Unibetrieb–Planspiel

des FSR Informatik an der TU-Dresden

Beschreibung für Tutoren und Spieler

Ziel des Spiels

Jede Gruppe von Erstsemestlern verwaltet eine Gruppe von zehn „Spiel–Studis", für die es jeweils eine Personalakte gibt. Das Spiel läuft über vier Semester, die aus je 20 Minuten Vorlesungszeit und zehn Minuten Semesterferien bestehen. Nach dem vierten Semester sollten möglichst viele eurer „Spiel–Studis" das Vordiplom erreicht haben, d.h. sie haben alle Scheine erhalten und Prüfungen bestanden. Diese sollten eine „Persönlichkeit" ausgebildet haben, die durch die Kategorien, in denen ihr Punkte sammeln könnt, bestimmt wird: positiv sind Punkte in den Kategorien *Lebenserfahrung, Informiertheit* und *gute Freunde*; negativ machen sich Punkte bei *Egoismus*. Natürlich sollten die Studis ihr Grundstudium überleben (nicht zuviele *Krankheitspunkte*) und zwischendurch nicht exmatrikuliert werden (z.B. durch besondere Ereignisse). Bei der Endwertung zählt der Gesamteindruck: eine Gruppe ohne „Tote" und mit „gereiften Persönlichkeiten" schneidet besser ab, als lauter „Schmalspurstudenten"!

Die Siegerehrung findet im Anschluß an das Spiel (nach kurzer Endauswertung) statt.

Ablauf

Vor Spielbeginn solltet ihr die Personalakten für eure „Spiel–Studis" von eurem Tutor erhalten. Während der Vorlesungszeit eines Semesters füllt ihr die Akte aus (**keine grau unterlegten Felder!**) und klebt erspielte Punkte und Etiketten für Jobs, Emeal und BiboAusweis, die ihr euch beim jeweiligen Amt besorgt, wo nötig ein. Achtet während dieser Zeit auch auf Ereignisse und reagiert ggf. auf solche. Dazu könnt ihr Boten bestimmen (wechselt auch ab!), die Spielleitung, schwarze Bretter etc. beobachten und den Rest der Gruppe informiert halten. Das Spiel ist ein **Tempospiel**, Ihr solltet euch also **organisieren** und nicht kopflos herumrennen oder euch langweilen!

Bis zum Ende der jeweiligen Vorlesungszeit müßt ihr die ausgefüllte Personalakte beim Prüfungsamt abliefern, dort wird während den Semesterferien entschieden wer eine Prüfung besteht oder einen Schein erhält. Sind die Semesterferien zuende, könnt ihr die Studibögen dort wieder abholen!

Ereignisse

Eure Boten können **Ereignisse bei der Spielleitung ziehen** oder nach Anschlägen Ausschau halten, die die Spielleitung dann und wann an den Brettern aufhängt, und die Gruppe darüber informieren. (Evtl. ist ein Notizzettel nützlich!) Manche Ereignisse kündigen andere an, ihr solltet euch dann überlegen, ob ihr euch darauf vorbereiten oder etwas unternehmen (nach Rat fragen, an der geeigneten Stelle protestieren) wollt. Bei einigen Aktionen ist es nützlich, wenn mehrere Personen auftreten, um Euren Forderungen den nötigen Druck zu verleihen... (während die Boten natürlich weiter nach neuen Ereignissen suchen!)

STAV (Arbeitsamt) und andere Institutionen

Die benötigten Jobaufkleber erhaltet ihr beim Arbeitsamt, dort gibt es einen Schalter für gemeldete Jobs und einen für Jobs, die ihr nur auf Aushängen findet. Mit dem ein oder anderen Beamten muß auch etwas verhandelt werden.

Für das Spiel ist natürlich auch der FSR in seinem Zimmer erreichbar, andere Ämter und Institutionen wie Prüfungsamt, BAföG-Amt, Studentenwerk etc. werden von der Spielleitung simuliert.

Tips und Tricks für die Spieler

- Laßt was passieren! **Aktionen** bringen mehr als tausend Stunden Warten!
- Wenn ihr nicht weiterwißt, **fragt** an der entsprechenden Stelle nach!
- Das Spiel ist, wenn ihr es gewissenhaft spielt, ein **Tempospiel**! Ist es das bei euch nicht, macht Ihr wohl was falsch... (gilt nur für die „Vorlesungszeit“)
- Vielleicht haben Eure Tutoren ja auch mal eine gute Idee?!
- Es ist weder gut, wenn alle aus der Gruppe immer im Raum bleiben, noch wenn alle **kopflos** durch die Uni rennen. Organisiert euch!
- Manche Ereignisse sind „inhaltslos“ und haben keinerlei Auswirkung.
- Originalitätspunkte für besondere Aktionen und witzige Reaktion werden gern vergeben!
- Die Zeiteinteilung sollte möglichst **realitätsnah** vorgenommen werden. Das Prüfungsamt glaubt nicht alles!

Zur Strategie

- Überlegt euch, ob ihr lieber wenige schnell durchs Vordiplom bringen wollt, oder lieber mehr und dafür etwas langsamer...
- Wollt ihr lieber die Persönlichkeiten aller Spiel-Studis gleichermaßen ausbilden oder einige eher verschiedenartige Persönlichkeiten kreieren?
- Ihr werdet evtl. am Anfang im Chaos versinken! Hier hilft nur ORGANISATION, damit ihr Herren über die Zeit werdet...

Viel Spaß und gutes Gelingen!

Euer ESE-Spiel-Team