

PANIK

bei
der

KOMMISSION

SPIELREGELN

L 2h30



13 Spieler
und mehr

Zusammenfassung des Spiels

Während des Spiels werden die Spieler 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 mit der höchsten Punktzahl am Ende des Spiels wird zum Sieger in seiner Kategorie erklärt (Land / politische Partei / Lobbygruppe).

„**Panik bei der Kommission!**“ ist ein Spiel, das von dem Verein Électeurs en herbe - Frankreich entwickelt wurde.

Électeurs en herbe ist ein überparteiliches **Programm zur politischen Bildung und staatsbürgerlichen Erziehung** für **11-18-Jährige** im Kontext eines echten Wahlkampfes.



Kontakt



contact@electeursenherbe.fr



www.electeursenherbe.fr



www.facebook.com/electeursenherbefrance

1. Auflage - August 2018

Design: Verein Électeurs en herbe - Frankreich

Abbildungen und Layout: Anna Lentzner - ltheuredelasieste.fr

Vorwort

Pädagogisches Ziel des Spiels ist es, den Teilnehmern die **Rolle und Entscheidungsmechanismen der europäischen Institutionen**, sowie die Rolle der Lobbygruppen - die auf der Ebene der Europäischen Union einen Rechtsstatus haben (was beispielsweise in Frankreich nicht der Fall ist) - näher zu bringen.

Der spielerische Ansatz ist ein gutes Mittel, um die Funktionsweise der europäischen Institutionen zu verstehen, auch wenn, im Rahmen des Spiels, **allgemeine Mechanismen notwendigerweise vereinfacht dargestellt sind**.

So hat beispielsweise jede im Europäischen Parlament vertretene politische Partei zum Zeitpunkt der Abstimmung eine einzige Stimme. Dieser Spielmechanismus spiegelt nicht die Realität des Kräfteverhältnisses der Parteien innerhalb des Europäischen Parlaments wider.

Der gewählte Kontext (GAP-Reform) und die Positionen der Akteure zu den verschiedenen im Spiel vorgeschlagenen Änderungsanträge sollen ein realistisches Mindestmaß darstellen. Für die Zwecke des Spiels sind sie jedoch nicht **von einigen verkürzten Darstellungen ausgenommen**.

Dies ist eine Verzerrung, der wir uns bewusst sind und hinter der wir stehen, in dem Maße, dass der Kontext des Spiels dem allgemeinen pädagogischen Ziel dienen soll und nicht ganz im Einklang mit der politischen Realität der Europäischen Union stehen muss.



Erzählerischer Rahmen des Spiels

Als Exekutive der Europäischen Union macht die **Europäische Kommission** Legislativvorschläge, die sie dann dem **Europäischen Parlament** (das die europäische Bevölkerung vertritt) und dem **Rat der Europäischen Union** (das die Mitgliedstaaten vertritt) zur Zustimmung vorlegt.

In den letzten Monaten hat die Europäische Kommission an einem Text zur Reform der Gemeinsamen Agrarpolitik (GAP) gearbeitet.

Es ist dieser Text, den Frau Tractopel, die für Landwirtschaft und ländliche Entwicklung zuständige Kommissarin, dem Rat der Europäischen Union und dem Europäischen Parlament vorlegt.

Der Text ist jedoch nicht unumstritten, und eine Reihe von Änderungsanträgen wurden eingereicht, mit dem Ziel, den Text zu modifizieren.



Jeder Spieler (oder jedes Paar von Spielern) wird einen bestimmten Akteur verkörpern.

Die Länder, die politischen Parteien und die Lobbygruppen streben alle danach, einen der fünf Änderungsanträge zu verabschieden und die Annahme eines anderen zu verhindern.

Die Europäische Kommission ihrerseits ist bestrebt, die Ergebnisse der Abstimmungen vorherzusagen.

Änderungsantrag Nr. 1:

Erhöhung der Subventionen für kleine Betriebe.

Änderungsantrag Nr. 2:

Wiedereinführung der Verwendung eines Pestizids.

Änderungsantrag Nr. 3:

Senkung der Ausgaben für die GAP.

Änderungsantrag Nr. 4:

Erhöhung der Einfuhrzölle auf Nahrungsmittel, die außerhalb der Europäischen Union erzeugt werden, um die europäischen Landwirte vor dem internationalen Wettbewerb zu schützen und die Ernährungssouveränität der EU zu gewährleisten.

Änderungsantrag Nr. 5:

Überlassen der Steuerung der Umsetzung der GAP an regionale landwirtschaftlich geprägte Gebiete im Sinne der Subsidiarität¹.

¹ - Das Subsidiaritätsprinzip zielt darauf ab, Entscheidungsbefugnisse auf der unteren Ebene (hier die staatliche Ebene) so lange zu bevorzugen, wie die höhere Ebene (hier die Europäische Union) nicht effektiver handeln kann.

Die beteiligten Akteure

Jeder der beteiligten Spieler hat seine eigenen spezifischen Spielziele und verfügt über Token, die es ermöglichen, auf die Positionen der anderen Akteure während der Verhandlungsphase des Spiels Einfluss zu nehmen.

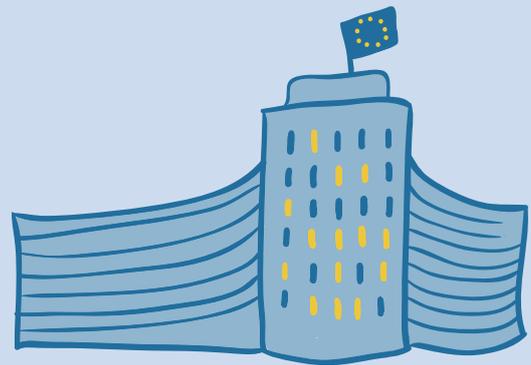
⚠ *Die Spieler sind nicht verpflichtet, ihre Token zu verwenden.*

Die Europäische Kommission

Die Europäische Kommission ist die Herrin der Informationen. Ihre Besonderheit ist die Kenntnis der Spielziele aller beteiligten Akteure.

Spielziel: Vorhersage der Ergebnisse der Abstimmungen zu jeden der Änderungsanträge (angenommen oder abgelehnt).

Token: Die Europäische Kommission verfügt über **3 Sieges-Token** (die jeweils als ein Punkt zählen). Sein Nutzen: Vergabe eines Punktes an ein Land oder eine politische Partei im Austausch für ein Engagement-Token während der Verhandlungsphase.



Das Europäische Parlament (die politischen Parteien)

Die Sozial-
demokratische Partei
Europas



Die Europäische
Volkspartei



Die Europäische Linke



Die Europäische
Grüne Partei



Die Allianz der Liberalen
und Demokraten für Europa

**renew
europe.**

Spielziel: Jede politische Partei möchte einen bestimmten Änderungsantrag verabschieden und die Annahme eines anderen verhindern.

Token: Jede politische Partei verfügt über **5 Engagement-Token**. Sein Nutzen: sich gegenüber einem anderen Akteur verpflichten, während der Verhandlungsphase für oder gegen einen bestimmten Änderungsantrag zu stimmen.

⚠ *Achtung: Es ist nicht möglich, ein eingegangenes Engagement zurückzuziehen. Die eingegangenen und erhaltenen Verpflichtungen müssen in der Spielhilfe festgehalten werden.*

Der Rat der Europäischen Union [die Staaten]

Spielziel: Jedes Land möchte einen bestimmten Änderungsantrag verabschieden und die Annahme eines anderen verhindern.

Token: Jedes Land verfügt über 5 Engagement-Token. Sein Nutzen: sich gegenüber einem anderen Akteur verpflichten, während der Verhandlungsphase für oder gegen einen bestimmten Änderungsantrag zu stimmen.

⚠ **Achtung:** Es ist nicht möglich, ein eingegangenes Engagement zurückzuziehen. Die eingegangenen und erhaltenen Verpflichtungen müssen in der Spielhilfe festgehalten werden.

Deutschland



Schweden



Polen



Spanien



Frankreich



Die Lobbygruppen

Spielziel: Jede Interessengruppe möchte einen bestimmten Änderungsantrag verabschieden und die Annahme eines anderen verhindern

Token: Jede Interessengruppe verfügt über **3 Sieges-Token** (die jeweils als ein Punkt zählen). Sein Nutzen: Vergabe eines Punktes an ein Land oder eine politische Partei im Austausch für ein Engagement-Token während der Verhandlungsphase.

Jede Interessengruppe hat auch **2 Dinner-Token**, die es Ihnen ermöglichen, Informationen von der Europäischen Kommission zu erhalten. Jeder Dinner-Token ermöglicht es ihnen, sowohl:

- die Spielziele eines von ihr gewählten Akteurs zu erfragen, indem sie den Akteur explizit benennt,
- Informationen über die Spielziele von einem von der Kommission ausgewählten Akteur zu erhalten.

Der Verband der Europäischen Agrochemie



Die Europäische Vereinigung zum Schutz der Bienen



Das Material

13 Rollenkarten

- 1 Karte zur Europäische Kommission
- 5 Länderkarten
- 5 Karten zu politischen Parteien
- 2 Karten zu Interessengruppe

⚠ Planen Sie für die Europäische Kommission einen zusätzlichen Satz an Rollenkarten ein.



63 Token

Politische Parteien und Länder: jeweils 5 Engagement-Token (insgesamt x 50)

Lobbygruppen:

- jeweils 3 Sieges-Token (insgesamt x 6)
- jeweils 2 „Dinner“-Token (insgesamt x 4)

Europäische Kommission: 3 Sieges-Token



Mindestens 13 Schilder ...

Deutschland	Frankreich
Schweden	Spanien
Polen	Die Sozialdemokratische Partei Europas
Die Europäische Volkspartei	Die Allianz der Liberalen und Demokraten für Europa
Die Europäische Linke	Die Europäische Grüne Partei
Der Verband der Europäischen Agrochemie	Die Europäische Vereinigung zum Schutz der Bienen
Die Europäische Kommission	Die Europäische Kommission

... um leicht zu erkennen, welcher Spieler welchen Akteur repräsentiert (planen Sie so viele Schilder ein, wie es Spieler gibt).

13 Spielhilfen

Die an jeden Spieler verteilte Spielhilfe fasst die beteiligten Akteure, die Liste der 5 zur Abstimmung gestellten Änderungsanträge und eine Tabelle zusammen, die ihnen hilft, während der Diskussionsphasen Notizen zu machen.



10 Karten „Öffentliche Meinung“

(en cas de variante - cf. page 12)



Eine Audiodatei

(Funktion momentan nicht verfügbar)

die es ermöglicht, das Spiel auf lebendige und darstellende Weise zu präsentieren. Diese Datei ist auf der Website von Électeurs en herbe verfügbar:

www.electeursenherbe.fr



Ergebnistabelle				
Jahr der Abstimmung	Liste der Akteure	Anzahl der Stimmen	Stimmen pro Partei (1 Punkt pro Partei)	Karte (Stimmen, Rechnung, Prozent)
Europäische Kommission	Die Europäische Kommission			
	Die Europäische Kommission			
Europäisches Parlament	Die Europäische Sozialistische Partei			
	Die Europäische Sozialistische Partei			
Rat der Europäischen Union	Die Europäische Sozialistische Partei			
	Die Europäische Sozialistische Partei			
Lobbygruppen	Die Europäische Sozialistische Partei			
	Die Europäische Sozialistische Partei			

Eine leere Ergebnistabelle

Durchführung

1

Richten Sie den Raum so ein, dass sich die Teilnehmer frei bewegen können und die Identifikation der Teilnehmer erleichtert wird. Im Idealfall sollte die Europäische Kommission in einem eigenen Bereich des Raumes untergebracht werden, damit sie die Vertraulichkeit der ihr zur Verfügung stehenden Informationen wahren kann.

2

Notieren Sie auf einer Tafel oder auf Flipchart-Papier die beteiligten Akteure und die 5 zur Abstimmung gestellten Änderungsanträge. Diese permanente Erinnerung kann nützlich sein, auch wenn die Spieler zusätzlich über die Spielhilfen verfügen.

3

Vergessen Sie nicht, die Audiodatei unter guten Bedingungen abzuspielen (z.B. mittels Lautsprecher).

(Funktion momentan nicht verfügbar)

Spielablauf

Einführung

⌚ 40'

- Erklären Sie das Ziel des Spiels und seine wichtigsten Regeln.
- Verteilen Sie die Rollen: Jeder Spieler zieht nach dem Zufallsprinzip eine Rollenkarte, und nimmt dann eine Spielhilfe und das Schild, das die Rolle darstellt, die er/sie innehaben wird.
- Geben Sie jedem Spieler Zeit, seine Karte zu lesen und sich mit der Rolle und den Informationen dazu vertraut zu machen.
- Heften Sie die fünf Änderungsanträge an eine Wand bzw. stellen Sie sie so dar, dass sie für alle Teilnehmer sichtbar sind.
- Bitten Sie die Spieler, sich je nach Art des Akteurs zusammenzufinden (Land / politische Parteien / Lobbygruppen / Europäische Kommission) und sich anschließend allen vorzustellen.
- Spielen Sie die auf der Internetseite www.electeursenherbe.fr verfügbare Audiodatei ab, (Unterrichtsblatt „Panik bei der Kommission“, Anhänge), um das Spiel zu starten und die Spieler in Stimmung zu bringen. (Funktion momentan nicht verfügbar).



Für die Europäische Kommission ist es vorteilhafter, von 2 Personen vertreten zu werden. Das Lesen und die Analyse der Positionen der beteiligten Akteure kann durchaus Zeit in Anspruch nehmen.



Die Engagement- und Sieges-Token dürfen nicht vor Beginn der Verhandlungsphase verteilt werden, mit Ausnahme der Dinner-Token der Lobbygruppen, die es ihnen ermöglichen, Informationen von der Europäischen Kommission herauszubekommen.

⌚ 20'

Phase 1 Offene Diskussionen

In einem ersten Schritt können sich die Spieler mit den anderen austauschen, 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!

⌚ 10'

Phase 2 Strategieplanung

Während dieser Zeit der Strategieplanung muss jeder Spieler Folgendes machen:

- Bitten Sie die Spieler, zurückzukommen und sich zusammen hinzusetzen, damit sie sich die Zeit

nehmen können, über ihre Strategie für die nächste Phase nachzudenken.

- Verteilen Sie die Engagement-Token an die Parteien und Länder und die Token mit den Siegespunkten an die Lobbygruppen und die Europäische Kommission. Sie sollen den Spielern helfen, ihre Ziele in der Verhandlungsphase zu erreichen.
- Erklären Sie ihre Verwendung: Der Nutzen dieser Token wird auf der Rollenkarte jedes Spielers und in der Spielhilfe angegeben. Ein Spieler, der eine Verpflichtung eingeht, muss diese einhalten, anderenfalls scheidet der Spieler aus dem Spiel aus. Die eingegangenen und erhaltenen Verpflichtungen können in dem Dokument zur Unterstützung bei der Notizfassung festgehalten werden.
- Erinnern Sie die Spieler an die Abstimmungsregeln: Ein Änderungsantrag wird angenommen, wenn er eine Mehrheit im Parlament und im Rat der Europäischen Union erlangt. Nur die Parteien und die Länder stimmen ab.



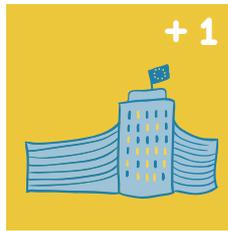
Am Ende gibt die Europäische Kommission dem Spielleiter ihre Prognosen über das Abstimmungsergebnis für jede der 5 Änderungsanträge (angenommen / abgelehnt).

Phase 3

Verhandlungen

⌚ 25'

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



Phase 4

⌚ 15'

Abstimmung über die Änderungsanträge

In der Realität ist es das Europäische Parlament, das zuerst über einen ihm vorgelegten Text entscheidet. Im Übrigen, wenn ein Text weder vom Parlament noch vom Rat der Europäischen Union gebilligt wird, wird er auch nicht angenommen (Wiederaufnahme der Verhandlungen, um einen Konsens zu erreichen).

Im Spiel sind die politischen Parteien daher aufgefordert, zuerst nacheinander über die Liste der Änderungsanträge abzustimmen.

Anschließend sind die Mitglieder des Rates der Europäischen Union (d.h. die Länder) dran.

Wenn es keine Einigung zwischen den politischen Parteien (Parlament) und den Ländern (Rat der Europäischen Union) gibt, wird der Änderungsantrag abgelehnt.

⚠ Für die Zwecke des Spiels ist eine Stimmenthaltung nicht möglich.

Um dieses Verfahren realistisch abzubilden und zu inszenieren, bitten Sie die Spieler, die die politischen Parteien und die Länder vertreten, sich auf den beiden gegenüberliegenden Seiten des Raumes zusammenzufinden.

📌 Um das Zählen zu erleichtern, bilden Sie auf einer Tafel oder auf Flipchartpapier die Abstimmungstabelle ab, wie unten vorgeschlagen.

ÄNDERUNGSANTRÄGE	JA-STIMMEN		ENDERGEBNISSE
	Europäisches Parlament (die politischen Parteien)	Rat der Europäische Union (die Staaten)	Angenommen/Abgelehnt
N°1	<i>OK (falls mindestens 3 Ja-Stimmen)</i>	<i>Nein (falls mind. 3 Nein-Stimmen)</i>	<i>Abgelehnt</i>
N°2	<i>OK</i>	<i>OK</i>	<i>Angenommen</i>
N°3			
N°4			
N°5			

Phase 5

Zählen der Punkte

10'

Regeln für die Punktevergabe

- **Europäische Kommission:** Für jede genaue Prognose über das Ergebnis eines Änderungsantrags erhält sie 2 Punkte (d.h. eine maximale mögliche Punktezahl von 10 Punkten).
- **Länder und politische Parteien:** Sie erhalten 3 Punkte für jedes erreichte Spielziel, also insgesamt 6 Punkte. Aber sie können auch während der Verhandlungsphase Siegpunkte von der Europäischen Kommission und den Lobbygruppen einfahren...
- **Lobbies :** Sie erhalten 4 Punkte für jedes erreichte Spielziel (also maximal 8 Punkte).

Der Spieler mit den meisten Punkten in seiner Kategorie wird zum Sieger erklärt. est déclaré vainqueur.

Art der Akteure	Liste der Akteure	gewonnene Punkte dank der Spielziele	Sieges-Token (1 Punkt pro Token)	Karte Öffentliche Meinung (eventueler Malus)	Gesamtpunktzahl
Europäisches Parlament	Die Europäische Linke				
	Die Allianz der Liberalen und Demokraten für Europa				
	Die Europäische Grüne Partei				
	Die Europäische Volkspartei				
Rat der Europäischen Union	Deutschland				
	Spanien				
	Frankreich				
	Polen				
Lobbygruppen	Der Verband der Europäischen Agrochemie		-	-	
	Die Europäische Vereinigung zum Schutz der Bienen		-	-	
Europäische Kommission	-		-	-	

Um das Zählen zu erleichtern, bilden Sie auf einer Tafel oder auf Flipchartpapier die mit dem Spiel mitgelieferte Ergebnistabelle ab.

Variante: Die öffentliche Meinung kommt ins Spiel!

MOBILISIERTE ÖFFENTLICHE MEINUNG



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 erläutern, 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 entscheidendieSpieler,obsiediese 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.

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“.
- Die Spieler benutzen ein einziges post-it, um auf die Frage zu antworten (kurze Antwort erwartet)
- Stellen Sie die gleiche Frage nochmal zweimal.



 *Es kann interessant sein, die erste Antwort der Teilnehmer (z.B. durch einen post-it einer anderen Farbe), die die spontanere ist, von den beiden anderen Antworten zu unterscheiden, die in der Regel reflektierter sind.*

Anschließend...

- 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.



Abschließend

ist es möglich, die Kernpunkte des ordentlichen Gesetzgebungsverfahrens innerhalb der Europäischen Union zu rekapitulieren und festzuhalten:

- **Die Europäische Kommission** ist die einzige Institution mit Initiativrecht bei Gesetzen. Sie ist daher das Organ, das europäische Gesetze vorbereitet und vorlegt. Um in Europa angenommen und umgesetzt zu werden, muss ein Gesetzesvorschlag sowohl vom Europäischen Parlament als auch vom Rat der Europäischen Union genehmigt werden.
- **Das Europäische Parlament** besteht aus Abgeordneten, die von den Bürgern der einzelnen Mitgliedsstaaten gewählt werden. Diese gewählten Vertreter schließen sich im Parlament zu politischen Parteien zusammen.
- **Der Rat der Europäischen Union** vertritt die Regierungen der Mitgliedsstaaten. Innerhalb dieser Institution kommen die nationalen Minister der Mitgliedsstaaten zusammen, um Gesetze zu verabschieden und Politikfelder zu koordinieren.
- **Die Lobbygruppen** (Interessengruppen) haben einen juristischen Status auf europäischer Ebene, was in Frankreich nicht der Fall ist. Sie versuchen, Entscheidungen zu beeinflussen, nehmen aber nicht am Gesetzgebungsprozess als solchem teil. Ihre Beschaffenheit, ihr interner Aufbau und die Interessen, die sie vertreten, sind sehr unterschiedlich, wie das Spiel zeigt.

F.A.Q

Ist das Spiel wirklichkeitsgetreu?

Ja und nein. Es spiegelt die Realität wider, was die allgemeine institutionelle Funktionsweise betrifft (Triptychon Europäische Kommission / Europäisches Parlament / Rat der Europäischen Union). Dieser Mechanismus ist jedoch für die Bedürfnisse des Spiels sehr vereinfacht dargestellt. Darüber hinaus berücksichtigt das Spiel weder das tatsächliche Gleichgewicht und Kräfteverhältnis zwischen den Ländern innerhalb der Europäischen Union (in Bezug auf die jeweilige Bevölkerungsanzahl) noch zwischen den politischen Parteien (in Bezug auf die Anzahl der Abgeordneten). So hat jedes im Spiel vertretene Land und jede Partei bei der Abstimmung über die Änderungsanträge nur eine einzige Stimme (kein Gewichtungssystem der Stimmen je nach Anzahl der Abgeordneten pro Partei oder Bevölkerungsanzahl pro Land und keine Möglichkeit der Stimmenthaltung).

Ist das Spiel zwischen den verschiedenen Akteuren ausgewogen?

Nicht sicher... Aber das ist nicht wirklich das Ziel des Spiels. Auch aus diesem Grund schlagen wir euch vor, Gewinner nach Kategorien von Akteuren zu küren.

Es ist schwierig, Änderungsanträge durchzubringen. Ist das beabsichtigt?

Ja, in dem Maße, dass das Spiel die tatsächliche Funktionsweise der Europäischen Union „nachahmt“. Dies bedeutet, dass sowohl das Europäische Parlament als auch der Rat der Europäischen Union zustimmen müssen, um einen Text zu verabschieden. Dieser Faktor wird übrigens auch recht schnell von einigen Spielern in ihren Spielstrategien integriert, wobei andere Spieler erst bei der Abstimmung darauf aufmerksam werden.

Warum sind Lobbygruppen Bestandteil des Spiels?

Um eine europäische Besonderheit hervorzuheben, die den Lobbygruppen - bei gleichzeitiger Regulierung ihrer Tätigkeiten - einen rechtlichen Status anerkennt (was beispielsweise in Frankreich nicht der Fall ist).

Wie viele Personen können das Spiel spielen?

Es gibt 13 Rollen, die entweder jeweils von einem einzelnen Spieler oder von einem Spielerpaar gespielt werden können. Falls Ihre Gruppe mehr als 13 oder 26 Personen umfasst, empfehlen wir Ihnen, eine größere Anzahl an Spielern der Europäischen Kommission und den Lobbygruppen zuzuteilen, um die gleiche Anzahl von Spielern pro Land und pro politischer Partei zu haben.

Kann das Spiel wiederholt gespielt werden?

Grundsätzlich ja! Die Teilnehmer, die die Lehren aus einer ersten, logischerweise Anfängerpartie gezogen haben, wollen vielleicht erneut spielen, um neue Strategien zu testen oder andere Akteure zu verkörpern. Dies kann auch eine Gelegenheit sein, die Variante „öffentliche Meinung“ auszuprobieren.

PANIK bei der KOMMISSION



Wird der Entwurf einer Reform der Gemeinsamen Agrarpolitik (GAP) angenommen? Tauchen Sie ein in die Geheimnisse der Europäischen Union, verteidigen Sie Ihren Standpunkt und gewinnen Sie das Spiel!

1

Verkörpern Sie die Europäische Kommission, ein Mitgliedsstaat der Europäischen Union, eine europäische politische Partei oder eine Lobbygruppe



2

Verhandeln Sie und bauen Sie Ihre Allianzen auf, damit Ihre Änderungsanträge angenommen werden



3

Nehmen Sie an der Abstimmung teil, die über die Zukunft der Gemeinsamen Agrarpolitik entscheidet



4

Achten Sie auf Ihre öffentliche Meinung, die Ihnen durchaus einen Strich durch die Rechnung machen könnte!

