EUROPA unterrichten

HANDREICHUNG

METHODEN ZUR EU-VERMITTLUNG

SCHWERPUNKTTHEMA:

EUROPAWAHL 2024

Stand: August 2023

Ein Projekt von

planpolitik

gefördert durch

Senatsverwaltung für Kultur und Europa | be Berlin

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

EUROPA
unterrichten

Wer wir sind **1**

Fortbildungen und Veranstaltungen **1**

Methodik **2**

Kombinationsmöglichkeiten **4**

Die Module im Detail **5**

M1 | Clara und die EU 6

M2 | Das QEUiz 8

M3 | FAQ Europawahl 2024 10

M4 | Anti-Plastic Europe!? 11

M5 | Digital Services Act 18

M6 | Spurensuche: Die EU in Berlin 26

M7 | Berliner Kaffeeklatsch 31

M8 | Welche EU willst du? 33

M9 | Debattierclub – Hat die EU ein Demokratiedefizit? 35

M10 | Debattierclub – Wer hat das Sagen in der EU? 49

Feedback und Kontakt **40**

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

EUROPA
unterrichten

Wer wir sind

Europa unterrichten ist ein Projekt von **planpolitik**. Das Bildungsangebot wurde gefördert von der **Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa** und steht für pädagogische und nicht-kommerzielle Zwecke kostenlos zur Verfügung. Bei der Konzeption der Module wurden wir beraten von Kreidestaub e.V. Zuletzt wurde planpolitik 2023 mit der Aktualisierung und Erweiterung der Formate beauftragt.

planpolitik gehört seit 2005 zu den wichtigsten Anbietern interaktiver und beteiligungs-orientierter Veranstaltungsformate zu politischen, wirtschaftlichen und gesellschaftlichen Themen. Unser Ziel ist stets, Teilnehmende mittels aktivierender Methoden zu ermuntern und befähigen, kritisch zu denken, Widersprüche und Komplexität auszuhalten und die Prinzipien des Zuhörens, gegenseitigen Respekts und des friedlichen Aushandelns von Konflikten zu verinnerlichen bzw. aktiv nutzen zu lernen. Unsere Ziele setzen wir mit innovativen, aktivierenden und zielgruppengerechten Methoden und Formaten kreativ um.

Unser Team verfügt über umfassende Erfahrung in der Bildungsarbeit und Moderation von interaktiven Formaten und hat weltweit insgesamt etwa 2.500 Veranstaltungen mit ca. 100.000 Teilnehmenden zu unterschiedlichsten Themen erfolgreich durchgeführt. Dabei haben wir mit über 250 unterschiedlichen Partnerorganisationen zusammengearbeitet, darunter politische Stiftungen, Akademien, Universitäten, private und öffentliche Bildungsträger, Nichtregierungs-organisationen sowie Unternehmen im In- und Ausland.

Fortbildungen und Veranstaltungen

Alle *Europa-unterrichten* -Module sind so konzipiert, dass sie für Lehrkräfte und Multiplikator_innen direkt einsetzbar sind. Der Vorbereitungsaufwand ist auf ein Minimum begrenzt und diese Handreichung bietet anwendungsorientierte Anleitungen für jedes Modul.

Dennoch erfordern einige Module, z. B. die Planspiele M4 und M5, etwas mehr didaktische Erfahrung. Zu diesem Zweck bieten wir deutschlandweit Fortbildungen zu handlungs-orientierten Methoden der Europabildung an, bei denen der Schwerpunkt auf der Methode Planspiel liegt. Wenn Sie Interesse daran haben, eine Fortbildung zu organisieren (z. B. für Ihr Kollegium oder Ihren Verein), wenden Sie bitte sich an europa@planpolitik.de. Wir beraten auch gern über Möglichkeiten der Finanzierung.

Teil unserer Arbeit ist außerdem die Moderation von Planspielen und Workshops vor Ort. Wir gestalten Projekt- oder Europatage oder moderieren (internationale) Jugendbegegnungen. Das Konzept und den Ablauf einer solchen Veranstaltung entwickeln wir gemeinsam mit Ihnen, passgenau für die jeweilige Zielgruppe. Auch hier stehen wir unter europa@planpolitik.de gern für Anfragen zur Verfügung.

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

Methodik

**„Die aktive Wahrnehmung der Bürgerrolle
ist das übergeordnete Ziel der politischen Bildung.“[1]**

Unsere Methoden sind darauf ausgerichtet, das Urteilsvermögen der Lernenden zu fördern und dadurch eine Grundlage für politische Teilhabe zu schaffen. Dabei stehen die Entwicklung politischer Handlungsfähigkeit und methodischer Kompetenzen gleichermaßen im Fokus.

Wir fühlen uns der Neutralität politischer Bildung sowie dem **Beutelsbacher Konsens** und somit folgenden Grundsätzen verpflichtet:

1) **Überwältigungsverbot:** Gemäß dem Überwältigungsverbot (auch: Indoktrinationsverbot) dürfen Lehrende den Lernenden ihre Meinung nicht aufzwingen, sondern sollen sie in die Lage versetzen, sich mit Hilfe des Unterrichts/Workshops eine eigene Meinung bilden zu können.

2) **Kontroversgebot:** Was in Wissenschaft und Politik kontrovers ist, muss auch im Unterricht/Workshop kontrovers erscheinen. Wenn unterschiedliche Standpunkte unter den Tisch fallen, Optionen unterschlagen werden, Alternativen unerörtert bleiben, ist der Weg zu Indoktrination beschritten.

3) **Interessenorientierung:** Die Lernenden müssen in die Lage versetzt werden, eine politische Situation und ihre eigenen Interessen zu analysieren, sowie nach Mitteln und Wegen zu suchen, die vorgefundene politische Lage im Sinne ihrer Interessen zu beeinflussen.

Kategorisierung der Module

Fachbezogene Kompetenzen

Die Module lassen sich anhand ihrer Lernziele unterschiedlichen Kategorien im Lernzyklus „Erkennen“, „Analysieren“ und „Urteilen“ zuordnen. Es ist zu empfehlen, die Module in Berücksichtigung dieser Chronologie einzusetzen, wenngleich sie selbstverständlich auch mit vorhandenem Wissen der Lernenden oder ergänzenden und weiterführenden Lerninhalten jenseits der hier beschriebenen Module verknüpft werden können.

[1] Deichmann (2007). In: Reinhardt & Richter (Hrsg.): Politik-Methodik. Berlin

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

Folgende fachspezifische Kompetenzen stehen im Fokus der jeweiligen Kategorie:

Die Lernenden …

ERKENNEN	ANALYSIEREN	URTEILEN
… erarbeiten neue Erkenntnisse und steigern ihr Fachwissen.	**… ordnen Kenntnisse ein und setzen Wissen in Relation.**	**… entwickeln eine eigene Position und vertreten diese.**
Inhalte ✶ Eigenschaften wichtiger EU-Institutionen ✶ Fakten zur EU allgemein ✶ Aufgaben der EU-Ratspräsidentschaft	Inhalte ✶ Formelle und informelle Aspekte der Arbeitsweise des EU-Parlaments sowie Rates der EU ✶ Zukunftsvisionen zur EU ✶ Einstellungen von Bürger_innen zur EU	Inhalte ✶ Einstellungen von Bürger_innen zur EU ✶ Eigene Positionierung zur Zukunft der EU ✶ Demokratische Legitimation der EU

Methodische Kompetenzen

Interaktive Formate sind besonders geeignet, neben fachbezogenen Kompetenzen methodische Kompetenzen zu vermitteln und zu schulen. Unsere Module berücksichtigen dabei u. a. folgende Aspekte:

Die Lernenden …

- ✶ simulieren Situationen des politischen Handelns. Dabei tragen sie Konflikte aus, bringen Argumente vor, überzeugen andere, treffen Entscheidungen und schließen Kompromisse.
- ✶ verarbeiten gewonnene Erkenntnisse zu handlungsorientierten Lernprodukten wie Plakaten und Videos.
- ✶ beschaffen sich gezielt aus Massenmedien sowie neuen Medien politische Informationen und analysieren diese.
- ✶ präsentieren erarbeitete Ergebnisse schriftlich wie mündlich fachlich strukturiert.

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

Kombinationsmöglichkeiten

Ihnen stehen zehn Module zur Verfügung, die sich nach Zielsetzung, Methode, Dauer der Durchführung und Vorbereitungsaufwand unterscheiden. Alle Bausteine können einzeln oder in Verbindung miteinander eingesetzt werden.

Sicherlich können Sie am besten einschätzen, welche Module für Ihre spezifische Gruppe am besten passen. Zur Inspiration stellen wir Ihnen dennoch zwei mögliche Kombinationen vor:

Beispiel 1

Zielgruppe: Klassenstufe 9 Gesamtschule, keine Vorkenntnisse zum Thema

M1	Clara und die EU	ERKENNEN	45 Min.
M2	Das QEUiz		45 Min.
M4	Anti-Plastic Europe!?	ANALYSIEREN	135 Min.
M6	Berliner Kaffeeklatsch		45 Min.
M10	Wer hat das Sagen in der EU?	URTEILEN	30 Min.

Beispiel 2

Zielgruppe: Jugendkonferenz, junge Erwachsene ab 18, mit Vorkenntnissen

M2	Das QEUiz	ERKENNEN	45 Min.
M3	FAQ Europawahl		30 Min.
M5	Digital Services Act	ANALYSIEREN	135 Min.
M8	Welche EU willst du?		45 Min.
M9	Debattierclub: Soll die EU neue Mitglieder aufnehmen?	URTEILEN	90 Min.

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

Die Module im Detail

Legende

Sozialform

	Einzel-/Stillarbeit
	Partner-/Gruppenarbeit
	Plenum

Vorbereitung

	Druckbedarf
	Materialaufbereitung
	notwendige Besorgungen
	technische Anforderungen

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

EUROPA
unterrichten

M1 Clara und die EU

45
Minuten

KATEGORIE	ERKENNEN
METHODE	Puzzle mit Storytelling
SOZIALFORM	
LERNZIEL	EU-Institutionen kennenlernen
GRUPPENGRÖSSE	6–32
VORBEREITUNG FÜR MATERIALIEN	ca. 20 Minuten
MATERIALIEN	M1.1 Anleitung M1.2 Storytelling M1.3 Spielzettel + Puzzleteile M1.4 PPP

Kurzbeschreibung

Die Teilnehmenden ordnen den vier EU-Institutionen Europäischer Rat, Europäische Kommission, Europäisches Parlament und Rat der Europäischen Union jeweils 6 Eigenschaften zu und erlangen dabei Basiswissen zum europäischen Institutionengefüge bzw. frischen bestehendes Fachwissen auf.

6

Ablauf

(1) Teilen Sie die Spielenden in Kleingruppen von je 3 bis 5 Personen auf.

(2) Jede Gruppe bekommt die Spielmaterialien (M1.3) bestehend aus 4 Spielzetteln (einem für jede EU-Institution) und 24 Puzzleteilen (Eigenschaften der Institutionen) ausgehändigt.

(3) Verfügen die Teilnehmenden bereits über Vorwissen zum Thema, geben Sie ihnen einige Minuten Zeit, um die Puzzleteile der richtigen Institution zuzuordnen. Besteht bisher kein Fachwissen zum Thema, überspringen Sie diese Phase.

(4) Lesen Sie die Geschichte „Clara und die EU“ laut vor (M1.2). Zeigen Sie parallel per Beamer die Power-Point-Präsentation (M1.4) mit den zu den Textabschnitten passenden Bildern. Die Geschichte hat 4 Abschnitte.

(5) Unterbrechen Sie nach jedem Abschnitt und geben Sie den Teilnehmenden ca. 5 Minuten Zeit, um gemeinsam die gelegten Puzzleteile zur jeweiligen Institution zu überprüfen bzw. diese erstmals zuzuordnen.

(6) Tragen Sie die Ergebnisse zusammen.

(7) Wiederholen Sie die Schritte (5) und (6) für die weiteren 3 Abschnitte.

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

Vorbereitung

	Für TN: [Anzahl an Kleingruppen] x M1.3 einseitig Für Gruppenleitung: 1 x M1.2
	Puzzleteile ausschneiden (kann ggf. von TN selbst erledigt werden)
	- - -
	M1.4 auf PC mit Projektor/ Whiteboard öffnen

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

EUROPA
unterrichten

M2 Das QEUiz

KATEGORIE	ERKENNEN
METHODE	Quiz
SOZIALFORM	
LERNZIEL	Wissen zur EU wiederholen und erlernen
GRUPPENGRÖSSE	6–32
VORBEREITUNG FÜR MATERIALIEN	keine
MATERIALIEN	M2.1 Anleitung M2.2 PPP M2.3 Lösungen mit Erläuterungen

45 Minuten

Kurzbeschreibung

Die Teilnehmenden bringen Vorwissen über die EU ein, frischen bestehendes Wissen auf und lernen neues EU-Fachwissen zu den Kategorien „Allgemeines“, „EU und die Bürger_innen“ und „Verträge und Rechtliches“. Das Modul eignet sich gut als Einstieg in das Themenfeld EU.

Ablauf

(8) Teilen Sie die Spielenden in Kleingruppen von je 3 bis 5 Personen auf.

(9) Öffnen Sie die Präsentation (M2.2). Lesen Sie selbst oder bitten Sie eine_n Teilnehmende_n, die erste Frage der PPP vorzulesen.

(10) Geben Sie den Teilnehmenden etwas Zeit, in ihren Kleingruppen über die Frage zu diskutieren.

(11) Nun wird im Plenum abgestimmt. Jede Kleingruppe sollte dabei geschlossen für A, B oder C stimmen (bzw. bei einer Schätzfrage nur einen Zählwert pro Gruppe angeben).

(12) Lösen Sie die richtige Antwort auf. Geben Sie bei Bedarf nähere Informationen (M2.3).

(13) Jede Kleingruppe, die richtig abgestimmt hat, erhält einen Punkt.

(14) Wiederholen Sie die Schritte (2) - (6) für die weiteren Fragen.

(15) Die Kleingruppe mit den meisten Punkten (max. 15) gewinnt!

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

Vorbereitung

	Für Gruppenleitung: ggf. 1 x M2.3
	- - -
	- - -
	M2.2 auf PC mit Projektor/Whiteboard öffnen

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

EUROPA unterrichten

M3 FAQ Europawahl 2024

KATEGORIE	ERKENNEN
METHODE	Input
SOZIALFORM	
LERNZIEL	Faktenwissen und persönlichen Bezug zur Europawahl 2024 herstellen
GRUPPENGRÖSSE	2–32
VORBEREITUNG MATERIALIEN	keine
MATERIALIEN	3.1 Anleitung 3.2 PPP 3.3 Erläuterungen

30-45 Minuten

Kurzbeschreibung

Modul 3 liefert Informationen zur Europawahl 2024. Die Präsentation gibt Antworten auf relevante Fragen rund um die Funktionsweise des EU-Parlaments und die Abläufe der Europawahl. Speziell wird die Frage in den Vordergrund gerückt, wie der Ausgang der Wahl die Leben der Bürgerinnen und Bürger Europas verändert und besonders, wie die Entscheidungen des EU-Parlaments die (Aus-)Bildung von Heranwachsenden in der EU beeinflussen.

Ablauf

Um die Teilnehmenden in die Präsentation mit einbeziehen zu können, ist die Präsentation nach dem FAQ-Prinzip (= Frequently Asked Questions, d. h. Zusammenstellung von Informationen zu häufig gestellten Fragen) geordnet. Sie können die Fragen chronologisch oder nach Bedarf in ihrer Gruppe abhandeln. Die Folien der Präsentation sind verlinkt. Durch einen Klick auf eine der Fragen auf Folie 2 kommen Sie direkt zur entsprechenden Antwort.

Vorbereitung

	Für Gruppenleitung: ggf. 1 x M3.3 Erläuterungen
	- - -
	- - -
	M3.2 auf PC mit Projektor/Whiteboard öffnen

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

EUROPA unterrichten

M4 | Anti-Plastic Europe?!

KATEGORIE	ANALYSIEREN
METHODE	Planspiel
SOZIALFORM	
LERNZIEL	Arbeitsweise des Europäischen Parlaments kennenlernen
GRUPPENGRÖSSE	16–32
VORBEREITUNG MATERIALIEN	90 Minuten
MATERIALIEN	M4.1 Anleitung M4.2 Rollenprofile M4.3 Szenario und Entwurf M4.4 Namensschilder M4.5 Tischschilder M4.6 Hilfe für Sitzungsleitung M4.7 PPP

135 Minuten

Kurzbeschreibung

Die Teilnehmenden simulieren die Verhandlungen des Europäischen Parlaments über eine neue EU-Richtlinie zur Vermeidung von Plastikmüll im Rahmen des Ordentlichen Gesetzgebungsverfahrens nach Artikel 294 AEUV. Dabei nehmen die Teilnehmenden die Rolle einer_s Abgeordnete_n ein, debattieren in Ausschüssen und stimmen schließlich im Plenum über den Entwurf ab.

Die Methode Planspiel

In einem Planspiel übernehmen die Teilnehmenden die Rolle politischer Akteure. Deren Interessen gilt es während des Spiels möglichst überzeugend zu vertreten, unabhängig davon, ob sie der eigenen Meinung entsprechen oder nicht. Dieses spielerische Erleben politischer Zusammenhänge führt zu aktivem und damit nachhaltigem Lernen. Die Teilnehmenden haben Spaß am Lernen und werden so idealerweise zu einer stärkeren Auseinandersetzung mit politischen Zusammenhängen motiviert. Planspiele sind immer ein vereinfachtes Abbild der Realität. Die Komplexität realer Prozesse wird reduziert, um den Schwerpunkt auf ein bestimmtes Lernziel zu legen und um der Dauer der jeweiligen Veranstaltung, der Zahl der Teilnehmenden und anderen Rahmenbedingungen gerecht zu werden.

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

Spielinhalt

Die Vermeidung von Plastikmüll ist ein sehr aktuelles und für Jugendliche leicht zugängliches wie alltagsnahes Thema. Das Planspiel greift dabei drei Streitpunkte heraus, die sich im tatsächlichen Prozess der europäischen Gesetzgebung in unterschiedlichen Stadien befinden.

Thema 1 behandelt ein Verbot von Einweg-Kunststoffverpackungen, welches die Menge an Plastik in unseren Meeren schnell reduzieren könnte. Gleichzeitig werden Unternehmen und Verbraucher_innen in ihrer Entscheidungsfreiheit eingeschränkt.

Bei **Thema 2** geht es um die Kennzeichnung von Kunststoffprodukten, die oft nicht richtig entsorgt werden. Manche finden, dass eine eindeutigere Kennzeichnung ein guter Weg ist, um Verbraucher_ innen über die richtige Entsorgung zu informieren. Andere entgegnen, dass dies nicht die Aufgabe der Hersteller sei.

Thema 3 beschäftigt sich mit einem gemeinsamen Verfahren und einem verbindlichen Ziel für das Recycling von Kunststoffabfällen in allen EU-Mitgliedstaaten. Während manche Fraktionen die Harmonisierung befürworten, wollen andere lieber, dass die Mitgliedstaaten selbst entscheiden, ob und wie sie ihren Plastikmüll wiederverwerten.

Während es bezüglich Thema 1 bereits eine Einigung im Europäischen Parlament und im Rat der EU gab, werden die Themen 2 und 3 weiterhin diskutiert (Stand August 2023).

Weitere Informationen zum Thema finden Sie u. a. hier:

- Europäische Kommission: Strategie für Kunststoffe in der Kreislaufwirtschaft
- Centrum für Europäische Politik: Meinung zu Strategie für Kunststoffe

Detaillierte Information rund um das Verfahren, insbesondere zum Thema 1, finden Sie u. a. hier:

- Bundesministerium für Umwelt: Richtlinie (EU) 2019/904 des Europäischen Parlaments und des Rates vom 5. Juni 2019 über die Verringerung der Auswirkungen bestimmter Kunststoffprodukte auf die Umwelt
- Amtsblatt der Europäischen Union: Richtlinie des Europäischen Parlaments und des Rates über die Verringerung der Auswirkungen bestimmter Kunststoffprodukte auf die Umwelt
- Centrum für Europäische Politik: Meinung zu EU-Richtlinie Meeresverschmutzung durch Kunststoffprodukte

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

Ablauf

Simuliert werden formale und informelle Verhandlungen im Ausschuss für Umweltfragen, öffentliche Gesundheit und Lebensmittelsicherheit (ENVI) und im Ausschuss für Wirtschaft und Währung (ECON). Die abschließende Abstimmung findet im Plenum des Europäischen Parlaments statt.

Der folgende Ablaufplan ist als Vorschlag zu verstehen, Sie können diesen selbstverständlich Ihren Rahmenbedingungen anpassen. Das Modul ist so strukturiert, dass es in 3 Schulstunden durchgeführt werden kann, wobei das eigentliche Spiel inkl. Kurzauswertung 90 Minuten dauert. Die Vorbereitung (45 Minuten) kann auch an einem anderen Tag durchgeführt werden.

Wir weisen darauf hin, dass es sich bei der Dauer der einzelnen Phasen um eine Minimalangabe handelt. Wenn es die Umstände zulassen, empfehlen wir, 180 Minuten für das Modul einzuplanen. So kann den Teilnehmenden in den wichtigen Verhandlungsphasen und bei der Auswertung mehr Zeit eingeräumt werden.

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

Dauer		Aufgaben der Spielleitung	Aufgaben der Teilnehmenden	Material/ Orga
10'	VORBEREITUNG	✶ Einführung in die Methode Planspiel und das Szenario des Spiels		Raum 1 TN im Plenum M4.7 (Folie 1 – 6)
10'		✶ Rollenverteilung ✶ Kurzinfo zum Europäischen Parlament ✶ Vorstellung des Entwurfs der Kommission	✶ TN ziehen blind Namensschild aus Tasche/Box	Raum 1 TN im Plenum M4.4 M4.7 (Folie 7 – 13)
10'		✶ Erläuterung des Spielablaufs ✶ Verteilung des Szenarios/Entwurfs und der Rollenprofile ✶ 4 TN erhalten „Hilfe für Sitzungsleitung“		Raum 1 TN im Plenum M4.2 M4.3 M4.6 M4.7 (Folie 14)
15'		✶ Beantwortung von Rückfragen	✶ TN lesen Szenario/Entwurf und Rollenprofile ✶ TN ergänzen Argumente zu Themen 1-3 in Rollenprofilen	TN in Einzelarbeit
10‘	PLANSPIEL	✶ Beantwortung von Rückfragen ✶ Zeitmanagement ✶ ggf. Unterstützung der Ausschussvorsitzenden	✶ **Strategiebesprechung in den Fraktionen** Die Delegationen besprechen ihr Rollenprofil. Sie legen fest, welche Themen am wichtigsten sind, besprechen, mit welcher Verhandlungsstrategie sie ihr Ziel am besten erreichen und erarbeiten gemeinsam weitere Argumente für ihre Positionen.	TN in Kleingruppen
5‘			✶ **Offizielle Eröffnung im Plenum** Die Ausschussvorsitzenden stellen den Entwurf der Kommission von und erläutern das weitere Vorgehen.	Raum 2 TN im Plenum (Fraktionen sitzen gemeinsam, angeordnet wie im realen EP)
25‘			✶ **Sitzung in Ausschüssen** (ENVI und ECON) Debatte zu Themen 1-3 des Vorschlags. Abgeordnete bringen Positionen und Argumente ein und erarbeiten eigenen Entwurf.	Raum 1 ENVI am Verhandlungstisch Raum 2 ECON am Verhandlungstisch M4.5 auf Tischen

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

Dauer		Aufgaben der Spielleitung	Aufgaben der Teilnehmenden	Material/ Orga
10‘	PLANSPIEL	✶ Beantwortung von Rückfragen ✶ Zeitmanagement ggf. Unterstützung der Ausschussvorsitzenden	✶ **Besprechung Vorsitz/Stellvertretungen** 4 TN tauschen sich über aktuellen Stand der Diskussion aus. Ziel ist, unterschiedliche Entwicklungen in den Ausschüssen zu erkennen und auszuräumen. ✶ **Informelle Verhandlungen** Alle anderen Abgeordneten beider Ausschüsse tauschen sind aus. Ggf. kurze Besprechung in den Fraktionen.	Raum 1 Raum 2
15‘			✶ **Fortsetzung Sitzung in Ausschüssen** Debatte zu Themen 1-3 des Vorschlags. Abgeordnete erarbeiten eigenen Entwurf.	Raum 1 ENVI am Verhandlungstisch Raum 2 ECON am Verhandlungstisch M4.5 auf Tischen
5‘			✶ **Besprechung Vorsitz/Stellvertretungen** 4 TN tauschen sich über Entwurf des Ausschusses aus und einigen sich auf gemeinsamen Entwurf. ✶ Informelle Verhandlungen Ggf. kurze Besprechung in den Fraktionen.	Raum 1 Raum 2
5‘			✶ **Finale Abstimmung im Plenum** Die Ausschussvorsitzenden stellen den überarbeiteten Entwurf vor und führen eine Abstimmung durch (Pro, Contra, Enthaltungen). Für die Annahme wird eine absolute Mehrheit benötigt.	Raum 2 TN im Plenum (Fraktionen sitzen gemeinsam, angeordnet wie im echten EP)
mind. 15‘	AUS-WERTUNG	✶ Namensschilder einsammeln ✶ Analyse des Spielgeschehens ✶ Abgleich mit der Realität, Einordnung in das Ordentliche Gesetzgebungsverfahren der EU	✶ TN beantworten und stellen Fragen	Raum 1 TN im Plenum M4.7 (Folie 14)

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

Tipps für die Durchführung

- Haben Sie nur 135 Minuten Zeit und sind ihre Teilnehmenden jünger, unerfahren mit der Methode Planspiel und/oder mit geringen Vorkenntnissen zum Thema EU? Dann wählen Sie im Vorfeld 2 der 3 Themen aus und lassen nur diese diskutieren.
- Rollenverteilung: Die Namensschilder sind durchnummeriert. Nehmen Sie die fortlaufenden Rollen in das Spiel auf, entsprechen der Anzahl der Teilnehmenden.
- Jedes Spiel nimmt einen anderen Verlauf. Achten Sie als Spielleitung auf das Zeitmanagement, ohne dabei zu streng zu sein. Stehen die Spieler_innen z. B. kurz vor dem entscheidenden Durchbruch bei Thema 2, ist es sinnvoll, die Sitzung um 1–2 Minuten zu überziehen.
- Greifen Sie nur dann in das Spielgeschehen ein, wenn es unbedingt nötig ist. Versuchen Sie weitgehend, Hinweise „innerhalb des Spiels“ zu geben, z. B. indem Sie dem Vorsitz eine Notiz mit der verbleibenden Zeit vorlegen.

Tipps für die Auswertung

Nach dem Spiel werden die Ergebnisse und der Verlauf des Planspiels ausgewertet und mit bereits erworbenem Wissen verknüpft. Unmittelbar nach Ende des Spiels ist es von zentraler Bedeutung, die Teilnehmenden wieder aus ihrer Rolle heraustreten zu lassen. Als symbolischer Akt sollten sie ihre Namensschilder abgeben. Für eine reflektierte Diskussion über das Spiel und dessen Ergebnis ist es wichtig, dass die Teilnehmenden wieder ihre tatsächlichen Identitäten annehmen. Die Auswertung verläuft grundsätzlich in drei Phasen:

(1) *Intuitive Spielanalyse*

Wie erging es den Teilnehmenden während des Spiels?

Leitfragen:

- Wie ist es euch im Spiel ergangen?
- Was ist passiert?
- Wie habt ihr euch als Politiker_innen gefühlt?

(2) *Spielreflexion und Distanzierung*

Wie kann man den Spielverlauf erklären?

Leitfragen:

- Seid ihr mit dem Ergebnis zufrieden? Warum?
- War es schwierig, eine Einigung zu erzielen? Warum?
- Haben ihr eure ursprünglichen Ziele erreicht? Warum?
- Inwiefern unterscheidet sich die Situation im Spiel von der Realität?
- Welche Bedeutung hat das Europäische Parlament bei der Gesetzgebung?

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

(3) Spielkritik

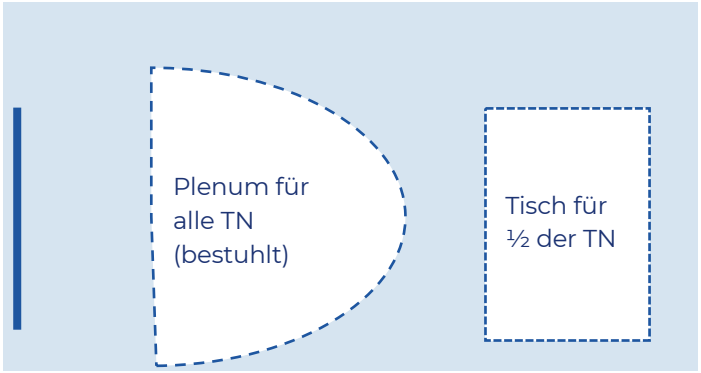
Was wurde gelernt? Gibt es Verbesserungsvorschläge für das Spiel?

Leitfragen:

- Was habt ihr gelernt?
- Was hat euch gefallen?
- Was würdet ihr am Spiel verändern?

Vorbereitung

Idealerweise verfügen Sie über zwei möglichst nahe beieinander gelegene Räume, in den jeweils alle Teilnehmenden Platz finden.



	1 x M4.2 Rollenprofile doppelseitig [Anzahl der TN] x M4.3 doppelseitig 1 x M4.4 einseitig 2 x M4.5 einseitig 4 x M4.6
	Namensschilder ausschneiden Tischschilder knicken
	ggf. Plastikhüllen für Namensschilder
	Raum 1: M4.7 auf PC mit Projektor/Whiteboard öffnen

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

EUROPA
unterrichten

M5 | Digital Services Act

KATEGORIE	ANALYSIEREN
METHODE	Planspiel
SOZIALFORM	
LERNZIEL	Arbeitsweise des Rates der EU kennenlernen
GRUPPENGRÖSSE	11–32
VORBEREITUNG MATERIALIEN	90 Minuten
MATERIALIEN	M5.1 Anleitung M5.2 Rollenprofile M5.3 Szenario und Entwurf M5.4 Namensschilder M5.5 Tischschilder M5.6 PPP

135
Minuten

Kurzbeschreibung

Die Teilnehmenden simulieren die Verhandlungen des Rates der EU über eine neue EU-Verordnung zur Bekämpfung von Fake News und Hate Speech (sog. Digital Services Act). Grundlage der Verhandlungen ist ein Entwurf der EU-Kommission. Der Rat legt im Rahmen eines informellen Treffens seinen Standpunkt zu diesem Entwurf fest. Dabei nehmen die Teilnehmenden die Rollen von Vertreter_innen verschiedener EU-Mitgliedstaaten ein (Minister_innen, ständige Vertreter_innen, Staatssekretär_innen usw.). Sie diskutieren den Entwurf, äußern ihre Meinung und machen Änderungsvorschläge. Schließlich stimmen sie formal über einen möglichen Kompromiss ab.

Die Methode Planspiel

In einem Planspiel übernehmen die Teilnehmenden die Rolle politischer Akteur_innen. Deren Interessen gilt es, während des Spiels möglichst überzeugend zu vertreten, unabhängig davon, ob sie der eigenen Meinung entsprechen oder nicht. Dieses spielerische Erleben politischer Zusammenhänge führt zu aktivem und damit nachhaltigem Lernen. Die Teilnehmenden haben Spaß am Lernen und werden so idealerweise zu einer stärkeren Auseinandersetzung mit politischen Zusammenhängen motiviert. Planspiele sind immer ein vereinfachtes Abbild der Realität. Die Komplexität realer Prozesse wird reduziert, um den Schwerpunkt auf ein bestimmtes Lernziel zu legen und um der Dauer der jeweiligen Veranstaltung, der Zahl der Teilnehmenden und anderen Rahmenbedingungen gerecht zu werden.

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

Spielinhalt

Die Bekämpfung von Hate Speech und Fake News ist ein sehr aktuelles und für Jugendliche zugängliches Thema, das sie aus ihrem Alltag kennen. Das Planspiel greift dabei drei Streitpunkte aus dem Themenkomplex heraus, welche sich im tatsächlichen Entwicklungsprozess der europäischen Gesetzgebung befinden.

Artikel 1 legt fest: Wer entscheidet, welche Inhalte gelöscht werden? Gerichte können das zweifelsfrei feststellen, die Verfahren dauern aber lang. Nutzer_innen können Inhalte melden, sie können sich aber irren. Oder soll die Einschätzung der Polizei oder von Expert_innen gelten?

Artikel 2 beschäftigt sich damit: Wo soll(en) die Meldestelle(n) für Beschwerden eingerichtet werden? Ist das Land der Internetfirma zuständig (bei Facebook z. B. Irland) oder das Land, in dem der bzw. die Nutzer_in wohnt? Das Gesetz sollte überall in der EU gleich umgesetzt werden. Gleichzeitig sollte die Durchsetzung nicht zu teuer sein. Für die Nutzer_innen sind Ansprechpartner_innen vor Ort wichtig.

Artikel 3 bestimmt den Zeitrahmen: Wie schnell müssen Fake News und Hate Speech entfernt werden? Einige finden, dass von Anbietern entdeckte oder von (Nutzer_innen?) gemeldete Inhalte sofort von den Plattformen verschwinden sollen. Andere meinen, dass man Inhalte erst gründlich prüfen sollte, bevor sie entfernt werden.

Alle Themen sind Teil eines umfassenden Vorschlags der neuen EU-Kommission, dem Digital Services Act, der die Sicherheits- und Haftungsbestimmungen für digitale Plattformen, Dienste und Produkte aktualisiert. Dieses Gesetz soll die e-Commerce Richtline ersetzen.

Weitere Informationen zum Thema finden Sie u.a. hier:

- AlgorithmWatch: Ein Leitfaden zum Inhalt und der Durchsetzung des neuen Gesetzes
- Das Briefing der Generaldirektion für Kommunikationsnetze, Inhalte und Technologien (nur auf Englisch)
- Bundeszentrale für politische Bildung: Der Digital Services Act und die anderen digitalpolitischen Vorhaben der EU

Ablauf

Simuliert wird eine Verhandlung im Rat der EU für Wettbewerbsfähigkeit (mit informellen und formellen Verhandlungsphasen) sowie die abschließende Abstimmung im Rat.

Der folgende Ablaufplan ist als Vorschlag zu verstehen, Sie können diesen selbstverständlich Ihren Rahmenbedingungen anpassen. Das Modul ist so strukturiert, dass es in 3 Schulstunden durchgeführt werden kann, wobei das eigentliche Spiel inkl. Kurzauswertung 90 Minuten dauert. Die Vorbereitung (45 Minuten) kann auch an einem anderen Tag erfolgen.

Wir weisen darauf hin, dass es sich bei der Dauer der einzelnen Phasen um eine Minimalangabe handelt. Wenn es die Umstände zulassen, empfehlen wir 180 Minuten für das Modul einzuplanen. So kann in den wichtigen Verhandlungsphasen und bei der Auswertung mehr Zeit eingeplant werden.

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

Abstimmungsverfahren

Je nachdem, um welche Frage es geht, gelten im Rat der EU unterschiedliche Abstimmungsregeln. Für Gesetze wie in diesem Planspiel wird üblicherweise mit sog. „doppelter Mehrheit" abgestimmt. Das bedeutet: Ein Gesetz ist angenommen, wenn 55 % der Mitgliedstaaten, die mindestens 65 % der Bevölkerungen vertreten, mit „Ja" stimmen.

Für das Planspiel können Sie zwischen zwei Varianten wählen:

1) Abstimmung mit $^2/_3$-Mehrheit: Bei zehn Mitgliedstaaten braucht es also mindestens sieben Länder, die für „Ja" stimmen, damit der Vorschlag angenommen wird.

    - Vorteile: Die Abstimmung geht schneller und ist einfacher zu überblicken. Verfahrensregeln beschränken nicht den Raum für Diskussionen. Es sind keine technischen Hilfsmittel nötig.
    - Nachteil: Das Planspiel ist weniger realistisch, das unterschiedliche Kräfteverhältnis der Mitgliedstaaten schlägt sich nicht nieder. Bei der Auswertung sollten Sie deshalb kurz erläutern, dass dieses Abstimmungsverfahren normalerweise im Rat der EU nicht angewandt wird.

2) Abstimmung mit doppelter Mehrheit: Das Stimmgewicht der Länder ist nicht gleich, sondern bemisst sich an der jeweiligen Bevölkerung. Bei 27 Staaten müssen mindestens 15 Länder mit „Ja" stimmen, deren Einwohner_innen zusammen mindestens 65 % der gesamten EU-Bevölkerung ausmachen. Enthaltungen werden wie Gegenstimmen gewertet. Um das Abstimmungsergebnis zu berechnen, nutzen die Teilnehmenden den offiziellen Abstimmungsrechner des Rates. Diesen gibt es entweder online[2] oder als App für mobile Geräte (Download über App Store oder Google Play).

    - Vorteile: Die Abstimmung entspricht der Realität, das unterschiedliche Gewicht der Staaten wird deutlich. Die Verfahrensregeln werden eingehalten und sind so einprägsamer. Der Einsatz des Abstimmungsrechners als digitales Tool steigert die Spannung und hilft, das Spielszenario auszugestalten.
    - Nachteile: Die Mehrheitsverhältnisse sind unübersichtlicher. Es besteht die Gefahr, dass Verfahrensfragen und die Berechnung des Abstimmungsergebnisses die freie Diskussion überlagern. Als Spielleitung haben sie die zusätzliche Aufgabe, die Berechnung des Abstimmungsergebnisses im Blick zu haben. Es sind technische Hilfsmittel (PC mit Internetanschluss oder mobiles Gerät mit installierter App) nötig.

Informieren Sie zu Beginn des Spiels das Generalsekretariat und die Delegation des Landes, das die EU-Ratspräsidentschaft innehat, welche Abstimmungsregel für das Spiel gilt.

[2] URL: https://www.consilium.europa.eu/de/council-eu/voting-system/voting-calculator/

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

Dauer		Aufgaben der Spielleitung	Aufgaben der Teilnehmenden	Material/Orga
10‘	VORBEREITUNG	✶ Einführung in die Methode Planspiel und das Szenario des Spiels		M5.6 (Folie 1–5)
10‘		✶ Rollenverteilung ✶ Kurzinfo zum Rat der EU ✶ Vorstellung des Entwurfs der Kommission	✶ TN ziehen blind Namensschild aus Tasche/Box	M5.4 M5.6 (Folie 6–13)
10‘		✶ Erläuterung des Spielablaufs ✶ Verteilung des Szenarios/Entwurfs und der Rollenprofile ✶ Erklärung zur EU-Ratspräsidentschaft und zur Rolle des Generalsekretariats		M5.6 (Folie 14) M5.2 M5.3
15‘		✶ Beantwortung von Rückfragen ✶ ggf. Hilfestellung bei der Erarbeitung eigener Argumente	✶ TN lesen Szenario/Entwurf und Rollenprofile ✶ TN ergänzen Argumente zu den Artikel 1 bis 3	TN in Einzelarbeit
10‘	PLANSPIEL	✶ Beantwortung von Rückfragen ✶ Zeitmanagement ✶ Briefing der Sitzungsleitung (General-sekretariat + Vorsitz-Land) inkl. Information über Abstimmungsverfahren im Spiel	✶ Austausch innerhalb der Ländergruppen: Die Delegationen treffen sich und besprechen ihr Rollenprofil. Sie legen fest, mit welcher Ver-handlungsstrategie sie ihr Ziel am besten er-reichen und erarbeiten gemeinsam weitere Argumente für ihre Positionen. ✶ Die Delegationen verfassen ein kurzes Eröffnungsstatement mit ihren Zielen für die erste offizielle Verhandlungsrunde. ✶ Generalsekretariat und EU-Ratspräsidentschaft verteilen die Aufgaben unter sich und bereiten sich auf die Sitzung vor. Sie schreiben eine kurze Begrüßungsrede.	TN in Ländergruppen

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

Dauer		Aufgaben der Spielleitung	Aufgaben der Teilnehmenden	Material/Orga
10‘	PLANSPIEL	✶ Vorbereitung des Verhandlungstisches mit Tischschildern	✶ Informelle Vorgespräche zwischen den Ländern: Die Länder tauschen sich über ihre unterschiedlichen Argumente aus und versuchen gemeinsame Positionen zu identifizieren.	TN in Kleingruppen M5.5 Ggf. Tischglocke für Sitzungsleitung
25‘		✶ Ggf. Beantwortung von Rückfragen ✶ Zeitmanagement ✶ Ggf. Unterstützung der Sitzungsleitung ✶ Dokumentation relevanter Ereignisse für die Auswertung ✶ Ggf. Eingriff in das Spielgeschehen, „Regie-anweisungen“	✶ Ratssitzung: Offizielle Eröffnung durch die EU-Ratspräsidentschaft. Das Generalsekretariat stellt den Vorschlag der Kommission kurz vor. Leitung der Sitzung durch das General-sekretariat, gemeinsam mit dem Vorsitz-Land. ✶ Alle Delegationen halten ihre Eröffnungsreden. Anschließend ruft das Generalsekretariat anhand einer Redeliste nacheinander die Länder auf, um weitere Argumente vorzubringen.	TN an Verhandlungs-tisch M5.5
15‘			✶ Informelle Gespräche, um Kompromisse zu finden. ✶ Vorbereitung eines Kompromisses für die Artikel 1 bis 3 durch die EU-Ratspräsidentschaft und das Generalsekretariat.	TN in Kleingruppen
15‘			✶ Ratssitzung: Abschließende Beratung und Verhandlung. ✶ EU-Ratspräsidentschaft und Generalsekretariat stellen Kompromissvorschlag vor. Dann können alle Delegationen ihre Meinung dazu sagen. Der Vorschlag kann währenddessen laufend geändert werden.	TN an Verhandlungs-tisch M5.5

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

Dauer		Aufgaben der Spielleitung	Aufgaben der Teilnehmenden	Material/Orga
5‘	PLANSPIEL	✶ Ggf. Hilfe bei Benutzung des Abstimmungsrechners	✶ Die EU-Ratspräsidentschaft liest den abschließenden Vorschlag kurz vor und ruft zur Abstimmung. ✶ Ggf. Berechnung des Ergebnisses mittels Abstimmungsrechner (auf der Website des Rates am PC oder per App auf Tablet oder Smartphone) ✶ Das Ergebnis wird bekannt gegeben. ✶ Die Sitzung wird geschlossen.	TN an Verhandlungstisch M5.5 Ggf. PC mit Internetanschluss und Projektor oder mobiles Gerät mit Abstimmungsrechner-App
15‘	AUSWERTUNG	✶ Ende des Planspiels erklären, als Zeichen dessen die Namensschilder einsammeln ✶ Ausstieg aus der Rolle sicherstellen, spontane Reaktionen erfragen ✶ Analyse des Spielgeschehens ✶ Abgleich mit der Realität, Einordnung des Spielgeschehens ins ordentliche Gesetzgebungsverfahren der EU	✶ TN beantworten und stellen Fragen	M5.6 (Folie 15 und ggf. 16)

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

Tipps für die Durchführung

- Haben Sie nur 135 Minuten Zeit und sind die Teilnehmenden jung, unerfahren mit der Methode Planspiel und haben geringe Vorkenntnisse zum Thema EU? Dann wählen Sie im Vorfeld zwei der drei Themen aus und lassen nur über diese diskutieren.
- Jedes Spiel nimmt einen anderen Lauf. Achten Sie als Spielleitung auf das Zeitmanagement, ohne dabei zu streng zu sein. Stehen die Spieler_innen z. B. kurz vor dem entscheidenden Durchbruch bei Thema 2, ergibt es Sinn 1 bis 2 Minuten zu überziehen.
- Rollenverteilung: Die Namensschilder sind durchnummeriert. Nehmen Sie die Namenschilder entsprechend der Anzahl der Teilnehmenden in das Spiel auf.

Tipps für die Auswertung

Nach dem Spiel werden die Ergebnisse und der Verlauf des Planspiels ausgewertet und, wo möglich, mit bereits erworbenem Wissen verknüpft. Unmittelbar nach Ende des Spiels ist es von zentraler Bedeutung, die Teilnehmenden wieder aus ihrer Rolle heraustreten zu lassen. Als symbolischer Akt sollten sie ihre Namensschilder abgeben. Für eine reflektierte Diskussion über das Spiel und dessen Ergebnis ist es wichtig, dass die Teilnehmenden wieder ihre tatsächlichen Identitäten annehmen. Die Auswertung verläuft grundsätzlich in drei Phasen:

(4) *Intuitive Spielanalyse*
Wie erging es den Teilnehmenden während des Spiels?
Leitfragen:
- Wie ist es euch im Spiel ergangen?
- Was ist passiert?
- Wie habt ihr euch als Politiker_innen gefühlt?

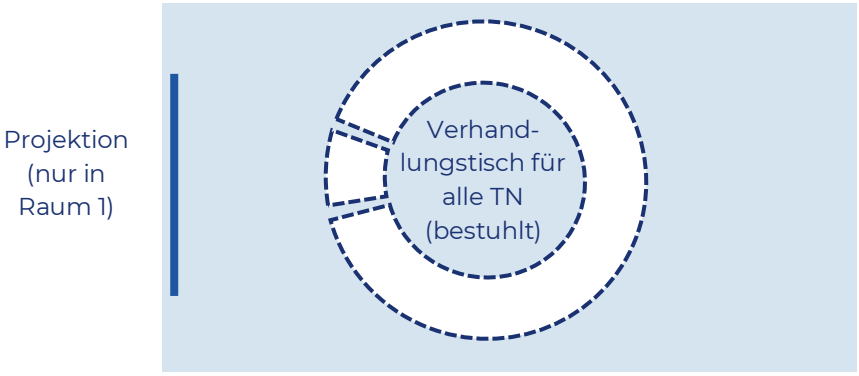
(5) *Spielreflexion und Distanzierung*
Wie kann man den Spielverlauf erklären?
Leitfragen:
- Seid ihr mit dem Ergebnis zufrieden? Warum?
- War es schwierig, eine Einigung zu erzielen? Warum?
- Haben ihr eure ursprünglichen Ziele erreicht? Wie?
- Inwiefern unterscheidet sich die Situation im Spiel von der Realität? Wie realistisch war das Setting des Spiels?
- Welche Bedeutung hat der Rat der EU bei der Gesetzgebung?

(6) *Spielkritik*
Was haben wir gelernt? Gibt es Verbesserungsvorschläge für das Spiel?
Leitfragen:
- Was habt ihr gelernt?
- Was hat euch gefallen?
- Was würdet ihr am Spiel verändern?

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

Vorbereitung

Idealerweise verfügen Sie über zwei möglichst nahe beieinander gelegene Räume, wobei ein Raum ein kleinerer Gruppenraum sein kann. So können sich die Delegationen während der Vorbereitung und in informellen Phasen verteilen. Auch können sich die Ratspräsidentschaft und das Generalsekretariat während der informellen Phase zurückziehen, um einen ersten Kompromissvorschlag zu entwickeln.



1 bis 3 x M5.2 Rollenprofile doppelseitig
[Anzahl der TN] x M5.3 Szenario und Entwurf doppelseitig
1 x M5.4 Namensschilder einseitig
2 x M5.5 Tischschilder einseitig auf dickerem Papier, falls vorhanden
1 bis 3 x M5.6 Ablaufplan (Folie 14) zum Aushängen

Namensschilder ausschneiden und in Namensschild-halterungen schieben, falls vorhanden
Tischschilder knicken

ggf. Plastikhüllen für Namensschilder

M5.6 auf PC mit Projektor/ Whiteboard öffnen
Ggf. Website mit Abstimmungsrechner des Rates aufrufen oder App auf Tablet oder Smartphone installieren

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

M6 | Spurensuche: Die EU in Berlin

KATEGORIE	ANALYSIEREN
METHODE	Erstellung eines Podcasts oder einer Instagram-Story oder einer Stadtrallye
SOZIALFORM	
LERNZIEL	Verbindung zwischen lokaler und europäischer Ebene herstellen
GRUPPENGRÖSSE	6–32
VORBEREITUNG MATERIALIEN	Keine
MATERIALIEN	M6.1 Anleitung M6.2 Arbeitsblatt Einführung M6.3 Arbeitsblatt: Instagram-Story M6.4 Stadtrallye M6.5 Arbeitsblatt Podcast

90–225
Minuten

Kurzbeschreibung

Die Teilnehmenden recherchieren in Kleingruppen Orte mit europäischer Relevanz in der Stadt, ihrem Kiez, ihrem Bezirk oder in einer bestimmten Straße. Sie wählen zu einem Oberthema (z. B. Gedenkstätten, Jugendbeteiligung, Politik, Kunst und Kultur) gezielt einige Orte aus und stellen diese in Form eines kreativen Lernprodukts vor. Zur Auswahl stehen hierfür die Gestaltung eines Podcasts, einer Instagram-Story oder einer Stadtrallye.

Das Modul eignet sich besonders für Projektwochen, längerfristige Projekte im Unterricht oder als umfassendere Hausaufgabe.

Ablauf

(1) Geben Sie den Teilnehmenden einen Überblick über das Modul und die voraussichtlichen Lernprodukte (10 Minuten).

(2) Die Teilnehmenden bilden Kleingruppen à 4 bis 6 Personen (5 Minuten). Die Teilnehmenden können einer Gruppe zugelost werden oder sich eigenständig zusammenfinden.

(3) Alle Teilnehmenden erhalten ein Arbeitsblatt zur Einführung (M6.2). Die Mitglieder jeder Gruppe entscheiden gemeinsam, zu welchem Thema sie auf Spurensuche gehen wollen (Punkt 1 des Arbeitsblatts, 10 Minuten). Zur Auswahl stehen:

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

- **Cultural Europe – Kultur in Berlin:**
  Europäische Kulturangebote, -veranstaltungen und -institutionen
- **Nicht nur am Wahltag – politisch und europäisch vor Ort:**
  Institutionen und Akteur_innen, die EU-Politik mitgestalten
- **Geteilte Geschichte, gemeinsames Gedenken? EU & Erinnerung:**
  Erinnerungsorte, Gedenkstätten und Veranstaltungen zu europäischen historischen Ereignissen
- **Und wir? Junge Menschgen für Europa:**
  Projekte, Bündnisse, Initiativen und Organisationen, in denen sich junge Menschen für Europa und/oder die EU engagieren.

(4) Anschließend entscheiden sie in ihrer Gruppe, welches Lernprodukt sie erstellen möchten (Punkt 2 des Arbeitsblatts, 10 Minuten). Hier stehen drei Formate bzw. Medien zur Auswahl:

- **SEHEN – Instagram-Story:** Per Smartphone-App entsteht eine Serie von Bildern und/oder kurzen Videos zu einem Thema. Die Story kann entweder öffentlich oder im Bekanntenkreis geteilt werden oder an eine bestimmte Person, z. B. an Sie als Workshopleitung, geschickt werden.
- **ERLEBEN – Stadtrallye:** Mit Hilfe einer App wird eine virtuelle Schnitzeljagd erstellt, die eine Route zu verschiedenen Orten beschreibt.
- **HÖREN – Podcast:** Im Stil einer Radiosendung oder eines Hörspiels entsteht eine mehrminütige Audiodatei, die gespeichert und verschickt werden kann.

(5) Die Gruppen erarbeiten mit Hilfe der Anleitung (jeweils S. 1) erste Ideen für ihre Instagram-Story (M6.3), ihre Stadtrallye (M6.4) oder ihren Podcast (6.5). Insbesondere das Brainstorming am Beginn sowie die erste Recherche können im Unterricht stattfinden, sodass Sie als Lehrperson für Rückfragen und Beratung zur Verfügung stehen (15 Minuten).

(6) Die eigentliche Erstellung der Lernprodukte sollte eigenständig in der unterrichtsfreien Zeit oder während eines Projekttages erfolgen. Idealerweise besucht die Gruppe die Orte, die sie in ihrem Lernprodukt vorstellen und erstellt Beiträge vor Ort. Zwischendurch kann es gemeinsame Arbeitsphasen im Unterricht oder individuelle Feedbackschleifen mit Ihnen geben (siehe Tipps für die Einbettung in den Unterricht).

(7) Abschließend präsentiert jede Gruppe ihr Lernprodukt im Plenum. Die Ergebnisse können gemeinsam diskutiert werden. Zur Reflexion des Lernprozesses füllt jede Gruppe den Auswertungsbogen (Punkt 8. der Arbeitsblätter) aus.

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

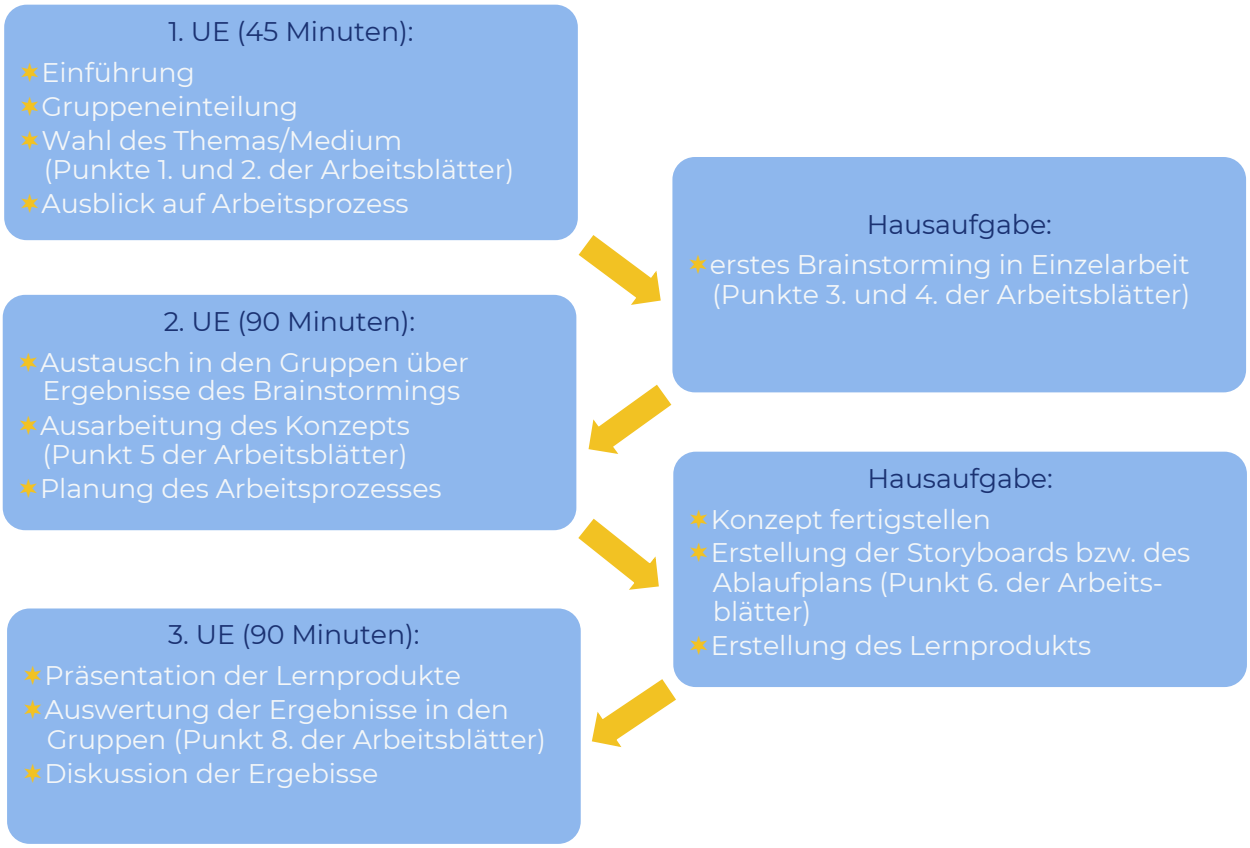
Tipps für die Durchführung

- **Zur Bildung der Kleingruppen:** Alternativ können Sie gleich zu Beginn das Arbeitsblatt zur Einführung M6.2 an alle Teilnehmenden verteilen. In Einzelarbeit trifft dann jede Person für sich eine Entscheidung für das Thema und die Form des Lernproduktes. Teilnehmende mit gleicher Präferenz bilden anschließend eine Gruppe.
- **Verfügbare Ausstattung:** Gibt es an Ihrer Schule oder in Ihrer Einrichtung technisches Equipment für die Erstellung der Lernprodukte? Tablets, Aufnahmegeräte oder Mikrofone könnten dann den Gruppen zur Verfügung gestellt werden. Wenn es PCs mit installierter Software zum Erstellen eines Podcasts gibt, ist das ebenfalls hilfreich.
- Zur Präsentation der Ergebnisse:
    - **Instagram-Stories:** Die Teilnehmenden können sich mit ihrem Account auf einem PC anmelden, der an den Projektor angeschlossen ist. Die Story kann dann im Browser angeschaut werden. Alternativ kann die Gruppe die Story an den Account der Schule/Institution oder Lehrkraft/Workshopleitung senden.
    - **Podcast:** Die Audiodatei kann über einen PC, an den Soundboxen angeschlossen sind, abgespielt werden.
    - **Stadtrallye:** Wurde die Stadtrallye mit der App Actionbound erstellt, kann sie nur über Tablet oder Smartphone präsentiert werden. Sollten keine Adapter vorhanden sein, um ein mobiles Gerät an den Projektor anzuschließen, bitten Sie die Gruppe, Screenshots der einzelnen Stationen zu machen und diese Bilder auf den PC zu kopieren, der an den Projektor angeschlossen ist.
- **Zur Verwendung der Ergebnisse:** Ziehen Sie in Betracht, die entstandenen Lernprodukte (oder eine Auswahl besonders guter Ergebnisse) zu veröffentlichen, z. B. auf der Website der Schule oder Einrichtung. Falls die Institution einen eigenen Instagram-Kanal betreibt, könnten Stories an diesen Kanal geschickt und geteilt werden.

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

Tipps für die Einbettung in den Unterricht

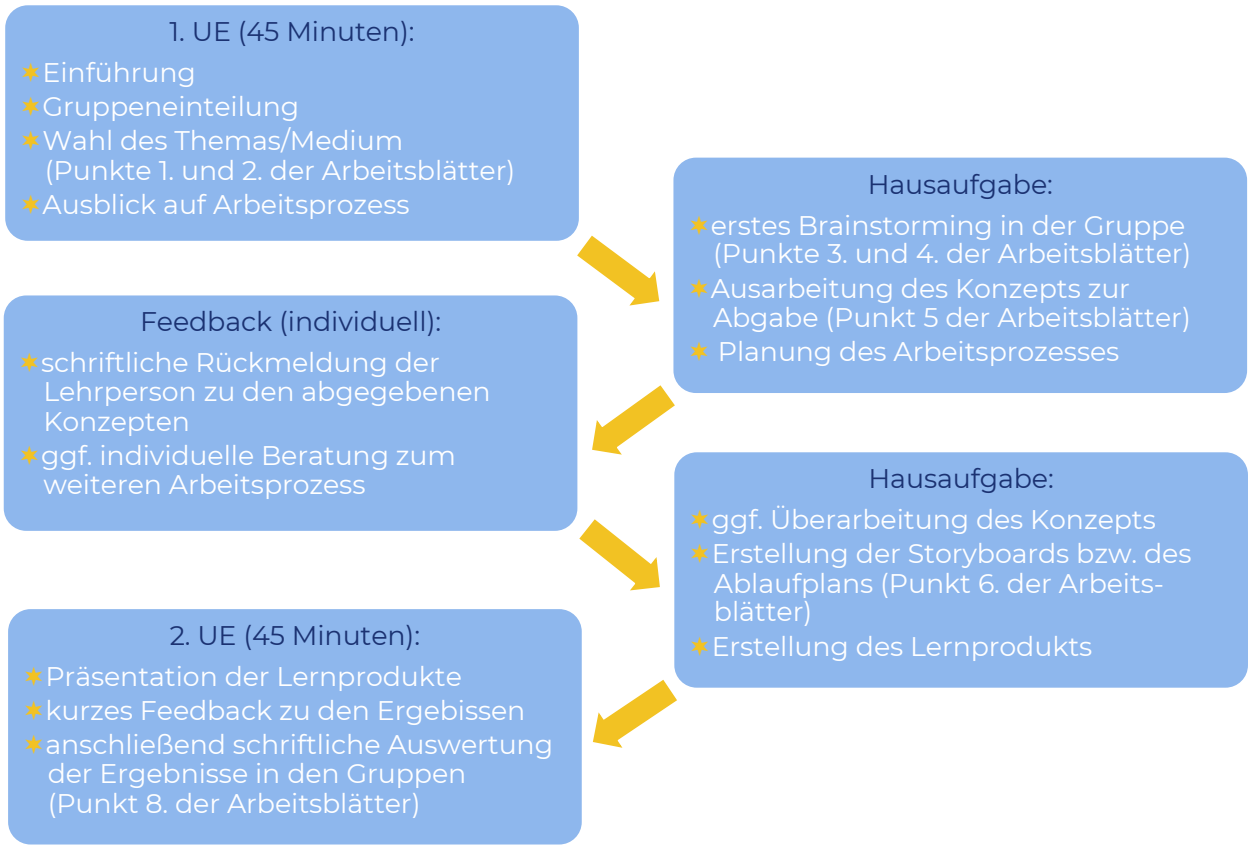
- Wenn das Modul im Unterricht durchgeführt wird, ist folgende Einteilung in Unterrichtseinheiten (UE) denkbar:



- **Längere Variante:** Wenn etwas mehr Zeit zur Verfügung steht, können Sie den Gruppen individuelles Feedback zu den fertig ausgearbeiteten Konzepten geben. Auf diese Weise erhalten Sie mehr Kontrolle über den Arbeitsprozess und können die Qualität der Ergebnisse zusätzlich steigern.

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

- **Kürzere Variante:** Steht weniger Zeit zur Verfügung, können die Schritte der 2. UE eine Hausaufgabe sein:



Vorbereitung

	[Anzahl TN] x M6.2 [Anzahl der TN in Instagram-Gruppe(n)] x M6.3 [Anzahl der TN in Stadtrallye-Gruppe(n)] x M6.4 [Anzahl der TN in Podcast-Gruppe(n)] x M6.5
	- - -
	- - -
	Zur Präsentation der Ergebnisse: PC mit Internetzugang, Soundboxen und Anschluss an Projektor/Smartboard Ggf. Kabel/Adapter zum Anschließen von Handys/Tablets Wenn vorhanden: Tablets, Aufnahmegerät(e), Mikrofon(e), PC mit Software zur Erstellung von Podcasts

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

EUROPA
unterrichten

M7 | Berliner Kaffeeklatsch

KATEGORIE	ANALYSIEREN URTEILEN
METHODE	Rollenspiel mit Personae
SOZIALFORM	
LERNZIEL	Einstellungen zur EU kennenlernen und verstehen
GRUPPENGRÖSSE	5–32
VORBEREITUNG MATERIALIEN	20 Minuten
MATERIALIEN	M7.1 Anleitung M7.2 Erweiterung - Szenario M7.3 Erweiterung – Profile M7.4 Erweiterung - Lose M7.5 Luftverschmutzung - Szenario M7.6 Luftverschmutzung – Profile M7.7 Luftverschmutzung - Lose

45 Minuten

Kurzbeschreibung

Die Teilnehmenden bekommen Personae und diskutieren aus deren Sicht über ein auf EU-Ebene relevantes Thema. Hierbei treffen unterschiedliche Meinungen und Einstellungen zum Thema und zur EU im Allgemeinen aufeinander. Ziel ist es, in der Diskussion die grundlegenden Konfliktlinien aus Sicht der EU-Bürger_innen sichtbar und erlebbar zu machen. Es stehen zwei Themen zur Auswahl: Erweiterung (M7.2–M7.4) und Luftverschmutzung (M7.5–M7.7), wobei Ersteres etwas anspruchsvoller ist. Sie können entweder eines der beiden Themen auswählen oder beide parallel verwenden.

Ablauf

(1) Wählen Sie die Lose (M7.4 und/oder M7.7) entsprechend Ihrer Gruppengröße aus. Ein Mini-Spiel besteht aus 5 Spieler_innen. Wenn es nicht aufgeht, besetzen Sie die Gruppen möglichst gleichmäßig mit mindestens 4 Personen und lassen Sie eine Persona pro Spiel weg.

(2) Die Teilnehmenden ziehen jeweils ein Los. Anhand der Lose wird jede teilnehmende Person einem Spiel („Spiel 1, Spiel 2, …“) und einer Rolle zugeteilt.

(3) Die Teilnehmenden eines Mini-Spiels finden sich in einer Gruppe zusammen.

(4) Die Teilnehmenden lesen das Szenario (M7.2 bzw. M7.4) und ihr persönliches Profil (M7.3 bzw. M7.6).

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

(5) Die Teilnehmenden diskutieren das vorgegebene Thema aus Sicht ihrer Persona. Anweisungen hierfür finden sie auf dem Szenario.

(6) Im Plenum berichtet jede Kleingruppe, was ihre größten Streitpunkte in der Diskussion waren und wie sie sich in ihrer Rolle gefühlt haben.

(7) Debriefing: Ziele der Auswertung sollten sein, die Meinungsvielfalt unter EU-Bürger_innen zu thematisieren, Empathie für andere Meinungen zu schaffen und die Toleranz für Meinungsdiversität zu erhöhen. Die Personae verdeutlichen, wie persönliche Erfahrungen und Herkunft Einfluss auf die eigenen Positionen haben können. Durch die Übung können die Teilnehmenden verstehen und einordnen, warum europäische Entscheidungen nie alle EU-Bürger_innen zufrieden stellen können.

Vorbereitung

	Für TN: [Anzahl der TN] M7.2 und/oder M7.5 einseitig [Anzahl der Mini-Spiele] M7.3 und/oder M7.6 einseitig 1 x M7.4 und/oder M7.7 einseitig
	M7.4 und/oder M7.7 Lose zur Rollenverteilung ausschneiden (so viele, wie TN)
	- - -
	- - -

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

M8 | Welche EU willst du?

KATEGORIE	ANALYSIEREN
METHODE	Positionierungsspiel
SOZIALFORM	
LERNZIEL	Zukunftsszenarien kennenlernen & analysieren
GRUPPENGRÖSSE	2–32
VORBEREITUNG MATERIALIEN	10 Minuten
MATERIALIEN	M8.1 Anleitung M8.2 Spielzettel M8.3 PPP M8.4 Erläuterungen

45-90 Minuten

Kurzbeschreibung

Die Teilnehmenden positionieren sich zu vorgegebenen Aussagen über die EU, ihre Rolle in der Welt und ihre zukünftige Entwicklung. Anhand dieses Tests werden die Teilnehmenden verschiedenen EU-Typen zugeteilt, die für unterschiedliche Integrationsstufen der EU stehen.

Ablauf

Kurzversion (45 Minuten)

(1) Die Teilnehmenden erhalten jeweils einen Spielzettel (M8.2). Jede_r Teilnehmende organisiert sich einen kleinen Gegenstand als Spielfigur, z. B. eine Münze oder einen Radiergummi.

(2) Projizieren Sie die PPP (M8.3) im Raum und diskutieren Sie gemeinsam mit der Gruppe die erste Frage kurz im Plenum.

(3) Jede_r Teilnehmende beantwortet die Frage individuell und zieht mit der eigenen Spielfigur entsprechend auf dem Spielfeld nach oben.

(4) Wiederholen Sie (2) und (3) zu den Fragen 2 bis 7.

(5) Am Ende des Tests landet jede_r Teilnehmende auf einem blauen Feld, das den EU-Typen A, B, C oder D zugeordnet ist.

(6) Erläutern Sie die unterschiedlichen EU-Typen mit Hilfe von M8.4 und diskutieren Sie die Ergebnisse.

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

Langversion (90 Minuten)

(1) Wie (1) bis (6) bei Kurzversion. Alternativ können Sie Kleingruppen bilden und jeder Entscheidung eine ca. 5-minütige Diskussion in der Spielgruppe voranstellen.

(2) Bitten Sie die Teilnehmenden sich nach den Erläuterungen einem Typ zuzuordnen. „Typwechsel“ im Vergleich zum Testergebnis sind ausdrücklich erlaubt.

(3) Jede Typ-Gruppe hat nun die Aufgabe, die eigene Vision detaillierter auszuarbeiten.

Leitfragen: Wie sieht EURE EU 2025 aus?

Was hat sich für die Bürger_innen verändert?

Welche Regeln wurden eingeführt?

Die Ergebnisse werden auf Plakaten oder anhand von Videoclips festgehalten.

(4) Präsentation und Diskussion der Ergebnisse im Plenum.

Vorbereitung

	Für TN: [Anzahl der Teilnehmenden] x M8.2 ggf. für Gruppenleitung: 1 x M8.4
	- - -
	Bei Langversion: Flipchart-Papier, Stifte, ggf. weiteres Bastelmaterial für Plakate
	M8.3 auf PC mit Projektor/ Whiteboard öffnen

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

M9 Debattierclub – Soll die EU neue Mitglieder aufnehmen?

KATEGORIE	URTEILEN
METHODE	Pro-Kontra-Debatte
SOZIALFORM	
LERNZIEL	Das Thema Demokratiedefizit der EU debattieren
GRUPPENGRÖSSE	8–32
VORBEREITUNG FÜR MATERIALIEN	ca. 10 Minuten
MATERIALIEN	M9.1 Anleitung M9.2 Arbeitsblatt M9.3 Checkliste für Beobachter_innen M9.4 Argumente-Karten

90 Minuten

Kurzbeschreibung

Mit der Methode des Debattierclubs (oder auch Pro-Kontra-Debatte) trainieren die Teilnehmenden den Umgang mit kontroversen Argumenten zum Thema der Erweiterung der EU. Für die Debatte gelten festgelegte Regeln (Ablauf, Zeit, Verteilung der Redebeiträge). Das Modul setzt keine Vorkenntnisse zur europäischen (Erweiterungs-)Politik voraus, ein kurzer Überblick zu den aktuellen Beitrittskandidaten (etwa anhand der Karte auf M9.2) hebt aber üblicherweise das Niveau der Diskussion. Es eignet sich außerdem zur Verknüpfung mit einer Einheit zur Geschichte der europäischen Einigung oder zur deutschen beziehungsweise europäischen Unterstützung für die Ukraine. Die abschließende Auswertung dient der individuellen Positionierung zum Diskussionsthema und einer Vertiefung der Thematik.

Ablauf

Vorbereitung (ca. 50 Minuten)

(1) Teilen Sie die Gruppe per Zufall (z. B. per Auslosung) in zwei Untergruppen, wovon je eine die Pro-Seite und die Kontra-Seite vertritt.

(2) Verteilen Sie je einen Satz Argumente-Karten an die Teilnehmenden, die sich mithilfe der Karten zunächst in Einzelarbeit in das Thema einlesen (ca. 10 Minuten). Es empfiehlt sich, weitere Informationsquellen bzw. Recherchemöglichkeiten zur Verfügung zu stellen (ca. 20 Minuten). Alternativ kann die inhaltliche Vertiefung eine Hausaufgabe sein.

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

(3) Führen Sie eine Probeabstimmung durch, bei der sich die Teilnehmenden gemäß ihrer persönlichen Meinung zur Streitfrage positionieren (ca. 5 Minuten). Dokumentieren Sie das Ergebnis.

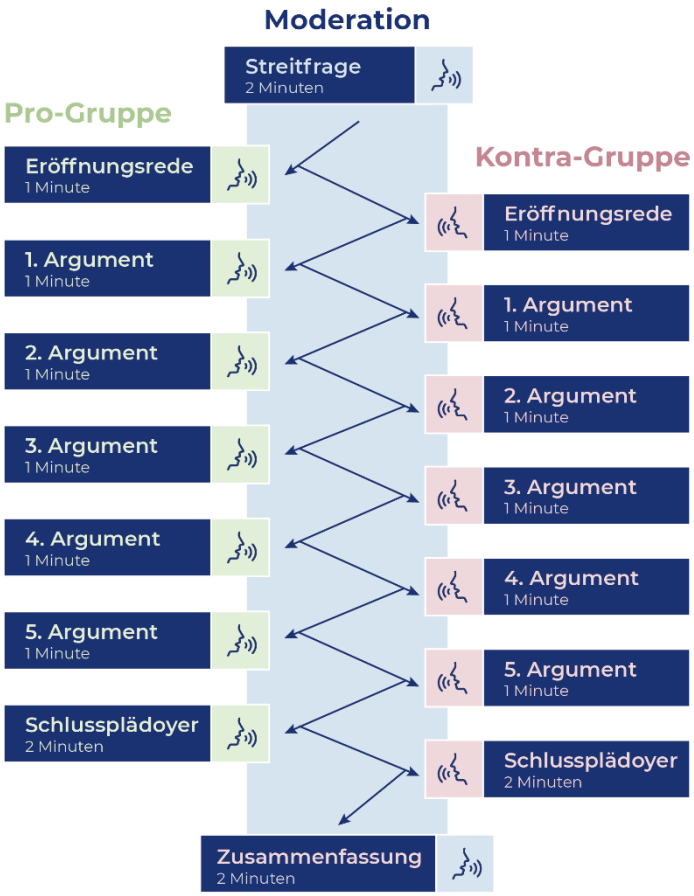
(4) Die zwei Untergruppen (Pro und Kontra) treten zusammen und wählen die aus ihrer Sicht fünf hilfreichsten Argumente-Karten aus. Sie verteilen die Karten untereinander, und formulieren in Teams arbeitsteilig fünf Argumente (auf Grundlage der fünf ausgewählten Karten) für ihre Seite aus (ca. 15 Minuten). Sie bestimmen fünf Personen, die in der darauffolgenden Debattenphase jeweils ein Argument vortragen. Zusätzlich wird je eine Person für das Eröffnungsstatement und das Schlussplädoyer bestimmt. Die restlichen Teilnehmenden fungieren während der Debatte als Beobachter_innen.

Debatte (20 Minuten)

(1) Sie leiten die Debatte an. Stellen Sie zu Beginn den Ablauf vor und erläutern Sie die zentrale Streitfrage (2 Minuten). Während der Debatte erteilen Sie das Wort und achten Sie auf die Einhaltung der Redezeit.

(2) Die Pro-Gruppe eröffnet die Debatte mit einem kurzen Einführungsstatement (1 Minute). Anschließend trägt die Kontra-Gruppe ihr Eröffnungsstatement vor (1 Minute).

(3) Anschließend werden die Argumente abwechselnd vorgetragen (je 1 Minute), die Pro-Gruppe beginnt.



(4) Am Ende der Debatte trägt jede Seite ein abschließendes Plädoyer vor (je 2 Minuten).

(5) Die übrigen Teilnehmenden beobachten die Debatte aus dem Publikum und erhalten eine Checkliste zur Beobachtung der Debatte (M9.3).

(6) Beenden Sie die Debatte durch eine kurze abschließende Zusammenfassung (2 Minuten).

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

Abstimmung und Auswertung (20 Minuten)

(1) Lassen Sie die Teilnehmenden schließlich erneut gemäß ihrer persönlichen Meinung über die Streitfrage abstimmen. Vergleichen Sie das Ergebnis wird mit jenem der Abstimmung zu Beginn (5 Minuten).

(2) Falls es Beobachter_innen gibt: Bitten Sie sie, ihre Eindrücke im Plenum zu teilen. Die Beobachter_innen können den Redner_innen individuelles Feedback geben oder die gesamte Gruppe beurteilen.

(3) Für die Auswertung und Diskussion (15 Minuten) können folgende Fragen im Plenum diskutiert werden:

- Welche Argumente haben euch besonders überzeugt, welche haben sogar Auswirkung auf eure ursprüngliche Haltung gehabt?
- Aus welchen Gründen seid ihr bei eurem ursprünglichen Urteil geblieben bzw. habt ihr eure Meinung geändert?
- Was war überzeugender: Der Inhalt der Argumente selbst oder die Art und Weise, wie sie vorgetragen wurden?
- Welche wichtigen Argumente wurden nicht genannt?
- Welche Auswirkung hatte die euch zugeloste Rolle?

Varianten:

- Bei sehr großen Gruppen können auch vier Untergruppen (2 x Pro, 2 x Kontra) gebildet werden. In diesem Fall finden zwei Debattierclubs parallel statt.
- Alternativ können Sie die Debatte auch durch eine_n Teilnehmer_in anleiten lassen und diese_n hierfür vorher kurz briefen.
- Um die Debatte noch dynamischer zu gestalten, können Sie der Gegenseite nach jedem vorgetragenen Argument 30 Sekunden für spontane Reaktionen auf dieses zur Verfügung stellen. Spontane Reaktionen können pro vorgetragenes Argument von einem bzw. einer Redner_in oder Beobachter_in kommen. Diese Variante ist möglich, wenn für die Debatte entweder mehr Zeit zur Verfügung steht oder Sie die Zeit für das Vortragen der vorbereiteten Pro- und Kontra-Argumente bzw. des Schlussplädoyers entsprechend kürzen.

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

Vorbereitung

	Für alle TN: [Anzahl an Teilnehmenden] x M9.2 Für Beobachter_innen: [Anzahl der TN – 14] x M9.3 Für die Pro- und Kontra-Gruppe jeweils 1 bis 2 x M9.4 (wenn möglich auf festem Papier oder laminiert)
	Argumente-Karten ausschneiden, ggf. laminieren
	-

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

M10 Wer hat das Sagen in der EU?

KATEGORIE	ERKENNEN
METHODE	Positionierungspiel und Input
SOZIALFORM	
LERNZIEL	Kompetenzverteilung (in der EU, zwischen EU und Staaten) vermitteln
GRUPPENGRÖSSE	2–32
VORBEREITUNG MATERIALIEN	keine
MATERIALIEN	10.1 Anleitung 10.2 PPP 10.3 Erläuterungen

30 Minuten

Kurzbeschreibung

Modul 10 vermittelt den Teilnehmenden auf spielerische Weise ein Verständnis dafür, wie die Gesetzgebungskompetenzen zwischen der Europäischen Union und den Mitgliedsstaaten sowie innerhalb der Institutionen der Europäischen Union verteilt sind. Bei der Frage, in welchen Bereichen die Europäische Union Zuständigkeiten hat, wird den Teilnehmenden insbesondere ermöglicht, zwischen ausschließlicher, geteilter und unterstützender Zuständigkeit der EU zu unterscheiden.

Ablauf

Die Präsentation ist so aufgebaut, dass die Teilnehmenden mithilfe einer Positionierung im Raum (anhand von drei „Ankerpunkten“) zunächst raten können, wie Zuständigkeiten innerhalb der EU sowie zwischen EU und Mitgliedsstaaten verteilt sind. Mit Klick „Weiter“ wird die richtige Antwort umrundet angezeigt.

Vorbereitung

	M10.3 1x für durchführende Person ausdrucken
	- - -
	- - -
	M10.2 auf PC mit Projektor/Whiteboard öffnen

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

Feedback

Wir hoffen unser Angebot überzeugt Sie – sowohl inhaltlich als auch bezüglich der Anwendbarkeit und Nutzerfreundlichkeit. Um noch besser auf Ihre Bedürfnisse als Lehrkräfte und Trainer_innen in der non-formalen Bildung eingehen zu können, sind wir auf Ihr Feedback angewiesen.

Sie haben unsere Materialien gesichtet und/oder einige Module durchgeführt? Berichten Sie uns über Ihre Eindrücke und Erfahrungen, entweder mit Hilfe des Feedback-Formulars auf www.europa-unterrichten.de oder direkt per Mail oder Telefon (siehe untenstehende Kontaktdaten).

Vielen Dank!

Kontakt

planpolitik GbR
Friedelstraße 16
12047 Berlin
www.planpolitik.de

Projektkoordination
Katja Sinko
sinko@planpolitik.de
(+49) 30 68235 110

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa

© 2023 planpolitik | europa-unterrichten.de | Nutzung nur für nichtkommerzielle und pädagogische Zwecke
Gefördert von der Berliner Senatsverwaltung für Kultur und Europa