Rollenspiel: Panik bei der Kommission!

OBJECTIVES

- Die Teilnehmer*innen sollen die Rolle und die Entscheidungsmechanismen der europäischen Institutionen, sowie die Rolle der Lobbys entdecken, die auf der Ebene der Europäischen Union Rechtsstatus haben.

DESCRIPTION

Während des Spiels werden die Spieler*innen die verschiedenen Akteure verkörpern, die den europäischen Gesetzgebungsprozess in unterschiedlichem Maße beeinflussen: die Europäische Kommission, im Europäischen Parlament vertretene politische Parteien, Mitgliedsstaaten des Rates der Europäischen Union, Interessengruppen. Jeder Akteur hat seine eigenen Spielziele und sammelt Punkte, wenn er diese erfüllt. Der Spieler/die Spielerin mit der höchsten Punktzahl am Ende des Spiels wird zum Sieger in seiner/ihrer Kategorie erklärt (Land / politische Partei / Lobbygruppe).

MAJOR SKILLS AQUIRED

Kenntnis über die verschiedenen Institutionen und Akteure, die an der Schaffung von Normen innerhalb der Europäischen Union beteiligt sind.

CORE COMPETENCY AREAS

Bereich 1: Sprache für‘s Denken und Kommunizieren

Verstehen und sich mittels der französischen Sprache mündlich und schriftlich ausdrücken.

Bereich 3: Schulung der Person und des Bürgers

Gesetz und Normen

DURATION

2 ½ Stunden

REQUIRED MATERIALS

Um das Spiel vorzubereiten, dessen Aufbau zu organisieren und es (an)zu leiten, orientieren Sie sich an den verschiedenen Elementen, die Sie im Anhang finden: Spielregeln (dies ist auch Ihr Leitfaden für Moderatoren bzw. Gruppenleiter*innen), Rollenkarten, Schilder, Einflusstoken, Spielhilfe und Ergebnistabelle.

Hinweis: Zum Drucken der einzelnen Komponenten müssen die Druckereinstellungen so eingerichtet sein, dass die Seitenränder gelöscht werden. Alle Dokumente (außer die Schilder) sind doppelseitig bedruckt.

In den Anhängen finden Sie auch eine Audiodatei, die auf lebendige und darstellende Weise in das Spiel einführt. (Funktion momentan nicht verfügbar)

Method

ANFANG: :

Das Spielprinzip, die beteiligten Akteure und der Spielverlauf sind in den Spielregeln im Anhang beschrieben. Wir laden Sie ein, diese zu lesen, da die folgenden Schritte nicht so detailliert sind.

SCHRITT 1 (40‘): :

Erklären Sie das Ziel des Spiels und seine wichtigsten Regeln.

Spielen Sie die im Anhang enthaltene Audiodatei ab, um den erzählerischen Rahmen des Spiels vorzustellen. (Funktion momentan nicht verfügbar)

Verteilen Sie die Rollen: Jeder Spieler zieht nach dem Zufallsprinzip eine Rollenkarte, und nimmt dann eine Spielhilfe und das Schild, der die Rolle darstellt, die er/sie innehaben wird.

Heften Sie die fünf Änderungsanträge an eine Wand bzw. stellen Sie sie so dar, dass sie für alle Teilnehmer sichtbar sind.

Geben Sie jedem Spieler Zeit, seine Karte zu lesen und sich mit der Rolle und den Informationen dazu vertraut zu machen.

Sobald die Rollen verteilt sind, bitten Sie die Spieler, sich je nach Art des Akteurs zusammenzufinden (Land / politische Parteien / Lobbygruppen / Europäische Kommission).

SCHRITT 2 (20‘): :

Offene Diskussionen

In einem ersten Schritt können sich die Spieler mit den anderen auszutauschen, um zu versuchen, die Positionen der verschiedenen Akteure besser zu verstehen und die Verhandlungsphase sinnvoll vorzubereiten. Wer sind eure Verbündeten?

Hinweis: Bluffen ist natürlich erlaubt!

SCHRITT 3 (10‘): :

Entwicklung einer Strategie

Jeder Spieler erhält seine Einfluss-Token und legt seine Strategie fest. Der Nutzen der Einfluss-Token wird auf der Rollenkarte jedes Spielers erläutert. Sie sollen den Spielern helfen, ihre Ziele während der Verhandlungsphase zu erreichen.

SCHRITT 4 (25') :

Verhandlungen

Während der Verhandlungsphase steht es jedem Spieler frei, seine Einfluss-Token zu benutzen, um das Abstimmverhalten der anderen Akteure zu beeinflussen und seine Ziele zu erreichen.

SCHRITT 5 (15‘): :

Abstimmung über die Änderungsanträge

Die politischen Parteien und anschließend die Länder sind aufgerufen, nacheinander über die Liste der Änderungsanträge abzustimmen. Wenn es keine Einigung zwischen den politischen Parteien (Parlament) und den Ländern (Rat der Europäischen Union) gibt, wird der Änderungsantrag abgelehnt.

SCHRITT 6 (10‘): :

Zählen der Punkte

Nach der Abstimmung über jeden einzelnen Änderungsantrag zählt jeder Spieler seine Punkte und gibt diese bekannt, die Sie in der im Anhang vorgeschlagenen Ergebnistabelle eintragen können.

Der Spieler, der in seiner Kategorie die meisten Punkte erhält, wird zum Gewinner erklärt!

Hinweis: Die Regeln für die Punktevergabe sind in den Spielregeln im Anhang festgelegt.

SCHRITT 7 (30‘): :

Gemeinsame Nachbesprechung

Planen Sie Zeit ein, um individuell zum Spiel Feedback geben zu lassen.

Teilen Sie jedem Spieler 3 post-its aus

Stellen Sie ihnen die Frage: „Durch dieses Spiel habe ich … gelernt" (kurze Antwort erwartet).

Stellen Sie die gleiche Frage nochmal zweimal.

Fassen Sie ähnliche post-its räumlich zusammen und gehen Sie bei Bedarf auf einige Punkte ein und vertiefen diese.

Beantworten Sie die Fragen, die in der großen Gruppen auftreten

VARIANTS AND EXTENSIONS

Variante: Die öffentliche Meinung kommt ins Spiel!

Um ein bisschen das Spiel und das Ermitteln des Endstandes aufzupeppen, können Sie von Anfang an ankündigen, dass Sie die Variante "öffentliche Meinung" spielen werden. Bei dieser Variante sollten die Spieler, die Länder und politische Parteien vertreten, auf die Zusatzinformation Info Öffentliche Meinung auf ihrer Rollenkarte achten. Diese Zusatzinformationen erläutert, dass die Meinung der Bewohner ihrer Länder/ der Sympathisanten ihrer politischen Partei überwiegend für oder gegen einen bestimmten Änderungsantrag ist, was in ihren Spielzielen nicht erwähnt wird. Während der Verhandlungsphase entscheiden die Spieler, ob sie diese Information bei der Entscheidung über ihre Handlungen und ihre Schlussabstimmung berücksichtigen oder nicht. Nach der Abstimmung und der ersten Phase des Punkte Zählens erhält jedes Land und jede politische Partei eine verdeckte Karte der öffentlichen
Meinung. Falls die Karte, nachdem sie umgedreht wurde, eine aktive und mobilisierte öffentliche Meinung offenbart und der Spieler gegen das gestimmt hat, was auf seiner Rollenkarte angegeben ist, verliert er einen Punkt (Malus). Andernfalls verliert er keinen Punkt, gewinnt aber auch keinen dazu.