

Team der Deutschen Schule Budapest schnitt bei World Robotics Olympiade in Kuala Lumpur gut ab

Budapester Schüler lassen die europäische Konkurrenz hinter sich

Hochgeladen 15 December 2012, von **Benedikt Dams**



Das Gewinner-Team: János Somogy, Beáta Valenta, András Németh und Gusztav Megyesi.

Unter den über 75 teilnehmenden Teams der World Robotics Olympiad (WRO) konnte sich Anfang November die Deutsche Schule Budapest als bestes europäisches Team beweisen. Gegen die Konkurrenz aus Übersee hatten allerdings auch die Techniktalente „Legoidok“ aus Ungarn kaum eine Chance, und erreichten „nur“ den 23. Platz. Trotz alledem ein respektables Ergebnis, auf das die Schüler zu Recht stolz sein können.

Mit Robotern verbindet Otto Normalverbraucher oft futuristische Visionen von menschenähnlichen Maschinen, die wahlweise den Menschen dienen, oder Furcht und Schrecken verbreiten. Sei es der Terminator aus den gleichnamigen Filmen, oder der liebevolle Wall-E von Pixar, Roboter sind ein spannendes Thema. Obschon wir noch weit entfernt sind von den selbstständig denkenden und agierenden Robotern aus den Filmen, hat die Branche in den letzten Jahrzehnten ein enormes Tempo vorgelegt, und präsentiert heute Ergebnisse, die vor zehn Jahren noch Utopie waren.

Die Ergebnisse dieses Fortschritts sind unter anderem jährlich bei der World Robotics Olympiade zu sehen, die dieses Jahr in Kuala Lumpur ausgerichtet wurde. Seit 2004 findet die Veranstaltung statt und erfreut sich stetig wachsender Beliebtheit. Dieses Jahr nahmen etwa 405 Teams aus insgesamt 35 Ländern teil, darunter auch die Deutsche Schule Budapest, die von den Schülern Gusztáv Megyesi, András Németh und János Somogyi vertreten wurde. Die Jugendlichen aus aller Welt haben dabei etwa zwei bis drei Monate Zeit, um sich auf die Aufgaben, die für alle Teilnehmer identisch sind, vorzubereiten. Dabei geht es darum, den gebauten Roboter sich über einen 2,5m x 1,3m großen Tisch zu lotsen und verschiedene Aufgaben lösen zu lassen. Den Roboter müssen die Teams in Einzelteilen mitbringen und vor Ort zusammensetzen. Erschwert wird das Ganze dadurch, dass es jedes Mal eine Überraschungsregel gibt, welche die Teams zusätzlich erfüllen müssen. Das kann heißen, dass das Regelwerk geändert wird, oder dass der Roboter zusätzliche Aufgaben zu erfüllen hat. Dementsprechend wird das kreative Denken und Improvisationsvermögen der Teilnehmer

ebenso auf die Probe gestellt, wie ihre mathematischen und technischen Fertigkeiten. Die Roboter müssen dabei verschiedenste Aufgaben bewältigen. Das Zuordnen von Farben und Formen etwa bringt Schaltkreise wie Synapsen zum Qualmen, und verlangt den zwei- bis dreiköpfigen Teams alles ab. Durch Regeländerungen könnte es etwa passieren, dass die Höhe der Säulen oder die Formen der Objekte verändert werden.

Bei der diesjährigen Weltmeisterschaft lag die Herausforderung darin, Tischtennisbälle aufzusammeln und sicher zu transportieren. Die Bälle wurden auf dem Tisch verteilt, während es an den Teams lag ihre Roboter so zu programmieren, dass die Bälle während der Fahrt nicht aus den Behältern fallen konnten. Was zunächst nicht schwierig klingt, ist für die Roboter mitunter recht knifflig, zumal die Teams sich auch unter den veränderten Bedingungen vor Ort zurechtfinden müssen. So erzielten selbst die Teams, die das Achtelfinale erreichten oft in den Vorrunden nicht die volle Punktzahl. Weniger spannend und nervenaufreibend machte das den Wettkampf nicht. Im Gegenteil, die Teams kämpften im Finale um jede Sekunde.

Dass die Schüler der Deutschen Schule Budapest es so weit geschafft haben ist eine herausragende Leistung. Die Top20 gingen exklusiv an ostasiatische Teilnehmer, was die Schüler aus Budapest zum besten Team Europas macht.

Die regeln im Überblick

- Weltweit identische Aufgabenstellungen*
- 2 Monate Vorbereitung*
- 2-3 Teammitglieder sowie 1 Coach pro Team*
- Der Roboter wird am Wettbewerbstag aufgebaut*
- Überraschungsregeln machen es den Teilnehmern schwerer*