



MITTWOCH,
3. JUNI 2026

Lokales

SEITE 16

Etwas Silicon Valley in Bargteheide

Software-Challenge der Uni Kiel und FH Wedel / Stormarner Schüler im Finale

Gesche Peters

BARGTEHEIDE Ein Hauch von Silicon Valley weht durch das Eckhorst-Gymnasium in Bargteheide. Während andere in ihrem Alter am Computer nur zocken, haben Jesko Martin und Kristian Görtz die Zeit genutzt, um ihre Programmierfähigkeiten auszubauen.

Denn sie wollen die „Software-Challenge“ der Uni Kiel und FH Wedel gewinnen. Die Zehntklässler stehen im großen Finale am Freitag, 5. Juni, und haben damit etwas geschafft, was sonst meist nur älteren Oberstufenschülern gelingt.

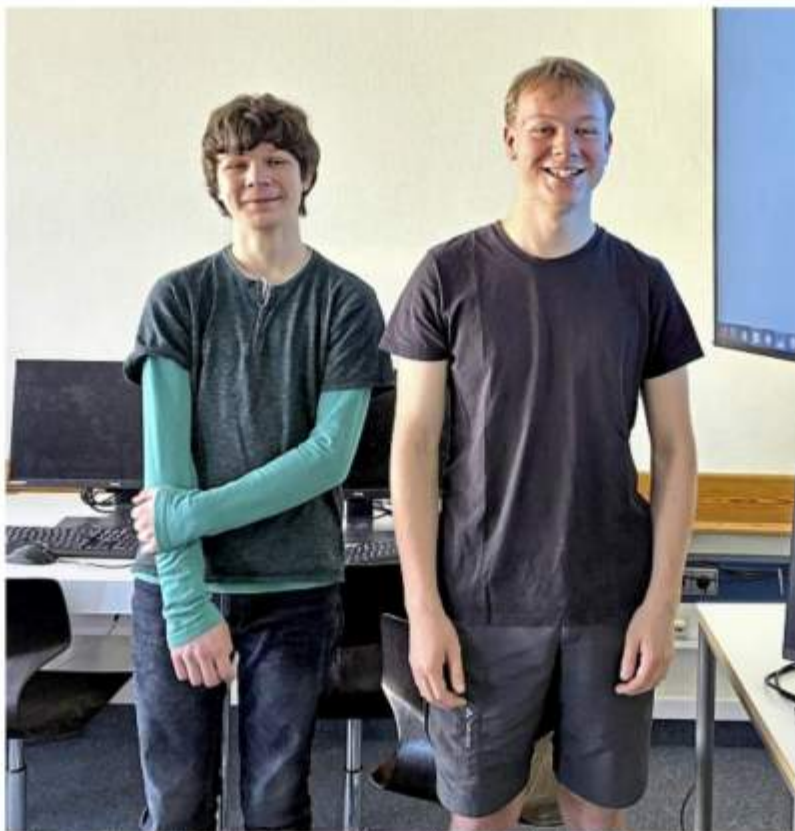
Jesko und Kristian sind 16 Jahre alt und gehören damit zu den jüngsten Schülern des Eckhorst-Gymnasiums, die je an der Software-Challenge teilgenommen haben. Lehrer und stellvertretender Schulleiter Heiko Rahf betreut die Teilnahme.

„Herr Rahf ist eigentlich unser Physiklehrer. Wir sind dann aber auf ihn zugegangen und haben gesagt, dass wir gern an der Challenge teilnehmen würden“, erklärt Jesko. Die Teilnahme ist eigentlich erst für die Oberstufe vorgesehen – doch die Zehntklässler Jesko und Kristian wollten schon früher mitmachen.

Kristian ergänzt: „Wir interessieren uns auch privat für Informatik, Programmieren, Algorithmen und Mathematik – der Wettbewerb ist also genau das Richtige für uns.“

300 Stunden für den perfekten Code

Hinter dem Erfolg steckt knallharte Arbeit. Mehr als 300 Stunden und rund 900 Zeilen Java-Code haben die beiden Bargteider in ihr Projekt investiert, das meiste davon in ihrer Freizeit. Die Aufgabe klingt spielerisch, hat es aber in sich: Sie mussten einen virtuellen Spieler für das strategische



Jesko Martin und Kristian Görtz haben einen virtuellen Spieler für das Spiel „Piranhas“ programmiert – und stehen damit nun im Finale der Software-Challenge Germany. Foto: Gesche Peters

Spiel „Piranhas“ programmieren, das es auch als Brettspiel gibt.

Wie das geht, haben sie sich selbst beigebracht, außerdem war am Anfang der Challenge zweimal ein Student der Uni Kiel zu Besuch, um den Schülern behilflich zu sein. In den Wettkampfrunden treten diese Programme dann autonom gegeneinander an. Zwischen den Spieltagen haben die Jugendlichen dann immer die Möglichkeit, weiter an ihrem Spieler zu feilen.

Besonders spannend in Zeiten von ChatGPT und Co.: Die Nutzung von KI-Tools war beim Programmieren ausdrücklich erlaubt. Ein Freifahrtschein zum Paulenzen war das aber nicht. Im Gegenteil! „Alle Teilnehmer wurden

noch einmal intensiv zu ihrem Code interviewt“, erklärt Kristian.

„Die Veranstalter wollten ganz genau wissen, ob wir den Code auch selbst verstehen und logisch erklären können.“ Diesen „Schummel-Check“ der Christian-Albrechts-Universität Kiel haben die beiden Stormarner mit Bravour bestanden.

Dass am Eckhorst-Gymnasium Talente wie Jesko und Kristian aufblühen, ist kein Zufall. Die Schule

nimmt seit 19 Jahren an der Challenge teil und hat in der Zeit bereits zehn Teams ins Finale schicken können. Heiko Rahf wurde für sein Engagement bereits 2016 mit dem „Best-Teacher-Award“ des Wettbewerbs ausgezeichnet.

Die beiden wollen aufs Treppchen

Das Ziel des Wettbewerbs, Jugendliche für ein Informatikstudium zu begeistern,

großen Schwarm zu bilden und gleichzeitig zu versuchen, die Fische des Gegners zu essen. Gewonnen hat am Ende das Team, das den größten Schwarm hat.

So läuft der Wettbewerb

Die Software-Challenge beginnt jedes Jahr im Juni und läuft dann während des ganzen Schuljahres. Sie besteht aus mehreren Teilen:

- **Juni** Vorbereitungsphase: Die Teilnehmer erhalten die Spielmaterialien, können ihre Spieler programmieren und in Freundschaftsspielen austesten. Währenddessen darf immer wieder nachgebessert werden.

- **Februar** Probespieltage: An drei Tagen wird der Ablauf der Wettkämpfe getestet. Dabei können die Teams ihre Spieler unter Wettkampfbedingungen ausprobieren.

- **März** Meisterschaft: An mehreren Spieltagen treten die Teams gegeneinander an. Daraus entstehen Ranglisten.

- **April/Mai** Champions League: Die besten Teams aus der Meisterschaft treten gegeneinander an. Die besten acht kommen ins Finale. Jesko und Kristian haben hier in ihrer Gruppe den zweiten Platz belegt.

- **Juni** Finale: Im Kieler City-Park treten die besten acht Teams gegeneinander an.

tern, ist bei den beiden Stormarnern längst erreicht. Kristian verrät jedoch: „Das war ehrlicherweise auch schon vor dem Wettbewerb so.“

Dass sie so weit kommen, ist für die beiden überraschend, sie wollten sich eigentlich erst mal anschauen, wie die Challenge abläuft und in den nächsten Jahren wieder teilnehmen. Und wie stehen die Chancen, den Wettbewerb zu gewinnen? Jesko ist optimistisch: „Ich glaube, einer der ersten drei Plätze könnte schon drin sein. Je nachdem, gegen wen wir antreten.“

Wie funktioniert Piranhas?

Piranhas ist ein Strategiespiel. In der Software Challenge wird es zu zweit gespielt. Jeder Spieler hat am Anfang vierzehn Piranhas. Dann geht es darum, einen möglichst