toll“, freut sich Philipp Gossen. Ein Erlebnis, das Mut macht. Und sein Mitschüler Besian Ademi hat sich vorgenommen: „Wir wollen uns auf alle Fälle vom Stress nicht ablenken lassen.“

**Für die Hauptrunde qualifizierte Teams**

Schule	Name des Teams
4. Gesamtschule Aachen	TEAM4.3
4. Gesamtschule Aachen	TEAM4.2
4. Gesamtschule Aachen	TEAM4.1
Berufskolleg Erkelenz	WA22a 2
Berufskolleg Erkelenz	WA22b 2
Berufskolleg Erkelenz	WA22b 1
Berufskolleg Eschweiler	WHB21A
Berufskolleg für Gestaltung und Technik	ITAna Jones
Berufskolleg für Gestaltung und Technik	Error 404
Berufskolleg für Wirtschaft und Verwaltung	Eagels
Berufskolleg Jülich	Die13Fragezeichen
Berufskolleg Wirtschaft d. Kreises Heinsberg	Quelle: wikipedia
Berufskolleg Wirtschaft d. Kreises Heinsberg	Currywurst mit Pommes
Berufskolleg Wirtschaft d. Kreises Heinsberg	Manageretage
Betty-Reis-Gesamtschule Wassenberg	9.6-JuJo
Bi. St. Angela Schule	Die Smasher
Bischöfliche Marienschule / Projekt MOTIVIA	MOTIVIANER
BK für Technik Düren	Die Gompelmannchen
BK für Technik Düren	G13_2223
Burgau-Gymnasium	Burgau Bibliomaniacs
Couven-Gymnasium	Challengers
Couven-Gymnasium	New Gen
Einhard-Gymnasium	Info1
Einhard-Gymnasium	Die Idioten
Einhard-Gymnasium	TippenOhneAuszuflappen
Europaschule Langerwehe	Team LN
Ganztagshauptschule	Medienscouts
Gesamtschule Aachen Brand	Die Ameisenbaeren GmbH & Co KG
Gesamtschule Aachen Brand	Die Otters
Gesamtschule Aachen Brand	Die Flughornchen
Gesamtschule Aldenhoven-Linnich	Teletubbies
Gesamtschule Aldenhoven-Linnich	Angry Nerds
Gesamtschule Gangelt-Selfkant	Team 4 Leon
Gesamtschule Gangelt-Selfkant	Team 1 Jan
Gesamtschule Gangelt-Selfkant	Team 5 Lennard
Gesamtschule Würselen	Kurs 9f - Team 01
Gesamtschule Würselen	Kurs 9f - Team 3
Gesamtschule Würselen	Kurs 9f - Team 2
Geschwister-Scholl-Gymnasium	Spuernasen
Goltstein-Schule Inden	Harald-Gang
Goltstein-Schule Inden	PinkPanda
Gustav-Heinemann-Gesamtschule	Super6
Gustav-Heinemann-Gesamtschule	Get on my Best
Gustav-Heinemann-Gesamtschule	New Robotic Kids
Gymnasium Alsdorf	DaltonTeam2
Gymnasium Alsdorf	DaltonTeam4
Gymnasium Alsdorf	7b GO!
Gymnasium am Wirteltor	GAWMacher
Gymnasium Haus Overbach	Girls
Gymnasium Haus Overbach	Jungs
Gymnasium Haus Overbach	goats
Gymnasium Hückelhoven	Die TorPedros
Gymnasium Hückelhoven	Vorzeichen sind kriegsentscheidend
Gymnasium Würselen	KuhZwei
Gymnasium Würselen	NetRacer - Team9
Gymnasium Würselen	Tokio
Hellig-Geist-Gymnasium Würselen	Nethawk
Inda-Gymnasium Aachen	NetAttack
Inda-Gymnasium Aachen	AngryNerds
Käthe-Kollwitz-Schule Herzogenrath	No.Brain.No.Game
Städtische Förderschule im Verbund Kupferstädter Gesamtschule	KogelStreetNews
Luise-Hensel-Realschule	Firebrain
Maria Montessori Gesamtschule	netrace10b
Maria Montessori Gesamtschule	netrace10c
Maria Montessori Gesamtschule	netrace10e
Maria-Sibylla-Merian-Gesamtschule	Asienklasse
Maria-Sibylla-Merian-Gesamtschule	DelaySports
Peter-Jordan-Schule	PJS-Netracer
Pius-Gymnasium	Fünf Freunde
PRIMUS-Schule Titz	Bubatzbuben
PRIMUS-Schule Titz	Team Speedy
Realschule Baesweiler	Klasse7a_Mädchen
Realschule Baesweiler	Wilde Horde
Realschule Baesweiler	Klasse7a_Jungs
Realschule Heinsberg	Akatsuki
Realschule Heinsberg	Cyber-Monkeys
Realschule Pattenhof	Giga Chat
Regenbogenschule	Klasse04
Schirmerschule Jülich	Klasse Braun
Sekundarschule Nordeifel	Denkfabrik 1
Sekundarschule Nordeifel	Die Experten
Sekundarschule Nordeifel	Smarties
St. Leonhard Gymnasium	Leonhardos
Städtisches Gymnasium Eschweiler	Das Fortnite-pikachu
Stiftisches Gymnasium Düren	8tungStift
Viktor Frankl Schule	Die Cheater
Viktor Frankl Schule	Schokokuss Lovers
Weiterbildungskolleg der StädteRegion Aachen	Heinz&Friends
Willy-Brandt-Gesamtschule	Die Willys
Willy-Brandt-Gesamtschule	7 Ravens

QUELLE: AZAN-NETRACE.DE

**KURZ NOTIERT**

## Schutz vor gefälschten Rufnummern im Display

**BONN** Verbraucher sind künftig besser gegen Trick-Anrufe geschützt. Und zwar gegen solche, die eine gefälschte Rufnummer ins Telefondisplay übertragen, um ihre wahre Identität zu verschleiern (Call-ID-Spoofing). Denn Telekommunikationsanbieter müssen vom 1. Dezember an sicherstellen, dass Anrufe abgebrochen werden, bei denen fälschlicherweise die Rufnummern der Notrufe 110 und 112 sowie die hochpreisigen Rufnummern (0)900 und (0)137 sowie Nummern für Auskunfts- und Kurzwahldienste angezeigt werden, wie die Bundesnetzagentur mitteilt. Zudem müssen die Anbieter sicherstellen, dass bei Anrufen aus ausländischen Netzen keine deutsche Rufnummer im Display angezeigt wird. Die Nummernanzeige muss in solchen Fällen unterdrückt werden. (dpa)

## 5G-Netz: Der Ausbau schreitet voran

**MÜNCHEN** Während Vodafone im Vergleich zum Vorjahr den größten Sprung im urbanen Raum gemacht hat, konnte O2 (Telefónica) die 5G-Verfügbarkeit auf dem Land entscheidend verbessern und sich Telekom und Vodafone annähern. Zu diesen Ergebnissen kommt das Fachmagazin „Chip“ in seinem jährlichen Netztest (Ausgabe 1/23). Allerdings hat die Telekom dem Vergleich zufolge beim 5G-Ausbau einen Vorsprung und gewinnt die 5G-Wertung (Note 1,1) und den Netztest insgesamt (Note 1,3). Vodafone landet sowohl bei der 5G-Betrachtung als auch insgesamt (jeweils Note 1,4) auf dem zweiten Platz. O2 belegt die beiden dritten Plätze, schneidet bei 5G (Note 1,5) besser ab als in der Gesamtwertung (Note 1,7), die sich im Vergleich zum Vorjahr (Note 1,8) verbessert hat. Telekom und Vodafone stehen in der Gesamtwertung im Vergleich zum Vorjahrestest unverändert da. (dpa)

## Geoblocking-Verordnung Verstöße melden

**KEHL** Das Wunschprodukt ist bei einem ausländischen Anbieter zum besten Preis gefunden, doch dann klappt die Bestellung nicht. So kann zum Beispiel die deutsche Anschrift nicht in das Adressfeld eingegeben werden. Geoblocking nennt sich das und beim Europäischen Verbraucherzentrum laufen immer wieder Beschwerden dazu ein. Eigentlich dürfte das nicht sein – dank der Geoblocking-Verordnung. Sie verpflichtet Onlinehändler in der EU, Waren und Dienstleistungen europaweit zum selben Preis anzubieten. Es ist egal, wo man wohnt oder welche Staatsangehörigkeit man hat. Verboten ist auch, bei der Bestellung automatisch auf eine andere länderspezifische Internetseite weiterzuleiten. Wer solch einen Verstoß beim Onlinehopping entdeckt, kann das mit einem Onlinekontaktformular entweder beim EVZ oder bei der Bundesnetzagentur melden. Achtung allerdings: Die Geoblocking-Verordnung hat Ausnahmen. Dazu gehören urheberrechtlich geschützte Werke wie E-Books oder Onlinespiele. Nicht verpflichtet ist ein Anbieter, überallhin zu liefern. Er kann seinen Versand auf das Inland beschränken. (dpa)

**KONTAKT**

**Bei Fragen zu dieser Seite:**

☎ 0241 5101-300  
🕒 Mo.-Fr. 10-18 Uhr  
✉ serviceseiten@medienhausaaachen.de

# Mediengeschenke unter dem Weihnachtsbaum

Bei Kindern und Teenagern stehen oft Smartphones, Tablets und Co. auf dem Wunschzettel. Was sich für welches Alter eignet.

**BERLIN** Der Medienratgeber „Schau hin! Was Dein Kind mit Medien macht“ gibt Eltern Tipps, welche Geschenke sich für welches Alter eignen.

**Für Drei- bis Sechsjährige:** Hörbücher und -spiele sind für Kleinkinder eine Bereicherung. Bei der Auswahl sollte auf Experten-Empfehlungen und die Vorlieben des Kindes geachtet werden. Als Abspielgeräte eignen sich Musikboxen ohne Internetzugang, klassische CD-Player oder audio-digitale Bilderbücher, in denen Kinder mit einem Spezialstift das Anschauen um Geräusche und Töne erweitern. Geräte, die mit Streaming-Diensten wie Spotify verbunden werden, und Sprachassistenten sind für dieses Alter noch nicht geeignet, heißt es in dem Medienratgeber.

**Filme und Apps für Sechs- bis Neunjährige:** Für Sechs- bis Neunjährige sind Apps zum Lernen und Entdecken sinnvoll. Thematisch bieten sich Geschichten an, die den Alltag der Kinder einbeziehen wie Schule, Familie, Tiere oder das „Großwerden“. Auch altersgerechte Kinderfilme sowie Computer- oder Konsolenspiele, die sich gemeinsam mit Eltern anschauen oder spielen lassen, sind geeignet.

Geht es um Smartphones, Tablets und Co., nutzen Kinder bis etwa acht Jahre am besten bereits vorhandene Familiengeräte mit altersgerechten Inhalten – begleitet von ihren Eltern. Ältere Kinder sind für eigene Geräte bereit, sobald sie genug Erfahrung und Reife besitzen, mit den Gerätefunktionen sicher umzugehen. Sie sollten auch wissen, wie sie sich vor Risiken schützen, empfiehlt

„Schau hin!“-Mediencoach Kristin Langer.

**Spiele und Geräte ab neun Jahren:** Ab etwa neun Jahren passen Computer und Spielekonsolen mit alters-



Wenn das Kind das Eltern-Tablet benutzt, schaut ihm Mama am besten über die Schulter.

FOTO: DPA

gerechten Spielen, deaktiviertem Internetzugang und aktivierten Sicherheitseinstellungen. Wenn Kinder digitale Medien zunehmend allein nutzen, sollten Familiengeräte im Wohnzimmer sicher eingerichtet

sein. Eine Onlinenutzung sollten Eltern stets begleiten.

**Smartphone und Co. mit Surferfahrung für Kinder ab elf Jahren:** Ein eigenes Smartphone empfiehlt sich, wenn Kinder bereits Surferfahrung haben und Sicherheitsregeln kennen. Trotzdem brauchen sie noch Begleitung durch Erwachsene, besonders wenn das Smartphone neu ist und sie seine Möglichkeiten erst erkunden. Die „Schau hin!“-Experten weisen allerdings darauf hin, dass gesetzliche Alterskennzeichnungen keine pädagogischen Empfehlungen sind. Für inhaltliche Einschätzungen sollten Eltern sich unter flimmo, Kinderfilmwelt, dem Spieleratgeber NRW, der Datenbank von Apps für Kinder des Deutschen Jugendinstituts sowie beim Tommi Award Empfehlungen holen.