

- Gute Atmosphäre kreieren
- Neue Bekanntschaften
- Austausch unter verschiedene Semesterstufen

Das Spiel soll die Architekturstudenten dazu bewegen einen sozialeren Umgang miteinander zu gestalten. So wird das Lernen auf kommunikative Basis geführt. Denn geteiltes Leid ist ja bekanntlich auch halbes Leid.

Mit dem Einschreiben fürs neue Semester geht's los! Das System wählt nach dem Zufallsprinzip zehn Studenten aus, die jeweils aus verschiedenen Semester sind. So entsteht ein Team, welches sich erst finden muss. Das System gibt dann bestimmte Angaben raus, denen man nachgehen muss. Das Team, das sich am schnellsten findet, bekommt Kreditpunkte gutgeschrieben.

Das Ziel ist, dass das Team während des Semesters zu einer Einheit wächst, indem sie zusammen kommunizieren, also ihr Wissen austauschen und sich gegenseitig helfen.

Jede/r Spieler/in bekommt einen persönlichen Sensor, den sie/er am Körper trägt. Der Sensor registriert und speichert die Daten der Interaktionen innerhalb des Teams. Zusätzlich bekommt jede/r einen Account, in dem der Spielstand jeder Zeit abgerufen werden kann.

Die Punkteverteilung folgt in drei verschiedene Bereiche:

- *Kommunikation unter der Gruppe*, d.h. wie oft erfolgt ein Informationsaustausch über persönliche und fachspezifische bzw. architektonische Fragen. Diese Punkte können ständig gewonnen werden, da eine Interaktion beliebig oft stattfinden kann.

- *Befragung über die Gruppe*

Wöchentlich wird jede/r individuelle Spieler/in über ein oder mehrere Mitspieler abgefragt, d.h. die Spieldelegation prüft, was die Spieler eines Teams untereinander erfahren haben, seien es persönliche Eigenschaften (z.B. Was macht er/sie am liebsten?) oder aber Projekt bezogen (z.B. um was geht es in seinem/ihrem Projekt?). In diesem Fall werden die Punkte individuell verteilt, die einerseits dem Privatkonto gutgeschrieben werden und andererseits noch der Gruppe zu Gute kommt.

- *Kollektiver Wettbewerb* unter den verschiedenen Teams, welche körperliche und geistige Aufgaben beinhalten. Hier treten Teams monatlich gegeneinander an. Dort wird das Kollektivverhalten der Teams getestet. Wie gut können sich die Teams sportlich und geistig behaupten?

Das Team, welches während des Semesters am meisten Kreditpunkte gesammelt hat, wird mit einer Seminarwoche nach Wahl der Gruppe belohnt. Ausserdem gewinnt eine Gruppe nur, wenn das Zusammengehörigkeitgefühl jedes Individuums gestimmt hat, d.h. man hat sich neue Freunde und Freundinnen angeeignet hat, was einen höheren Stellenwert hat als das Materielle. Zudem können die Kreditpunkte, welche jede/r Spieler/in in den Wochenaufgaben gewonnen hat, individuell in Bares für die Seminarwoche umgesetzt werden.