



Kreativität, Technikwissen, Spieltrieb: Jugendliche von sechs Schulen schickten beim Stark-Wettbewerb ihre Roboter auf Punktejagd.

FOTOS: LÖSEKE

Lego weckt die Lust auf Technik

Schüler für Mathe, Informatik, Naturwissenschaft und Technik begeistern? Wie das richtig gut klappt, hat der Stark-Verein beim Roboterwettbewerb jetzt zum zehnten Mal gezeigt. Sechs Schulen hatten getüftelt, Roboter gebaut und programmiert.

VON HANNAH LÖSEKE

Lippstadt – Maybrit flucht. Verärgert tippt sie auf dem kleinen Roboter vor ihr auf dem Tisch herum und sucht etwas. „Da sind noch die ganzen alten Programme drauf“, sagt sie zu Betül, die ihr über die Schulter sieht. Egal. Die neuen Programme wären zwar besser, aber so geht’s auch: Der Roboter mit dem Greifzahn düst los und holt den blauen Ball aus dem Ring. Puh, die ersten fünf

Punkte sind geschafft.

Im Lippe-Berufskolleg waren gestern die Roboter los: Für den von der Dr.-Arnold-Hueck-Stiftung unterstützten und vom Verein „Stark!“ organisierten Wettbewerb hatten sich technikbegeisterte Jugendliche wochenlang in AGs vorbereitet, kreative Lego-Roboter gebaut und diese am Computer programmiert. gestern traten sie gegeneinander an, nebenbei gab’s bei ausstellenden Unternehmen und Hochschulen noch eine Schippe Berufsorientierung. Stark-Vorsitzender Matthias Schmidt: „Euch braucht man eigentlich gar nicht mehr für Mint zu begeistern. Wer sich mit Robotik beschäftigt, steckt schon ganz tief drin.“

So wie Maybrit, Betül und zehn Jungs vom GSO, die sich in den letzten Wochen mit Thiemeyer vorbereitet haben. Ob’s ein Vorteil ist, den



Nur die alten Programme auf dem Roboter? Christian und Maybrit programmieren schnell neu.

Lehrer an seiner Seite zu haben, der sich die Aufgaben hier überlegt hat? „Im Gegenteil“, sagt Maybrit und lacht. „Der erwartet jetzt so viel.“

Bälle hin- und herschieben, Hebel auslösen, Würfel in andere Felder bringen, Legosteine auseinanderbauen – sieben Aufgaben gibt’s, und die sind auf keinen Fall alle in zwei Minuten zu schaffen. So liegt es an den Schülern, Aufwand und Punktzahl abzuwä-

gen. Nach dem ersten Lauf wartet eine Lagebesprechung in der Roboter-Werkstatt: Was ist gut gelaufen, was geht besser? Christian und Maybrit kümmern sich erstmal darum, dass dann die neuen Programme abrufbar sind.

Im Foyer zeigen derweil die Schüler des Geseker Antonianums, was sie zuletzt auf die Beine gestellt haben. „Ey, guck mal, deren Roboter! Voll

krass“, ruft ein Junge im Publikum begeistert. Das Exemplar der Geseker macht nämlich ganz schön was her. „Da steckt ganz schön viel Kreativität und Idee drin“, sagt Lukas stolz. Drei Wochen lang haben sich sechs Jungs jeden Tag nach der Schule getroffen – gestern sogar bis 20 Uhr. Nur heute ist ein bisschen der Wurm drin, aber trotz Platz fünf findet Lukas: „Das hat richtig Spaß gemacht. Ich würd’s immer wieder machen.“

Das Teilnehmerfeld komplettieren das EG und das Johanneum Wadersloh, ins Finale schaffen es die Marienschule und die Sekundarschule Wadersloh – letztere holte den Pott. Stolz sind Florian, Gian-Luca, Nils und Marlon, zumal der erste Lauf bescheiden war: Da stürzte ihr Roboter nämlich ab. Aber kein Problem: Gleich zwei Ersatzmodelle hatten sie bei.