

Virtuelles Rollenspiel: Leitfaden für Spielleiter



Europäisches Parlament

1. Einleitung

1.1 Wozu dient der Leitfaden?

3

2. Über das Spiel

2.1 Ziele

4

2.2 Für wen ist das Spiel gedacht?

5

2.3 Themen

2.4 Personenbezogene Daten

3. Spielablauf

3.1 Gruppengröße

6

3.2 Dauer

3.3 Überblick

3.4 Der Raum

7

3.5 Materialien

8

3.6 Technische Ausstattung

3.7 Spielstart und Spielablauf

9

4. Die einzelnen Spielphasen

4.1 Spielstart

10

11

4.2 Einführung in den Gesetzesvorschlag und das Spiel

4.3 Die Fraktionen kennenlernen

4.4 Vorstellung der Ausschussgruppen und Abstimmung

12

4.5 Die Fraktionen kommen erneut zusammen

4.6 Diskussion im Plenum und Abstimmung Teil I

13

4.7 Überraschende Wendung

14

4.8 Plenartagung und Abstimmung Teil II

4.9 Reaktionen der Interessenträger und Einblicke ins Spiel

4.10 Abgelehnt – was nun?

5. Vor dem Spiel

5.1 Wie vertrete ich eine Meinung, die nicht meine eigene ist?

15

5.2 Die Europäische Union kennenlernen

17

5.3 Das Europäische Parlament kennenlernen

18

5.3.1 Was ist das Europäische Parlament und wie funktioniert es?

19

5.3.2 Digitale Reise zum Europäischen Parlament

6. Während des Spiels

6.1 Fakten

21

6.2 Glossar

25

6.3 Spielregeln

29

7. Nach dem Spiel

7.1 Nachbesprechung

31

7.2 Schriftliche Rückmeldung oder Bewertung

32

7.3 Gemeinsamfuer.eu

7.4 Erlebnis Europa

8. Anlagen

8.1 Anlage I: Bewertungs- bzw. Rückmeldeformular

33

8.2 Virtuelles Rollenspiel • Aktionskarten

34

1. Einleitung

Willkommen zum Leitfaden für Spielleiter für das virtuelle Rollenspiel des Europäischen Parlaments

1.1 Wozu dient der Leitfaden?



Zeichnung einer Spielfigur: ein junger Mann im Anzug, der einen fiktiven Vorsitzenden des ENVI-Ausschusses darstellt

Dieser Leitfaden bietet einen Überblick über das Spiel und über Ressourcen, die Ihnen und Ihrer Gruppe eine spannende Lernerfahrung nach dem **Prinzip des immersiven Lernens** ermöglichen.

In diesem Leitfaden finden Sie alle Informationen, die Sie für einen reibungslosen Spielablauf brauchen. Sie erfahren hier auch, wie Sie die Spielerinnen und Spieler vor, während und nach dem Spiel betreuen können, damit sie aus dieser Erfahrung so viel wie möglich mitnehmen.

Der Leitfaden schlägt außerdem mehrere zusätzliche Aktivitäten zur Vorbereitung der Teilnehmenden auf ihre Rollen vor. Auch enthält er eine Anleitung für eine Nachbesprechung, bei der Sie – wenn es die Zeit erlaubt – auf das Gelernte und die Erfahrung als Ganzes eingehen können.

Viel Spaß beim Spielen!

Dieser Leitfaden soll Spielleiterinnen und Spielleiter in verschiedenen Bildungsumgebungen unterstützen:

- **Lehrkräfte in Schulen mit Schülerinnen und Schülern ab 16**
- **Ausbilder und Lernförderer bei Programmen und Aktivitäten im Bereich der nichtformalen Bildung**
- **Beschäftigte in Bürger- oder Jugendzentren oder ähnlichen Einrichtungen**
- **Personen in sämtlichen anderen Bereichen, in denen das Spiel sinnvoll ist und seinen Zweck erfüllt**

In diesem Leitfaden erfahren Spielleiterinnen und Spielleiter, wie sie das Rollenspiel online einrichten können und was sie für den Raum, in dem es gespielt wird, benötigen. Auch der Spielablauf wird hier Schritt für Schritt erklärt.

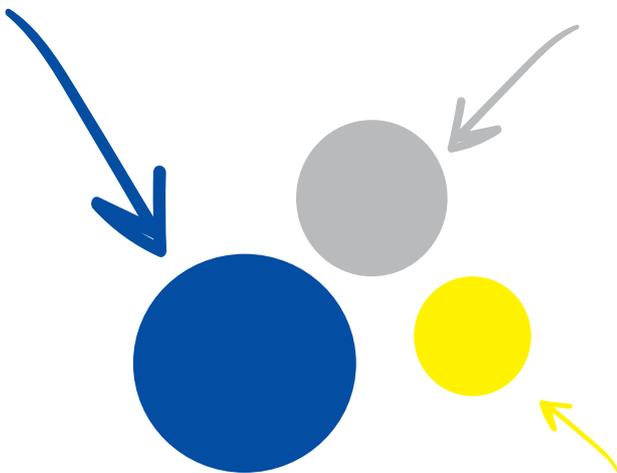
Hier finden Sie außerdem Hintergrundinformationen über die EU und das Parlament, Vorschläge für Aktivitäten zur Vorbereitung der Spielerinnen und Spieler auf ihre Rollen und Leitfragen für eine Nachbesprechung, bei der es insbesondere darum geht, was die Teilnehmenden bei dem Spiel gelernt haben.

2. Über das Spiel

Beim virtuellen Rollenspiel wird der Entscheidungsprozess der Europäischen Union nachgestellt.

Die Spielerinnen und Spieler schlüpfen in die Rollen von **Abgeordneten des Europäischen Parlaments** und werden fiktiven Fraktionen zugeordnet. Sie debattieren und verhandeln mit den anderen **Abgeordneten**, finden Kompromisse und stimmen über einen Gesetzesvorschlag ab, um das Leben der Menschen in der **Europäischen Union** zu verbessern. Mit einer vereinfachten Version des Gesetzgebungsverfahrens der **EU** soll das Spiel die Rolle des **Parlaments** aufzeigen und die Aufgaben und Pflichten der **Abgeordneten** als direkt gewählte Vertreterinnen und Vertreter der EU-Bevölkerung verständlich machen. Die Spielerinnen und Spieler sollen aus erster Hand erfahren, wie Demokratie funktioniert. Sie sollen dazu ermutigt werden, sich selbst als Bürgerinnen und Bürger einzubringen.

2.1 Ziele



Das Spiel ist für Gruppen in verschiedenen Bildungsumgebungen gedacht – vom Unterricht in Schulen über Jugendzentren bis hin zu Programmen im Bereich der nichtformalen Bildung. Die Teilnehmenden halten sich gemeinsam in einem Raum auf, während sie das Spiel auf ihren eigenen Geräten spielen und den Anweisungen auf dem Bildschirm des Spielleiters folgen. Das Rollenspiel kann auch in einem anderen Rahmen als oben beschrieben gespielt werden, solange die Teilnehmenden mindestens 16 Jahre alt sind und das Spiel seinen Zweck erfüllt.

Das virtuelle Rollenspiel ist Teil der **digitalen Reise zum Europäischen Parlament** – einem Projekt, das den Menschen in der gesamten EU das Parlament näherbringen soll. Die Plattform bietet zahlreiche interaktive Möglichkeiten, die EU-Organe übers Internet zu erkunden und mehr über die Arbeit der **Abgeordneten** sowie die europäische Geschichte zu erfahren.

Mehr Informationen über die digitale Reise finden Sie unter folgendem Link:
<https://digital-journey.europarl.europa.eu/#/de/>

Das **Europäische Parlament** möchte jungen Menschen in der gesamten **EU** die Möglichkeit geben, in die Rolle eines Mitglieds des Parlaments zu schlüpfen. Die Teilnehmenden sollen auf eine lehrreiche, spannende und unterhaltsame Weise erleben, wie die **EU** Gesetze macht und Entscheidungen fällt – und zwar von ihrem eigenen Klassenzimmer oder als Gruppenerlebnis von einem anderen Ort aus.

Das Spiel rückt die Bedeutung von Zusammenarbeit für das Wohl der Gesellschaft in den Mittelpunkt. Es regt die Spielerinnen und Spieler dazu an, Kompromisse einzugehen und miteinander zu reden, und gibt ihnen die Gelegenheit, sich in den Bereichen öffentliches Reden und Diplomatie zu verbessern.

Das **Parlament** hofft, dass das virtuelle Rollenspiel die Teilnehmenden dazu anregt, sich im Alltag stärker an der europäischen Demokratie zu beteiligen. Es soll ihnen helfen, ein besseres Verständnis für die Funktionsweise der **Europäischen Union** und die Rolle des **Parlaments** als Vertreter der **Unionsbürgerinnen und -bürger** zu entwickeln und sie zu aufgeklärten potenziellen Wählerinnen und Wählern bei der Europawahl machen.

2. Über das Spiel

2.2 Für wen ist das Spiel gedacht?

Das virtuelle Rollenspiel ist vor allem für junge Menschen **zwischen 16 und 18 Jahren** gedacht, die kein Vorwissen über die Europäische Union oder das Europäische Parlament haben.

Generell steht es aber allen über 16 offen – unabhängig von Hintergrund oder Erfahrung.

2.3 Themen

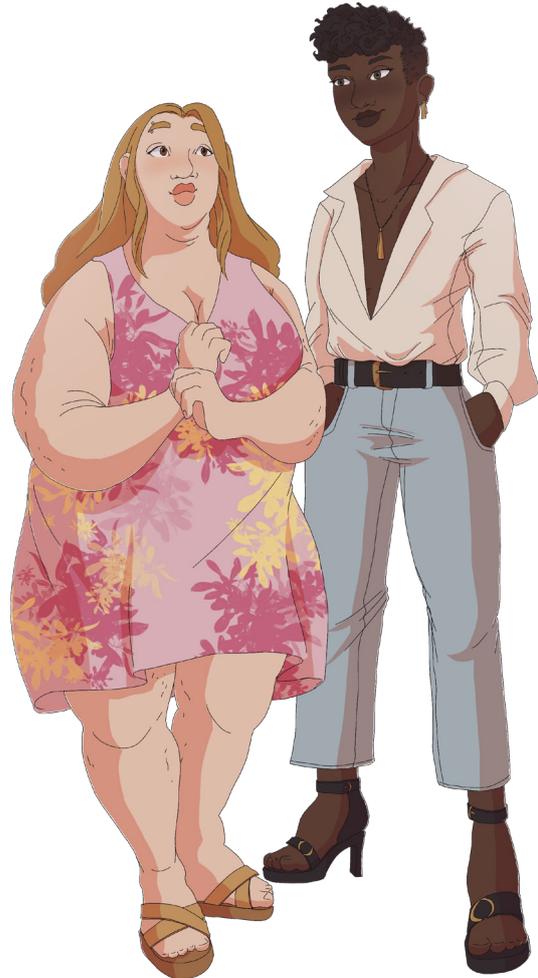
- Das Europäische Parlament
- Entscheidungsfindung
- EU-Gesetzgebungsverfahren
- Die Europäische Union
- Partizipative Demokratie
- Persönliche Kompetenzen

2.4 Personenbezogene Daten

Obwohl die Spielerinnen und Spieler das Rollenspiel übers Internet spielen, werden dabei keine personenbezogenen Daten gesammelt.

Es handelt sich um eine webgestützte Anwendung: Die Teilnehmenden rufen sie mit ihren Geräten (Mobiltelefon, Tablet, Computer) über eine **URL** in einem Webbrowser auf, ohne etwas herunterzuladen. Für das Spiel ist keine Anmeldung erforderlich.

Zu Beginn des Spiels wird jeder Spielerin bzw. jedem Spieler nach dem Zufallsprinzip ein fiktiver Name eines **Parlamentsmitglieds** zugeteilt. Das heißt, Name, Alter oder andere personenbezogene Daten müssen nicht angegeben werden.



Zeichnung von Spielfiguren: zwei junge Frauen in Alltagskleidung, die unabhängige Ladenbesitzerinnen darstellen

Die **IP-Adresse** ist für alle Spielerinnen und Spieler in allen Spielrunden immer dieselbe. Es werden keine Daten gesammelt, auch nicht zum Standort. Das Spiel speichert auf dem Localhost der Teilnehmenden zwei Informationen: die **Spielerkennung** (PlayerID), die zu Beginn des Spiels zufällig zugewiesen wird, und den Spielstand.

Damit das Spiel richtig funktionieren kann, nutzt es **localStorage-Daten**, das heißt es speichert Daten im Webbrowser. Diese Daten werden nach Spielende oder nach zwölf Minuten Inaktivität gelöscht und entfernt.

LocalStorage-Daten sind so ausgelegt, dass sie „**lokal**“ bleiben. Das bedeutet, gespeicherte Daten werden nicht über das Netzwerk an einen Server gesendet. **LocalStorage-Daten** bleiben erhalten. Wenn der Spieler bzw. die Spielerin den Webbrowser schließt, kann der Spielstand daher wiederhergestellt werden, außer das Spiel wurde zuvor anonym oder im Inkognito-Modus geöffnet.

3. Spielablauf

3.1 Gruppengröße



Alle Spielfiguren gemeinsam als Gruppe

Für eine bestmögliche Spielerfahrung empfehlen wir eine Gruppengröße von 16 bis 28 Personen. Es ist allerdings möglich, das Spiel mit Gruppen von 12 bis 40 Personen zu spielen.

3.2 Dauer

Das Spiel dauert ungefähr 60 Minuten. Wenn Sie eine Nachbesprechung machen möchten, dann sollten Sie dafür weitere 30 Minuten einplanen.



3.3 Überblick

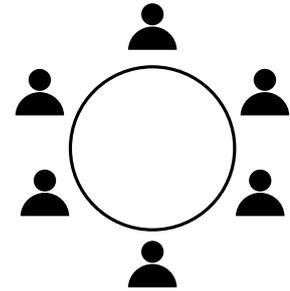
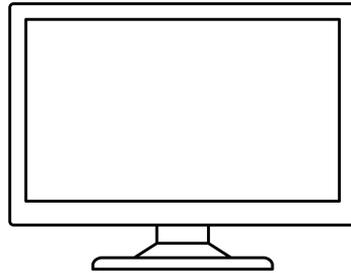
Beim virtuellen Rollenspiel befinden sich **Spielleiter** sowie **Spielerinnen und Spieler** im selben Raum. Sie verbinden sich mit ihren Geräten übers Internet mit dem Spiel.

Hier finden Sie Informationen darüber, wie dieser Raum vorbereitet werden soll und welche technischen Schritte nötig sind, um das Spiel zu beginnen und zu spielen.

Während des Spiels werden die Teilnehmenden gebeten, sich abhängig von der jeweiligen Aktivität (z. B. diskutieren oder abstimmen) in drei unterschiedlichen Konstellationen zusammenzusetzen:

- **Fraktionen:** Zu Beginn des Spiels werden die Teilnehmenden nach dem Zufallsprinzip vier verschiedenen Fraktionen zugeordnet (**Solidarität, Umweltschutz, Tradition** und **Freiheit**). In bestimmten Spielphasen müssen die Spielerinnen und Spieler sich mit den anderen Mitgliedern ihrer Fraktion absprechen, um zu entscheiden, wie sie abstimmen.
- **Ausschussgruppen:** Die Spielerinnen und Spieler werden nach dem Zufallsprinzip in zwei Ausschussgruppen eingeteilt. Den beiden Gruppen werden Änderungsanträge zugewiesen, über die sie abstimmen sollen.
- **Plenum:** Alle Spielerinnen und Spieler kommen zusammen (z. B. in einem großen Kreis), um zu debattieren und abzustimmen. Diese Spielphase findet zweimal statt. Beim ersten Mal halten die Sprecherinnen bzw. Sprecher aller Fraktionen eine Rede und versuchen, die anderen Teilnehmenden zu überzeugen.

3. Spielablauf



3.4 Der Raum

Die Spielerinnen und Spieler müssen in verschiedenen Konstellationen zusammenkommen können. Deshalb ist ein Raum nötig, der einfach vorbereitet werden kann und genug Platz bietet.

Der Bildschirm des Spielleiters sollte für die Spielerinnen und Spieler immer sichtbar sein, egal, wo sie sitzen. Auf diese Weise können sie den Anweisungen jederzeit folgen. Der Spielleiter sollte immer den Überblick über die Gruppe und die Rollen der Teilnehmenden haben, um wenn nötig Unterstützung bieten zu können.

Beachten Sie deshalb bitte Folgendes:

- Der Raum sollte über eine stabile WLAN-Verbindung verfügen, damit alle Spielerinnen und Spieler gleichzeitig auf das Spiel zugreifen und während des Spiels verbunden bleiben können (es sei denn, sie nutzen ihre eigene Datenverbindung).
- Es sollte einen großen Bildschirm geben, der an einen Computer angeschlossen werden kann. Der Bildschirm sollte für alle Teilnehmenden sichtbar sein.
- Der Raum sollte genug Platz bieten, damit sich die Spielerinnen und Spieler einfach aufteilen und in den verschiedenen Konstellationen zusammenkommen können. Auch sollten Möbel einfach umgestellt werden können.

- Es sollte mindestens eine Sitzgelegenheit pro Spieler geben. Das muss nicht unbedingt ein Stuhl sein – Kissen, Hocker oder Ähnliches sind genug.
- Zu Beginn des Spiels sitzt die Gruppe am besten in einem großen Kreis, sodass die Teilnehmenden einander sehen können.
- Der Raum sollte in vier Bereiche geteilt werden – ein Bereich pro Fraktion. Die Teilnehmenden sollten dabei immer den Bildschirm des Spielleiters sehen können und die Fraktionen sollten sich nicht gegenseitig stören. Auch sollten die Bereiche jeweils genug Platz für ein Viertel der Spielerinnen und Spieler bieten.
- Es sind zwei Bereiche für die Ausschussgruppen nötig. Das können z. B. auch die Bereiche sein, die für die Fraktionen vorgesehen sind. In diesen Bereichen sollte jeweils die Hälfte der Teilnehmenden Platz haben.
- Es muss einen Platz geben, an dem die Sprecherinnen und Sprecher ihre Rede vor den Teilnehmenden halten können. Das kann für alle Sprecherinnen und Sprecher derselbe Platz sein. Wenn die Gruppe in einem großen Kreis sitzt, dann können die Sprecher einfach aufstehen und sprechen.
- Jede Fraktion braucht Stifte und Aktionskarten (siehe **Anhang II**), um ihre Argumente und Stichworte für ihre Reden aufzuschreiben.

WICHTIG: Wenn eine ideale Raumaufteilung nicht möglich ist, können Sie gerne kreativ werden. Stellen Sie aber sicher, dass alle Spielerinnen und Spieler während des Spiels immer den Bildschirm des Spielleiters sehen können.

3. Spielablauf

3.5 Materialien

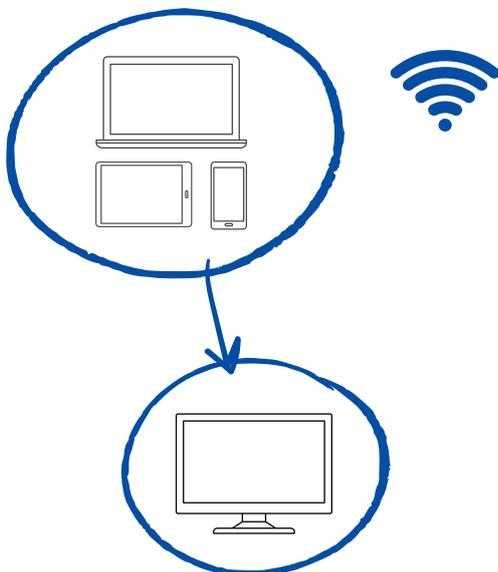
Für das virtuelle Rollenspiel brauchen Sie keine zusätzlichen Materialien. Um den Teilnehmenden aber die bestmögliche Erfahrung zu bieten, empfiehlt sich Folgendes:

- ein Stift pro Spieler
- Klebeband und Scheren
- ein Drucker
- Aktionskarten, um die Verhandlungen bzw. Stichworte für die Reden vorzubereiten (siehe Anhang II)
- Ausdrücke der Fraktionslogos und der Schilder für die Ausschussgruppen (siehe Anhang II) für die jeweiligen Bereiche im Raum
- QR-Code für einen leichten Zugriff auf das Spiel (siehe Anhang II)
- Bewertungs- bzw. Rückmeldeformular (siehe Anhang I)



Zeichnung einer Spielfigur: eine junge Frau mit Brille, die eine gemeinsamfuer.eu-Freiwillige darstellt

3.6 Technische Ausstattung



Für das Spiel brauchen Sie

- ein Gerät, das mit dem Internet verbunden ist (z. B. **Laptop, Computer** oder **Tablet**) und eine Breitbandverbindung von mindestens **5 Mbps**,
- einen damit verbundenen **Bildschirm, Projektor** oder **Fernseher** – groß genug, damit ihn alle Teilnehmenden sehen – mit einer Bildschirmauflösung von mindestens **1280 x 720 Pixel** und
- einen modernen Webbrowser, zum Beispiel
 - **Chrome 96** und höher,
 - **Firefox 95.0** und höher,
 - **Safari 15** und höher oder
 - **Edge 96.0** und höher.

Spielerinnen und Spieler benötigen ein eigenes Gerät, das sie mit dem Internet verbinden können, z. B. ein Smartphone, ein Tablet oder einen Laptop.

3. Spielablauf

3.7 Spielstart und Spielablauf

Um das Spiel als Spielleiter zu starten, öffnen Sie <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> und klicken Sie auf **Neues Spiel**. Sie werden dann aufgefordert, ein Thema zu wählen. Wenn Sie auf das gewünschte Thema klicken, kommen Sie zu einer Seite mit einem **Spielcode**. Geben Sie diesen Spielcode an alle weiter, die dem Spiel beitreten wollen.

Die Spielerinnen und Spieler können das Spiel öffnen, indem Sie die Seite <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> aufrufen oder den QR-Code in Anhang II scannen und auf **„Spiel beitreten“** klicken. Sie werden gebeten, den Spielcode einzugeben, der auf dem Bildschirm des Spielleiters zu sehen ist.

Sobald alle Spielerinnen und Spieler beigetreten sind, klicken Sie auf **„Los geht's“**, um das Spiel zu beginnen. Der Großteil des Spiels wird automatisch abgespielt. Der Spielleiter muss allerdings die Diskussions- und Abstimmungsrunden starten. Unterstützung dafür bietet dieser Leitfaden unter dem Abschnitt **„Schritt für Schritt“**. Hier finden Sie einen ausführlichen Überblick über die verschiedenen Abläufe und unsere Vorschläge dafür, wie sie diese unterstützen können.

Wichtig: Als Spielleiter können Sie **Zwischensequenzen und zeitlich begrenzte Diskussions- bzw. Abstimmungsrunden pausieren oder überspringen**. Aber bedenken Sie, dass Sie nicht zu Abschnitten zurückkehren können, die Sie übersprungen oder bereits gespielt haben.

Was tun, wenn die Verbindung eines Spielers unterbrochen wird?

Wird die Verbindung von Teilnehmenden zum Spiel unterbrochen, weil etwa der Webbrowser versehentlich geschlossen wird oder die Internetverbindung abbricht, dann können sie sich über die Seite <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> und die Schaltfläche **„Spiel beitreten“** erneut verbinden.

Dauert die Unterbrechung weniger als zwölf Minuten, dann dürfte der Spieler bzw. die Spielerin wieder **dieselbe Rolle** bekommen.

Ist ein Spieler bzw. eine Spielerin länger als zwölf Minuten inaktiv oder nicht verbunden, dann kann er oder sie nicht mehr mit demselben Namen beitreten und wird womöglich einer anderen Fraktion zugeteilt.

Was, wenn das Spiel neu gestartet werden muss?

Wenn das Spiel aus irgendeinem Grund neu gestartet werden muss, dann achten Sie darauf, dass Sie den aktiven Browser schließen. Bitten Sie die Spielerinnen und Spieler, ihre Browser ebenfalls zu schließen. Warten Sie drei Minuten und beginnen Sie dann ein neues Spiel.



4. Die einzelnen Spielphasen

Um Sie als Spielleiter zu unterstützen, bietet dieser Leitfaden an dieser Stelle einen hilfreichen Überblick über jede Spielphase. Auch finden Sie hier Tipps dazu, wie Sie die Teilnehmenden gut durch das Spiel führen können, und Ratschläge für die Vorbereitung der Aktivität und des Raums.

Damit die Teilnehmenden sich so richtig auf das Geschehen konzentrieren können, empfehlen wir Ihnen, sie darum zu bitten, ihre Fragen erst nach dem Spiel zu stellen – etwa bei der Nachbesprechung.

Das Spiel ist so gestaltet, dass es von allein fort-schreitet: Die Hauptfiguren – **Marie, die Präsidentin des Europäischen Parlaments**, und **Conor, der Vorsitzende des ENVI-Ausschusses** – führen die Spielerinnen und Spieler durch die Spielphasen. Der Spielleiter soll vor allem dafür sorgen, dass die Teilnehmenden so gut wie möglich in ihre Rolle als **Abgeordnete** eintauchen können. Sie sollen genug Platz und die nötigen Materialien haben und bei Bedarf technische Unterstützung bekommen. Manchmal ist es vielleicht auch nötig, die Spielerinnen und Spieler bei Debatten und Reden etwas zu ermutigen und sie dazu anzuregen, Kompromisse zum Wohle der **EU-Bevölkerung** zu finden.

Beim Spiel selbst muss der Spielleiter nur eingreifen, um zeitlich begrenzte Diskussionsrunden bzw. Abstimmungsrunden und Spielphasen zu starten (entsprechende Aufforderungen erscheinen auf dem Bildschirm des Spielleiters). Diese Spielphasen kann der Spielleiter jederzeit pausieren oder überspringen, indem er auf entsprechende Schaltflächen links unten klickt. Es ist allerdings nicht möglich, zu Spielphasen zurückzukehren, die bereits übersprungen oder gespielt wurden.



Lasst uns
beginnen

Zeichnung einer Spielfigur, die die Parlamentspräsidentin darstellt: eine Frau mittleren Alters, die eine Mappe mit Papieren trägt

4. Die einzelnen Spielphasen

4.1 Spielstart

Klicken Sie zuerst auf „**Neues Spiel**“ und wählen Sie ein Thema. Erklären Sie dann den Spielerinnen und Spielern, wie sie sich über die **URL** <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> oder den **QR-Code** in **Anhang II** mit dem Spiel verbinden können. Die Teilnehmenden bekommen dann einen fiktiven Namen eines **Mitglieds des Parlaments** zugewiesen, samt Herkunftsland und Fraktion.

4.2 Einführung in den Gesetzesvorschlag und das Spiel

Wenn alle Teilnehmenden dem Spiel beigetreten sind, heißt **Marie, die Präsidentin des Europäischen Parlaments** sie als neu gewählte **Abgeordnete** willkommen. Nachdem der Spielleiter auf „**Lasst uns beginnen**“ geklickt hat, erklärt Marie, worum genau es in dem Gesetzesvorschlag geht, den die Abgeordneten behandeln werden. Auch geht sie kurz auf den Spielablauf ein.

4.3 Die Fraktionen kennenlernen

In dieser Spielphase kommen die Spielerinnen und Spieler in den ihnen zugewiesenen Fraktionen zusammen. Die Einleitung erfolgt nach dem Zufallsprinzip. Die Fraktion zu wechseln, ist nicht möglich. Sie denken, dass es für die Spielerinnen und Spieler schwierig sein könnte, eine Meinung zu vertreten, die nicht ihre eigene ist? In diesem Fall empfehlen wir, vor dem Rollenspiel bei einer anderen Aktivität zu üben, in verschiedene Rollen zu schlüpfen. Vorschläge für entsprechende Aktivitäten finden Sie im Abschnitt „Vor dem Spiel“.

Zur Vorbereitung auf diese Spielphase ist der Raum idealerweise bereits in vier Bereiche aufgeteilt, die mit den Logos der Fraktionen (Anhang II) versehen sind. Der Spielleiter weist die Spielerinnen und Spieler an, zu ihrer Fraktion zu gehen, die anderen Fraktionsmitglieder kennenzulernen und sich mit dem Fraktionsmanifest, den Standpunkten ihrer Interessenträger und den Änderungsanträgen vertraut zu machen. Wenn Zeit dafür ist, sollten die Spielerinnen und Spieler auch die Informationen zu den anderen Fraktionen lesen. In dem Menü rechts unten finden die Teilnehmenden auch die Spielregeln.

Wir empfehlen, die Spielerinnen und Spieler dazu zu ermutigen, auf den Aktionskarten ihre Änderungsanträge und andere nützliche Informationen zu notieren. Auch sollten sie herausfinden, mit welcher anderen Fraktion sie vielleicht einen Kompromiss finden können.

Logo der fiktiven Fraktion Tradition, das ein Haus darstellt



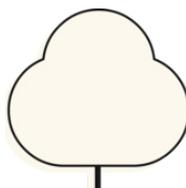
Haus / Tradition

Logo der fiktiven Fraktion Solidarität, das ein Herz darstellt



Herz / Solidarität

Logo der fiktiven Fraktion Umweltschutz, das einen Baum darstellt



Baum / Umweltschutz

Logo der fiktiven Fraktion Freiheit, das eine Weltkugel darstellt



Weltkugel / Freiheit

4. Die einzelnen Spielphasen

4.4 Vorstellung der Ausschussgruppen und Abstimmung

Nachdem sich die Spielerinnen und Spieler mit den Informationen zu ihren Fraktionen vertraut gemacht haben, wird ihnen die Rolle der Parlamentsausschüsse erklärt. Danach werden sie einer der beiden Ausschussgruppen zugeteilt. Für diese Spielphase empfiehlt es sich, den Raum für die beiden Gruppen in zwei Bereiche zu unterteilen und diese Bereiche mit den Schildern „**Ausschussgruppe I**“ und „**Ausschussgruppe II**“ (siehe **Anhang II**) zu versehen. Die Teilnehmenden kommen im Laufe des Spiels immer entweder in den Fraktionen oder in den Ausschussgruppen zusammen. Deshalb kann der Raum in zwei Hälften geteilt werden, die wiederum die Bereiche der Fraktionen umfassen.

4.5 Die Fraktionen kommen erneut zusammen



Haus / Tradition



Baum / Umweltschutz



Herz / Solidarität



Weltkugel/Freiheit

In den Ausschussgruppen sollen die Spielerinnen und Spieler diskutieren, einen Kompromiss finden und dann für zwei von vier Änderungsanträgen stimmen, die sie im Plenum vorlegen wollen. Bitte beachten Sie, dass die Ausschussgruppen verschiedene Änderungsanträge bekommen: Insgesamt gibt es acht Änderungsanträge – jede Gruppe bespricht vier davon, kann aber nur zwei im Plenum vorlegen. Sie möchten die Spielerinnen und Spieler dazu ermutigen, sich bei der Diskussionsrunde einzubringen und mit den anderen auf respektvolle Weise zu debattieren? Die Aktionskarten (**Anhang II**) könnten dabei hilfreich sein.

Erinnern Sie die Spielerinnen und Spieler während der Abstimmung daran, den Anweisungen auf ihren Geräten zu folgen und für bis zu zwei Änderungsanträge zuzustimmen. Sie können sich auch der Stimme enthalten oder alle Änderungsanträge ablehnen. Stimmen, die bei Ablauf der Zeit nicht abgegeben wurden, zählen automatisch als Stimmenthaltung. Die Teilnehmenden müssen auf „Stimme abgeben“ klicken, damit ihre Stimme zählt.

Ist die Zeit abgelaufen, wird das Abstimmungsergebnis auf dem Bildschirm des Spielleiters angezeigt. Wenn keiner der Änderungsanträge die Stimmenmehrheit erhält, gehen Sie zu Abschnitt **4.10 („Abgelehnt – was nun?“)**.

Die Spielerinnen und Spieler kommen erneut in den Fraktionen zusammen, um sich über die verabschiedeten Änderungsanträge auszutauschen und darüber zu diskutieren, wie sie im Plenum abstimmen werden. Außerdem besprechen sie, wie sie andere Abgeordnete für ihren Standpunkt gewinnen können. Die Fraktionsmitglieder sollen nun auch einen Sprecher bzw. eine Sprecherin ernennen. An dieser Stelle ist es sinnvoll, die Spielerinnen und Spieler daran zu erinnern, Stichworte für ihre Rede vorzubereiten, um die Meinung ihrer Fraktion zu dem Gesetzesvorschlag später besser vorstellen zu können.

Fordern Sie die Teilnehmenden dazu auf, für die Vorbereitung ihrer Reden und Argumente die Aktionskarten (**Anhang II**) zu nutzen.

4. Die einzelnen Spielphasen

4.6 Diskussion im Plenum und Abstimmung Teil I

Die Spielerinnen und Spieler nehmen nun an der Plenartagung teil. Dafür sollen sie einen großen Kreis bilden. Wichtig ist, dass alle den Bildschirm des Spielleiters sowie alle anderen Teilnehmenden sehen können. Die Abgeordneten im **Europäischen Parlament** sitzen zwar nicht in einem Kreis, aber auf diese Weise werden die Spielerinnen und Spieler dazu angeregt, sich bei der Diskussion mehr einzubringen und freundlich miteinander umzugehen. Die Mitte des Kreises dient als „Bühne“ für die Sprecherinnen und Sprecher bzw. für andere Mitglieder, die das Wort ergreifen wollen. Die Sprecher stellen die Standpunkte ihrer jeweiligen Fraktion vor. Nach jeder Rede eines Sprechers bzw. einer Sprecherin haben alle anderen Abgeordneten die Möglichkeit, das Wort zu ergreifen und einen Beitrag zur Debatte zu leisten.

Stellen Sie als Spielleiter sicher, dass jede Fraktion und jedes Mitglied, das sich zu Wort melden will, im dafür vorgesehenen Zeitraum die Gelegenheit dazu hat.

Ist die Redezeit abgelaufen, eröffnet das Spiel die Abstimmungsrunde. Die Spielerinnen und Spieler werden aufgefordert, wie die „echten“ Abgeordneten zuerst über die einzelnen Änderungsanträge abzustimmen (annehmen, ablehnen, Stimme enthalten) und anschließend über den Vorschlag als Ganzes zu entscheiden.

Das Ergebnis wird auf dem Bildschirm angezeigt. Die Teilnehmenden können somit sehen, ob ihr Einsatz bei den Verhandlungen Früchte trägt.

Wenn der Standpunkt verabschiedet wird, dann übermittelt Marie ihn dem Rat der Europäischen Union.

Wird er abgelehnt, dann gehen Sie bitte zum Abschnitt 4.10 („Abgelehnt – was nun?“).



Zeichnung der Mitglieder des Europäischen Parlaments, die bei einer Plenarsitzung ihre Hand heben und dadurch abstimmen

4. Die einzelnen Spielphasen

4.7 Überraschende Wendung

Ein unerwartetes Ereignis mit Folgen für die Gesellschaft zwingt den **Rat der Europäischen Union** dazu, den Standpunkt des Parlaments erheblich zu ändern. Die Spielerinnen und Spieler müssen nun ihre Standpunkte und Strategien überdenken und Kompromisse eingehen.

4.8 Plenartagung und Abstimmung Teil II

Die Spielerinnen und Spieler sitzen noch immer in einem großen Kreis. Die **Abgeordneten** diskutieren nun darüber, wie es weitergehen soll: Wollen sie den Änderungen des **Rates** zustimmen, sich für den ursprünglichen Standpunkt des **Parlaments** einsetzen oder sich für einen Kompromiss aussprechen?

Die Teilnehmenden werden dabei daran erinnert, dass es ihre Aufgabe ist, die bestmögliche Lösung für die **EU-Bevölkerung** zu finden.

Ist die Zeit abgelaufen, verkündet Marie, ob das Gesetz verabschiedet wurde oder nicht.

4.9 Reaktionen der Interessenträger und Einblicke ins Spiel

Nachdem die Ergebnisse bekannt gegeben wurden, erfahren die Spielerinnen und Spieler, was die Interessenträger über das Ergebnis denken und wie es sich auf ihr Leben auswirkt.

Die Einblicke ins Spiel zeigen,

- **welche Änderungsanträge insgesamt am besten ankamen und**
- **welche Fraktion das beste Ergebnis für ihre Interessenträger erzielen konnte.**

Sowohl die Ergebnisse für die Interessenträger als auch die Einblicke ins Spiel sind für die Nachbesprechung interessant.

4.10 Abgelehnt – was nun?

Es kann sein, dass kein Änderungsantrag die Stimmenmehrheit im Ausschuss erhält oder in einer der beiden Plenarrunden kein Änderungsantrag angenommen wird. Ist das der Fall, verkündet Marie, dass der Vorschlag kein Gesetz werden kann. Die Spielerinnen und Spieler sehen die Reaktionen der Interessenträger. Anschließend werden die Sprecherinnen und Sprecher der Fraktionen gebeten, bei einer Pressekonferenz zu den Medien zu sprechen und auf die Sorgen der Bevölkerung einzugehen. In diesem Fall können die Teilnehmenden die Aktionskarten (**Anhang II**) nutzen, um ihre Reden vorzubereiten und auf die Bedenken mit Blick auf den gescheiterten Kompromiss einzugehen.

5. Vor dem Spiel

Das virtuelle Rollenspiel kann ohne besondere Vorbereitung gespielt werden.

5.1 Wie vertrete ich eine Meinung, die nicht meine eigene ist?

Im Rollenspiel werden die Teilnehmenden zufällig einer Fraktion zugeordnet. Das heißt, sie müssen möglicherweise Meinungen und Standpunkte vertreten, die von ihren eigenen Überzeugungen abweichen. Das ist nicht immer einfach. Um Ihre Gruppe darauf vorzubereiten, empfehlen wir eine Übungsrunde, bei der die Spielerinnen und Spieler unter Berücksichtigung der Fraktionsmanifeste über verschiedene Themen debattieren können.

Diese Übung soll dafür sorgen, dass die Spielerinnen und Spieler sich daran gewöhnen, unterschiedliche Meinungen zu vertreten.

- Teilen Sie die Teilnehmenden in vier kleinere Gruppen auf – Tradition, Umweltschutz, Solidarität und Freiheit. Die Gruppen sollten ungefähr gleich groß sein.
- Geben Sie jeder Gruppe ein gedrucktes Fraktionsmanifest. Die Teilnehmenden haben zehn Minuten Zeit, um es zu lesen und sich über die Werte ihrer Fraktion auszutauschen.
- Bereiten Sie Karten mit Themen vor, die Ihrer Meinung nach für die Diskussion relevant sind. Bitten Sie einen der Teilnehmenden, eine Karte zu ziehen. Halten Sie die Karten dabei so, dass die Themen nicht zu sehen sind.

Abhängig davon, wie viel die Spielerinnen und Spieler bereits über das Europäische Parlament und die Europäische Union wissen, kann es auch sinnvoll sein, eine oder mehrere Vorbereitungsrunden zu folgenden Themen zu veranstalten:

- **Wie vertrete ich eine Meinung, die nicht meine eigene ist?**
- **Die Europäische Union kennenlernen**
- **Das Europäische Parlament kennenlernen**

• Sobald das Thema für die Debatte ausgewählt wurde, haben die Spielerinnen und Spieler zehn Minuten Zeit, um Argumente vorzubereiten, die zu ihrem Fraktionsmanifest passen. Fordern Sie die Teilnehmenden dazu auf, für die Vorbereitung ihrer Argumente und Reden die Aktionskarten (**Anhang II**) zu nutzen.

• Bitten Sie die Spielerinnen und Spieler, im Kreis zu sitzen, während Sie die Debatte moderieren. Bereiten Sie drei bis fünf Fragen vor, die etwas mit dem Thema der Debatte zu tun haben. Jede Gruppe hat eine Minute Zeit, um ihren allgemeinen Standpunkt zu diesem Thema vorzustellen. Machen Sie danach eine Fragerunde und sorgen Sie dafür, dass jede Gruppe die Gelegenheit hat, zu antworten. Planen Sie für die Debatte 20 Minuten ein.

• Beenden Sie die Debatte, indem Sie allen für ihre Teilnahme danken.

• Leiten Sie die Nachbesprechung ein, indem Sie den Teilnehmenden folgende Fragen stellen:

1. Wie schwierig (oder einfach) war es für euch, Meinungen zu vertreten, die sich von euren eigenen Überzeugungen unterscheiden?
2. Was habt ihr aus dieser Erfahrung gelernt?
3. Was würdet ihr beim nächsten Mal anders machen?

Planen Sie für diesen Teil 15 Minuten ein.

5. Vor dem Spiel

Manifeste



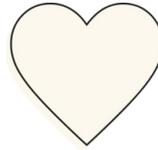
Logo der fiktiven
Fraktion Tradition, das
ein Haus darstellt

Haus / Tradition

Wir wollen Stabilität wahren, indem wir uns für traditionelle Werte und für diejenigen, die die Gesellschaft tragen, einsetzen – zum Beispiel für Landwirte.

Wir sind der Meinung, dass die moderne Gesellschaft und staatliche Eingriffe eine Gefahr für unsere Traditionen sind.

Wir stehen hinter den Maßnahmen der EU und ihrer Mitgliedstaaten, sofern sie keine größeren Veränderungen verursachen und nicht zu teuer sind.



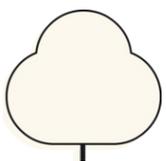
Logo der fiktiven
Fraktion Solidarität, das
ein Herz darstellt

Herz / Solidarität

Wir wollen eine gerechte Gesellschaft, die auf Solidarität beruht und die Armen und Schwachen aktiv unterstützt.

Wir bestärken die EU und die Mitgliedstaaten darin, den gleichberechtigten Zugang für alle zu grundlegenden Rechten zu fördern, etwa dem Recht auf Gesundheit, Beschäftigung und Bildung.

Das Allgemeinwohl muss unserer Meinung nach immer über der persönlichen Freiheit stehen.



Logo der fiktiven
Fraktion Umweltschutz,
das einen Baum darstellt

Baum / Umweltschutz

Klima- und Umweltschutz sind für uns Prioritäten, für die sich die EU und ihre Mitgliedstaaten starkmachen und Geld bereitstellen müssen.

Solidarität und persönliche Freiheit dürfen niemals gefährdet werden.

Die Gesellschaft muss weniger konsumieren, und Umweltverschmutzer müssen Verantwortung übernehmen.



Logo der fiktiven
Fraktion Freiheit, das
eine Weltkugel darstellt

Weltkugel / Freiheit

Wir unterstützen Unternehmen und Innovationen. Sie sind die Grundlage einer starken, wachstumsorientierten Gesellschaft.

Wir denken, die individuelle Freiheit sollte immer geschützt werden.

Die EU und ihre Mitgliedstaaten müssen Unternehmen unserer Meinung nach etwas Freiraum geben, wenn es darum geht, Herausforderungen zu bewältigen.

5. Vor dem Spiel

5.2 Die Europäische Union kennenlernen

Es ist wichtig, die Grundlagen, Werte, Geschichte und Mitgliedstaaten der Europäischen Union zu kennen. Die hier vorgeschlagenen Aktivitäten bringen den Teilnehmenden die wichtigsten Konzepte im Zusammenhang mit der EU auf eine spannende und unterhaltsame Weise näher, denn sie beruhen auf dem Ansatz des spielbasierten Lernens.

Die Aktivitäten wurden im Rahmen des pädagogischen Instruments „Europe@school – Aktiver Unterricht über die Europäische Union“ und des Programms „Botschafterschule für das Europäische Parlament“ für Schulen entwickelt. Sie können aber auch in einem anderen Bildungsumfeld eingesetzt werden.

Um die Spielerinnen und Spieler auf das virtuelle Rollenspiel vorzubereiten, empfehlen wir folgende Module:

- Die EU-Mitgliedstaaten (Modul 2)
- Geschichtliche Informationen und Fakten zur EU (Modul 3)
- Die EU in unserem täglichen Leben (Modul 4)
- Werte der EU (Modul 5)

Hier finden Sie die Inhalte zu allen Modulen.

Jedes Modul umfasst Leitlinien und Materialien zur Unterstützung der Spielleiter. Die Aktivitäten dauern zwischen 20 und 40 Minuten. Sie können zusätzlich auf folgende kurze Animationsvideos des Europäischen Parlaments hinweisen (jeweils unter einer Minute).

Klicken Sie auf den jeweiligen Titel, um das Video zu sehen:



Was ist die EU?

Was sind EU-Werte?

Welche Befugnisse hat die EU?

Was ist der EU-Binnenmarkt?

Die Vorzüge der Europäischen Union

Was hat die EU bisher für mich getan?

Was habe ich von der EU?

Was kostet mich die EU?

Ist die EU noch von Bedeutung?

5. Vor dem Spiel

5.3 Das Europäische Parlament kennenzulernen

Beim virtuellen Rollenspiel stehen der Entscheidungsprozess im Europäischen Parlament und eine vereinfachte Version des EU-Gesetzgebungsverfahrens im Mittelpunkt. Helfen Sie den Spielerinnen und Spielern dabei, besser zu verstehen, wie das Parlament funktioniert, wie es aufgebaut ist und wie die Abgeordneten die EU-Bevölkerung vertreten. Hier finden Sie einige Inhalte, mit denen die Teilnehmenden ihr Wissen erweitern und das Beste aus dem Spiel herausholen können:

- **kurze Videos darüber, wie das Parlament funktioniert**
- **die digitale Reise zum Europäischen Parlament**

Nutzen Sie die Inhalte so, wie es für Ihre Zwecke am sinnvollsten ist – als Gruppen- oder Einzelaktivität mit anschließendem Fragespiel, als Vorbereitung auf eine Debatte oder um generell Wissen über das Parlament zu vermitteln.



Zeichnung des Parlamentsgebäudes
in Straßburg

5. Vor dem Spiel

5.3.1

Was ist das Europäische Parlament und wie funktioniert es?

Das **Europäische Parlament** hat einige kurze Videos erstellt (jeweils unter einer Minute), die auf einfache und unterhaltsame Weise das Parlament und seine Funktionsweise erklären.

Wir empfehlen, zumindest folgende Videos zu zeigen:



Was ist das Europäische Parlament?

Europawahl: Wie gehe ich wählen?

Wie vertreten mich die Abgeordneten?

Wie kannst du deine Stimme erheben?

Der EU-Entscheidungsprozess

5.3.2

Digitale Reise zum Europäischen Parlament

Das Europäische Parlament hat seinen Sitz in Brüssel, Straßburg und Luxemburg. Darüber hinaus können Interessierte in der gesamten EU das Parlament über die interaktiven multimedialen Ausstellungen „**Erlebnis Europa**“ besser kennenlernen (mehr dazu erfahren Sie [hier](#)).

Aber nicht alle Unionsbürgerinnen und -bürger können das Parlament oder seine Einrichtungen in den Mitgliedstaaten persönlich besuchen. Aus diesem Grund haben wir ein zusätzliches Angebot entwickelt, um die Besuchsmöglichkeiten zu ergänzen und das Parlament zu Ihnen nach Hause sowie in Schulen und Gemeinden zu bringen. Die digitale Reise zum Europäischen Parlament bietet vier kostenlose interaktive Erlebnisse in den 24 Amtssprachen der EU. Über interaktive Plattformen kann man in die Welt des Parlaments eintauchen, es kennenlernen und erkunden – unabhängig davon, wo man sich gerade befindet.

Zeichnung einer Spielfigur: ein junger Landwirt in Alltagskleidung, der einen Strohhut trägt



5. Vor dem Spiel

So bauen Sie dieses Angebot in Ihren Unterricht zu EU-Themen ein:

Erlebe das Parlament in 360°

Machen Sie Ihren Unterricht zur **europäischen Demokratie** lebendiger und nehmen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler mit auf eine virtuelle Führung dorthin, wo ihr Herz schlägt: ins **Europäische Parlament**.

Machen Sie einen virtuellen Spaziergang durch die Räumlichkeiten des Europäischen Parlaments in Brüssel und Straßburg, treffen Sie die Präsidentin bzw. den Präsidenten des **Europäischen Parlaments** sowie Mitglieder der verschiedenen Fraktionen und erfahren Sie dabei, wie das Parlament an Rechtsvorschriften mitwirkt, die den Alltag aller Menschen in der EU beeinflussen.

„Sei ein Mitglied des Europäischen Parlaments“

Sie möchten den Spielerinnen und Spielern einen besseren Einblick in die Arbeit der Abgeordneten geben?

Mit „Sei ein Mitglied des Europäischen Parlaments“ können sie aus erster Hand erfahren, wie die Arbeit der Abgeordneten aussieht. Dabei werden folgende Fragen beantwortet:

- Was machen Mitglieder des Europäischen Parlaments eigentlich?

Virtueller Rundgang durch das Haus der Europäischen Geschichte

Lassen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler die Geschichte Europas auf eine etwas andere Weise entdecken.

Dieser virtuelle Rundgang durch das Haus der Europäischen Geschichte nimmt Sie und Ihre Schülerinnen und Schüler mit auf eine digitale Reise durch die Geschichte des europäischen Kontinents. Lernen Sie die Wurzeln der Menschen Europas kennen und erfahren Sie, was uns verbindet und was uns einst trennte. Der Rundgang ist webbasiert, kann also über einen Webbrowser aufgerufen werden.

Ihre Schülerinnen und Schüler können den virtuellen Rundgang einzeln machen oder gemeinsam im Unterricht. Dafür ist ein Gerät nötig, das mit dem

Ihre Schülerinnen und Schüler können den virtuellen Rundgang einzeln machen oder gemeinsam im Unterricht. Dafür ist ein Gerät nötig, das mit dem Internet verbunden ist, sowie ein Bildschirm bzw. ein Projektor, der groß genug ist, sodass alle ihn sehen können. Die Lehrkraft führt die Schülerinnen und Schüler durch den Rundgang, der ungefähr 20 Minuten dauert.

[Zum Rundgang](#)

- Was sind ihre Aufgaben und wofür sind sie zuständig?
- Wie werden sie von der Öffentlichkeit zur Rechenschaft gezogen?

Dieses Spiel dauert ungefähr zehn Minuten. Es kann mit Virtual-Reality-Brillen oder im Webbrowser gespielt werden – der Inhalt ist dabei derselbe.

[Zum Spiel im Webbrowser](#)

Unsere kostenlose VR-App finden Sie im [Oculus Store](#):

Internet verbunden ist, sowie ein Bildschirm bzw. ein Projektor, der groß genug ist, damit alle ihn sehen können. Die Lehrkraft führt die Schülerinnen und Schüler durch den Rundgang, während unsere fachkundigen Kuratoren ihnen die Geschichte Europas näherbringen.

[Zum Rundgang](#)

Nehmen Sie die Spielerinnen und Spieler mit auf eine digitale Reise zum Europäischen Parlament, bevor Sie mit ihnen das Rollenspiel spielen. So können sie noch mehr in das Spiel eintauchen, denn durch das digitale erfahrungsorientierte Lernen entwickeln sie ein besseres Verständnis für die Arbeit des Europäischen Parlaments.

Brechen Sie auf zu Ihrer [digitalen Reise zum Europäischen Parlament](#).

6. Während des Spiels

Während des Spiels führen Marie und Conor die Spielerinnen und Spieler durch die einzelnen Spielphasen.

6.1 Fakten

Im Laufe des Spiels werden den Teilnehmenden immer wieder sogenannte Fakten angezeigt. Diese Fakten können zusätzliche Informationen zu den institutionellen Verfahren der EU beinhalten oder erklären, inwiefern sich die Abläufe im Spiel von denen im „echten“ Parlament unterscheiden.

Fakten erscheinen im Spiel als statische Seite ohne Zeitvorgabe. Wie viel Zeit dafür genutzt wird, ist dem Spielleiter überlassen. Damit die Spielerinnen und Spieler im Spielfluss bleiben, empfehlen wir, Diskussionen über die Fakten für die Nachbesprechung aufzuheben. Der Spielleiter kann das Spiel fortsetzen, indem er auf „weiter“ klickt.

Hier finden Sie alle Fakten, die im Spiel vorkommen, zusammen mit Links zu weiterführenden Informationen.

Das Gesetzgebungsverfahren der EU

Die Europäische Kommission vertritt die gemeinsamen Interessen der EU und kann Gesetzesvorschläge machen.

Das Parlament arbeitet gemeinsam mit dem Rat daran, aus einem Vorschlag Rechtsvorschriften zu machen. Wenn nötig, legen sie Änderungsanträge vor und stimmen darüber ab, bis sie eine Einigung erzielen.

Weitere Informationen sind [hier](#) und [hier](#) zu finden.

Als Spielleiter sorgen Sie für einen reibungslosen Spielablauf und weisen die Spielerinnen und Spieler auf die jeweiligen Zeitvorgaben hin. Wie bereits erwähnt, können Sie bestimmte Schritte über die entsprechenden Schaltflächen nach Bedarf pausieren oder überspringen.

Wir empfehlen Ihnen, sich mit den folgenden Spielinhalten vertraut zu machen:

- Fakten
- Glossar
- Spielregeln



Zeichnung einer Spielfigur, die die Parlamentspräsidentin darstellt: eine Frau mittleren Alters, die eine Mappe mit Papieren trägt

Zeichnung einer Spielfigur: ein junger Mann im Anzug, der einen fiktiven Vorsitzenden des ENVI-Ausschusses darstellt

6. Während des Spiels

Die Fraktionen des Europäischen Parlaments

Die Abgeordneten sind nach ihren politischen Überzeugungen in Fraktionen aufgeteilt – unabhängig von ihrer Staatsangehörigkeit. Im Europäischen Parlament gibt es derzeit sieben Fraktionen. Abgeordnete dürfen höchstens einer Fraktion angehören. Sie können sich aber auch gegen die Zugehörigkeit zu einer Fraktion entscheiden und „fraktionslose Mitglieder“ sein.

Weitere Informationen

Die Europawahl

Die Abgeordneten werden alle fünf Jahre von den Bürgerinnen und Bürgern der EU gewählt. Das Europäische Parlament ist eure Stimme, und es ist das einzige direkt gewählte Organ der Europäischen Union. Das Mindestalter für die Teilnahme an der Wahl oder für eine Kandidatur wird von den einzelnen Mitgliedstaaten festgelegt. Eure Stimme bei der Europawahl abzugeben ist nicht nur euer Recht, sondern auch die Gelegenheit, die Zukunft der Europäischen Union mitzugestalten.

Verschafft euch Gehör und gebt eure Stimme ab!

Weitere Informationen

Ausschuss

In den Ausschüssen im „echten“ Parlament werden die Abgeordneten nicht in zwei Gruppen unterteilt, sondern arbeiten alle zusammen. Die Präsidentin oder der Präsident des Parlaments entscheidet, welcher der 20 ständigen Ausschüsse welchen Kommissionsvorschlag bearbeitet. Die Ausschüsse sind für verschiedene Politikbereiche zuständig. Zwei oder mehr Ausschüsse können gemeinsam an einem Vorschlag arbeiten, wenn dieser mehrere Politikbereiche betrifft.

Weitere Informationen



Zeichnung von Spielfiguren: zwei junge Klimaaktivisten in Alltagskleidung, die einander zugewandt sind

6. Während des Spiels

Änderungsanträge

In den „echten“ Ausschüssen kann jedes Ausschussmitglied Änderungen vorschlagen. Ein Änderungsantrag kann auch von mehreren Mitgliedern gemeinsam eingebracht werden – selbst wenn sie unterschiedlichen Fraktionen angehören. Nimmt ein Ausschuss einen Antrag an, muss er noch im Plenum gebilligt werden, wo diese und andere, neue Änderungsanträge eingereicht werden können.

Abstimmung über die Änderungsanträge

Im „echten“ Parlament stimmen die Abgeordneten über jeden Änderungsantrag gesondert im Plenum ab. Ein Ausschuss, eine Fraktion oder eine Gruppe von mindestens 40 Abgeordneten kann auch neue Änderungsanträge einreichen. Wird ein Text im Plenum angenommen, muss erst noch der Rat zustimmen, bevor daraus ein Gesetz werden kann. In bestimmten Fällen kann das Parlament den Standpunkt des Rates direkt billigen oder ablehnen.

Weitere Informationen

Die Kommission, das Parlament und der Rat der EU

Die Europäische Kommission leitet das Verfahren ein, indem sie einen Vorschlag für ein EU-Gesetz vorlegt. Das Parlament, das die Bürgerinnen und Bürger der EU vertritt, und der Rat, in dem die Regierungen der Mitgliedstaaten vertreten sind, sind die gesetzgebenden Organe: Sie haben gleiches Gewicht, wenn es darum geht, EU-Gesetze anzunehmen oder zu ändern. Zuerst ist das Parlament an der Reihe. Es kann einen Kommissionsvorschlag entweder ablehnen, unverändert annehmen oder anpassen. Der Rat kann dann entweder den Standpunkt des Parlaments annehmen, oder einen eigenen Standpunkt festlegen. Nimmt der Rat den Standpunkt des Parlaments an, wird das Gesetz erlassen. Sind sich Parlament und Rat nicht einig, dann nehmen sie Verhandlungen auf. Nach Abschluss der Verhandlungen können beide Organe entweder dafür- oder dagegenstimmen. Das zeigt, dass es ohne Einigung und Kompromisse zwischen diesen beiden Organen kein EU-Recht gäbe.

Weitere Informationen sind [hier](#) und [hier](#) zu finden.



Zeichnung einer Spielfigur: eine junge Frau im Rollstuhl, die für Verbraucherinteressen steht

6. Während des Spiels

Trilogie

Die Änderungen werden in der Regel im Rahmen eines sogenannten Trilogs geprüft. Trilogie sind informelle Treffen zwischen Parlament, Rat und Kommission. Sie können in jeder Phase des Gesetzgebungsverfahrens stattfinden, um eine vorläufige Einigung über einen Text zu erzielen, mit der sowohl Rat als auch Parlament einverstanden sind. Sowohl der Rat als auch alle Abgeordneten können dabei Änderungen vorschlagen. Nicht selten schlagen sie hunderte, wenn nicht sogar tausende Änderungen zu Berichten vor, über die sie anschließend abstimmen.

Weitere Informationen sind [hier](#) und [hier](#) zu finden.

Plenartagung und Abstimmung

Die Abgeordneten kommen durchschnittlich einmal im Monat zu Plenartagungen zusammen. Sie debattieren über Gesetzesvorschläge, die monatelang von den Ausschüssen und Fraktionen vorbereitet wurden, und stimmen darüber ab. Ein Gesetzesvorschlag wird angenommen, wenn die Mehrheit dafürstimmt. Die Abgeordneten können dafürstimmen oder dagegen, oder sie können sich der Stimme enthalten. Stimmenthaltungen werden bei der Berechnung der Mehrheit nicht mitgezählt.

Ablehnung des Vorschlags

Wird ein Gesetzesvorschlag in einer beliebigen Phase des Verfahrens abgelehnt oder können Parlament und Rat keinen Kompromiss finden, dann wird der Vorschlag nicht angenommen und das Verfahren beendet.

Ein neues Verfahren ist erst möglich, wenn die Kommission einen neuen Vorschlag vorlegt.

Weitere Informationen sind [hier](#) und [hier](#) zu finden.



Zeichnung von Spielfiguren:
Ministerinnen und Minister in
einem Sitzungssaal im Rat der
Europäischen Union

6. Während des Spiels

6.2 Glossar

Das Glossar mit allen Begriffen, die für das Spiel wichtig sind, ist im Menü auf dem Gerät der Spielerinnen und Spieler zu finden.



Zeichnung der Europaflagge mit zwölf goldenen Sternen in einem Kreis auf blauem Hintergrund

Änderungsantrag:

Eine Änderung, Ergänzung oder Streichung in einem Text, z. B. einem Gesetz

Kommissionsmitglied:

Ein **Kommissionsmitglied** gehört der Europäischen Kommission an – der Exekutive der Europäischen Union.

Kommissionsmitglieder sind für die Entwicklung und Umsetzung von Strategien und Vorschriften der EU zuständig. Ernannt werden sie von den Regierungen der Mitgliedstaaten.

Jedes Kommissionsmitglied ist für einen bestimmten Aufgabenbereich zuständig, zum Beispiel für Handel, Umwelt oder Justiz und Verbraucher. Gemeinsam stellen sie sicher, dass die EU wirksam und zum Wohle der Bevölkerung handelt.

Ausschuss (parlamentarischer Ausschuss):

Die Abgeordneten sind auf 20 Sonderausschüsse zu verschiedenen Fachgebieten aufgeteilt, zum Beispiel Umwelt (ENVI) oder Beschäftigung (EMPL). Jeder Ausschuss wählt einen Vorsitz und bis zu vier stellvertretende Vorsitzende.

Aufgabe der Ausschüsse ist, die Plenartagungen des Parlaments vorzubereiten. Dazu gehört etwa, die Gesetzesvorschläge der Kommission zu prüfen und entsprechend dem Standpunkt des Parlaments Änderungen vorzuschlagen. Wenn der Vorschlag mehrere Themenbereiche betrifft, können auch zwei oder mehr Ausschüsse zusammenarbeiten, wenn dieser mehrere Politikbereiche betrifft.

6. Während des Spiels

Rat der EU:

Der **Rat der Europäischen Union**, auch Rat oder Ministerrat genannt, vertritt die Regierungen der EU-Staaten. Er besteht aus Ministerinnen und Ministern der einzelnen Mitgliedstaaten. Sie kommen je nach Politikbereich zusammen und vertreten die Interessen ihres Staates in der EU. Der Rat koordiniert die Politik der Mitgliedstaaten in bestimmten Bereichen. Er kümmert sich um die Entwicklung der gemeinsamen Außen- und Sicherheitspolitik und schließt internationale Abkommen ab. Außerdem diskutiert er – ebenso wie das Parlament – über den EU-Haushalt und EU-Vorschriften und nimmt beides an.

Europäische Kommission:

Die **Europäische Kommission** setzt sich für die allgemeinen Interessen der EU ein. Jeder Mitgliedstaat ernennt ein Kommissionsmitglied, das vom Parlament bestätigt werden muss. Die Kommission schlägt neue Vorschriften vor und setzt EU-Strategien sowie den EU-Haushalt um. Außerdem stellt sie sicher, dass die Mitgliedstaaten sich an das EU-Recht halten, und vertritt die EU nach außen.

Europäischer Rat:

Der Europäische Rat ist die höchste Ebene der politischen Zusammenarbeit zwischen den Mitgliedstaaten. Vier Mal im Jahr finden in Brüssel die sogenannten Gipfeltreffen statt. Dabei legen die Staats- und Regierungschefs aller EU-Staaten unter dem Vorsitz eines Präsidenten die wichtigsten Prioritäten der EU sowie ihre allgemeine politische Ausrichtung fest.

Europäisches Parlament:

Das Europäische Parlament ist die Stimme der Unionsbürgerinnen und Unionsbürger. Es ist das einzige direkt gewählte EU-Organ.

Die Abgeordneten werden von Wählerinnen und Wählern in allen Mitgliedstaaten direkt gewählt, damit sie ihre Interessen im Gesetzgebungsverfahren der EU vertreten. Sie stellen außerdem sicher, dass andere EU-Organe demokratisch arbeiten.

Rechtsvorschriften:

Damit meint man in diesem Zusammenhang ein Gesetz oder ein Gesetzespaket.

6. During the game

Manifest:

Ein **Manifest** ist die öffentliche Erklärung der Überzeugungen, Absichten und Ziele einer Gruppe, Organisation oder politischen Partei. In der Regel werden darin die Werte und Grundsätze dargelegt, auf denen die Maßnahmen und Strategien dieser Gruppe beruhen. Manchmal enthält es auch bestimmte Vorschläge oder Empfehlungen für gesellschaftliche, wirtschaftliche oder politische Fragen.

Manifeste dienen häufig dazu, Interessen besser zu vertreten und der Öffentlichkeit oder anderen Interessenträgern eine klare und schlüssige Botschaft zu vermitteln. Sie können die öffentliche Meinung und politische Diskussionen beeinflussen, insbesondere wenn es um Wahlen oder soziale Bewegungen geht.

Abgeordnete:

Abgeordnete sind **Mitglieder des Europäischen Parlaments**. Sie sind gewählte Vertreterinnen und Vertreter der EU-Bevölkerung, für deren Interessen sie sich im Europäischen Parlament einsetzen.

Das Europäische Parlament ist eines der wichtigsten Organe der EU. Es verabschiedet Gesetze, billigt den EU-Haushalt und zieht die EU-Organe zur Rechenschaft. Die Abgeordneten werden in allen Mitgliedstaaten direkt gewählt. Sie kommen in Ausschüssen und bei Plenartagungen zusammen, um über Vorschriften und andere EU-Angelegenheiten zu debattieren und abzustimmen.

Regierungsunabhängige Organisation:

Eine **regierungsunabhängige Organisation** ist eine **nichtstaatliche, gemeinnützige Organisation**, die in der Regel ein bestimmtes soziales oder politisches Ziel verfolgt. Dieses Ziel kann unterschiedlichster Art sein und etwa humanitäre Hilfe, Menschenrechte, Umweltschutz, Bildung oder öffentliche Gesundheit betreffen.

Regierungsunabhängige Organisationen setzen oft da an, wo staatliche Dienste aufhören, oder machen sich für politische Änderungen stark. Finanziert werden sie durch Spenden, Zuschüsse oder Partnerschaften mit anderen Organisationen. Sie sind sowohl auf lokaler Ebene als auch landesweit und über Grenzen hinweg tätig.

6. Während des Spiels

Das Plenum:

Im **Plenum** – oft spricht man auch von „Plenartagung“ oder „Plenarsitzung“ – kommen die 705 gewählten Vertreterinnen und Vertreter der EU-Bevölkerung zusammen, um über ihren Standpunkt zu Gesetzesvorschlägen zu sprechen.

Die Abgeordneten gehören einer von sieben Fraktionen an oder sind fraktionslos. Je nach Fachgebiet sind sie außerdem auf Ausschüsse aufgeteilt. Die politische Arbeit in den Ausschüssen und Fraktionen gipfelt in den Debatten und Abstimmungen bei den Plenartagungen. Den Vorsitz führt dabei die Präsidentin bzw. der Präsident des Europäischen Parlaments.

Fraktion:

Die Abgeordneten sind nach ihren politischen Überzeugungen in Fraktionen aufgeteilt – unabhängig von ihrer Staatsangehörigkeit. Im Europäischen Parlament gibt es derzeit sieben Fraktionen. Abgeordnete dürfen höchstens einer Fraktion angehören. Sie können sich aber auch gegen die Zugehörigkeit zu einer Fraktion entscheiden und „fraktionslose Mitglieder“ sein.

Interessenträger:

Ein Interessenträger ist eine Einzelperson, eine Gruppe oder eine Organisation, auf die sich ein Projekt, eine Initiative oder eine Strategie positiv oder negativ auswirken könnte. Interessenträger können auch Gruppen oder Personen sein, die bestimmte Interessen vertreten – etwa Umweltverbände oder regierungsunabhängige Organisationen. Sie können bei Entscheidungen befragt oder einbezogen werden, um sicherzustellen, dass alle möglichen Folgen berücksichtigt werden.

Gemeinsamfuer.eu:

Gemeinsamfuer.eu ist eine europaweite Gemeinschaft, die alle dazu anregen will, die Demokratie mitzugestalten und sich aktiv für eine bessere Zukunft in der EU einzusetzen. Diese überparteiliche Initiative des Parlaments organisiert verschiedene Aktivitäten, Veranstaltungen, Kampagnen und Schulungen rund um das Thema Demokratie, an denen ihre Mitglieder aktiv teilnehmen.

Trilog:

Trilogie sind informelle Treffen zwischen Parlament, Rat und Kommission. Sie können in jeder Phase des Gesetzgebungsverfahrens stattfinden, um eine vorläufige Einigung über einen Text zu erzielen, mit der sowohl Rat als auch Parlament einverstanden sind.

6. Während des Spiels

6.3 Spielregeln

Die Spielregeln finden Sie im Spielmenü.

Überblick

Ihr seid jetzt ein Mitglied des Europäischen Parlaments. Eure Aufgabe ist, ein neues Gesetz zu gestalten. Dafür müsst ihr mit den anderen Abgeordneten debattieren, verhandeln und abstimmen. Denkt an das Manifest eurer Fraktion und die Meinungen der Unionsbürgerinnen und -bürger, während das Gesetz den parlamentarischen Prozess durchläuft.

1. Debatte und Abstimmung im Ausschuss
2. Diskussion in der Fraktion
und Ernennung eines Sprechers
3. Erste Debatte und Abstimmung im Plenum
4. Zweite Debatte und Abstimmung im Plenum
5. Endergebnis: Wird das Gesetz verabschiedet?

Diskussion in der Fraktion

Überlegt euch gemeinsam mit den anderen Fraktionsmitgliedern Argumente, um die anderen Fraktionen für eure Änderungsvorschläge zu gewinnen. Ein paar Regeln für die Verhandlungen und Debatten:

1. Respektiert die Meinungen anderer Spieler und hört euch ihre Argumente an.
2. Bringt eure Argumente klar und verständlich vor.
3. Sucht nach alternativen Lösungen und Kompromissen.
4. Ihr gestaltet die Zukunft eurer Mitbürgerinnen und Mitbürger. Denkt daran: Eure Stimme beeinflusst ihr Leben!



Zeichnung eines leeren Sitzungssaals im Europäischen Parlament

6. Während des Spiels

Abstimmung im Ausschuss

Ihr habt fünf Minuten, um zu entscheiden, welche zwei Änderungsanträge ihr im Plenum vorlegt. Wählt auf eurem Bildschirm bis zu zwei Änderungsanträge. Gebt dann eure Stimme über die entsprechende Schaltfläche ab.

Ein Änderungsantrag wird nur angenommen, wenn die Mehrheit eurer Gruppe (über 50 %) dafür stimmt. Jede Fraktion kann höchstens zwei Änderungsanträge einreichen. Erreichen mehr als zwei Änderungsanträge eine Mehrheit, dann zählen die Stimmen von Mitgliedern anderer Fraktionen, die ihr überzeugen konntet, doppelt.

Ernennung eines Sprechers

Gemeinsam mit den anderen Fraktionsmitgliedern ernennt ihr einen Sprecher oder eine Sprecherin. Er oder sie vertritt euren gemeinsamen Standpunkt und eure Ansichten im Plenum. Ihr könnt mit einem einfachen Handzeichen abstimmen oder euch mit den anderen Abgeordneten absprechen.

Der Sprecher bzw. die Sprecherin geht nach vorne. Er oder sie hat 30 Sekunden, um euren Standpunkt zu erörtern und andere Abgeordnete im Plenum zu überzeugen. Sind alle Fraktionen zu Wort gekommen, können alle anderen Spielerinnen und Spieler etwas dazu sagen.

Tipps fürs Sprechen: Drückt euch so klar wie möglich aus und bereitet eure Argumente vor.

Erste Abstimmung im Plenum

Stimmt nun über den gesamten Gesetzestext ab – mitsamt den Änderungen, die im Ausschuss verabschiedet wurden. Ihr habt 30 Sekunden, um über die Schaltflächen auf eurem Bildschirm dafür- oder dagegenguzustimmen oder euch der Stimme zu enthalten.

Das Gesetz wird verabschiedet, wenn mehr als 50 % aller Spielerinnen und Spieler dafürstimmen. Wenn sich ein Spieler der Stimme enthält, wird die Stimme von der Gesamtzahl abgezogen.

Beschränkt euch auf zwei bis drei Punkte:

1. **Dieses Gesetz ist gut / schlecht / akzeptabel, weil ...**
2. **Dieses Gesetz wird das Leben normaler EU-Bürger auf eine Weise beeinflussen, die ...**
3. **Sagt, ob eure Fraktion das Gesetz unterstützt oder nicht.**
4. **Ladet andere dazu ein, sich eurem Standpunkt anzuschließen.**

Zweite Abstimmung im Plenum

Ihr seht jetzt die Änderungsvorschläge des Rates, die ursprünglichen Änderungen des Parlaments und einen alternativen Kompromissänderungsantrag. Ihr habt 30 Sekunden, um euch für eine Variante zu entscheiden. Ihr könnt euch auch der Stimme enthalten oder die Änderung vollständig ablehnen.

Änderungen werden nur angenommen, wenn es eine klare Mehrheit für eine Variante gibt. Bei Stimmengleichheit wird die Änderung abgelehnt.

7. Nach dem Spiel

Sich nach dem Spiel noch einmal mit den Teilnehmenden zusammzusetzen, ist nicht vorgeschrieben. Dennoch sollten Sie es unbedingt tun, denn es bringt sehr viel, das Ganze noch einmal durchzugehen.

7.1 Nachbesprechung

Bei einer Nachbesprechung haben die Teilnehmenden die Möglichkeit, einen Schritt zurückzutreten und über das Erlebte nachzudenken, ihre Erfahrungen zu analysieren und zu verstehen, was die Gruppe gelernt hat.

Ziel ist, die eigenen Eindrücke mit einer Gruppe zu teilen und Gefühle auszudrücken, die bei der Aktivität aufkamen. Die Teilnehmenden sollen über das nachdenken, was sie erlebt haben, ihre Meinung dazu sagen können und sich darüber austauschen, was sie gelernt haben und was sie überrascht hat.

In diesem Abschnitt finden Sie einige Vorschläge für Aktivitäten, mit denen Sie den Teilnehmenden aufzeigen können, was sie gelernt haben und wie sie das Gelernte in ihrem Alltag anwenden können. Unterstützen Sie sie dabei, ihren eigenen Lernprozess zu verstehen, und finden Sie heraus, was ihnen gefallen hat und was beim nächsten Mal besser sein könnte.

Hier erfahren Sie auch, wie Sie mit Ihren Schülerinnen und Schülern einen Schritt weiter gehen und ihnen das Parlament über eine Online-Community oder seine interaktiven Ausstellungen in den EU-Hauptstädten noch näher bringen können.

Eine Nachbesprechung dient auch dazu, Fragen zu beantworten und Wege zu finden, um Wissen in Alltagssituationen zu übertragen und das Gelernte anzuwenden. Wir empfehlen, die Nachbesprechung direkt nach dem Spiel zu machen, denn dann sind die Erfahrungen und die Überlegungen dazu noch sehr präsent. Je nachdem, wie groß die Gruppe ist und wie sehr Sie in die Tiefe gehen wollen, ist etwa eine halbe Stunde empfehlenswert.

Hier finden Sie eine mögliche Vorgehensweise für die Nachbesprechung, die Sie an Ihre Anforderungen anpassen können.

• Gefühle:

Wie fühlt ihr euch, nachdem ihr das Spiel gespielt habt? Warum fühlt ihr euch so?

• Spielverlauf:

War es schwierig bzw. einfach? Was war das Beste bzw. Schlimmste daran? Hat es Spaß gemacht? Würdet ihr es nochmal spielen? Was würdet ihr ändern?

• Bezug zum Alltag:

Wie kann euch diese Erfahrung in eurem Alltag nützlich sein? Könnt ihr ein paar Beispiele nennen? Was hat das alles mit eurem Umfeld zu tun? Hat euch das Spiel dazu motiviert, euch mehr einzubringen?

• Lernerfahrung:

Was habt ihr über das Europäische Parlament erfahren? Und über euch selbst? Was habt ihr gelernt? War es einfach, zu verhandeln und Kompromisse einzugehen? War es schwierig, Meinungen zu vertreten, die nicht eure eigenen sind?

7. Nach dem Spiel

7.2

Schriftliche Rückmeldung oder Bewertung

Die Nachbesprechung ist eine gute Möglichkeit, die Spielerinnen und Spieler durch diese Erfahrung zu führen und ihren Lernprozess zu verstehen. Es ist wichtig, dass sie die Gelegenheit haben, anonym Rückmeldungen zu geben und die Arbeit des Spielleiters, die allgemeinen Bedingungen und das Spiel selbst zu bewerten.

7.3

Gemeinsamfuer.eu

Gemeinsamfuer.eu ist ein Projekt des Europäischen Parlaments. Es richtet sich an alle, die sich für die Demokratie in der EU einsetzen und andere motivieren wollen, bei der Europawahl 2024 ihre Stimme abzugeben. Gemeinsamfuer.eu ist eine Gemeinschaft von Bürgerinnen und Bürgern aus der gesamten EU, aber auch zivilgesellschaftliche Organisationen und Jugendorganisationen können sich anmelden, um partnerschaftlich für das gleiche und gemeinsame Anliegen einzutreten.

7.4

Erlebnis Europa

Das Europäische Parlament möchte für Menschen in der gesamten EU greifbar sein. Es arbeitet ständig daran, Interessierten auch über seine Standorte in Brüssel, Straßburg und Luxemburg hinaus Möglichkeiten zu bieten, das Parlament näher kennenzulernen. Mit diesem Ziel vor Augen wurden bereits in mehreren Mitgliedstaaten interaktive multimediale Ausstellungen eröffnet: „Erlebnis Europa“.

Wenn für eine Nachbesprechung keine Zeit ist, kann ein Bewertungsbogen gedruckt und verteilt bzw. über einen Link geteilt werden, damit die Teilnehmenden anonymisierte Rückmeldungen geben können.

In **Anlage I**, finden Sie eine Reihe von Fragen, die sich auf die Spielmechanik und die Spielerfahrung beziehen. Es steht Ihnen frei, in das Bewertungs- bzw. Rückmeldeformular alle oder nur einen Teil der Fragen aufzunehmen

Gemeinsamfuer.eu stärkt all jene, die für die Demokratie in der EU aufstehen, und gibt ihnen das Selbstvertrauen, ihre Stimme zu erheben, ihre Werte zu verteidigen und konkret zu handeln. Das ist die Stärke einer Gemeinschaft. Freiwillige aller Altersgruppen und gleich welchen Hintergrunds sind genauso willkommen wie Gruppen und Organisationen. Egal wo Sie sind, egal was Sie gerade machen, egal wofür Sie eintreten oder woran Sie glauben: Machen Sie mit und setzen Sie sich gemeinsam mit uns für Demokratie ein.

Ermutigen Sie Ihre Schülerinnen und Schüler bzw. die Teilnehmenden, sich [hier](#) anzumelden.

Mit modernsten Multimedia-Tools bringt Erlebnis Europa Besucherinnen und Besuchern die Europäische Union näher. Interessierte erfahren hier, wie die EU funktioniert und wie sie an der europäischen Demokratie teilhaben können.

Erlebnis Europa ist kostenlos und in allen 24 Amtssprachen der EU verfügbar.

Es erwartet Sie ein vielseitiges Angebot, das sich zum Teil von Standort zu Standort unterscheidet: von einem Panoramakino, das den Besucher direkt in die Welt der EU eintauchen lässt, über interaktive Karten bis hin zu Rollenspielen, die zum Mitmachen einladen, und vieles mehr.

Über folgenden [Link](#) finden Sie Erlebnis Europa in Ihrer Nähe.

8. Anlagen

8.1

Anlage I: Bewertungs- bzw. Rückmeldeformular

Danke fürs Mitmachen. Wir freuen uns über deine ehrliche und ausführliche Rückmeldung. Inwiefern stimmst du folgenden Aussagen zu? Bitte kreise unter jeder Aussage deine Antwort ein.

1) Die Spielanleitung war klar verständlich.

1. stimme überhaupt nicht zu 2. stimme nicht zu 3. weder noch 4. stimme zu 5. stimme voll und ganz zu

2) Das Spiel macht die Rolle des Europäischen Parlaments deutlich.

1. stimme überhaupt nicht zu 2. stimme nicht zu 3. weder noch 4. stimme zu 5. stimme voll und ganz zu

3) Das Spiel macht den Entscheidungsprozess deutlich.

1. stimme überhaupt nicht zu 2. stimme nicht zu 3. weder noch 4. stimme zu 5. stimme voll und ganz zu

4) Das Spiel macht deutlich, wie Änderungen an Gesetzesvorschlägen gemacht werden.

1. stimme überhaupt nicht zu 2. stimme nicht zu 3. weder noch 4. stimme zu 5. stimme voll und ganz zu

5) Nachdem ich das Spiel gespielt habe, interessiere ich mich mehr für Themen mit EU-Bezug.

1. stimme überhaupt nicht zu 2. stimme nicht zu 3. weder noch 4. stimme zu 5. stimme voll und ganz zu

6) Nachdem ich das Spiel gespielt habe, bin ich motiviert, mich politisch mehr einzubringen.

1. stimme überhaupt nicht zu 2. stimme nicht zu 3. weder noch 4. stimme zu 5. stimme voll und ganz zu

7) Das Spiel hat mich dazu motiviert, bei der Europawahl meine Stimme abzugeben.

1. stimme überhaupt nicht zu 2. stimme nicht zu 3. weder noch 4. stimme zu 5. stimme voll und ganz zu

8) Wie wahrscheinlich ist es, dass du das Spiel noch einmal spielen wirst?

1. sehr unwahrscheinlich 2. eher unwahrscheinlich 3. weder noch 4. eher wahrscheinlich
5. sehr wahrscheinlich

Danke fürs Mitmachen! :)

Werte und Prioritäten

Nutzt diese Karte gemeinsam mit den anderen Mitgliedern eurer Fraktion, um eure aktuellen Prioritäten festzulegen. Sie geben euch später bei euren Verhandlungen in den Ausschuss- und Plenarsitzungen die Richtung vor.

Was sind eure Prioritäten?

Habt ihr eine Fraktion gefunden, mit der ihr ein Bündnis eingehen könntet?

Gibt es Änderungsanträge, die für euch absolut nicht in Frage kommen, oder welche, bei denen ein Kompromiss möglich wäre?



Öffentliche Rede

Nutzt diese Karte, um eure Rede für die Plenartagung oder eine Pressekonferenz vorzubereiten. Wählt eure Argumente sorgfältig, fasst euch kurz und behaltet die Zeit im Auge.

Hier ein paar Tipps:

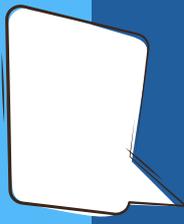
Drückt euch so klar wie möglich aus.

Notiert die zwei oder drei wichtigsten Punkte, die ihr vermitteln wollt:

„Dieses Gesetz ist gut / schlecht / akzeptabel, weil ...“

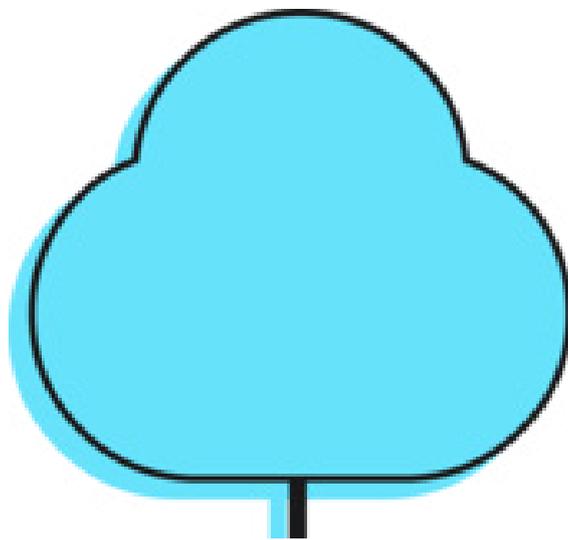
„Dieses Gesetz ist (nicht) das, was die Interessenträger brauchen, weil ...“

„Wir haben uns entschieden, dieses EU-Gesetz (nicht) zu unterstützen. Die Gründe dafür sind ...“

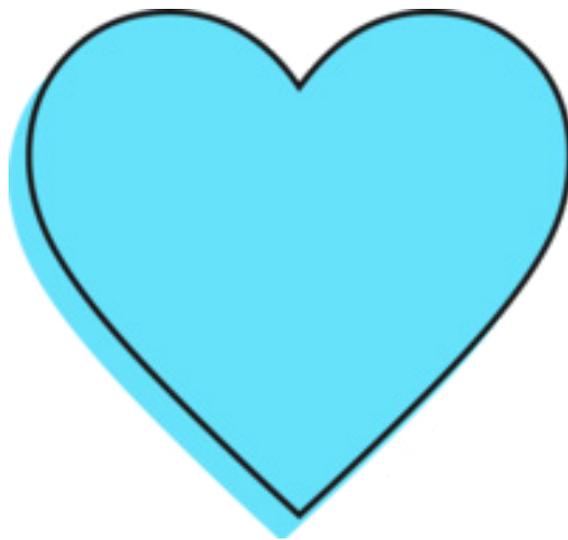




Haus / Tradition



Baum / Umweltschutz



Herz / Solidarität



Weltkugel / Freiheit

Ausschussgruppe I

Ausschussgruppe II



ZUM SPIEL

vrpg.ep-digital-journey.eu

Ehrgeizige EU-Klimaschutzvorschriften sind oberste Priorität des Europäischen Parlaments.

Wie werden wir klimaneutral? Worum geht es bei den verbindlichen Verpflichtungen?

Die EU hat ihr wichtigstes Instrument für weniger Treibhausgasemissionen – das Emissionshandelssystem – **gestärkt**. Es legt einen Preis für Treibhausgasemissionen fest. Diesen Preis zahlt der sogenannte Verursacher, also derjenige, der für die Treibhausgase verantwortlich ist. Das Emissionshandelssystem deckt derzeit die Emissionen von rund 10 000 Unternehmen in verschiedenen Branchen ab. Durch die Überarbeitung der Regeln kommen weitere Branchen hinzu. Die EU hat sich außerdem noch ehrgeizigere Ziele gesetzt: Bis 2030 müssen die Emissionen in den vom Emissionshandelssystem abgedeckten Bereichen um 62 % gesenkt werden.

Auch das CO₂-Grenzausgleichssystem wurde überarbeitet. Dadurch schützt das Parlament europäische Unternehmen: Es stellt sicher, dass für Produkte aus CO₂-intensiven Branchen, die in

Ehrgeizige EU-Klimaschutzvorschriften sind oberste Priorität des **Europäischen Parlaments**. Das Klimagesetz von 2021 legt verbindliche Verpflichtungen fest, um die EU bis 2050 klimaneutral zu machen. Außerdem muss die EU bis 2030 ihre Netto-Treibhausgasemissionen senken – also die Emissionen, die nach Abzug der abgebauten Treibhausgase übrig bleiben

die EU eingeführt werden, derselbe Preis gezahlt wird. Dadurch bleiben EU-Unternehmen wettbewerbsfähig und können gleichzeitig als Vorbild für Unternehmen in Drittstaaten dienen.

Mit Blick auf Landnutzung und den Schutz der Wälder hat das Parlament ehrgeizige Ziele. Landnutzung und Wälder dienen als Kohlenstoffsinken, denn sie nehmen mehr CO₂ aus der Luft auf, als sie freisetzen. Mit Reformen und einer strengeren Überwachung stärkt die EU unsere Kohlenstoffsinken, bewahrt die Artenvielfalt und sorgt für eine klimafreundlichere Landnutzung und Forstwirtschaft. Auch hat sie Maßnahmen gegen die weltweite Entwaldung ergriffen. Es werden zwar keine Produkte aus den Regalen verbannt, allerdings müssen Erzeuger jetzt nachweisen, dass sie mit ihrer Produktion nicht zur Entwaldung beitragen.

Was Nachhaltigkeitsberichterstattung angeht, nimmt die **EU** eine Vorreiterrolle ein. Um grünen Etikettenschwindel zu bekämpfen, müssen nun alle großen Unternehmen in der EU – ca. 50 000 – Daten dazu offenlegen, wie sich ihre Tätigkeiten auf Menschen und die Erde auswirken.

Wie bezahlen wir das?

Die EU setzt insgesamt mindestens **30 % ihres Haushalts** dafür ein, die Klimaziele zu erreichen – das ist ein erheblicher Betrag. Das Europäische Parlament macht sich auch dafür stark, dass niemand zurückgelassen wird. Es hat entsprechende Schritte ergriffen und etwa den Klima-Sozialfonds und den Fonds für einen gerechten Übergang eingerichtet, um ärmere Regionen und Haushalte sowie finanziell schwächere Unternehmen zu unterstützen, denen klimaneutrales Wirtschaften Schwierigkeiten bereitet.

Was haben junge Leute davon?

Klimaneutralität und der Weg dorthin schützt uns vor den schlimmsten Folgen des Klimawandels. Luft, Wasser und Boden werden sauberer, es gibt weniger Abfall und umweltfreundlichere Fortbewegungsmöglichkeiten. Das macht eine bessere Zukunft für uns und für künftige Generationen möglich. Darüber hinaus werden neue Beschäftigungsmöglichkeiten geschaffen.

Einheitliches Ladegerät

Bis Ende 2024 müssen alle Mobiltelefone, Tablets und Kameras ein einheitliches Ladegerät haben.

Warum ist das wichtig?

Wir alle kennen das: Bei Reisen machen Ladekabel fast die Hälfte des Gepäcks aus, oder wir fragen einen Freund nach einem Ladegerät für unser Mobiltelefon, nur um festzustellen, dass sein Ladekabel einen anderen Anschluss hat. Ende 2024 gehört das der Vergangenheit an: Alle Mobiltelefone, Tablets und Kameras müssen dann ein einheitliches Ladegerät haben, und zwar mit **USB-C-Anschluss**. Bis 2026 müssen auch alle Laptops über einen **USB-C-Anschluss** zum Aufladen verfügen.

Das ist gut für die Umwelt ...

- Mit dem einheitlichen Ladegerät verringert die EU Elektroschrott um 11 000 Tonnen pro Jahr.
- Indem man keine verschiedenen Ladegeräte mehr braucht, spart man auch Rohstoffe.

... und für Ihre Geldbörse

Verbraucherinnen und Verbraucher in der EU sparen dadurch rund 250 Mio. EUR pro Jahr.

- Geräte und Ladegeräte müssen nicht länger zusammen gekauft werden – in Zukunft können Sie Geräte auch ohne Ladekabel kaufen. Wenn Sie also ein neues Mobiltelefon brauchen, Ihr Ladegerät aber noch funktioniert, dann können Sie einfach nur das Mobiltelefon erwerben.

Gleiche Rechte und Möglichkeiten für Frauen

Die Gleichstellung der Geschlechter gehört zu den Grundwerten der Europäischen Union.

Richtlinie zur Lohntransparenz

Geschlechtergerechtigkeit ist sowohl für den sozialen und wirtschaftlichen Wiederaufbau als auch für die EU-Demokratie insgesamt wichtig. **Das Europäische Parlament** war eine treibende Kraft mit Blick auf zwei Maßnahmen für mehr Gleichstellung: die Richtlinie zur Lohntransparenz und die Richtlinie über Frauen in Aufsichtsräten.

In der EU verdienen Frauen für dieselbe Arbeit durchschnittlich 13 % weniger als Männer. Dieses Lohngefälle zwischen Frauen und Männern hat sich in den letzten zehn Jahren nur minimal verringert. Die Richtlinie zur Lohntransparenz soll dabei helfen, die Unterschiede zu beseitigen. Was bedeutet das in der Praxis?

Keine Geheimhaltungsklauseln zum Entgelt mehr. Sowohl Sie als Arbeitnehmer als auch die Arbeitnehmervertreter (z. B. eine Gewerkschaft) haben das Recht auf vollständige Auskünfte über Ihr individuelles Einkommen sowie über die Durchschnittseinkommen. Das hilft Ihnen dabei, herauszufinden, ob es ein Lohngefälle (zwischen Frauen und Männern) gibt.

Wenn Sie mit Blick auf Ihr Einkommen diskriminiert werden, dann können Sie eine **Entschädigung fordern**. Bei **Einstellungs- und Bewertungsverfahren** darf das Geschlecht keine Rolle spielen und niemand darf diskriminiert werden.

Richtlinie über Frauen in Aufsichtsräten

Bis Ende 2026 müssen bei EU-Unternehmen mit mehr als 249 Beschäftigten mindestens **40 % der nicht geschäftsführenden Direktoren** Frauen sein.

Die Mitgliedstaaten können den Unternehmen, die sich nicht daran halten, Strafen auferlegen.

Was haben junge Leute davon?

Das Wichtigste: gleicher Lohn für gleiche Arbeit. Frauen wie Männer können dadurch sicherstellen, dass sie für ihre Arbeit gerecht bezahlt werden. Gleichzeitig sorgen wir dafür, dass die gläserne Decke Sprünge bekommt, indem wir Frauen eine gerechte Chance darauf geben, es in der Unternehmenswelt bis ganz nach oben zu schaffen.

Mindestlohn

Während dieser Wahlperiode nahm das Parlament neue Regeln für angemessene Mindestlöhne an.

Welche Verpflichtungen gibt es?

Für die Entscheidung über Mindestlöhne sind die Mitgliedstaaten zuständig. Das bedeutet, dass jeder Mitgliedstaat das Recht hat, seinen eigenen Mindestlohn festzulegen. Das ist deshalb sinnvoll, weil die Lebenshaltungskosten in den Mitgliedstaaten sehr unterschiedlich sind. Die neuen Regeln enthalten jedoch bestimmte **Vorgaben dazu, wie ein angemessener Mindestlohn aussehen sollte**. Sie berücksichtigen auch die Lohnfestsetzungsverfahren der Mitgliedstaaten: Wenn ein Mitgliedstaat dafür sorgt, dass Arbeitnehmerrechte und Einkommen geschützt sind, dann sollten die bestehenden Vorschriften nicht geschwächt werden.

Wird gegen die Mindestlohnbestimmungen verstoßen, dann haben Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer das Recht auf eine **Entschädigung**.

Was haben junge Leute davon?

Die neuen Regeln gelten für alle Erwerbstätigen in der EU. Unsere Lebenshaltungskosten steigen – das Parlament sorgt dafür, dass Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer für ihre Leistung gerecht bezahlt werden. Spätestens Ende 2024 müssen alle Mitgliedstaaten einen Mindestlohn festlegen.

Die neuen Regeln fördern auch **Tarifverhandlungen**, insbesondere in Mitgliedstaaten, in denen diese weniger als 80 % der Beschäftigten abdecken. Bei Tarifverhandlungen legen Arbeitgeber gemeinsam mit Arbeitnehmerorganisationen (etwa Gewerkschaften) Arbeitsbedingungen fest, unter anderem mit Blick auf Entlohnung und Arbeitszeit.

Die neuen Vorschriften verpflichten außerdem die Mitgliedstaaten dazu, ein **System für die Durchsetzung und Überwachung** einzurichten. So sollen zum Beispiel Inspektionen gegen nicht erfasste Überstunden helfen.

Gerechte Entlohnung: Junge Menschen können sicher sein, dass ihre Arbeit den Lebenshaltungskosten entsprechend entlohnt wird. Die Vorschriften machen es auch für Arbeitnehmer einfacher, ein Wort mitzureden, wenn es um angemessene Entlohnung geht.

Unsere Lebenshaltungskosten steigen – das Parlament sorgt dafür, dass Arbeitnehmerinnen und Arbeitnehmer für ihre Leistung gerecht bezahlt werden. Spätestens Ende 2024 müssen alle Mitgliedstaaten einen Mindestlohn festlegen.

Virtuelles Rollenspiel: Leitfaden für Spielleiter



Europäisches Parlament