

# Serious gaming

## Spelenderwijs samenwerken aan mobiliteit en duurzame gebiedsontwikkeling

**Speel de serious game Mobipolis en leer spelenderwijs over mobiliteit en duurzame gebiedsontwikkeling. Met Mobipolis werk je samen aan een duurzame en leefbare stad, maar de bereikbaarheid in de stad komt steeds verder onder druk te staan. Het spel draait om de balans vinden tussen snelle ontwikkelingen en het waarborgen van de bereikbaarheid.**

Mobipolis is het instrument om met verschillende partijen in gesprek te komen en te ontdekken wat samenwerking bij mobiliteit en duurzame gebiedsontwikkeling betekent.

### Serious game voor samenwerken

Het leerproces staat in de serious game Mobipolis centraal naast het plezier van het spel. Het doel van het spel is niet zozeer samen winnen, maar vooral samenwerken en argumenteren. Tijdens het spel geef je argumenten waarom je voor een bepaalde mobiliteitsinterventie kiest. Spelers

moeten samen overleggen en leren over hun eigen belangen heen kijken om tot een goede strategie te komen. Wederkerigheid tussen de deelnemers legt de basis hiervoor.

### Mobiliteit en duurzame gebiedsontwikkeling

De relatie tussen verdichting en bereikbaarheid staat centraal in Mobipolis. Spelers bouwen diverse stedelijke functies om de leefkwaliteit van hun stad te verbeteren. Dit brengt de nodige druk op het mobiliteitssysteem met zich mee en resulteert in congestie en parkeerdruk. Door verschillende mobiliteitsinterventies kunnen de spelers samen mobiliteitsproblemen op een duurzame manier oplossen. De game maakt hiervoor gebruik van het STOMP-principe (stappen, trappen, openbaar vervoer, mobility as a service en privé-auto) en zet in op een modal shift van auto naar actieve en duurzame vormen van mobiliteit.





## Spelenderwijs samen leren

We zien steeds vaker serious games om ons heen. De leerervaring van een serious games is groot, doordat de verschillende en gezamenlijke belangen bij het ontwikkelen van een stad tot leven komen. De serious game Mobipolis kan uitstekend worden gebruikt als gespreksinstrument voor een diverse groep professionals, maar ook voor stakeholders en bewonersgroepen. De serious game Mobipolis is door CROW en UUM | Unlimited Urban Management ontwikkeld.

In Mobipolis komen de volgende leeraspecten naar voren komen:

- inhoudelijke inzichten over de relatie stedelijke ontwikkeling en mobiliteit;
- verbreding van kennis en inzichten in interventies voor duurzame mobiliteit;
- beter wederzijds begrip tussen verkeerskundige en ruimtelijke disciplines;
- stimulans voor allianties: betere samenwerking tussen stakeholders;
- breder gezelschap mobiliseren (bijv. bestuurders, bewoners etc.);
- bijvangst: fun – samen plezier met het spelen van de game.

Het spel is onderdeel van de cursus Mobiliteit en duurzame gebiedsontwikkeling en speelt een belangrijke rol bij de Handreiking Mobiliteit en duurzame gebiedsontwikkeling.

Neem contact met ons op om te horen wat de game voor uw team of opgave kan betekenen.



Financieel mogelijk gemaakt door KpVV.

- [www.crow.nl](http://www.crow.nl)
- [Cursus Projectleider mobiliteit en duurzame gebiedsontwikkeling](#)
- [Handreiking Mobiliteit en duurzame gebiedsontwikkeling](#)

### Contactpersonen

Titia Bijma, CROW  
titia.bijma@crow.nl

Koen Vermeulen, UUM | Unlimited Urban Management  
koen@uum.nl

