

Innovative EU-Vermittlung in der Schule: Die Einbettung des Brettspiels „Legislativity – Das Spiel zur EU-Gesetzgebung“ in den Unterricht

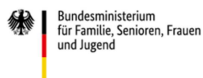
Ergebnisse aus dem OPENION-Projekt der Hedwig-Dohm-Schule
Stuttgart mit dem Europa Zentrum Baden-Württemberg 2018 - 2019

(Milena Rapp und Florian Setzen)

OPENION

Bildung
für eine starke
Demokratie

Gefördert vom



im Rahmen des Bundesprogramms

Demokratie **leben!**

deutsche kinder- und jugendstiftung

Inhaltsverzeichnis

Ausgangslage

Auswertung

Anhang

Fragebögen (2)

Programme der drei unterschiedlichen Schuleinheiten (3)

Methodenbeschreibungen

- Diplomatenspiel (2 Seiten)
- EU-Einstieg mit Flaggen, Münzen, Scheinen... (2 Seiten)
- Flipper = EU-Gesetzgebung (3 Seiten)
- Aufbau der EU (Tafelbild) (1 Seite)



Innovative EU-Vermittlung in der Schule: Die Einbettung des Brettspiels „Legislativity – Das Spiel zur EU-Gesetzgebung“ in den Unterricht

Ergebnisse aus dem OPENION-Projekt des Europa Zentrums Baden-Württemberg mit der Hedwig-Dohm-Schule Stuttgart 2019

Ausgangslage

Die Vermittlung der zum Teil komplexen Institutionen und Prozesse der Europäischen Union im Schulunterricht ist – so die Erfahrung vieler Lehrkräfte – kein leichtes Unterfangen, wenn man den Unterricht spannend, abwechslungsreich und aus Sicht der Schüler/-innen auch mit Spaß verbunden gestalten will.

Methoden wie Rollenspiele eignen sich zwar, um das Interesse und den Spaßfaktor beim Lernen über die EU zu erhöhen, oftmals sind diese aber mit erheblicher inhaltlicher und zeitlicher Vorbereitung oder sogar mit der Notwendigkeit einer Einladung externer Spezialisten, die das Rollenspiel durchführen, verbunden.

Die Hedwig-Dohm-Schule und das Europa Zentrum Baden-Württemberg waren daher bereit, im OPENION-Projekt der Deutschen Kinder- und Jugendstiftung mit „Mit ‚Legislativity‘ die EU-Demokratiebildung in der Schule optimieren“ ein Teilprojekt durchzuführen und darin drei verschiedene Methoden zu testen, mit denen es gelingen sollte, EU-Grundwissen und den Ablauf des EU-Gesetzgebungsverfahrens an Schüler/innen der Klassenstufe 11 (Berufliches Gymnasium) so zu vermitteln, dass nicht zu viel Zeit vonnöten ist und trotzdem Spaß und Spannung nicht zu kurz kommen. Gleichbleibendes Kernelement der drei unterschiedlichen Methoden sollte das vom Europa Zentrum Baden-Württemberg entwickelte und Ende 2017 veröffentlichte Brettspiel „Legislativity – Das Spiel zur EU-Gesetzgebung“ (www.legislativity.de) sein, in das langjährige Erfahrung in der Jugend- und Erwachsenenbildung gesteckt wurde und das letztlich mit finanzieller Unterstützung des Sparkassenverbands Baden-Württemberg und des Ministeriums der Justiz und für Europa Baden-Württemberg hergestellt werden konnte.

Vor der Umsetzung des Teilprojekts wurden drei Parallelklassen ausgewählt und drei unterschiedliche didaktische Konzepte für einen Zeitrahmen von jeweils 3:20 Std. ausgearbeitet. Diese Konzepte wurden dann – jeweils eins pro Klasse – in einem eng zusammenliegenden Zeitraum direkt in den Klassen erprobt (am 15.10.2018, 25.10.2018 und 15.11.2018). Alle Schüler/innen zusammen fuhren außerdem am 10.12.2018 mit dem Bus zu einem Vor-Ort-Informationsbesuch ins Europäische Parlament nach Straßburg, um ihr Wissen über die EU vor Ort zu vertiefen und – auch – um eine Belohnung für die Teilnahme am Projekt zu erhalten. Die Befragungen, aus denen die nachfolgende Erhebung ihre Ergebnisse zieht, wurden

mit Hilfe von Fragebögen direkt vor Durchführung der Schuleinheit (Fragebogen 1) sowie auf der Rückfahrt von Straßburg (Fragebogen 2) durchgeführt. Die beiden Fragebögen waren so konzipiert, dass einige der Fragen sowohl am Anfang als auch am Ende gestellt wurden, um im Vergleich dieser Antworten eine Wirkung des Gesamtprogramms messen zu können. Auf letztere konzentriert sich deswegen auch die nachfolgende Auswertung.

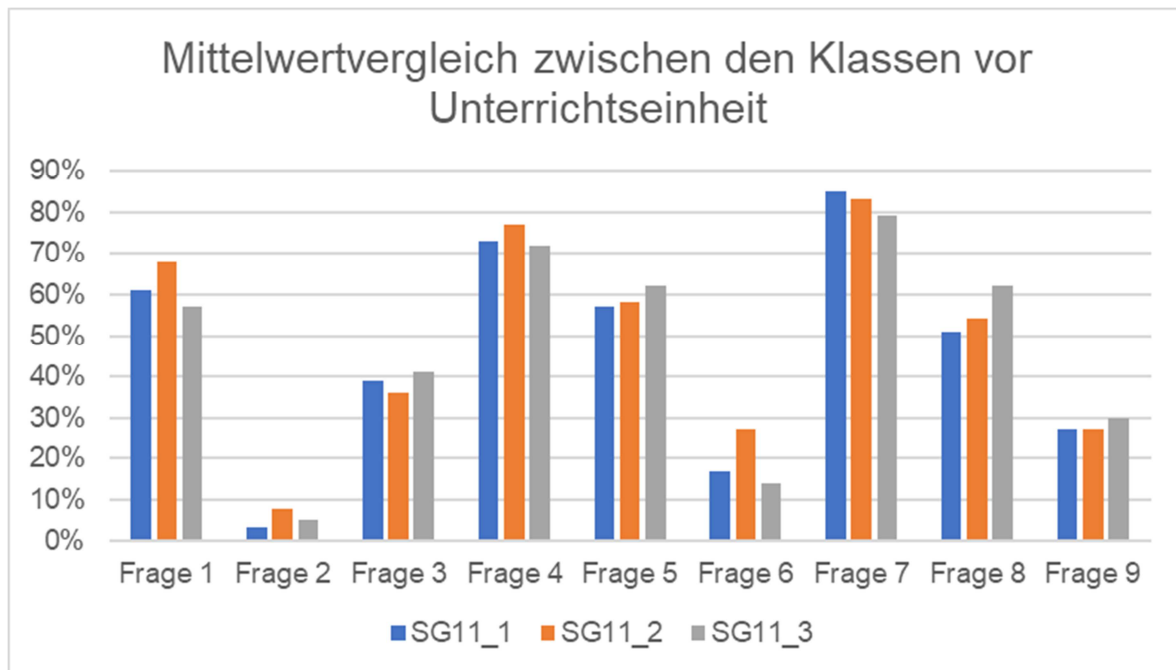
Von Seiten der Hedwig-Dohm-Schule waren die folgenden Lehrkräfte beteiligt: Kerstin Kükrekol (Projektleiterin auf Seiten der Schule), Livia Gööck und Jasmin Tran. Von Seiten des Europa Zentrums Baden-Württemberg: Milena Rapp und Florian Setzen (Projektleiter).

Auswertung

Beschreibung der Klassen vor Beginn der Leglactivity-Einheit

Die folgende Tabelle und Grafik zeigen die Mittelwerte aller Fragen aus dem vor der Unterrichtseinheit durchgeführten Fragebogen (Fragebogen 1).

Mittelwertvergleich zwischen den Klassen Fragebogen 1			
	SG11_1	SG11_2	SG11_3
1) Magst du das Thema Europa im Unterricht?	61%	68%	57%
2) Das Thema Europa und EU ist unwichtig.	3%	8%	5%
3) Ich weiß, wie die EU funktioniert.	39%	36%	41%
4) Ich will wissen, wie die EU funktioniert.	73%	77%	72%
5) Ich will mich an Entscheidungen auf EU-Ebene beteiligen.	57%	58%	62%
6) Es ist mir egal, wie die EU funktioniert, Hauptsache mir, meiner Familie und meinen Freunden geht es gut.	17%	27%	14%
7) Ich bin Demokrat/in.	85%	83%	79%
8) Ich kann gut erklären, was zur Demokratie gehört.	51%	54%	62%
9) Ich könnte mir vorstellen, mal im Umfeld der EU zu arbeiten.	27%	27%	30%



Die drei Klassen weisen relativ gleiche Ausgangsbedingungen auf. Dem Thema Europa/EU wird eine hohe Wichtigkeit in allen drei Klassen zugeschrieben (vgl. Frage 2), auch die Vorkenntnisse über die EU (Frage 3) befinden sich in den Klassen auf einem ähnlichen Niveau. Der Wille, etwas über die Funktionsweise der EU zu lernen (Frage 4), und die Bereitschaft, sich an Entscheidungen auf EU-Ebene zu beteiligen (Frage 5), ist in allen drei Klassen etwa gleich stark, auf einem verhältnismäßig hohen Niveau, ausgeprägt. Das Selbstverständnis als Demokrat/in (Frage 7) und die Bereitschaft, einmal im Umfeld der EU zu arbeiten (Frage 9), weisen ebenfalls nur geringfügige Unterschiede zwischen den Klassen auf.

Lediglich bei den Fragen 1), 6) und 8) gibt es etwas deutlichere Unterschiede zwischen den Klassen. Klasse SG11_2 weist ein stärker ausgeprägtes Interesse für die Themen Europa und EU im Unterricht auf (Frage 1), allerdings bewerten die Schüler dieser Klasse auch die Aussage „Es ist mir egal, wie die EU funktioniert, Hauptsache mir, meiner Familie und meinen Freunden geht es gut“ (Frage 6) deutlich höher als die anderen beiden Klassen. Diese Ergebnisse sind somit etwas widersprüchlich.

Die Kompetenz (Selbsteinschätzung) zu erklären, was zur Demokratie gehört (Frage 8), ist in Klasse SG11_3 stärker ausgeprägt als in den beiden anderen Klassen.

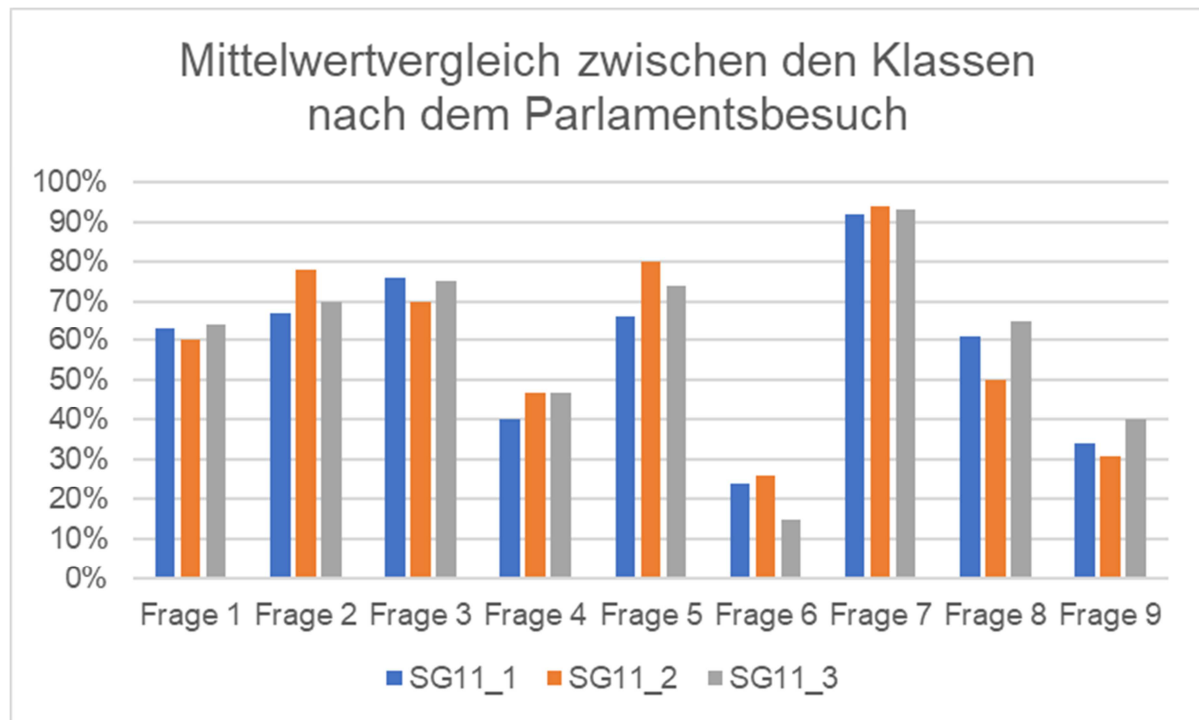
Alles in allem weisen die Klassen jedoch ähnliche Ausgangsbedingungen auf, weswegen sie sich für einen systematischen Vergleich eignen.

Vergleich der Methoden

Mittelwertvergleich zwischen den Klassen nach dem Parlamentsbesuch

Die folgende Tabelle und Grafik zeigen die Mittelwerte aller Fragen aus dem nach dem Parlamentsbesuch durchgeführten Fragebogen (Fragebogen 2).

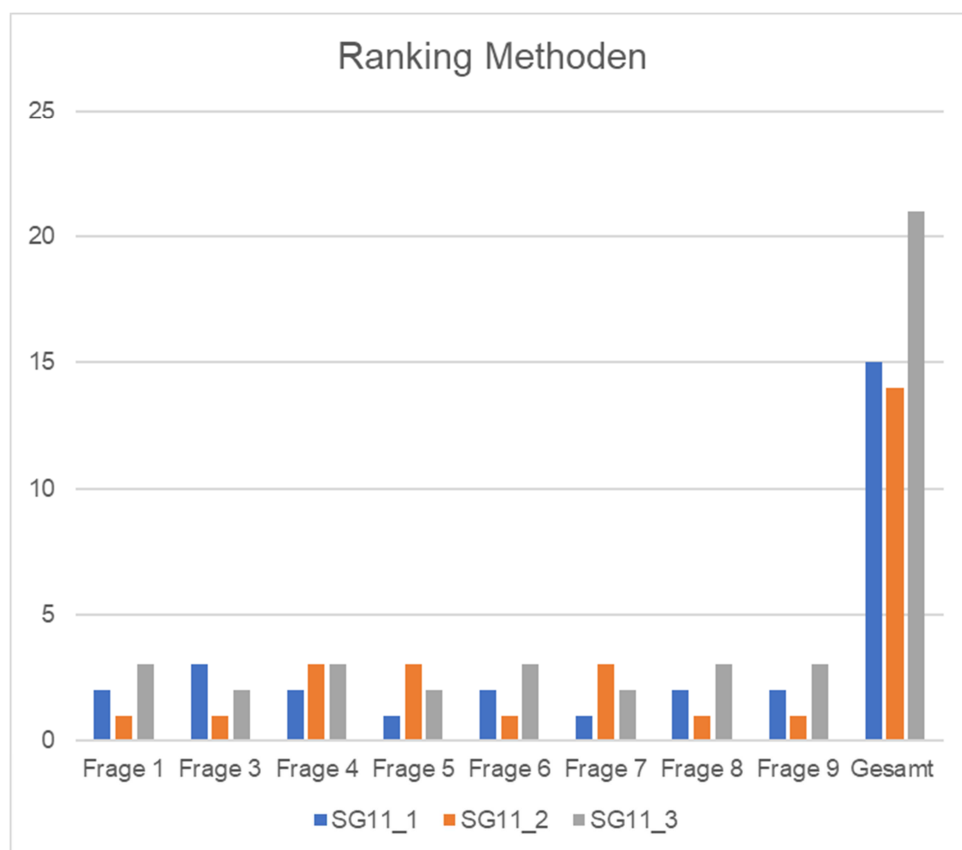
Mittelwertvergleich zwischen den Klassen Fragebogen 2			
	SG11_1	SG11_2	SG11_3
1) Interessiert dich das Thema Europa nach der Schuleinheit "Legislativity" und dem Besuch im Europ. Parlament nun mehr oder weniger oder gleichviel?	63%	60%	64%
2) Bitte bewerte, wie dir der Besuch im Europ. Parlament gefallen hat.	67%	78%	70%
3) Bitte bewerte, wie dir die Einheit mit dem Spiel "Legislativity" in der Schule gefallen hat.	76%	70%	75%
4) Versuche, in Prozentzahlen auszudrücken, wieviel mehr du nach Legislativity und Parlamentsbesuch nun über die EU weißt.	40%	47%	47%
5) Ich will mich an Entscheidungen auf EU-Ebene beteiligen.	66%	80%	74%
6) Es ist mir egal, wie die EU funktioniert, Hauptsache mir, meiner Familie und meinen Freunden geht es gut.	24%	26%	15%
7) Ich bin Demokrat/in.	92%	94%	93%
8) Ich kann gut erklären, was zur Demokratie gehört.	61%	50%	65%
9) Ich könnte mir vorstellen, mal im Umfeld der EU zu arbeiten.	34%	31%	40%



Für eine deutlichere Darstellung werden in der folgenden Tabelle alle Fragen, die direkt oder indirekt mit der Legislativity-Einheit in Verbindung stehen, gerankt. Ein Wert von 3 steht dabei für den größten Lerneffekt bzw. eine hohe EU-Affinität (im Vergleich zu den anderen beiden Klassen), die Werte 2 und 1 sind Abstufungen für einen geringeren Lerneffekt bzw. eine geringere EU-Affinität. Die Klasse, die in der Gesamtauswertung den höchsten Wert erreicht, weist nach der Legislativity-Einheit und nach dem Besuch im Europäischen Parlament den größten Lerneffekt und die größte EU-Affinität auf (im Vergleich zu den anderen beiden Klassen).

Zu beachten: Manche Fragen beziehen sich sowohl auf die Unterrichtseinheit als auch den Besuch im Europäischen Parlament. Somit ist nicht eindeutig klar, durch welche der beiden Maßnahmen die Zustimmungsraten beeinflusst wurden.

Mittelwertvergleich zwischen den Klassen Fragebogen 2			
	SG11_1	SG11_2	SG11_3
1) Interessiert dich das Thema Europa nach der Schuleinheit "Legislativity" und dem Besuch im Europ. Parlament nun mehr oder weniger oder gleichviel?	2	1	3
3) Bitte bewerte, wie dir die Einheit mit dem Spiel "Legislativity" in der Schule gefallen hat.	3	1	2
4) Versuche, in Prozentzahlen auszudrücken, wieviel mehr du nach Legislativity und Parlamentsbesuch nun über die EU weißt.	2	3	3
5) Ich will mich an Entscheidungen auf EU-Ebene beteiligen.	1	3	2
6) Es ist mir egal, wie die EU funktioniert, Hauptsache mir, meiner Familie und meinen Freunden geht es gut. (Achtung: umgedrehte Skala!)	2	1	3
7) Ich bin Demokrat/in.	1	3	2
8) Ich kann gut erklären, was zur Demokratie gehört.	2	1	3
9) Ich könnte mir vorstellen, mal im Umfeld der EU zu arbeiten.	2	1	3
Gesamt	15	14	21



In der Gesamtauswertung weist die Klasse SG11_3 den höchsten Wert und damit den größten Lerneffekt bzw. die größte EU-Affinität auf. Auch die Betrachtung der spezifischen Fragen zur Unterrichtseinheit unterstützt dieses Ergebnis.

Bezüglich der Frage 1) „Interessiert dich das Thema Europa nach der Schuleinheit „Legislative“ und dem Besuch im Europäischen Parlament nun mehr oder weniger oder gleichviel?“ weist die SG11_3 mit einem Wert von 64% die größte Zustimmung auf, allerdings dicht gefolgt von der SG11_1 (63%).

Bezüglich der Frage 3) „Bitte bewerte, wie dir die Einheit mit dem Spiel „Legislative“ in der Schule gefallen hat.“ schneidet die in SG11_3 angewandte Methode mit 75% Zustimmung sehr gut ab. Marginal besser (76%) schneidet lediglich die in SG11_1 durchgeführte Methode ab.

Bezüglich der Frage 4) „Versuche, in Prozentzahlen auszudrücken, wieviel mehr du nach Legislative und Parlamentsbesuch nun über die EU weißt“, ist der Wissenszugewinn in der SG11_3 und SG11_2 am höchsten (beide mit 47%).

Mittelwertvergleich innerhalb der Klassen für gleich gestellte Fragen in den beiden Fragebögen

In der folgenden Tabelle und Grafik werden die Mittelwerte und die sich daraus ergebenden Änderungsraten von den in beiden Fragebögen gleich gestellten Fragen dargestellt. Mit den Änderungsraten kann der tatsächliche Wissenszugewinn ausgewiesen werden, da die Ausgangswerte der jeweiligen Klassen berücksichtigt werden.

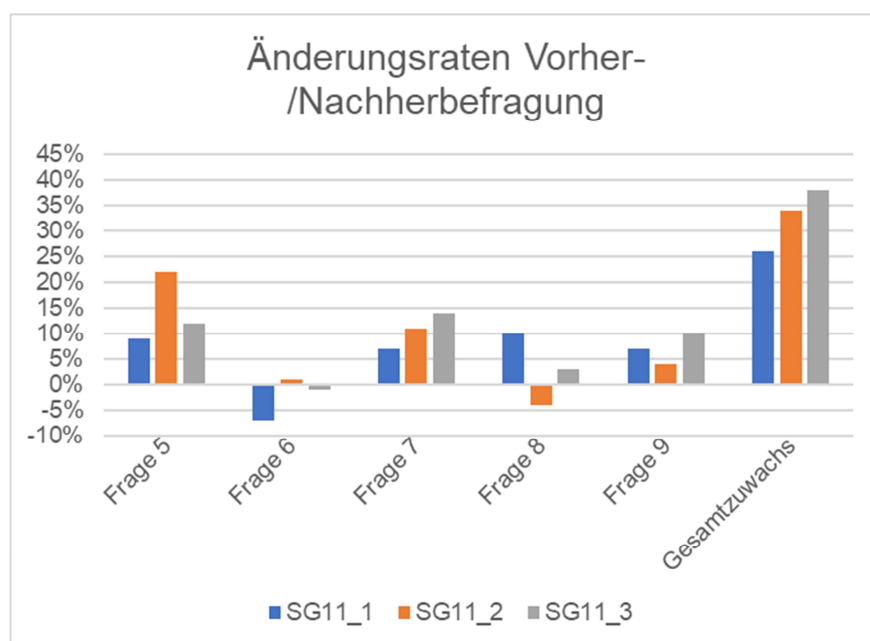
Hinweis: Bei Frage 6) wird prozentuales Wachstum negativ und prozentuale Abnahme positiv ausgewiesen. Dies liegt daran, dass die der Frage zugrundeliegende Skala im Vergleich zu den anderen Fragen in die gegensätzliche Richtung zeigt. Da im Gesamten der Lerneffekt bzw. die EU-Affinität gemessen werden soll, ist das Ändern der Vorzeichen bei Frage 6) notwendig.

SG 11_1			
	MW_FB1	MW_FB2	% Veränderung
5) Ich will mich an Entscheidungen auf EU-Ebene beteiligen.	57%	66%	9%
6) Es ist mir egal, wie die EU funktioniert, Hauptsache mir, meiner Familie und meinen Freunden geht es gut.	17%	24%	-7%
7) Ich bin Demokrat/in.	85%	92%	7%
8) Ich kann gut erklären, was zur Demokratie gehört.	51%	61%	10%
9) Ich könnte mir vorstellen, mal im Umfeld der EU zu arbeiten.	27%	34%	7%
Gesamtzuwachs			26%

SG 11_2			
	MW_FB1	MW_FB2	% Veränderung
5) Ich will mich an Entscheidungen auf EU-Ebene beteiligen.	58%	80%	22%
6) Es ist mir egal, wie die EU funktioniert, Hauptsache mir, meiner Familie und meinen Freunden geht es gut.	27%	26%	1%
7) Ich bin Demokrat/in.	83%	94%	11%
8) Ich kann gut erklären, was zur Demokratie gehört.	54%	50%	-4%
9) Ich könnte mir vorstellen, mal im Umfeld der EU zu arbeiten.	27%	31%	4%
Gesamtzuwachs			34%

SG 11_3			
	MW_FB1	MW_FB2	% Veränderung
5) Ich will mich an Entscheidungen auf EU-Ebene beteiligen.	62%	74%	12%
6) Es ist mir egal, wie die EU funktioniert, Hauptsache mir, meiner Familie und meinen Freunden geht es gut.	14%	15%	-1%
7) Ich bin Demokrat/in.	79%	93%	14%
8) Ich kann gut erklären, was zur Demokratie gehört.	62%	65%	3%
9) Ich könnte mir vorstellen, mal im Umfeld der EU zu arbeiten.	30%	40%	10%
Gesamtzuwachs			38%

Änderungsraten			
	SG11_1	SG11_2	SG11_3
Frage 5	9%	22%	12%
Frage 6	-7%	1%	-1%
Frage 7	7%	11%	14%
Frage 8	10%	-4%	3%
Frage 9	7%	4%	10%
Gesamtzuwachs	26%	34%	38%



Auch der Mittelwertvergleich innerhalb der Klassen für die in beiden Fragebögen gleich gestellten Fragen, zeigt einen höheren Wissensgewinn in der Klasse SG11_3 (SG11_3: 38%, im Vergleich SG11_2: 34%, SG11_1: 26%) an, was ebenfalls für die in Klasse SG11_3 durchgeführte Methode spricht.

Zusammenfassend lässt sich sagen, dass in der Gesamtbetrachtung, die in der SG11_3 durchgeführte Methode („EU-Einstieg mit Flaggen, Münzen, Scheinen, Prinzipien – und einem konkreten Fall“) etwas besser abschneidet als die in den beiden anderen Klassen durchgeführten Methoden (SG11_1: „Diplomatenspiel“; SG11_2: „Flipper = EU-Gesetzgebung“). Jedoch scheinen alle Methoden einen sehr positiven Effekt auf das EU-Interesse und EU-Verständnis der Schüler/innen zu haben. Aus Sicht der Verantwortlichen könnte der Effekt der anderen Methoden bei älteren Teilnehmenden oder bei noch größeren Vorkenntnissen einen noch stärkeren Effekt haben.

Die Befunde wurden in einem Evaluationsgespräch der beteiligten Lehrkräfte mit den Verantwortlichen des Europa Zentrums am 19.07.2019 diskutiert, vor allem in Hinblick auf die Gründe der einzelnen Ergebnisse. Dabei wurden noch ein paar zusätzliche Tipps entwickelt, um die Wirkung der eingesetzten Methoden/Konzepte, die ja nachweislich alle funktioniert hatten, möglicherweise noch etwas zu steigern. So könnte im didaktischen Konzept, das mit Klasse 11-2 am 15.10.2018 durchgeführt wurde, der Einbau eines etwas interaktiveren Parts in der Phase von 11:55-12:45 Uhr noch stärkere Aufmerksamkeit und Motivation bewirken (eventuell durch den Einbau von etwas „Haptischem“). Auch für das Konzept mit Klasse 11-1, durchgeführt am 15.11.2018, erbrachte die Evaluation einen Tipp: Eine kleine Pause zwischen „Diplomatenspiel“ und Tafelbild „Aufbau der EU“ könnte einem möglichen Konzentrationsabfall in der Phase zwischen interaktiver und frontal-abstrakter Methode vorbeugen.

Einen wichtigen Hinweis gaben die drei Lehrerinnen für alle Lehrende, die das Spiel selbst in ihren Unterricht einbauen wollen: „Das Spiel ist super, macht Spaß und vereinfacht auf ideale Weise manch komplexen Prozess in der EU, aber man darf nicht glauben, dass man es Schülern/Schülerinnen nur hinschmeißen müsste und dass dann alles von alleine lief!“ Stattdessen muss die Lehrkraft sich vorher mit dem Spiel vertraut gemacht haben, die Spielregeln kennen und diese gegebenenfalls auch schnell auf Nachfrage erklären können. – Am besten werden die Spielregeln ohnehin mündlich vorgestellt und nicht aus den Spielregeln mühsam individuell von den Schülern/Schülerinnen herausgelesen. Das spart Zeit und Frust. – In jedem Fall wünschen alle Projektverantwortlichen: Viel Spaß beim Einsatz von Legislativity in der Schule!

Impressum:

Alle Rechte (inkl. Bildrechte): Europa Zentrum Baden-Württemberg

Herausgegeben vom Europa Zentrum Baden-Württemberg, Kronprinzstr. 13, 70173 Stuttgart
Juli 2019

Text: Milena Rapp (statistischer Teil), Florian Setzen (Ausgangslage, Zusammenfassung, Methodenbeschreibungen)

Fragebogen N°1

Zustimmung zur Aussage in %

1) Magst Du das Thema Europa im Unterricht?

[Ja, total = 100%, Nein, überhaupt nicht = 0%]

2) Das Thema Europa und EU ist **unwichtig**.

3) Ich weiß, wie die EU funktioniert.

4) Ich will wissen, wie die EU funktioniert.

5) Ich will mich an Entscheidungen auf EU-Ebene beteiligen.

6) Es ist mir egal, wie die EU funktioniert, Hauptsache mir, meiner Familie und meinen Freunden geht es gut.

7) Ich bin Demokrat/-in.

8) Ich kann gut erklären, was zur Demokratie gehört.

9) Ich könnte mir vorstellen, mal im Umfeld der EU zu arbeiten.

Danke fürs Ausfüllen!

Fragebogen N° 2 (bitte alleine, nicht in Teamarbeit, ausfüllen!)

Bitte den Kreis ankreuzen, wenn Du nicht bei der Schuleinheit mit dem Spiel „Legislativity“ dabei gewesen warst:



Die Antworten zu den Fragen als %-Werte bitte jeweils in die Kästchen eintragen

1) Interessiert Dich das Thema Europa nach der Schuleinheit mit „Legislativity – dem Spiel zur EU-Gesetzgebung“ und dem Besuch im Europäischen Parlament in Straßburg nun mehr oder weniger oder gleichviel?

[100% bis 51% = mehr; 50% = gleichviel; 49% bis 0% = weniger]

2) Bitte bewerte, wie Dir der Besuch im Europäischen Parlament gefallen hat.

[Sehr gut = 100%, Sehr schlecht = 0%]

3) Bitte bewerte, wie Dir die Einheit mit dem Spiel „Legislativity“ in der Schule gefallen hat.

[Sehr gut = 100%, Sehr schlecht = 0%]

4) Versuche, in Prozentzahlen auszudrücken, wieviel mehr Du nach Legislativity und Parlamentsbesuch nun über die EU weißt.

[Sehr viel mehr = 100%, nur sehr wenig mehr = 1%; nichts Neues dazugelernt = 0%]

5) Ich will mich an Entscheidungen auf EU-Ebene beteiligen.

[100% = Ja, auf jeden Fall; 0 % = Nein, auf keinen Fall]

6) Es ist mir egal, wie die EU funktioniert, Hauptsache mir, meiner Familie und meinen Freunden geht es gut.

7) Ich bin Demokrat/-in.

8) Ich kann gut erklären, was zur Demokratie gehört.

9) Ich könnte mir vorstellen, mal im Umfeld der EU zu arbeiten.

10) Hast Du eigene Tipps, Ideen, Anregungen, Wünsche, wie man das Thema EU optimal im Unterricht behandeln könnte oder sollte? Wenn ja, schreibe sie bitte auf. – Das ist auch der Platz für sonstige Kommentare rund um die Einheit mit „Legislativity“ und dem Besuch im Europäischen Parlament. (Bitte nutze die Rückseite, falls der Platz nicht reicht)

Danke fürs Ausfüllen und fürs Mitmachen im OPENION-Projekt!

Durchgeführtes Programm

Mit „Legislative“ spielerisch die EU erkunden

Donnerstag, 15. November 2018, 8:00 – 11:20 Uhr

Ort: Hedwig-Dohm-Schule, Hedwig-Dohm-Str. 3, 70191 Stuttgart

Teilnehmende: 27 Schüler/-innen der Hedwig-Dohm-Schule Stuttgart, **Kl. 11-1**

Veranstalter: Europe Direct Informationszentrum Stuttgart und Europa Zentrum Baden-Württemberg in Kooperation mit der Hedwig-Dohm-Schule Stuttgart

- 8:00 – 8:15: Begrüßung, Vorstellung, Vorabbefragung per Fragebogen
- 8:15 – 8:45: Diplomaten-Spiel (mit den Staaten „Lichtstaat“, „Brella“ und „Grottenolm-Staat“)
- 8:45 – 9:05: Diplomaten-Spiel-Auswertung mit besonderer Berücksichtigung auf die Mechanismen, die bei zwischenstaatlichen Verhandlungen zum Tragen kommen, und mit Berücksichtigung der Aspekte nationale Identitätsbildung und die Bedeutung nationaler Ressourcen durch Florian Setzen, Direktor / Europa Zentrum Baden-Württemberg – Institut und Akademie für Europafragen (Stuttgart)
- 9:05 – 9:30: Transfer Spiel – EU: Erläuterung des Aufbaus der EU mit Hilfe von Tafelbild „Aufbau der EU“ und Einführung in das Ordentliche Gesetzgebungsverfahren der EU durch Tafelbild „Flipper = EU-Gesetzgebungsverfahren“
- 9:30 – 9:50: Pause
- 9:50 – 10:08: Erklärung der Spielregeln von „Legislative – Das Spiel zur EU-Gesetzgebung“ durch Florian Setzen
- 10:08 – 11:00: Spielphase „Legislative – Das Spiel zur EU-Gesetzgebung“
- 11:00 – 11:20: Spielauswertung, Vergleich Spiel-Realität, Offene Fragerunde, Zukunft der EU, Wichtigkeit der anstehenden Europawahlen mit Florian Setzen / Europa Zentrum

Mit finanzieller Unterstützung der Europäischen Kommission durchgeführt.



Durchgeführtes Programm

Mit „Legislativity“ spielerisch die EU erkunden

Montag, 15. Oktober 2018, 11:40 – 14:50 Uhr

Ort: Hedwig-Dohm-Schule, Hedwig-Dohm-Str. 3, 70191 Stuttgart

Teilnehmende: 25 Schüler/-innen der Hedwig-Dohm-Schule Stuttgart, **Kl. 11-2**

Veranstalter: Europe Direct Informationszentrum Stuttgart und Europa Zentrum Baden-Württemberg in Kooperation mit der Hedwig-Dohm-Schule Stuttgart

- 11:40 – 11:50: Begrüßung, Vorstellung/ Vorabbefragung mit Fragebogen
- 11:55 – 12:45: Einführung in Geschichte und Funktionieren der EU mit einem Vergleich der Europäischen Union mit einer Wohngemeinschaft und mit vertiefter Methode „Flipper = EU-Gesetzgebungsverfahren“ durch Florian Setzen, Direktor / Europa Zentrum Baden-Württemberg – Institut und Akademie für Europafragen (Stuttgart)
- 12:45 – 13:10 Erklärung der Spielregeln von „Legislativity – Das Spiel zur EU-Gesetzgebung“
- 13:10 – 13:15: Pause
- 13:15 – 14:15: Spielphase „Legislativity – Das Spiel zur EU-Gesetzgebung“
- 14:15 – 14:20: Pause
- 14:20 – 14:50: Spielauswertung, Vergleich Spiel-Realität, Offene Fragerunde, Zukunft der EU, Wichtigkeit der anstehenden Europawahlen mit Florian Setzen / Europa Zentrum

Die Veranstaltung wurde von der Europäischen Kommission finanziell unterstützt.



Durchgeführtes Programm

Mit „Legislativity“ spielerisch die EU erkunden

Donnerstag, 25. Oktober 2018, 9:50 – 13:10 Uhr

Ort: Hedwig-Dohm-Schule, Hedwig-Dohm-Str. 3, 70191 Stuttgart

Teilnehmende: 25 Schüler/-innen der Hedwig-Dohm-Schule Stuttgart, **Kl. 11-3**

Veranstalter: Europe Direct Informationszentrum Stuttgart und Europa Zentrum Baden-Württemberg in Kooperation mit der Hedwig-Dohm-Schule Stuttgart

- 9:50 – 10:00: Begrüßung, Vorstellung, Vorabbefragung mit Fragebogen
- 10:00 – 11:20: Einführung in Grundwissen zur EU mit Methode „Eu_Einstieg mit Flaggen, Münzen, Scheinen, Prinzipien – und einem konkreten Fall“ durch Florian Setzen, Direktor / Europa Zentrum Baden-Württemberg – Institut und Akademie für Europafragen (Stuttgart)
- 11:20 – 11:40: Pause
- 11:40 – 12:55: Erläuterung des EU-Gesetzgebungsverfahrens und Erklärung der Spielregeln von „Legislativity – Das Spiel zur EU-Gesetzgebung“, Spielphase „Legislativity“
- 12:55 – 13:10: Spielauswertung, Vergleich Spiel-Realität, Wichtigkeit der anstehenden Europawahlen mit Florian Setzen / Europa Zentrum

Die Veranstaltung wurde von der Europäischen Kommission finanziell unterstützt.



Diplomatenspiel

Simulationsspiel für den Einsatz bei Jugendlichen und Erwachsenen

Ziel: Erfahrbarbarmachung gruppeninterner und gruppenübergreifender Kommunikation und Verhandlungsführung. Reflexion identitätsstiftender Merkmale und deren Einfluss auf gruppenübergreifende Kommunikation. Heranführung an das Feld der Diplomatie zwischen Staaten mit seinen Mechanismen.

Gruppe: Jugendliche ab ca. 15 Jahre, Erwachsene; optimale Größe: 16-30 Personen (werden aufgeteilt in drei Einzelgruppen).

Material: 2 abgebrochene Bleistifte, 1 Anspitzer, 7 gleichgeartete Zettel (gleiche Farbe, gleiche Größe, gleiche Beschaffenheit).

Dauer: Ca. 30-60 Minuten; Spielvorbereitung: 2 Min, Spielerklärung 8 Min, Spieldauer (inkl. Namensgebung der Gruppen) 15 – 25 Min, Abschließende Spielauswertung + Diskussion 10-30 Min (Achtung: Die Zeitangaben gelten für einen reibungslosen Ablauf!).

Beschreibung

Vorbereitung

- ☐ Abklären, wo in dem zur Verfügung stehenden Raum 3 unterschiedliche Gruppen am besten eine „eigene Ecke“ finden können, von der aus sie jeweils im etwa gleichen Abstand eine „neutrale Zone“ in der Mitte des Raums erreichen können.
- ☐ Bereitstellung der Materialien (Bleistifte, Anspitzer, Zettel)

Ablauf

Der/die Moderator/in stellt das Spielszenario vor: Der zur Verfügung stehende Raum entspricht der Welt. Dort finden sich die Staatsgebiete von drei unterschiedlichen Staaten sowie eine neutrale Zone. Der/die Moderator/in erklärt, wo diese Gebiete jeweils sind. Die Staatsvölker werden von den Teilnehmenden gespielt, die in drei etwa gleichgroße Gruppen aufgeteilt und in jeweils eine der „Staatsecken“ geschickt werden (Variante: Die Teilnehmenden teilen sich selber ein; Variante+: Die Ecken sind schon mit einem Staatssymbol (Stofftier, Teelicht, Holzstock o.ä.) markiert und die Teilnehmenden sollen sich jeweils in das Staatsgebiet begeben, mit dessen Staatssymbol sie sich am besten identifizieren können; bleibt ein Staatsgebiet leer, benennt der/die Moderator/in einige Teilnehmende zwangsweise zu Staatsbürgern dieses zunächst leer gebliebenen Staates und schickt sie dorthin). Der/die Moderator/in eröffnet den Teilnehmenden, dass sie ab sofort bis zum Ende der Spielzeit Staatsvölker der jeweils einzelnen Staaten seien. Sie sollten sich in einem ersten Schritt einen eigenen Staatsnamen geben (dafür lässt er ihnen 3 Min. Zeit). Danach fragt der/die Moderator/in die Staatsnamen ab und verkündet alle drei Namen vor allen Teilnehmenden. Dann werden die jeweils nationalen Ressourcen der einzelnen Staaten vorgestellt und überreicht. Der erste Staat erhält zwei

abgebrochene Bleistifte, der zweite den Anspitzer und der dritte alle 7 Zettel. Nur diese ausgegebenen Ressourcen dürfen in diesem Spiel benutzt werden (keine zusätzlichen von außerhalb). Dann wird den Staatsvölkern ihre Aufgabe eröffnet. Bis zum Ablauf der Spieldauer soll jeder Staat es schaffen, dass so viele Zettel wie möglich den mit Bleistift geschriebenen Namen des eigenen Staates aufweisen. Es liegt auf der Hand, dass die Staaten kooperieren müssen...

Staatsvölker dürfen ihr Staatsgebiet nicht verlassen mit Ausnahme von nur einer Person, dem Diplomaten/der Diplomatin, der/die jeweils in die neutrale Zone und auch bis kurz vor fremdes Staatsgebiet gehen kann, um mit den anderen Diplomaten zu verhandeln. Wie der Diplomat gewählt/bestimmt wird entscheiden die Staaten selbst. Es ist möglich, dass während des Spiels die Staaten ihre Diplomaten/Diplomatinen auch auswechseln können (das kann – wenn der jew. Staat das beschließt – auch mehrfach geschehen). Die Uhrzeit des Endes der Spieldauer wird ganz genau (bis auf die Sekunde) angegeben, und es wird erklärt, dass das Spiel genau dann auch aus ist. Dann gibt der/die Spielleiter/-in den Startschuss, lässt das Spiel laufen und beendet das Spiel zur genau vereinbarten Zeit. Dann wird überprüft, was auf den Zetteln steht.

Auswertung

Der/die Spielleiter/in entlässt alle Mitspielenden sofort nach Spielende aus ihren Rollen und bittet alle Teilnehmenden in einen Stuhlkreis, um folgende Fragen (oder eine Auswahl davon) zu stellen und gegebenenfalls diskutieren zu lassen. Teilnehmende sollten zu keinen Aussagen gezwungen werden.

Evaluationsfragen:

- a) Hat es euch Spaß gemacht? – Warum? Warum nicht?
- b) Hat euch der Ausgang überrascht? [Hier sollte thematisiert werden, dass eine optimale Lösung für alle so aussehen würde, dass alle drei Namen auf allen sieben Zetteln stehen könnten, vor allem dann, wenn das Spielergebnis ein anderes war. Auch die Gründe dafür („man kommt automatisch auf Idee, die anderen übers Ohr zu hauen“, „wir haben uns ganz schnell gegenüber den anderen abgegrenzt“, „wir wollten unsere [vermeintlich] stärkere Position ausnutzen“ etc.) sollten/können angesprochen werden.]
- c) Inwieweit glaubt ihr, dass dieses Spiel die Realität widerspiegelt?

[Lassen Sie während der Diskussion um diese Fragen Ihre Beobachtungen und auch Ihr Wissen über die tatsächlichen Abläufe von Verhandlungen zwischen einzelnen Staaten (inkl. Völkerrecht) mit einfließen, insbesondere, dass – wenn keine gesonderte Vereinbarung vorliegt oder übergeordnete Organisationen wie die UNO Vorgaben machen – Staaten nur etwas mit Einstimmigkeit zusammen beschließen können und dass die EU eben eine Organisation ist, die in manchen Bereichen andere, das Einstimmigkeitsprinzip aufhebende Entscheidungsprozesse (wie das Ordentliche Gesetzgebungsverfahren) anwendet.]

Autor/Quelle: Florian H. Setzen, Direktor des Europa Zentrums Baden-Württemberg, auf Grundlage vieler ähnlicher Spiele, oftmals „Bleistiftspiel“ genannt, die jedoch ohne Bezug zur EU beschrieben sind.

**Europa Zentrum Baden-Württemberg –
Institut und Akademie für Europafragen
Kronprinzstr. 13
70173 Stuttgart
Tel. 0711-2349367
info@europa-zentrum.de
www.europa-zentrum.de**



Methodenbeschreibung

EU-Einstieg mit Flaggen, Münzen, Scheinen, Prinzipien – und einem konkreten Fall

Einführung in Grundwissen zur EU

Ziel: Vermittlung von einigen Grundprinzipien der EU, Bekanntmachen mit den Flaggen der einzelnen EU-Mitgliedstaaten und Sensibilisierung für Problemfälle, die eventuell nicht mehr auf nationaler Ebene, sondern nur noch auf europäischer Ebene gelöst werden können.

Gruppe: Jugendliche/junge Erwachsene.

Material: EU-Flaggengirlande, unterschiedliche €-Scheine, einige €-Münzen, Tische und Stühle für Gruppenarbeit.

Dauer: Ca. 80 Minuten.

Beschreibung

Vorbereitung

Hängen Sie die EU-Flaggen-Girlande an der Decke quer durch den Raum auf (notfalls an einer Wand). Bereiten Sie ausreichend Stühle und Tische vor.

Ablauf

Der Einstieg erfolgt mit der Erläuterung, dass es bei der EU ja um einen Zusammenschluss von mehreren Staaten geht und dass diese Staaten, obwohl sie Mitglied in der EU sind, einiges Nationale noch behalten dürfen, dass nur da, wo es Sinn macht, etwas vergemeinschaftet wird und dort, wo nicht, das Nationale bleibt. Manchmal auch Nationales und Europäisches zusammen auftritt, wie z.B. bei den Flaggen.

Fragen Sie nun nach der Zuordnung jeder einzelnen Flagge zum zugehörigen Staat. Zeigen Sie nach der Reihe immer auf eine andere Person, die das Land nennen, oder – falls sie die Antwort nicht kennt – weitergeben darf, bis alle Flaggen benannt bzw. erraten wurden.

Erläutern Sie dann, dass es zwar manchmal Sinn macht, etwas Gemeinsames zu haben (wie bei einer gemeinsamen Währung), es aber oft nicht ganz einfach ist, sich auf einen Kompromiss zu einigen. Stellen Sie im Folgenden das Beispiel der €-Banknoten vor. Es sind Geldscheine, die in den Euroraum-Ländern der EU überall gleich sind. Aber es lassen sich keine Personen darauf finden, weil die einzelnen Staaten sich nicht auf Personen einigen konnten, die für alle Staaten gleichermaßen bedeutsam waren (Ausnahme: Im Wasserzeichen findet sich die Europa). Auch keine wirklich existierenden Bauwerke hat man gewählt, sondern lediglich Bauelemente (Brücken und Tore). Immerhin konnte man sich auf die für Europa wichtigen Baustile einigen. Je kleiner der

Wert des Scheins, desto älter der Baustil. – Fragen Sie dann, ob die Teilnehmenden mal ihren Geldbeutel herausholen und die darin befindlichen Münzen anschauen können. Erläutern Sie, dass bei den Münzen die Regel vereinbart wurde: Vorderseite = europäisch und in allen Staaten gleich, Rückseite = national und jeweils anders (Variante: Teilen Sie die Gruppe in gleichstarke Grüppchen zu 4-5 Personen auf: Diese sollen die Rückseiten ihrer Münzen anschauen und bestimmen, aus welchen Ländern sie sind – die Gruppe, die die meisten unterschiedlichen Länder durch Münzen nachweisen kann, hat gewonnen). Es ergeben sich automatisch Fragen und Kommentare, in die Sie mit ihren Rückantworten einfließen lassen können, dass die EU das sogenannte „Subsidiaritätsprinzip“ verfolgt und nur dort etwas gemeinschaftlich machen will, wo es nicht mehr besser auf nationaler, regionaler oder lokaler Ebene geht, was z.B. auch im Leitspruch der EU deutlich wird: „In Vielfalt geeint“, d.h. geeint sein, aber auch Vielfalt zulassen. Dieser erste Teil soll ca. 50 Min (inkl. sich anschließender Toilettenpause) dauern.

In der kurzen Pause bereiten Sie Tische für die Gruppenarbeit vor (ca. 6 Personen an einem Tisch). Geben Sie einen aktuellen Fall (z.B. die Frage: „Wo sollen Vorschriften für die Vermeidung von Plastikmüll geregelt werden?“) mit folgendem Bearbeitungsauftrag an die Gruppen:

Beantwortet folgende Fragen:

- 1.) Soll in diesem Fall/bei diesem Problem die EU Handlungskompetenz bekommen, also etwas entscheiden dürfen?
- 2.) Wenn ja, was kann dennoch auf der unteren Ebene/den unteren Ebenen (Staat, Bundesstaat, Stadt/Gemeinde) – eventuell zusätzlich - entschieden werden?
- 3.) Wie sollte die Gesamtlösung aussehen?

Bearbeitungszeit: Mind. 20 Min. - Anschl. Vorstellung der Ergebnisse: Mind. 5 Min. pro Gruppe.

Hinweis

Diese Methode eignet sich nach ihrer Durchführung als Ausgangspunkt für die weitere Beschäftigung mit Kompetenzen und Verfahren der EU.

Im Europa Zentrum Baden-Württemberg wird diese Methode genutzt als Vorbereitung zur Durchführung des Brettspiels „Legislativity – Das Spiel zur EU-Gesetzgebung“ (www.legislativity.de), mit dem das Wissen zur Entstehung von EU-Gesetzen vertieft werden kann.

Autor/Quelle: Florian H. Setzen, Direktor des Europa Zentrums Baden-Württemberg.

**Europa Zentrum Baden-Württemberg –
Institut und Akademie für Europafragen
Kronprinzstr. 13
70173 Stuttgart
Tel. 0711-2349367
info@europa-zentrum.de
www.europa-zentrum.de**



Methodenbeschreibung

Flipper = EU-Gesetzgebung

Einführung in das Ordentliche Gesetzgebungsverfahren der EU mit Hilfe eines
Tafelbilds
„Flipper = EU-Gesetzgebungsverfahren“

Ziel: Knapp und kurzweilig einführen in den Ablauf des Ordentlichen Gesetzgebungsverfahrens der EU. Aufzeigen der wichtigsten Akteure und deren Interessen dabei sowie Erläuterung der Machtbalance zwischen den Akteuren in diesem Prozess.

Gruppe: Jugendliche und Erwachsene.

Material: Tafel, Flip-chart, Whiteboard oder ähnliches.

Dauer: Ca. 30 Minuten.

Beschreibung

Grundidee

Den vermeintlich sehr komplexen Prozess des EU-Gesetzgebungsverfahrens im Vergleich zu einem allen bekannten ziemlich simplen Spiel (Flipper-Automat) erläutern.

Vorbereitung

Keine.

Ablauf

Die Teilnehmenden werden gefragt, ob sie das Flipper-Spiel bzw. einen Flipper-Automaten kennen. Erfahrungsgemäß kennen ihn mindestens $\frac{3}{4}$ der Gruppe (noch). Das trifft auch auf Gruppen mit Kindern und Jugendlichen zu. Bitten Sie eine/n aus der Gruppe, die/der sich enthusiastisch gemeldet hat, das Spiel kurz vorzustellen. Eröffnen Sie anschließend Ihre Erklärungen damit, dass „wenn jetzt das Spiel verstanden ist, eigentlich auch schon der EU-Gesetzgebungsprozess verstanden ist“ (das wirkt motivierend auf Teilnehmende, vor allem auf solche, die meinen, so etwas vermeintlich Komplexes wie die EU nie verstehen zu können). Beginnen Sie dann erst mit dem Aufzeichnen des Tafelbilds.

Zeichnen Sie das Flipper-Spiel auf die Tafel und markieren und erläutern Sie die folgenden Spielteile wie folgt:

Kugelreinschnalzer = Europäischen Kommission (denkt und handelt europäisch – bringt Kugel (i.e. Gesetzesvorschlag) ins Spiel, nur sie kann das tun),
Kugel = Gesetzesvorschlag, (wird mit einem §-Symbol markiert),
Hindernisse/Bonuskärtchen/Auffanglöcher = Lobbyisten (denken und handeln nach jeweiligen Einzelinteressen, halten manchmal Kugel auf oder geben ihr andere Richtung bzw Beschleunigung),
Linke Taste = Europäisches Parlament mit Parlamentarier/innen (denken und handeln nach Parteiinteressen, vertreten ihre Wählerschaft – werden unbedingt gebraucht, damit das Gesetz nicht durchfällt, allerdings zusammen mit der rechten Taste),
Rechte Taste = Rat der EU mit nationalen Minister/innen (denken und handeln national - werden unbedingt gebraucht, damit das Gesetz nicht durchfällt, allerdings zusammen mit der linken Taste).

Hinweis

Diese Methode eignet sich als Einstiegsmethode, um anschließend das Gesetzgebungsverfahren noch näher zu behandeln oder um sich noch intensiver mit den EU-Institutionen zu beschäftigen bzw. mit einzelnen thematischen Bereichen, die auf EU-Ebene mit Gesetzen, die durch das Verfahren gingen, geregelt werden. Im Europa Zentrum Baden-Württemberg wird diese Methode oft genutzt, um anschließend mit dem Brettspiel „Legislativity – Das Spiel zur EU-Gesetzgebung“ (www.legislativity.de) das Wissen bei den Teilnehmenden zu vertiefen.

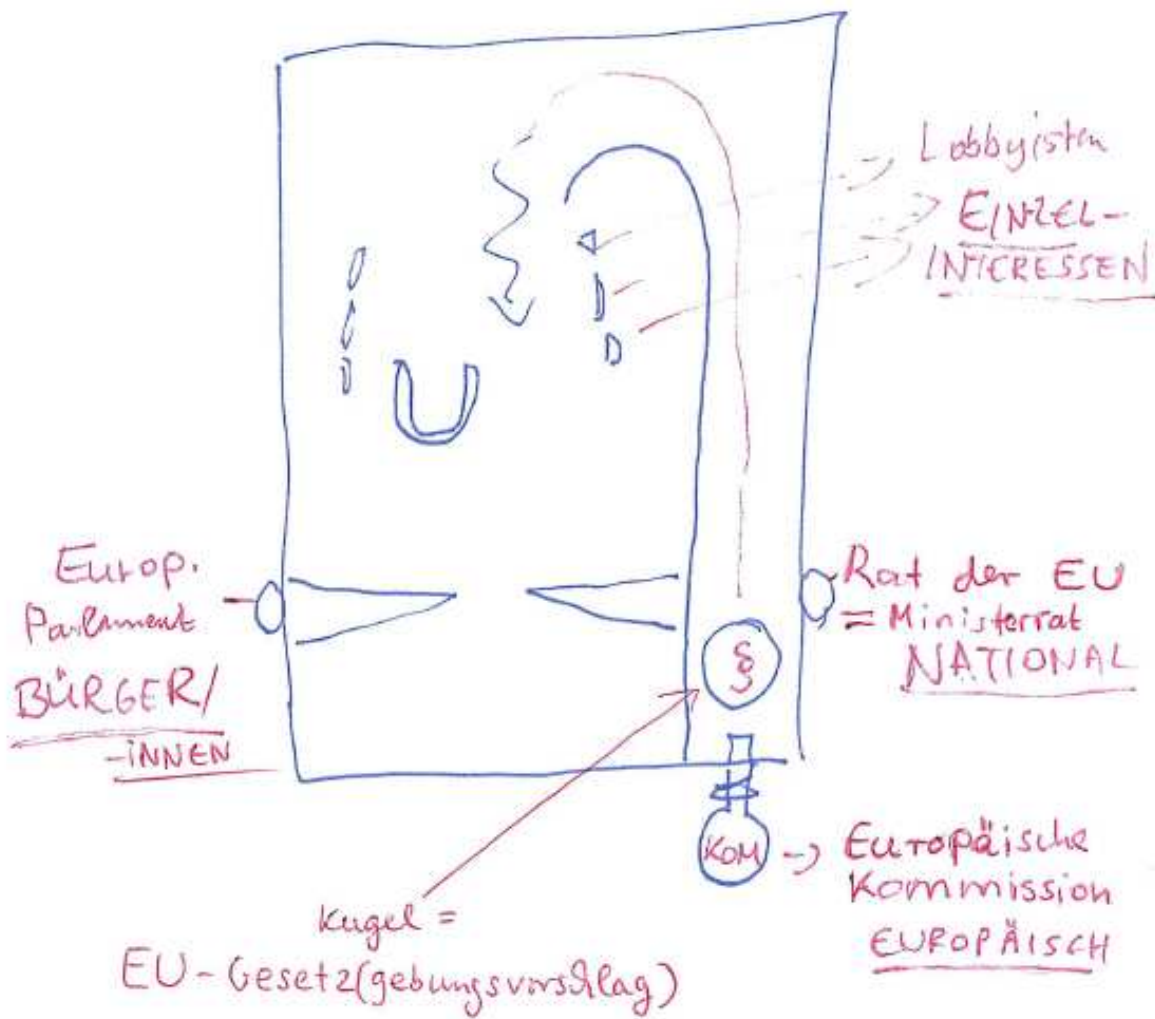
Das Ordentliche Gesetzgebungsverfahren wird geregelt in Art. 294 des Vertrags über die Arbeitsweise der EU.

Autor/Quelle: Florian H. Setzen, Direktor des Europa Zentrums Baden-Württemberg.

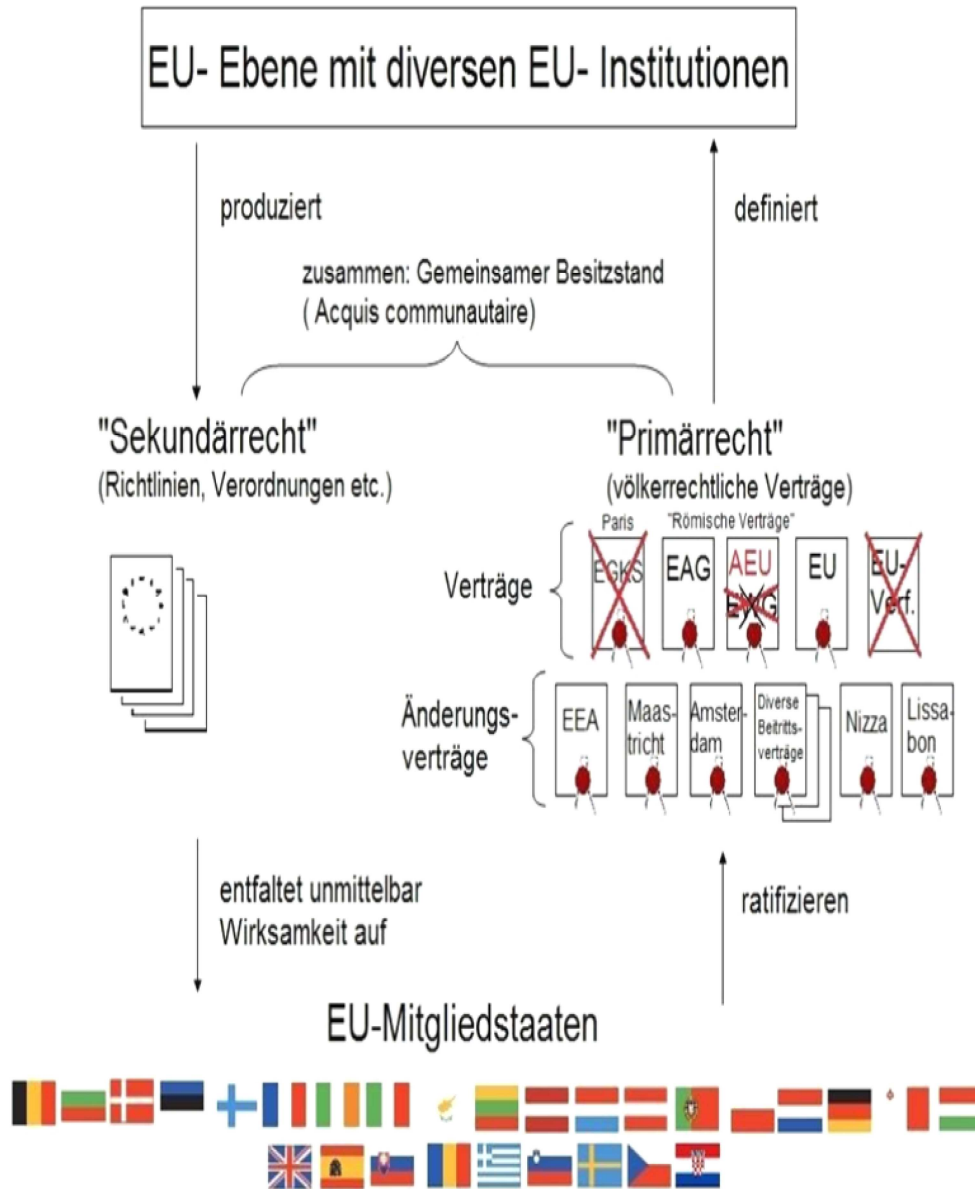
**Europa Zentrum Baden-Württemberg –
Institut und Akademie für Europafragen
Kronprinzstr. 13
70173 Stuttgart
Tel. 0711-2349367
info@europa-zentrum.de
www.europa-zentrum.de**



Flipper



Aufbau der EU (Tafelbild)



Grafik: F. Setzen /
Europa Zentrum
Baden-Württemberg

