



## **Spiel und Realität im Vergleich**

(Stand: 27.10.2017)

### **Übersicht**

- A) Das Gesetzgebungsverfahren generell
- B) Die EU-Bürgerinitiative
- C) Die Entscheidungsfindung in der Europäischen Kommission
- D) Die Entscheidungsfindung im Europäischen Parlament
- E) Die Entscheidungsfindung im Rat der EU (Ministerrat)
- F) Lobbyismus
- G) Brüsseler Stadtplan
- H) Das „Parlamentarium“
- I) Pommes frites in Belgien
- J) Weitere Hinweise und Tipps

### **A) Das Gesetzgebungsverfahren generell**

In LEGISLATIVITY wird das ordentliche Gesetzgebungsverfahren der Europäischen Union gespielt. Dieses Verfahren ist auch in der Realität das wichtigste Rechtsetzungsverfahren in der EU. Es ist verankert in Artikel 294 des Vertrags über die Arbeitsweise der Europäischen Union (abgekürzt: AEUV), ist anschaulich auf einer Webseite des Europäischen Parlaments erklärt (<http://www.europarl.europa.eu/germany/de/die-eu-und-ihre-stimme/ordentliches-gesetzgebungsverfahren>) und wird in folgenden Bereichen angewandt, in denen die EU Rechtsetzungskompetenz innehat:

- 1.) Dienste von allgemeinem wirtschaftlichem Interesse (Grundlage: Art. 14 AEUV)
- 2.) Einzelheiten des Rechts auf Zugang zu Dokumenten (Art. 15 Absatz 3 AEUV)
- 3.) Schutz personenbezogener Daten (Art. 16 Abs. 2 AEUV)
- 4.) Maßnahmen zur Bekämpfung von Diskriminierungen auf Grund der Staatsangehörigkeit (Art. 18 AEUV)
- 5.) Grundprinzipien für Fördermaßnahmen im Bereich der Nichtdiskriminierung (Art. 19 Abs. 2 AEUV)

- 6.) Bestimmungen zur Erleichterung der Wahrnehmung des Rechts der EU-Bürger, sich im Hoheitsgebiet der EU-Mitgliedstaaten frei zu bewegen und aufzuhalten (Art. 21 Abs. 2 AEUV)
- 7.) Modalitäten der EU-Bürgerinitiative (Art. 24 AEUV)
- 8.) Zusammenarbeit im Zollwesen (Art. 33 AEUV)
- 9.) Anwendung der Wettbewerbsregeln auf die gemeinsame Agrarpolitik (Art. 42 mit Verweis auf Art. 43 Abs. 2 AEUV)
- 10.) Gemeinsame Agrarpolitik generell (Art. 43 Abs. 2 AEUV)
- 11.) Arbeitnehmerfreizügigkeit (Art. 46 AEUV)
- 12.) Binnenmarkt – Maßnahmen der sozialen Sicherheit für Arbeitnehmer, die in der EU zu- und abwandern (Art. 48 AEUV) [In diesem Bereich kann ein EU-Staat die Aussetzung des ordentlichen Gesetzgebungsverfahrens erreichen, falls er geltend macht, dass grundlegende Aspekte des nationalen sozialen Sicherungssystems beeinträchtigt wären]
- 13.) Niederlassungsrecht (Art. 50 Abs. 1, Art. 51 zweiter Unterabsatz und Art. 52 Abs. 2 AEUV)
- 14.) Koordinierung der Rechts- und Verwaltungsvorschriften der EU-Mitgliedstaaten in Bezug auf den Zugang zu selbstständigen Tätigkeiten und deren Ausübung sowie die gegenseitige Anerkennung der Diplome (Art. 53 Abs. 1 AEUV)
- 15.) Dienstleistungen im EU-Binnenmarkt (Art. 56 Unterabsatz 2, Art. 59 Abs. 1 und Art. 62 AEUV)
- 16.) Festlegung weiterer Maßnahmen im Zusammenhang mit dem Kapitalverkehr mit Drittländern (Art. 64 Abs. 2 AEUV)
- 17.) Verwaltungsmaßnahmen in Bezug auf Kapitalverkehr im Bereich der Verhütung und Bekämpfung von Kriminalität und Terrorismus (Art. 75 AEUV)
- 18.) Visa, Sicherung und Kontrollen an den Außengrenzen, Voraussetzungen, unter denen sich Drittstaatsangehörige frei bewegen können, Abschaffung der Kontrollen an den Binnengrenzen (Art. 77 Abs. 2 AEUV)
- 19.) Asyl, vorübergehender Schutz oder subsidiärer Schutzstatus für Personen (Art. 78 Abs. 2 AEUV)
- 20.) Einwanderung und Bekämpfung des Menschenhandels (Art. 79 Abs. 2)
- 21.) Fördermaßnahmen zur Unterstützung der Integration von Drittstaatsangehörigen (Art. 79 Abs. 4 AEUV)
- 22.) Justizielle Zusammenarbeit in Strafsachen und in Zivilsachen (außer Familienrecht) (Art. 81 Abs. 2 und Art. 82 Abs. 1 und 2)
- 23.) Mindestvorschriften zur Festlegung von Straftaten und Strafen in Bereichen besonders schwerer grenzüberschreitender Kriminalität (Art. 83 Abs. 1 und 2 AEUV)

- 24.) Fördermaßnahmen im Bereich der Kriminalprävention (Art. 84 AEUV)
- 25.) Steigerung der Effizienz der Arbeit der nationalen Ermittlungs- und Vollzugsbehörden bei der Verfolgung schwerer grenzüberschreitender und organisierter Kriminalität mit Hilfe von „Eurojust“ (Art. 85 Abs. 1 AEUV)
- 26.) Bestimmte Aspekte der polizeilichen Zusammenarbeit der EU-Staaten (Art. 87, Abs. 2 AEUV)
- 27.) Festlegung von Aufbau, Tätigkeitsbereich und Aufgaben von „Europol“ zur Unterstützung der polizeilichen Zusammenarbeit sowie dessen Kontrolle durch das Europäische Parlament (Art. 88 Abs. 2 AEUV)
- 28.) Gemeinsame Verkehrspolitik (Art. 91 Abs. 1 AEUV)
- 29.) Seeschifffahrt und Luftfahrt (Art. 100 Abs. 2 AEUV)
- 30.) Angleichung von Binnenmarkt-bezogenen einzelstaatlichen Rechts- und Verwaltungsvorschriften (Art. 114 Abs. 1 AEUV)
- 31.) Maßnahmen zur Beseitigung von Verfälschungen und Verzerrungen des EU-Binnenmarkts (Art. 116 AEUV)
- 32.) Geistiges Eigentum (Art. 118 AEUV)
- 33.) Maßnahmen zur Überwachung einer engeren Koordinierung und Konvergenz der Wirtschaftspolitiken der EU-Staaten (Art. 121 Abs. 6 AEUV)
- 34.) Änderung des Protokolls zur Satzung des Europäischen Systems der Zentralbanken (ESZB) und der Europäischen Zentralbank (EZB) (Art. 129 Abs. 3 AEUV)
- 35.) Maßnahmen, die für die Verwendung des Euro als einheitliche Währung erforderlich sind (Art. 133 AEUV)
- 36.) Anreizmaßnahmen zur Förderung der Beschäftigung (Art. 149 AEUV)
- 37.) Bestimmte Aspekte der Sozialpolitik inklusive Europäischer Sozialfonds (teilweise kommt das Verfahren erst nach einem einstimmigen Beschluss des Rats in Gang) (Art. 153, 157 und 164 AEUV)
- 38.) Bildung inklusive berufliche Bildung (Art. 165 Abs. 4 und Art. 166 Abs. 4 AEUV)
- 39.) Sport (Art. 165 AEUV)
- 40.) Kultur (Art. 167 Abs. 5 AEUV)
- 41.) Öffentliche Gesundheit (Sicherung der Volksgesundheit) (Art. 168 AEUV)
- 42.) Verbraucherschutz (Art. 169 Abs. 3 AEUV)
- 43.) Transeuropäische Netze (Energie, Verkehr, Telekommunikation) (Art. 172 AEUV)
- 44.) Industrie (Art. 173 Abs. 3 AEUV)
- 45.) Wirtschaftlicher und sozialer Zusammenhalt (Art. 175 dritter Unterabsatz AEUV)
- 46.) Strukturfonds zur Förderung strukturschwacher Gebiete (Art. 177 erster Unterabsatz AEUV)

- 47.) Kohäsionsfonds zur Förderung strukturschwacher Mitgliedstaaten (Art. 177 zweiter Unterabsatz)
- 48.) Europäischer Fonds für regionale Entwicklung (Art. 178 AEUV)
- 49.) Forschungsförderung (Art. 182 Abs. 1, Art. 183, 188 AEUV)
- 50.) Europäischer Raum der Forschung (u.a. Forschungszusammenarbeit) (Art. 182 Abs. 5 AEUV)
- 51.) Raumfahrtpolitik (Art. 189 AEUV)
- 52.) Umwelt (Art. 192 AEUV)
- 53.) Energie (Art. 194 Abs. 2 AEUV)
- 54.) Tourismus – ergänzende Maßnahmen zu denen der EU-Staaten (Art. 195 Abs. 2 AEUV)
- 55.) Katastrophenschutz (Art. 196 Abs. 2 AEUV)
- 56.) Verwaltungszusammenarbeit zur Durchführung des EU-Rechts (Art. 197 Abs. 2 AEUV)
- 57.) Handelspolitik – Umsetzungsmaßnahmen (Art. 207 Abs. 1 AEUV)
- 58.) Entwicklungszusammenarbeit - ergänzende Maßnahmen zu denen der EU-Staaten (Art. 209 Abs. 1 AEUV)
- 59.) Wirtschaftliche, finanzielle und technische Zusammenarbeit mit Drittstaaten (Art. 212 Abs. 2 AEUV)
- 60.) Humanitäre Hilfe (Art. 214 Abs. 3 und 5 AEUV)
- 61.) Satzung der politischen Parteien auf EU-Ebene und Vorschriften über ihre Finanzierung (Art. 224 AEUV)
- 62.) Einrichtung von Fachgerichten auf EU-Ebene (Art. 257 AEUV)
- 63.) Satzung des Europäischen Gerichtshofs (Art. 281 AEUV)
- 64.) Modalitäten der Kontrolle der zur Umsetzung von EU-Rechtsakten erforderlichen Durchführungsbefugnisse von Kommission und Rat durch die EU-Mitgliedstaaten (Art. 291 Abs. 3 AEUV)
- 65.) Bestimmungen der EU-Verwaltung (Art. 298 Abs. 2 AEUV)
- 66.) Aufstellung der EU-Haushaltsordnung (Art. 322 Abs. 1 AEUV)
- 67.) Bekämpfung von Betrug, der sich gegen die finanziellen Interessen der EU richtet (Art. 325 Abs. 4 AEUV)
- 68.) EU-Beamten- und Beschäftigten-Statut (Art. 336 AEUV)
- 69.) Erstellung von EU-Statistiken (Art. 338 abs. 1 AEUV).

Obwohl in vielen Bereichen also in der Realität EU-Verordnungen und –Richtlinien erarbeitet werden und in Kraft treten, konzentriert sich LEGISLATIVITY vor allem auf den Bereich Verbraucherschutz, da die allermeisten EU-Bürger/-innen mit diesem Thema alltäglich zu tun haben. Die als Spielfiguren ausgewählten Richtlinien und Verordnungen

(EU-Schokoladenrichtlinie, EU-Fahrgastrechteverordnung, Kosmetik-Richtlinie etc.) existieren wirklich.

LEGISLATIVITY hat den Prozess unter anderem dadurch vereinfacht, dass es am Gesetzgebungsprozess mitwirkende Institutionen wie zum Beispiel den Ausschuss der Regionen oder den Wirtschafts- und Sozialausschuss nicht voll berücksichtigt hat. Auch die Mitwirkungsbefugnisse nationaler Parlamente am Prozess fanden bei LEGISLATIVITY keinen Eingang.

Anders als es das Spiel vielleicht vermittelt, spielt in der Realität das Gesetzgebungsverfahren auch vor allem in Straßburg. Dort hat das Europäische Parlament ein zweites Gebäude und seinen eigentlichen Sitz. Hier versammeln sich die Mitglieder des Europäischen Parlaments mindestens 12 x im Jahr eine Woche lang, um vor allem Plenarsitzungen und Abstimmungen abzuhalten.

Zur Zeit laufen 66 Gesetzgebungsvorhaben (siehe: [https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/cwp\\_2018\\_annex\\_iii\\_de.pdf](https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/cwp_2018_annex_iii_de.pdf) - Seite der EU).

## **B) Die EU-Bürgerinitiative**



Die EU-Bürgerinitiative existiert auch in der Realität: Initiativen müssen mindestens 1 Mio. Unterstützer/-innen nachweisen können, um erfolgreich zu sein. Eine Initiative bewirkt, dass die Europäische Kommission sich mit dem Thema befassen muss und dann entweder einen Gesetzgebungsvorschlag auf den Weg zu bringen hat oder ausführlich begründen muss, warum sie es nicht tut. Ausführliche Informationen finden sich hier: <http://ec.europa.eu/citizens-initiative/public/welcome?lg=de> (Seite der EU).

## **C) Die Entscheidungsfindung in der Europäischen Kommission**



Die Subsidiaritätsprüfung ist Teil der Folgenabschätzung, die die Kommission auch in der Realität vor der Veröffentlichung eines Gesetzgebungsvorschlags durchführen und sogar in einem Bericht veröffentlichen muss (weitere Informationen zur

Folgenabschätzung auf: [https://ec.europa.eu/info/law-making-process/planning-and-proposing-law/impact-assessments\\_de](https://ec.europa.eu/info/law-making-process/planning-and-proposing-law/impact-assessments_de) (Seite der EU)).



Auch Grünbücher oder Weißbücher gibt es in der Realität. Sie wollen Diskussionen über geplante Verordnungen oder Richtlinien von der Kommission aus in Gang setzen. Siehe: [http://eur-lex.europa.eu/summary/glossary/white\\_paper.html?locale=de](http://eur-lex.europa.eu/summary/glossary/white_paper.html?locale=de) (Seite der EU).



Das Trilog-Verfahren ist ebenfalls keine Erfindung von LEGISLATIVITY. Es wird sogar häufiger angewandt als der/die Durchschnittsbürger/-in meinen möchte. Es wird unterschieden in das „informelle Trilogverfahren“ und das „formelle Trilog-Verfahren“. Letzteres ist dem Verlauf nach in den EU-Verträgen festgeschrieben und wird eingeleitet, wenn nach der 2. Lesung im Ministerrat immer noch keine Einigung zwischen Europäischem Parlament und Rat der EU gefunden werden konnte. Das „informelle Trilogverfahren“ beginnt früher, ist weit weniger transparent für Außenstehende (Bürger/-innen), bringt aber erhebliche Zeitersparnisse im Verfahrensablauf. Normalerweise setzen die informellen Trilog-Gespräche aber erst ein, wenn die Kommission ihren Vorschlag veröffentlicht hat (bei LEGISLATIVITY: bereits vor Veröffentlichung eines Vorschlags). Siehe auch z.B.: [https://de.wikipedia.org/wiki/Informeller\\_Triolog](https://de.wikipedia.org/wiki/Informeller_Triolog) (Seite aus wikipedia, ohne Gewähr (die Version vom 7.1.2017 versucht ausgewogen zu beschreiben und stellt Vorteile *und* Kritik dar).



Lobbyismus (Interessenvertretung) findet wie bei LEGISLATIVITY auch in der Realität während des gesamten Verfahrens und vor allem in der Frühphase des Prozesses, also auch schon bevor die Kommission ihren Vorschlag veröffentlicht, statt. In Brüssel werden vor allem die Kommission und das Europäische Parlament von Lobbyisten bearbeitet, nicht so sehr der Ministerrat, da das Lobbying in Richtung nationale Regierungen eher in den einzelnen nationalen Hauptstädten stattfindet. – Wenn LEGISLATIVITY mit sieben oder acht Spieler/-innen gespielt wird, kommt zu Spielbeginn manchmal etwas Frust auf, weil Spielfiguren von anderen Spieler/-innen immer wieder zurück versetzt werden. – Das ist zum Teil bewusst von den Spielentwickler/-innen gemacht worden. Es soll anzeigen, dass auch in der Realität bei weitem nicht jede Idee aus Gesellschaft/Wirtschaft/Wissenschaft für ein EU-Gesetz von der Kommission aufgegriffen wird.



Sprachenvielfalt: In der Tat sind in der Realität alle offiziellen Amtssprachen der EU-Staaten auch Amtssprachen der EU. Das heißt, EU-Gesetze und auch schon die Vorschläge

dafür beziehungsweise die Debatten im Europäischen Parlament und im Rat müssen in diese Amtssprachen (also auch Finnisch und Maltesisch) übersetzt werden. „Arbeitsprachen“ sind hingegen nur drei (Englisch, Französisch, Deutsch). Diese werden auf Arbeitsebene für nicht formale Rechtstexte oder formale Aussprachen/Sitzungen benutzt.

Übrigens: Entscheidungen in der Kommission werden mit einer absoluten Mehrheit der Kommissare gefällt und nach außen hin als gemeinsame Entscheidung der Kommission kommuniziert.

## D) Die Entscheidungsfindung im Europäischen Parlament



LEGISLATIVITY hat die Entscheidungsfindung im Europäischen Parlament vereinfacht dargestellt. Sehr kurz kommt zum Beispiel die Arbeit der



Europaparlamentarier/-innen in den Parlamentsausschüssen mit dem ausgeklügelten Berichterstattersystem und den Abänderungsanträgen sowie die Art und Weise, wie entschieden wird (absolute Mehrheit der anwesenden Abgeordneten oder absolute Mehrheit der Mitglieder des Europäischen Parlaments) – bei LEGISLATIVITY: „mehr als 50%“. Oben schon erwähnt: Sitz des Parlaments und Arbeitsort für 1 Woche pro Monat ist Straßburg.



Dass sich durch Neuwahlen des Europäischen Parlaments, die in der Regel alle 5 Jahre stattfinden, Mehrheiten verschieben und dadurch Gesetzesvorhaben ausgebremst werden oder eben neuen Schwung bekommen, kommt auch in der Realität vor.

Mehr zu den Abläufen beim Gesetzgebungsverfahren im Europäischen Parlament:  
<http://www.europarl.europa.eu/aboutparliament/de/20150201PVL00004/Powers-and-procedures> (Seite des Europäischen Parlaments).

Tipp: Das Europäische Parlament hat einen eigenen Video-Kanal und überträgt alle Parlamentsdebatten live im Internet (alle EU-Amtssprachen sind dabei wählbar als

Übersetzungen): <http://www.europarl.europa.eu/ep-live/de/schedule> (Seite des Europäischen Parlaments).

## E) Die Entscheidungsfindung im Rat der EU (Ministerrat)



Auch die Entscheidungsfindung im Rat hat LEGISLATIVITY vereinfacht. Begriffe wie „Festlegung des gemeinsamen Standpunkts“ tauchen nicht auf. Und auch die im Rat erforderliche Mehrheit wurde vereinfacht (in LEGISLATIVITY: „mehr als 60%“). Letztere besteht in der Realität entweder in der Einstimmigkeit, in einer „einfachen Mehrheit“ oder in der sogenannten „qualifizierten Mehrheit“, die eine doppelte Mehrheit ist (55% der EU-Staaten *und* 65% der durch diese Staaten repräsentierten Bevölkerung).



Nationale Wahlen und Bürgerproteste in den einzelnen Mitgliedstaaten können einzelne Standpunkte im Rat und damit auch die Mehrheiten immer wieder verändern – auch während eines Gesetzgebungsverfahrens. Das ist bei LEGISLATIVITY nicht anders als in der Wirklichkeit.

Mehr zu den tatsächlichen Verfahrensschritten im Rat, wann welche Mehrheit erforderlich ist und wie die „qualifizierte Mehrheit“ wirklich aussieht, siehe:

<http://www.consilium.europa.eu/de/council-eu/decision-making/ordinary-legislative-procedure/> (Seite des Rats der EU).

Tipp: Es gibt einen Online-Rechner zum Ausrechnen der qualifizierten Mehrheit. Bei diesem Rechner gibt man für jeden EU-Staat (jede/-n Minister/-in) Ja, Nein oder Enthaltung ein und bekommt dann ausgerechnet, ob die qualifizierte Mehrheit erreicht ist oder nicht: <http://www.consilium.europa.eu/de/council-eu/voting-system/voting-calculator/> (Seite des Rats der EU).



## **F) Lobbyismus**

Lobbyismus (Interessenvertretung) findet wie bei LEGISLATIVITY auch in der Realität während des gesamten Verfahrens und vor allem in der Frühphase des Prozesses, also auch schon bevor die Kommission ihren Vorschlag veröffentlicht, statt. In Brüssel werden vor allem die Kommission und das Europäische Parlament von Lobbyisten bearbeitet, nicht so sehr der Ministerrat, da das Lobbying in Richtung nationale Regierungen eher in den einzelnen nationalen Hauptstädten stattfindet. – Wenn LEGISLATIVITY mit sieben oder acht Spieler/-innen gespielt wird, kommt zu Spielbeginn manchmal etwas Frust auf, weil Spielfiguren von anderen Spieler/-innen immer wieder zurück versetzt werden. – Das ist zum Teil bewusst von den Spielentwickler/-innen gemacht worden. Es soll anzeigen, dass auch in der Realität bei weitem nicht jede Idee aus Gesellschaft/Wirtschaft/Wissenschaft für ein EU-Gesetz von der Kommission aufgegriffen wird.

## **G) Brüsseler Stadtplan**

LEGISLATIVITY hat als Spielplan den realen Stadtplan von Brüssel. Es ist der Ausschnitt des Brüsseler Europaviertels. Durch ihn ist auch erkennbar, dass Brüssel eine offiziell zweisprachige Region ist (Straßennamen auf Flämisch und Französisch). Die drei EU-Institutionen Kommission, Europäisches Parlament und Rat der EU liegen auch in der Realität in nächster Nähe zueinander und sind auf dem Stadtplan mit blauen Gebäudeflächen eingezeichnet. Einige der Brüsseler Touristen-Sehenswürdigkeiten sind in der jeweiligen Himmelsrichtung angedeutet (königliches Stadtschloss, Atomium, Triumphbogen im Jubelpark), in der sie außerhalb des Kartenausschnitts liegen.

## **H) Das „Parlamentarium“**



Das „Parlamentarium“ existiert als Museum und Informationszentrum über das Europäische Parlament auch in der Wirklichkeit. Es beinhaltet eine moderne Ausstellung über die Arbeit des Parlaments und deren Mitglieder, eine Cafeteria mit tagaktuellen Zeitungen aus allen Mitgliedstaaten der EU sowie einen Souvenirshop. Weitere

Informationen unter <http://www.europarl.europa.eu/visiting/de/brussels/parlamentarium> (Seite des Europäischen Parlaments).

## I) Pommes frites in Belgien



Belgische Fritten sind doppelt frittiert und werden zumeist mit einer dicken Sauce gegessen. Auch im Europaviertel in Brüssel gibt es Frittenbuden. Die am Place Jourdan hat schon eine gewisse Berühmtheit erlangt. Hier aßen schon etliche Entscheidungsträger/-innen. Selbst die deutsche Bundeskanzlerin Angela Merkel holte sich hier schon mal ihre Frittentüte.

## J) Weitere Hinweise und Tipps

LEGISLATIVITY soll Spaß machen und junge Leute an das Thema der Entscheidungsfindung in der EU heranführen. Deshalb ist es geeignet, auch in Seminare der politischen Bildung oder in den Schulunterricht integriert zu werden. – Dabei sollte eine zu „trockene“ Einführung als Vorbereitung für das Spiel vermieden werden. Die Erfahrung mit dem Einsatz des Spiels hat gezeigt, dass es besser ist, vor dem Spiel - wenn überhaupt - nur knapp in die EU einzuführen und lieber im Nachgang zum Spiel einzelne Aspekte zu vertiefen. So bleibt der Beginn des Themas mit dem Spielspaß verbunden, der dann für die spätere Vertiefung genutzt werden kann.

Falls Sie mit einer Gruppe das Spiel spielen möchten (zum Beispiel mit einer Schulklasse à 30 Schülern und Schülerinnen), dann ist es ohne Probleme möglich, parallel an 5 Tischen mit jeweils 6 Mitspielenden spielen zu lassen. Erfahrungsgemäß geht das ohne Probleme auch in einem Raum. Der Geräuschpegel geht nicht so hoch, dass sich die Nachbartische gestört fühlen. Und eine Einleitung beziehungsweise Evaluation kann dann im gleichen Zimmer mit der gesamten Gruppe durchgeführt werden.

Möchten Sie bei einem Einsatz von LEGISLATIVITY bei/mit Ihrer Gruppe die Unterstützung der Kolleginnen und Kollegen des Europa Zentrums Baden-Württemberg? – Dann kontaktieren Sie uns. Wir werden Ihnen gern ein Angebot machen: [www.europa-zentrum.de/kontakt](http://www.europa-zentrum.de/kontakt).

Das Europa Zentrum Baden-Württemberg freut sich über die Rückmeldung aller Erfahrungen, die mit LEGISLATIVITY gemacht wurden, an: [info@europa-zentrum.de](mailto:info@europa-zentrum.de) oder [florian.setzen@europa-zentrum.de](mailto:florian.setzen@europa-zentrum.de) (Direktor des Europa Zentrums). – DANKE!