

# Informationen zu den Simulationsspielen Bilangon und Megacities

## Wir schlagen die Brücke

Im Planspiel wollen wir die Brücke zwischen Theorie und Praxis schlagen. Du erlebst internationale virtuelle Zusammenarbeit in einer simulierten Geschäftsumgebung. Gleichzeitig übst du wichtige Kompetenzen wie Mehrsprachigkeit und Interkulturalität (nicht durch den Bezug auf nationale Kulturcontainer, sondern durch das Erlernen des Umgangs mit Situationen der Unsicherheit).

Wir spielen in Gruppen von drei Universitäten in synchronen Online-Meetings von 2,5 bis 3 Stunden, einmal pro Woche - für fünf bzw. sechs aufeinanderfolgende Wochen:



Nach jeder Runde gibt es eine Nachbesprechung (=Debriefing). Hier reflektiert ihr eure Erfahrungen und lernt daraus für zukünftige Interaktionen.

## Virtuelle Umgebung

Wir spielen virtuell. Wir kommunizieren über Zoom und nutzen weitere online Tools zur Zusammenarbeit. Wir haben auch eine Lernumgebung für euch auf <https://glocal-campus.org>. Sobald du Teil deines Hochschulteams bist, erhältst du deine Zugangsdaten.

## Unsere Planspiele

Wir haben zwei Szenarien zur Verfügung. Die Konzepte sind identisch, aber das Hauptthema unterscheidet sich. Es sind keine Vorkenntnisse erforderlich. Du spielst mit Studierenden aus allen Fachrichtungen, wobei jede/r ihr/sein eigenes Fachwissen einbringt. Wichtig ist nur, dass du Lust auf die Zusammenarbeit hast und ein ausreichendes Sprachniveau mitbringst (mind. gutes B 2).



### **Megacities**

Ein wohlhabender älterer Bürger möchte sein Grundstück, eine etwa 100 km<sup>2</sup> große Brachfläche in der Mitte dreier benachbarter Städte, verschenken. Seine Bedingung: Die drei Städte mit unterschiedlichen Interessen sollen die Fläche gemeinsam nutzen, um ein oder mehrere gemeinsame Projekte zu schaffen. Jedes der beteiligten Teams arbeitet als Berater für eine der drei Städte und hat die Aufgabe, gemeinsam mit den politischen VertreterInnen der Stadt einen Plan für die angemessene Entwicklung des Areals zu erstellen. Dieses Gebiet wird so zu einem gemeinsamen „kulturellen Akteursfeld“ der drei angrenzenden Städte. Es geht also darum, ein geeignetes Gesamtkonzept für die Brachfläche zu entwickeln. Dieses muss mit den Bedürfnissen der Nachbarstädte vereinbar sein und dem nachhaltigen Gesamtinteresse der Region dienen.



### **Bilangon**

Eine ältere Bürgerin besitzt eine ca. 100 km<sup>2</sup> große Insel, die vor ein paar Jahren durch eine Naturkatastrophe fast vollständig zerstört wurde. Vor dem Tsunami war die Insel dank dreier touristischer Hauptaktivitäten ein Urlaubsziel für Reisende aus der ganzen Welt. Jetzt ist sie nur noch eine Einöde, in der sich die Natur ihre Rechte zurückerobert hat. Ein Dorf mit 150 Einwohnern hat die Katastrophe überlebt. Es existiert auf einem kleinen Teil der Insel. Das Festland ist drei Kilometer von der Insel entfernt.

Die Besitzerin will die Insel mit mediterranen Klima wiederherstellen. Sie bittet drei Tourismus-Beratungsfirmen Wiederaufbaupläne zu entwerfen, die für die verschiedenen Touristengruppen attraktiv sind und dabei eine globale Perspektive im Auge behalten. Ziel ist es auch, ein Konzept und eine Marke für die Insel zu schaffen. Das kleine Dorf Bilanmohe und seine BewohnerInnen sowie deren soziale und wirtschaftliche Autonomie müssen ebenfalls berücksichtigt werden, um dieses Projekt erfolgreich zu realisieren.

### **Zertifikat**

Nach aktiver Teilnahme am Planspiel erhältst du ein Zertifikat, das deine Teilnahme bescheinigt.

### **Und auch noch wichtig**

Obwohl es ums Lernen geht, macht das Planspiel auch eine Menge Spaß :)