



Wollen den ersten Preis nach Belgien holen: Zusammen mit ihrem Lehrer Sebastian Heinen marschieren Victoria Manka, Laura Heck, Emilia Oheim und Nina Moreau (von links) vom Königlichen Athenäum Eupen als Team Vilaemni mit vollen 50 Punkten in die zweite Finalrunde. Foto: Heckert

Netrace: Auf zur letzten Runde

Bei der Internetrallye von unserer Zeitung und NetAachen geht es in den Endspurt. Viele Teams starten mit hohen Punktzahlen in die letzte Finalrunde. Ein Fehlerteufel schlug in Frage 3 der ersten Finalrunde zu.

VON MARC HECKERT

Aachen/Düren/Heinsberg. Geplant war das Netrace eigentlich als regionaler Wettbewerb für Schüler in der Städteregion Aachen und den Kreisen Düren und Heinsberg. Das war einmal: Der größte Internetwettbewerb für Schüler in der Region ist inzwischen ein internationaler Wettkampf. Das Königliche Athenäum aus Eupen hält die schwarz-gelbrote Flagge Belgiens hoch – und ist mit dem Team Vilaemni ganz oben an der Tabellenspitze vertreten.

Vilaemni, das steht für die Anfangsbuchstaben der Vornamen von Victoria Manka, Laura Heck, Emilia Oheim und Nina Moreau. Als ihr Lehrer Sebastian Heinen ihrer Klasse D27 vorschlug, beim Netrace mitzumachen, waren auch die vier 13-Jährigen Feuer und Flamme. Und haben sich in der Vor- und der Hauptrunde als bestes Team ihrer Schule bis ins Finale geboxt.

Die vier Schülerinnen gehören zu den Netrace-Teams, die sich selbst organisieren. „Ich habe

AZ-PROJEKT

NetRace >>>

powered by

AZ
Aachener Zeitung

www.az-netrace.de

kaum etwas machen müssen“, bekennt ihr Lehrer Sebastian Heinen schmunzelnd. Meist hat jedes der Mädchen eine Aufgabe alleine gelöst. „Bei den schwierigen Fragen haben wir uns aber zusammen an den Laptop gesetzt“, erklärt Emilia. Die Treffen fanden reihum bei den Teammitgliedern statt. Eine weite Anreise hatte dabei niemand: „Wir wohnen alle in Lichtentbusch“, erklärt Victoria.

Obwohl die vier aus Belgien zu den kleinsten Teams im Feld gehören, sind sie leistungsmäßig ganz

groß: Sie zählen zu den 13 Teams, die sich in der ersten Finalrunde keinen Fehler geleistet haben.

In dieser Runde gab es übrigens eine kleine Panne: Wie viele Teams bemerkt haben, hat sich bei Frage 3 der Fehlerteufel eingeschlichen. Darin hätte es heißen müssen: „Wie lautete 2010 das englischsprachige Motto eines Wettbewerbs, bei dem junge Menschen aus 17 verschiedenen Ländern das Logo in Anlehnung an eine populäre Sportart gestalten durften?“

Um die Chancengleichheit zu gewährleisten, haben die Organisatoren allen Teams für die Teilfragen 3 und 4 der Frage 3 die volle Punktzahl gegeben. Die Recherchezeit für alle Fragen der ersten Finalrunde wird nicht zur Wertung herangezogen. So ist sichergestellt, dass alle mit denselben Voraussetzungen in die entscheidende Finalrunde starten können.

Die beginnt am heutigen Dienstag. In ihr entscheidet sich, ob der Gewinner aus Aachen kommt, aus Düren, Heinsberg – oder erstmals aus Belgien. Allen Teams: Bonne Chance!

So knifflig sind die Netrace-Fragen

Aufgabe 3 der Finalrunde lautete:

Fast täglich macht Google in Verbindung mit seinem Logo auf ein aktuelles Ereignis aufmerksam. Welches Tier war dort letztes Jahr am 16.9. auf der französischen Startseite der Suchmaschine zu sehen? Worauf spielen die drei Farben an, die in der Mahlzeit zu sehen sind, die der Google-Dienst am selben Tag einem nordamerikanischen Land widmete? Wie lautete 2010 das englischsprachige Motto eines Wettbewerbs, bei dem junge Menschen aus 17 verschiedenen Ländern das Logo in Anlehnung an eine populäre Sportart gestalten durften? Aus welchem Land kommt die internationale Siegerin?

- Die richtigen Antworten:
- 1. Dinosaurier
 - 2. Mexikanische Flagge
 - 3. I love football
 - 4. Frankreich

Das erste Ranking der Finalrunde



Platz	Schule	Team	Punkte
1	Abendrealschule Aachen	Piratinos	50
2	Albert-Schweitzer-Schule	Little Britain	50
3	Anne-Frank-GS Düren	Profil 9/10	50
4	Berufskolleg Alsdorf	Harz5Betester	50
5	Bischöfl. Marienschule Aachen	MOTIVIANER	50
6	BK f. Wirtschaft u. Verw. Aachen	Die Assistenten Racer	50
7	David-Hansemann-Schule AC	Hansemänner	50
8	Einhard-Gymnasium Aachen	PIT 2.0	50
9	Europaschule Herzogenrath	Octoserver	50
10	Geschwiler-Scholl-Gymn. AC	GSG Spürnasen	50
11	HGG Würselen	Spicy-Girls	50
12	Kaiser-Karls Gymnasium Aachen	Auchsoiegruppe	50
13	Königliches Athenäum Eupen	VILAEMNI	50
14	RS der Stadt Würselen	Kreativlos	50
15	St. Angela Gymnasium Düren	Power Girls	50
16	GS Gangelt/ Selfkant	Info AG	49
17	Gustav-Heinemann-Schule Alsdorf	SkyOutTeam	49
18	Käthe-Kollwitz-Reals. Aldenhoven	Strg_Girls	49
19	Luise-Hensel-Realschule	Bahflotho	49
20	LVR Louis-Braille-Schule Düren	The Unicorns	49
21	Realschule Gangelt	ProMax	49
22	St.-Ursula Aachen	uschi-team	49
23	Carolus-Magnus-Gymn. Ü.-Pbg.	Die Fantastischen Fünf	47
24	Elisabethschule Alsdorf	Die Buddys	47
25	Goltstein-Schule Inden	HugoBoss	47
26	GtHS Kogelshäuserstraße Stolberg	KogelStreetNews	47
27	Gutenberg-Schule Stolberg	Netz-Werker	47
28	Priv. Bischöfl. Pius-Gymnasium AC	Krasse Krabbe	47
29	Realschule der Stadt Linnich	Team Alpha	47
30	Realschule Kohlscheid	Edward Snowden	47
31	Bischöfl. Gymn. St. Ursula Geilenk.	I-Surfer	46
32	BK f. Gestaltung u. Technik Aachen	izmiregal	46
33	Kreisgymnasium Heinsberg	KGH-Bulls	46
34	Mies-van-der-Rohe-Schule Aachen	APNAJLWBDB	46
35	Rurtalgymnasium Düren	RTG EF 2	46
36	Städt. GS Stolberg	SGS Netzraser	46
37	Viktoriaerschule Aachen	teletubis for the win	46
38	Berufskolleg Herzogenrath	HutEule	45
39	Gymnasium Würselen	die Joker	44
40	RS u. Aufbaurealschule Alsdorf	Random5	44
41	Berufskolleg E.S.T. Geilenkirchen	Surfer Sven	43
42	St. Angela Realschule Düren	Fun for us	43
43	Anita-Lichtenstein-GS Geilenk.	Die Noboddiezz	42
44	Hugo-Junkers-RS Aachen	Strohputzbande	42
45	St. Leonard Gymnasium Aachen	Superbrains	42
46	Gymnasium der Gem. Kreuzau	IT-Crew	39
47	RS Baesweiler	Fantastic Four	35
48	LVR David Hirsch Schule Aachen	UltimateChicken	34
49	Berufskolleg Simmerath/Stolberg	Die Gahluns	30
50	Gymnasium Alsdorf	Die PfirsichKugeln	22
51	Willy-Brandt-Gesamtschule Ü.-Pbg.	4 Engel für Willy	21
52	Couven-Gymnasium Aachen	couvenracers	0
53	GHS Heinsberg II Oberbruch	Info9	0
54	Gymn. Zitadelle Jülich	TurboFurbo Reloaded	0
55	Ritzefeld-Gymn. Stolberg	Wienerwürstchen	0
56	Städt. Edith-Stein-Realsch. Wegberg	Keine Ahnung	0

Auswertung nach der dritten von insgesamt vier Netrace-Runden: Diese 56 Teams haben in der ersten der beiden Finalrunden mitgespielt. In der Auswertung zählt zuerst der Punktestand. Bei Punktegleichheit zählt die Zeit. Die Ergebnisse der beiden Finalrunden werden zusammengerechnet.

Neu: die FuPa-App

Unser Fußball-Mitmachportal kommt aufs Handy



Der Draht zum Lieblingsverein: Die neue FuPa-App liefert alle News zum Verein aufs eigene Smartphone. Grafik: zva

Aachen/Düren/Heinsberg. In für Mobilgeräte optimiertem Design präsentiert sich die Premierenversion der brandneuen FuPa-App. Ausgestattet mit einer umfassenden „Push-Funktionalität“ kann sich jeder Fan unseres Mitmachportals für Amateurfußball nun über Nachrichten, Ergebnisse und Live-Zwischenstände seines Lieblingsvereins informieren oder ganz individuell benachrichtigen lassen.

Wird ein Artikel des entsprechenden Vereins bei FuPa veröffentlicht, hat sich ein Spieler verletzt, sich einen Platzverweis eingehandelt, oder wurde ein Spieltermin geändert, erhält der Fan auf Wunsch umgehend eine Benachrichtigung auf sein Smartphone. Ebenso kann er oder sie sich zahlreiche Infos wie Transfers, Nominierungen in die Elf der Woche oder News zum Verein oder den Lieblingsspielern aufs Handy „pushen“ lassen.

Dank der angepassten Menüführung samt funktioneller Wisch-Navigation ist man in der FuPa-App nur einen Schritt – bezie-

ungsweise „Fingerwisch“ – von allen wichtigen Zusatz-Informationen zur jeweiligen Liga, dem Lieblingsverein oder dem ausgewählten Team entfernt. Außerdem bietet die FuPa-App zahlreiche „Mobile-Specials“ wie den mobil angepassten FuPa-Spielbericht, das Spielerprofil, sowie die eigens konzipierten Teamansichten.

Besonders großen Wert haben die Macher auf die eigene Menüführung und die mobil optimierte Navigation zwischen den einzelnen Gebieten und Fußballkreisen gelegt. Ob per „Swipe“-Wisch oder per intuitiver Kreis- und Rubriknavigation: Die vielfältigen Inhalte und Statistiken sind nun noch einfacher erreichbar. Mit zahlreichen großen und kleinen Details wird die FuPa-App etwas Besonders – und steckt an mit der Liebe zum Fußball. (red)

Zum Download:
Apple: <https://itunes.apple.com/de/app/id942371609>
Android: <https://play.google.com/store/apps/details?id=prepublic.fupa>

Die ultimative Entspannung aus dem Netz

Das Phänomen ASMR: Zuhörer schwärmen von intensiver Erholung und Hilfe bei Einschlafproblemen

VON BENEDIKT VON IMHOFF

Berlin. Maria faltet vor der Kamera Handtücher und Wäsche oder streicht leicht über eine Bürste – und Millionen gucken der blonden jungen Frau bei Youtube zu. Aber den Zuschauern geht es gar nicht um Tipps dabei. Sie lauschen – häufig mit Kopfhörern – der sanften, oft flüsternden Stimme der gebürtigen Russin und folgen ihren graziolen Bewegungen. Das Ziel: Entspannung für Gestresste und Einschlafhilfe für Schlaflose.

Knisterndes Zeitungspapier

ASMR (Autonomous Sensory Meridian Response) heißt dieses Phänomen. Eine deutsche Übersetzung gibt es noch nicht, deutschen Experten sagt der Begriff kaum etwas. Als „Orgasmus fürs Gehirn“ erklären Fans das Erlebnis.

Meist beginnt es mit einem Prickeln im Hinterkopf, wohlig breitet sich das Gefühl über die Wirbelsäule aus und sorgt für angenehmes Kribbeln. Einen sexuellen Zusammenhang weist die ASMR-Gemeinde fast empört zurück. „Diese Videos bieten den Zuschauern eine Art therapeutische Hilfe“, erklärt der Australier Dmitri, der seinen Nachnamen nicht nennen will. „Es gibt keinen Ersatz für einen Arztbesuch, aber wenn man sich Kopfhörer aufsetzt und die Augen schließt, können diese Videos sehr erholsam sein“, betont der 40-Jährige, der selbst ASMR-Videos veröffentlicht.

Dabei reagiert das Gehirn offenbar auf gewisse Geräusche wie das Knistern von Zeitungen oder Geschenkpapier, wie der US-Neurologe Steven Novella in seinem Internetblog erklärt. Leises Klopfen, fließendes Wasser und vor allem

Flüstern oder persönliche Aufmerksamkeit können ebenfalls ASMR auslösen. „Die schönen kleinen Dinge, denen wir sonst keine Beachtung schenken“, beschreibt ASMR-Kennerin Maria die „erstaunlichen Geräusche“. Gesundheitliche Risiken sind bisher nicht bekannt.

Novella betont: „All diese Trigger sprechen anscheinend dasselbe Netzwerk im Gehirn an – den Teil von uns, der vorsichtig und nachsichtig mit unserer Umgebung oder anderen Menschen interagiert.“ Klar ist aber auch: Bei weitem nicht jeder ist empfänglich für ASMR.

„Es hat mein Leben verändert.“

Diejenigen jedoch, die auf die Stimulanzen – Trigger – reagieren, sind begeistert. „Es hat mein Leben verändert“, kommentiert Nutzerin Iizabernie bei Youtube ein Video der 28-jährigen Maria. Und Travis L schreibt über seine Erfahrungen mit ASMR: „Wunderbarer Schlaf seither.“ Der Australier Dmitri, besser bekannt als MassageASMR, hat ähnliche Erfahrungen gemacht. „Ich habe viele Nachrichten von Leuten bekommen, dass meine Videos ihnen geholfen haben“, schreibt er der Deutschen Presse-Agentur in einer E-Mail.

„Menschen mit Schlafstörungen befinden sich in einem Zustand der Erregung“, zitiert die „New York Times“ den Schlafstörungsexperten Carl W. Bazil von der Columbia University. „ASMR-Videos sind offenbar eine Möglich-

keit, Wege zu finden, um unser Gehirn auszuschalten.“ Den „New York Times“-Artikel hat ASMR-Star Maria sofort ihren mittlerweile mehr als 370 000 Abonnenten vorgelesen, natürlich mit leiser Stimme und viel Rascheln.

„Gentle Whispering“, Sanftes Flüstern, nennt sie sich bei Youtube. „In dieser Welt aus Stress und Chaos soll mein Kanal deine geheime Insel der Erholung und des Friedens sein“, beschreibt Maria, die im US-Staat Maryland wohnt, ihr Ziel. Häufig sind es hübsche junge Frauen wie sie, die mit Rollenspielen bei den Zuschauern ASMR auslösen wollen. Immer freundlich, meistens lächelnd sprechen sie in die Kamera wie zu ihrer besten Freundin.

Noch haben Neurologen, Psychologen und Schlafforscher keine endgültige Antwort auf die Frage gefunden, wieso sich eine wach-

„ASMR-Videos sind offenbar eine Möglichkeit, Wege zu finden, um unser Gehirn auszuschalten.“

CARL W. BAZIL, COLUMBIA UNIVERSITY



„Gentle Whispering“ (Sanftes Flüstern) heißt der Youtube-Kanal von Maria. Die Zuschauer lauschen – häufig mit Kopfhörern – der sanften, oft flüsternden Stimme der gebürtigen Russin und folgen ihren graziolen Bewegungen. Das Ziel: Entspannung für Gestresste und Einschlafhilfe für Schlaflose. Foto: Jens Büttner/dpa