→ **PREISRÄTSEL**

## Sudoku-Gewinne: 100 und 50 Euro

Haben Sie Spaß am Tüfteln mit Zahlen? Und wollen Sie dabei etwas gewinnen? Dann ist unser Sudoku-Rätsel genau das Richtige für Sie. So geht's:
Das Rätsel besteht aus 81 Feldern. In einige Felder sind schon Ziffern (1 bis 9) eingetragen. Das Puzzle muss so vervollständigt werden, dass in jeder Zeile, in jeder Spalte und in jedem der Blöcke jede Ziffer von 1 bis 9 nur einmal vorkommt.

Wir verlosen für das leichte Rätsel **einmal 50 Euro** und für die schwere Variante **einmal 100 Euro**. Addieren Sie die Zahlen in den grauen Feldern des Rätsels und Sie haben die Lösungszahl. Rufen Sie die Gewinnhotline an, und nennen Sie bis Dienstag, 26. Februar, 24 Uhr die Lösung. Viel Spaß dabei!

**INFO** Weitere Sudoku-Rätsel unter www.rp-online.de/sudoku

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 6 | | | 1 | | 8 | |
| 2 | | | 3 | 4 | | 6 | 9 | |
| 8 | 3 | | | 7 | 9 | 5 | | 1 |
| | 6 | | 4 | | | | 1 | 5 |
| | | | 9 | | 5 | | | |
| 9 | 8 | | | | 7 | | 4 | |
| 6 | | 9 | 8 | 5 | | | 7 | 2 |
| | 7 | 8 | | 9 | 4 | | | 6 |
| | 2 | | 7 | | | 8 | | |

**Leicht**

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 2 | 1 | | | 7 | | 5 |
| 1 | 6 | | | 8 | | | | |
| | | 5 | 9 | | | | | |
| | 3 | | | 7 | 5 | | | |
| | 7 | | | | | | 2 | |
| | | | 2 | 1 | | | 4 | |
| | | | | | 6 | 4 | | |
| | | | | 4 | | | 1 | 8 |
| 8 | | 7 | | | 1 | 9 | | |

**Schwer**

Für das **leichte** Rätsel wählen Sie 01379 - 37 01 26 (legion, 50 Cent/Anruf a.d. dt. Festnetz, ggf. abweichende Preise a. d. Mobilfunknetz) und nennen die Lösung. Für das **schwere** Rätsel wählen Sie 01379 - 37 01 36 (legion, 50 Cent , Kosten s.o.) und nennen die Lösung. Oder schicken Sie eine SMS mit dem Stichwort Leicht (bzw. Schwer), Leerzeichen und der Lösungssumme an die 1111 (legion, 50 Cent/SMS, VFD2 Anteil 0,12€).

**GEWINNER** des vorigen Rätsels sind: Jakob Behrendt aus Viersen (100 Euro) und Edmund Deresz aus Kamp-Lintfort (50 Euro).

**Die Lösungszahlen der Vorwoche:** „Schwer" 19, „leicht" 27.

# Mit Go fürs Leben lernen

In Japan, China und Korea ist es ein **Nationalsport**. In Deutschland dagegen ist das **Strategiespiel** „Go" wenig bekannt. **Helmut Heidrich** ist Go-Lehrer und empfiehlt das Spiel vor allem für Schüler.

**Schwarz** gegen **Weiß**: Bei Go geht es darum, mit seinen **Steinen** ein möglichst großes Gebiet abzustecken. FOTOS: ACHIM BLAZY

VON ISABELLE DE BORTOLI

Die meisten Deutschen kennen Go wohl nur aus dem Kreuzworträtsel: „Ein asiatisches Brettspiel mit zwei Buchstaben." Und während Go hierzulande vor allem in Nachmittags- und Wochenendkursen gelehrt wird, gibt es in Japan richtige Go-Schulen, in denen schon kleine Kinder trainieren. „Als Go-Profi kann man in Asien sehr viel Geld und ein großes Ansehen verdienen", sagt Helmut Heidrich. „An Go hat mich fasziniert, dass es einfach zu erlernen, aber trotzdem extrem komplex ist. Man lernt niemals aus. Und man kann mit jedem auf der Welt spielen. Egal wie gut oder schlecht er ist, egal wie alt, egal welche Sprache er spricht."

Die Regeln des über 4000 Jahre alten Spiels klingen einfach: Gespielt wird auf einem Brett mit 19x19 Linien (Anfänger spielen auf kleineren Brettern). Der eine Spieler hat weiße Steine, der andere schwarze. Sie werden abwechselnd auf die Schnittpunkte der Linien gesetzt. Ziel ist es, mit den eigenen Steinen ein Gebiet abzugrenzen und gegnerische Steine zu umzingeln und gefangen zu nehmen. „Die Möglichkeiten, die Steine zu setzen, sind unendlich groß: es gibt etwa zehn hoch 760 Möglichkeiten und das macht das Spiel so spannend", sagt der Düsseldorfer. „Deshalb konnte auch noch kein Computersystem entwickelt werden, dass einen guten Go-Spieler schlagen konnte." Ein Spiel unter Profis kann übrigens gut und gerne zwei Tage lang dauern – bei Kindern ist es meist in etwa zehn Minuten zu Ende.

**„Go kann man mit jedem auf der Welt spielen"**

Go ist ein Spiel, das Konzentration fordert und fördert, Kreativität, Fairness, logisches Denken, Disziplin und Strategie werden ausgebildet. „Deshalb eignet sich das Spiel hervorragend für Schulkinder. Es unterstützt sie in ihrer Entwicklung", sagt Heidrich. Und so bietet der Mathematiker und ehemalige Unternehmensberater in einer Ratinger sowie zwei Düsseldorfer Grundschulen im Rahmen der Offenen Ganztagsschule Go-Unterricht an – und die Kinder sind begeistert. „An der Anne-Frank-Grundschule in Ratingen habe ich Go im vergangenen Jahr dank der Unterstützung durch die Schulleiterin Eva Müskens im regulären Unterricht gelehrt. In diesem Jahr gibt es eine AG."

Heidrichs größter Wunsch: Go an mehr Schulen bekannt zu machen und in den Unterricht zu integrieren. „Ein Kind zum Beispiel, das Schwächen in Mathematik hat, wird durch Go sein logisches Denken verbessern können." Außerdem könnten sich die Kleinen am Nachmittag verabreden, um Go zu spielen und so gemeinsam ihre Spielstärke zu verbessern.

Neben den Grundregeln und diversen Spieltechniken (z.B. die „Treppe" oder die „Mausefalle") lernen die Schüler einiges rund um das asiatische Spiel. „Go hat viel mit Philosophie zu tun. Alles, was man fürs Leben braucht, kann man hier lernen", sagt Heidrich. Weisheiten wie „Geh nicht auf die Jagd, wenn dein Haus brennt", „Opfere, um vorwärts zu kommen" oder „Allein gegen große Übermacht – wähle den Frieden" lassen sich vom Spiel aufs Leben übertragen. Genauso wie der Grundsatz, über sich und seinen Gegenspieler genau und vorausschauend nachzudenken: Was macht er? Wie reagiere ich darauf? „Wenn ich mit einem Go-Partner zwei Partien gespielt habe, kann ich auf seinen Charakter schließen", verrät der Fachmann. Denn so wie jemand spiele, so sei er auch im Leben.

Eine weitere Besonderheit beim Go: Man verliert und gewinnt gleich oft, wenn man mehrere Partien spielt. Und man kann auch gegen stärkere Gegner antreten – und gewinnen. Warum ist das so? „Ähnlich wie beim Golf hat jeder Spieler ein bestimmtes Handicap, eine bestimmte Spielstärke", erklärt der Go-Lehrer. „Spielt ein stärkerer Spieler mit einem schwächeren, bekommt dieser eine so genannte Vorgabe. Das heißt, er darf zum Beispiel drei Steine auf das Brett legen, bevor der stärkere Spieler seinen ersten Stein positioniert. So erreicht man eine gleiche Spielstärke." Wer allerdings gegen einen der japanischen Go-Profis antrete, werde wohl trotzdem verlieren. Helmut Heidrich selbst hat übrigens schon gegen verschiedene Go-Meister gespielt – auch Weltklassespieler haben sich auf der Rückseite seines Spielbretts verewigt.

**Helmut Heidrich** trainiert **Marie** (8) und **Mark** (8) in dem japanischen Denksport.

→ **INFO**

**Kontakt** Egal ob Schüler, Lehrer oder Top-Manager: Wer sich für Go interessiert, kann sich auf der Homepage von Helmut Heidrich über das Spiel informieren und Kontakt zu dem Go-Lehrer aufnehmen.
**Kosten** Ein kleines Go-Brett (9x9) mit Glassteinen gibt es im Fachhandel oder im Internet schon ab 15 Euro, nach oben hin gibt es keine Preisgrenze.
**Turnier** Ein Go-Turnier für Schüler gibt es am 1. Juni in der Ratinger Anne-Frank-Schule.
**www.go-lehrer.de**
**www.dgob.de**

## Silbenrätsel

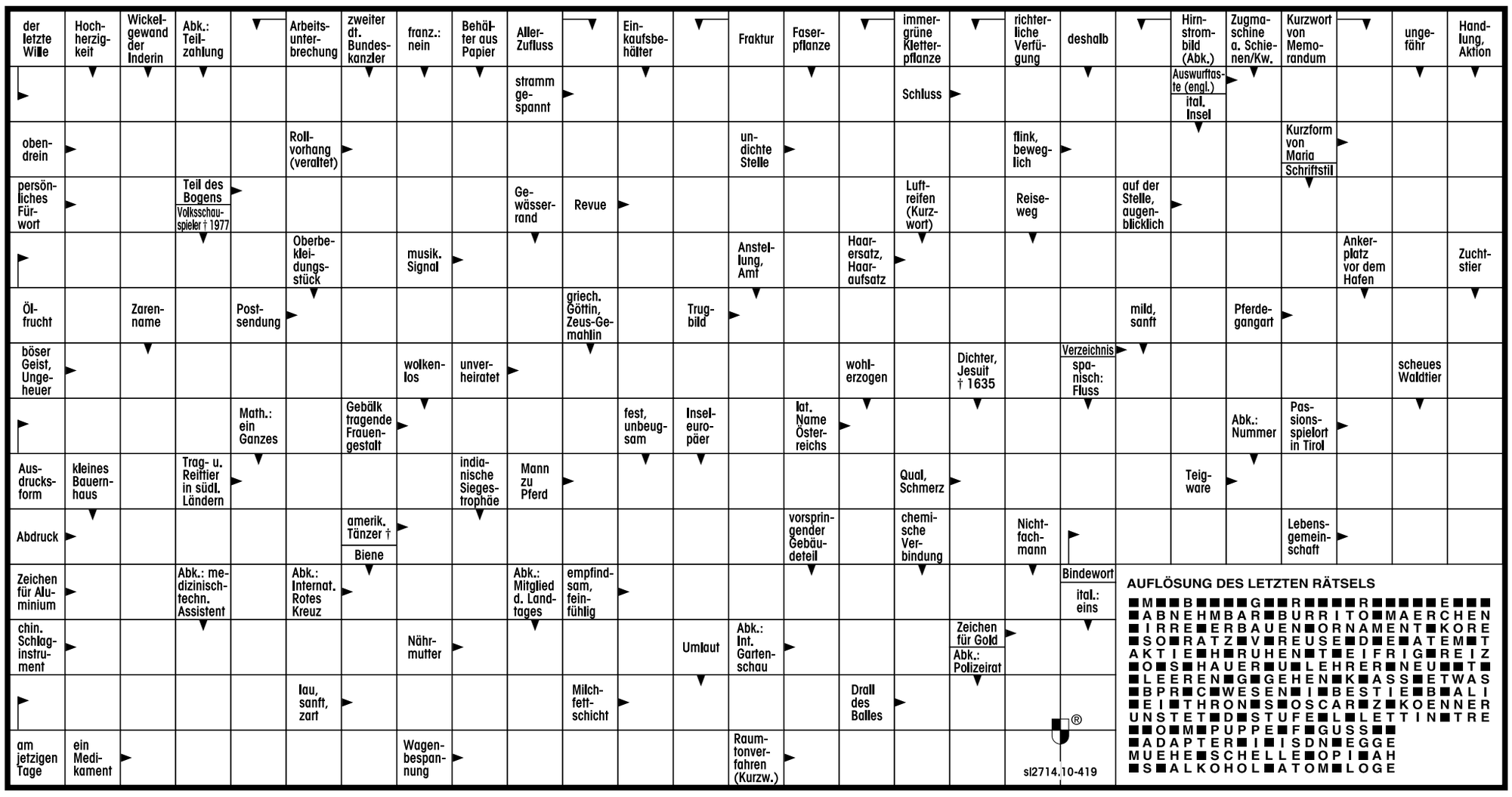
Aus den folgenden Silben sind 10 Wörter mit unten stehenden Bedeutungen zu bilden:

bier - bock - den - dent - di - dis - ehr - eis - ener - gie - man - ne - nor - on - peut - ra - ra - rum - rus - sand - sen - si - sta - the - topf - wuer

1 _____ Wikinger
2 _____ Wintersportanlage
3 _____ alkoholisches Getränk
4 _____ osteurop. Volk
5 _____ Tatkraft
6 _____ Heilkundiger
7 _____ Frauenname
8 _____ Früchte in Alkohol
9 _____ Anrede für Ordensleute/ veralt.
10 _____ Angehöriger e. Bürgerrechtsbewegung

**Die ersten und sechsten Buchstaben – jeweils von unten nach oben gelesen – ergeben ein Trauerspiel des deutschen Dichters Andreas Gryphius (1616-1664).**

Lösung: 1 Normanne, 2 Eisstadion, 3 Bockbier, 4 Russen, 5 Energie, 6 Therapeut, 7 Sandra, 8 Rumtopf, 9 Ehrwuerden, 10 Dissident – Der sterbende Papinian.




**AUFLÖSUNG DES LETZTEN RÄTSELS**