LEGISLATIVITY

Das Spiel zur EU-Gesetzgebung

SPIELANLEITUNG

Die Stadt **Brüssel** in Belgien ist der Ort, an dem die wichtigsten Entscheidungen der Europäischen Union (EU) getroffen werden. Hier werden **Gesetze** gemacht, **die für alle Mitgliedstaaten der EU verbindlich gelten**. Brüssel ist daher nicht nur für Pommes frites, Comics oder das Atomium bekannt, sondern ist gewissermaßen das **Machtzentrum Europas**.

Am Anfang eines Gesetzes steht eine Idee. Diese muss in der **Europäischen Kommission** von den Kommissaren und Kommissarinnen aufgegriffen werden, um zu einem offiziellen Gesetzesvorschlag zu werden. Danach braucht der Vorschlag Mehrheiten der Parlamentarier/-innen im **Europäischen Parlament,** die außer in Brüssel auch in Straßburg arbeiten, und der EU-Minister/-innen im **Rat der EU**. Erst dann kann das Gesetz in Kraft treten.

Auf dem langen Weg zur Gesetzesreife lauern aber **Unwägbarkeiten** aller Art für das Gesetz: Lobbyisten und Lobbyistinnen nehmen **Einfluss**, Mehrheiten können sich ändern, **Zufälle** und **plötzliche Ereignisse** entfalten ihre Auswirkungen…

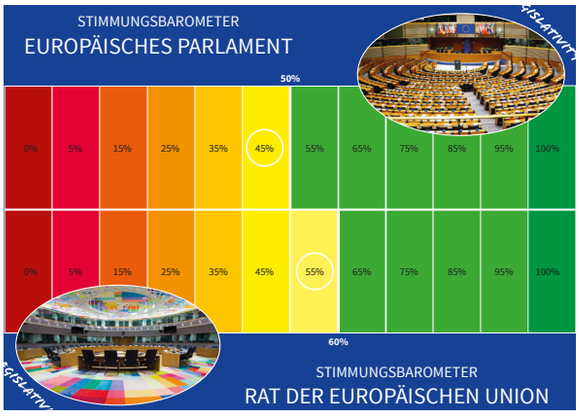
ZIEL

Jeder Spielstein (pro Mitspieler/-in immer einer) verkörpert eine Gesetzesidee für die Europäische Union, die **so schnell wie möglich fertiges EU-Gesetz werden** soll. Dafür muss die Europäische Kommission sie zunächst zum Gesetzesvorschlag erklären. Anschließend ist es erforderlich, dass der Vorschlag vom Europäischen Parlament und dem Rat der EU mit den notwendigen Mehrheiten angenommen wird.

© Europa Zentrum Baden-Württemberg 2017

SPIELMATERIAL

- 1 Spielbrett
- 8 Stimmungsbarometer-Karten
- 16 Stimmungsanzeiger
- 8 Figurenständer
- 24 Spielfiguren
- 1 „normaler“ Würfel
- 1 Stimmungswürfel
- 32 Ereigniskarten
- 32 Mitmischkarten



SPIELVORBEREITUNG

Der Reihe nach wird je eine Spielfigur ausgewählt, die jeweils eine EU-Gesetzesidee verkörpert. Jede/-r stellt den anderen die eigene Figur mit Bezeichnung und erklärendem Text vor und stellt sie auf das START-Feld.

Jede/-r Spieler/-in legt eine Stimmungsbarometer-Karte vor sich auf den Tisch. Der erste Stimmungsanzeiger wird auf das Feld „45%“ beim Europäischen Parlament gelegt. Der zweite wird auf das Feld „55%“ beim Rat platziert.

Dies ist die **Ausgangssituation auf dem Stimmungsbarometer.** Sie muss immer dann eingestellt werden, wenn ein/-e Spieler/-in mit einer neuen Spielfigur von START aus losläuft.

Die Ereigniskarten und Mitmischkarten werden gesondert voneinander gemischt und auf getrennten Stapeln neben dem Spielbrett platziert.

Der/die Spieler/-in, dessen/deren Hausnummer von der eigenen Wohnadresse am nächsten an der aktuellen Zahl der EU-Mitgliedstaaten liegt, darf beginnen. Bei Gleichzahl mit anderen Mitspieler/-innen entscheidet der Würfel.

© Europa Zentrum Baden-Württemberg 2017

SPIELZÜGE

Die Spieler/-innen sind im **Uhrzeigersinn** der Reihe nach am Zug.

Bei einem Spielzug wird zunächst mit dem normalen Würfel gewürfelt und die eigene Spielfigur entsprechend vorgerückt. Erreicht man ein **Sonderfeld,** muss die entsprechende Aktion ausgeführt werden.

Erreicht eine Spielfigur ein **Feld, das bereits belegt ist,** wird die dort befindliche Spielfigur auf das nächste freie Feld zurück gestellt (ohne dass der dadurch zurückgesetzte andere Spielstein dort eine Aktion erfüllen muss oder darf). Als freie Felder zählen auch die mit „STOP“ markierten Felder, da auf ihnen mehrere Spielsteine stehen dürfen.

Wird eine **„Sechs“** gewürfelt, kann man sich für eine der folgenden Möglichkeiten entscheiden:

- Sechs Felder vorrücken, ohne dort eine Aktion auszuführen und gegebenenfalls eine andere Spielfigur zu verdrängen, und noch einmal würfeln, oder
- einfach sechs Felder vorrücken, ohne noch einmal zu würfeln.

Die Würfelpunkte zum **Rückwärtsgehen** zu benutzen, ist nicht erlaubt.

Restliche Würfelpunkte verfallen, wenn ein **„STOP“-Feld** erreicht wird. Das gilt auch, wenn eine „Sechs“ gewürfelt wurde (nochmal würfeln ist dann nicht möglich).

Jedes Mal, **wenn eine Spielfigur passiv bewegt wird** (durch Ereigniskarte, Verdrängung durch eine andere Spielfigur etc.), wird für diese Spielfigur keine Aktion ausgeführt, auch wenn sie auf einem Aktionsfeld gelandet sein sollte. Einzige Ausnahme: Wird eine Spielfigur passiv auf ein STOP-Feld verrutscht, auf dem die Figur noch nicht war, dann erfolgt sofort der Blick auf das Stimmungsbarometer.

Sieger/-in des Spiels ist, wer

* (Variante 1): zuerst 3 verabschiedete Gesetze hat,

** (Variante 2): nach einer vorher vereinbarten Zeit (z. B. 45 Minuten), die meisten fertigen Gesetze aufweist. Falls mehrere Spieler/-innen gleich viele Gesetze durchgebracht haben, entscheidet, wer auf dem Spielplan am weitesten vorgerückt ist.

© Europa Zentrum Baden-Württemberg 2017

DIE EINZELNEN FELDER

Normale Felder (weiß oder blau): Auf diesen passiert **nichts**.

EU-Bürgerinitiative: Eine Bürgerinitiative unterstützt Deine EU-Gesetzesidee und schafft es, über 1 Mio. EU-Bürger/-innen hinter sie zu bekommen. Das beschleunigt die Zeit, innerhalb derer sich die Kommission mit Deiner Idee befassen muss. **Rücke 5 Felder vor!**

Subsidiaritätsprüfung: Die Kommission muss prüfen, ob etwas nicht besser auf nationaler, regionaler oder örtlicher Ebene geregelt werden kann als auf europäischer Ebene. Bei der jüngsten Prüfung stellt sie fest, dass bei einer Gesetzesidee die Regelungen besser auf Ebene der Mitgliedstaaten beschlossen werden können. Daher wird sich die Kommission nicht weiter damit befassen. **Du darfst** deswegen **eine Spielfigur aus dem Spiel nehmen, die noch nicht zu einem offiziellen Gesetzesvorschlag geworden ist.** Der/die Spieler/-in dieser Figur muss dann mit einer neuen Gesetzesidee von START beginnen. Befindet sich keine andere Spielfigur zwischen START und dem letzten Feld in der Kommission, trifft Dich die Subsidiaritätsprüfung selbst!

Grünbuch: Sogenannte „Grünbücher“ und „Weißbücher“ gehören zu den Mitteln der Kommission, sich ein möglichst breites Bild von Meinungen in der EU zu einem speziellen Thema zu verschaffen, bevor sie einen Gesetzestext entwirft. In ihnen beschreibt sie ein Thema aus ihrer Sicht. Sie veröffentlicht die Bücher und sammelt dann die unterschiedlichen Reaktionen aus der Gesellschaft darauf. So kann sie alle relevanten Standpunkte kennen lernen und mit ihnen einen ausgewogenen Gesetzestext für den offiziellen Vorschlag erarbeiten. Mit dem jüngsten Grünbuch zum Thema Deiner Gesetzesidee ist das wieder einmal gelungen, bravo! **Rücke 1 Feld vor!**

© Europa Zentrum Baden-Württemberg 2017

Trilogverfahren: Das sogenannte „Trilogverfahren“ besteht aus informellen Absprachen zwischen Kommission, Rat und Europäischem Parlament über ein Gesetzesvorhaben, noch bevor das offizielle Verfahren beginnt. Dadurch sollen Zeit und Ressourcen gespart werden, allerdings auf Kosten der Transparenz. Für Deine Gesetzesidee haben erste informelle Gespräche zwischen den drei Einrichtungen ergeben, dass Deine Idee grundsätzlich keine Chancen hat, ein EU-Gesetz zu werden. Daher verfolgt die Kommission das Vorhaben nicht weiter. **Deine Spielfigur wird aus dem Spiel genommen. Du musst mit einer neuen starten.**

Lobbyismus: Das Vertreten von Interessen und Meinungen von Gruppen, die im Gesetzgebungsverfahren keine formale Funktion haben (Firmen, Verbände, Vereine usw.), nennt man auch „Lobbyismus“. Die Entscheidungsträger/-innen im offiziellen Verfahren sind angewiesen auf diese Interessenvertreter/-innen. Daher ist Lobbyismus dem Grunde nach wichtig, auch wenn immer wieder mal einige Lobbyisten mit unlauteren Mitteln Einfluss nehmen wollen. Die Kommission organisiert den Lobbyismus hin und wieder in einem sogenannten „Konsultationsverfahren“ (Konsultation = Beratung), in dem sie alle, die eine Meinung haben, bittet, diese ihr bei Veranstaltungen oder online mitzuteilen. Lobbyismus setzt früh ein. Bei Deiner Idee sogar sehr früh, und zwar positiv für den weiteren Verlauf. **Rücke ein Feld vor!**

Sprachenvielfalt: Die EU will, dass ihre Gesetze – und auch die Entwürfe dazu – von all ihren Bürgerinnen und Bürgern in ihren Muttersprachen verstanden werden. Daher leistet sie sich eine große Anzahl von Amtssprachen. Deswegen sind viele Übersetzer/-innen für die EU tätig. Jüngst sind aber einige von ihnen auf Grund der für sie schlechter werdenden Arbeitsbedingungen in einen Streik getreten. Deine Gesetzesidee kann daher von der Kommission noch nicht in allen offiziellen EU-Amtssprachen vorgelegt werden. **Setze eine Runde aus!**

© Europa Zentrum Baden-Württemberg 2017

Mitmisch-Feld: Mitmisch-Karte ziehen, laut vorlesen und Aktion umsetzen.

Ereignisfeld: Ereigniskarte ziehen, laut vorlesen und Aktion umsetzen.

Einflussfeld: Hier kannst Du Deinen eigenen oder aber einen anderen Gesetzesvorschlag bezüglich Unterstützung im Europäischen Parlament oder im Rat der EU beeinflussen: **Würfle mit dem Stimmungswürfel**. **Davor musst du aber ankündigen, welcher Spielfigur und welcher EU-Institution** (Europäisches Parlament oder Rat der EU) **der Wurf gilt.**

Parlamentarium: Du bist im „Parlamentarium“, dem Museum zum Europäischen Parlament, gelandet. Da Du Dich für die Abgeordneten, deren Spezialgebiete, deren Lebensläufe und für die Geschichte und Befugnisse des Parlaments interessierst, erhältst Du neue Informationen, die Du bei der Überzeugungsarbeit für Deinen Gesetzgebungsvorschlag einsetzen kannst. **Die Zustimmung im Europäischen Parlament für Deinen Entwurf wird somit um 10% gesteigert!** Allerdings hat die Recherche auch Zeit gekostet: **1 Mal aussetzen!**

Europäisches Parlament – 1. Lesung: Anhalten. – Hier beraten die vom EU-Volk direkt gewählten Abgeordneten zum ersten Mal über Deinen Vorschlag. Wenn Deine Stimmungsbarometer-Karte bei Ankunft im Europäischen Parlament **mehr als 50% anzeigt, darfst Du in der nächsten Runde auf direktem Weg in Richtung Rat weitergehen**. Bei weniger als 50% muss das Europäische Parlament im zuständigen Parlamentsausschuss über Abänderungen beraten: Gehe in der nächsten Runde den **Umweg wie angezeigt**.

Neuwahl: Das Europäische Parlament wurde in allen Mitgliedstaaten neu gewählt, die Zusammensetzung hat sich verändert. Dadurch erhält Dein Geset-

© Europa Zentrum Baden-Württemberg 2017

zesvorschlag positiven Rückenwind: **Rücke bis zum letzten weißen Feld des Umwegs im Europäischen Parlament vor!**

Noch mehr Änderungsanträge: Der für Dein Thema zuständige Ausschuss im Parlament kann zwischen den einzelnen politischen Parteien keine einheitliche Richtung bei den geplanten Abänderungen vereinbaren, obwohl die sogenannte „Berichterstatterin", deren Aufgabe es ist, für das Parlament einen Kompromiss zu finden, all ihre Kraft und Ausdauer in dieses Vorhaben investiert. Daher stellen viele politische Fraktionen eigene Änderungsanträge, die die Anzahl der Anträge insgesamt erhöht. Die Diskussion und Abstimmungen darüber benötigen mehr Zeit. **Gehe fünf Felder zurück!**

Pommes: Du bist auf dem Place Jourdan gelandet, auf dem eine der berühmten belgischen Frittenbuden steht. Du kannst nicht widerstehen, futterst Dich voll, bist zufrieden, aber müde. **2 Mal aussetzen!**

Rat der EU – 1. Lesung: Anhalten. – Hier beraten zum ersten Mal die nationalen Fach-Minister und -Ministerinnen im Rat über Deinen Vorschlag. Wenn Deine Stimmungsbarometer-Karte bei Ankunft im Rat eine qualifizierte Mehrheit von **mehr als 60%** anzeigt, wird Dein Vorschlag angenommen und daraus **ein Gesetz**. Dann hast Du den Spielstein gewonnen und darfst mit dem nächsten von START aus beginnen. Bei **weniger als 60%** muss der Rat über Abänderungen beraten: Gehe in der nächsten Runde den **Umweg wie angezeigt**.

Nationale Wahlen: In mehreren EU-Staaten fanden Wahlen der nationalen Parlamente statt. Dadurch haben sich in einigen Ländern die Regierungen (inklusive Minister/-innen) geändert. Die Stimmenverhältnisse im Rat wurden verschoben. Positiv zu Gunsten Deines Gesetzesentwurfs! **Rücke vor bis zum letzten weißen Feld im Rat.**

© Europa Zentrum Baden-Württemberg 2017

Bürgerprotest: Eine große Bürgerinitiative sammelt viele Stimmen gegen Deinen Gesetzesvorschlag und macht massiv Antistimmung in den sozialen Netzwerken im Internet. Der Rat wird vorsichtig und nimmt sich vor, seine Abänderungen noch einmal durchzuarbeiten: **Gehe zum ersten Feld des Umwegs im Rat zurück!**

Europäisches Parlament – 2. Lesung: Anhalten. – Hier wird zum zweiten Mal im Europäischen Parlament über Deinen Vorschlag mit den Abänderungen aus dem Rat beraten. Wenn Deine Stimmungsbarometer-Karte bei Ankunft im Europäischen Parlament **mehr als 50%** anzeigt, ist Dein Vorschlag fertiges **Gesetz.** Dann hast Du den Spielstein gewonnen und darfst mit dem nächsten von START aus beginnen. Bei **30 bis 50%** muss das Europäische Parlament erneut über Abänderungen beraten: Gehe in der nächsten Runde den **Umweg wie angezeigt**. Bei **weniger als 30%** ist das Gesetz endgültig **gescheitert**. Beginne mit einem neuen Spielstein von START.

Rat der EU – 2. Lesung: Anhalten. – Hier wird zum zweiten Mal im Rat über Deinen Vorschlag mit den Abänderungen aus dem Europäischen Parlament beraten. Wenn Deine Stimmungsbarometer-Karte bei Ankunft im Rat **mehr als 60%** anzeigt, ist Dein Vorschlag fertiges **Gesetz**. Dann hast Du den Spielstein gewonnen und darfst mit dem nächsten von START aus beginnen. Bei **40 bis 60%** musst Du den **Weg in Richtung Vermittlungsausschuss nehmen.** Bei **unter 40%** ist Dein Vorschlag endgültig **gescheitert**. Beginne mit einem neuen Spielstein von START.

Vermittlungsausschuss: Anhalten. – Der Vermittlungsausschuss ist sozusagen die Schlichtungsstelle zwischen Rat und Europäischem Parlament. Hier werden noch einmal Abänderungen diskutiert und ein Kompromiss gesucht. Wenn

© Europa Zentrum Baden-Württemberg 2017

Du hier bei Ankunft **mehr als 50% Zustimmung im Europäischen Parlament und mehr als 50% Zustimmung im Rat** hast, ist Dein Vorschlag **Gesetz** und Du hast den Spielstein gewonnen. Nimm einen neuen Spielstein und beginne von START. Falls Du bei einer der beiden EU-Institutionen die **50% verfehlst**, ist Dein Vorschlag **gescheitert**. Beginne mit einer neuen Spielfigur von START.

Doppelbelegung von Feldern: Zeitgleich können mehrere Spielsteine nur auf dem START-Feld und den „STOP“-Feldern stehen.

© Europa Zentrum Baden-Württemberg 2017

DAS STIMMUNGSBAROMETER

Das Stimmungsbarometer zeigt immer die aktuellen Zustimmungswerte zu Deiner Idee beziehungsweise Deinem Entwurf an. Auf der oberen Hälfte sieht man die Zustimmung der Abgeordneten im Europäischen Parlament. Auf der unteren Hälfte die der nationalen Ministerinnen und Minister der EU-Staaten, die sich im Rat der EU treffen.

Immer **wenn man mit einer neuen Spielfigur** von „START“ **startet**, muss die Ausgangsposition eingestellt werden: 45% im Europäischen Parlament und 55% im Rat der EU.

Immer **wenn man** im Rat (1. Lesung) oder im Europäischen Parlament (1. + 2. Lesung) den Umweg wegen der **Abänderungen erfolgreich durchlaufen hat und die EU-Institution wieder verlässt,** wird beim Verlassen des Parlaments 55% Zustimmung beim EP auf dem eigenen Stimmungsbarometer eingestellt beziehungsweise 65% beim Rat (Verlassen des Rats).

SPIELVARIANTE „POLITISCHE GRUPPEN“ - FÜR FORTGESCHRITTENE UND PROFIS

Falls man die Spielregeln noch ein wenig aufpeppen und ein bisschen mehr Rivalität ins Spiel bringen möchte, kann folgende Variante gewählt werden:

Vor Beginn des Spiels werden alle Mitspieler/-innen in politische Gruppen eingeteilt: Immer mindestens zwei können sich zusammentun und entscheiden, welche gemeinsame politische Richtung sie vertreten wollen: Zum Beispiel „liberal“, „sozialdemokratisch“, „konservativ“, „grün“ etc. Das hat zur Folge, dass am Spielende die Summe aller durchgebrachten Spielfiguren der gesamten Gruppe zählt. Die Gruppen spielen also gegeneinander. Das bedeutet, dass man sich innerhalb der Gruppe hilft und versucht, Mitgliedern aus anderen Gruppen die Verabschiedung ihrer Gesetzesvorhaben zu erschweren. Auch ungleiche Startvoraussetzungen können so geschaffen werden: Bei sechs Personen könnten zum Beispiel eine Gruppe mit 3 Personen, eine mit 2 und eine mit nur 1 Mitspieler/-in gegründet werden. Letztere/-r sollte dann aber in jedem Fall ein Legislativity-Profi sein und (politische) Niederlagen ertragen können!

Viel Spaß beim Spielen!

© Europa Zentrum Baden-Württemberg 2017

HINWEIS

Das Spiel bildet **das echte „ordentliche Gesetzgebungsverfahren“ der EU** ab. Nur an einigen Stellen wurde zur Vereinfachung und auf Grund der Spielbarkeit eine Darstellung gewählt, die nicht zu 100% der Realität entspricht.

Wen die Realität genauer interessiert, der kann sich über **www.legislativity.de** informieren. Dort sind ein Vergleich zwischen Spiel und Realität, **pädagogische Hinweise, Links und vieles mehr** zu finden, womit man sich ins Innenleben der EU vertiefen kann. Diese Infos werden auch nach Veröffentlichung des Spiels **immer aktuell** gehalten.

QUELLENNACHWEIS: Fotos (Europa Zentrum Baden-Württemberg), Grafiken (Norbert Ropelt), Kartenausschnitt (© OpenStreetMap contributors).

DANK

LEGISLATIVITY ist das Produkt einer Idee, die im gemeinnützigen Europa Zentrum Baden-Württemberg – Institut und Akademie für Europafragen entstand und im Laufe mehrerer Jahre entwickelt wurde. Vielen Personen ist das Europa Zentrum im Rahmen dieses Prozesses für deren Unterstützung dankbar: Den vielen Praktikantinnen und Praktikanten des Europa Zentrums in den Jahren 2013 bis 2017, die an vielen Prototypen mitgearbeitet und mitentwickelt haben, dem Sparkassenverband Baden-Württemberg, ohne dessen Förderung von Entwicklung und Produktion das Spiel nie zustande gekommen wäre, der Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg, die sich von Anfang an als Partner für Produktion und Vertrieb angeboten hatte, dem Layouter Norbert Ropelt, der mit Geduld und Kreativität alle Vorgaben umsetzen konnte, den Vorsitzenden der gemeinnützigen überparteilichen Europa-Union auf Bundes- und Landesebene (Baden-Württemberg) Rainer Wieland MdEP und Evelyne Gebhardt MdEP, die mit ihren Namen und Kontakten einige Türen für das Spiel öffnen konnten, allen über 500 Teilnehmenden, die 2015 – 2016 im Rahmen des über ERASMUS+-geförderten Projekts des Europa Zentrums Baden-Württemberg „Auf Tuchfühlung mit Brüssel“ Prototypen des Spiels getestet und Verbesserungen vorgeschlagen haben, allen, die auf andere Weise die Prototypen getestet haben, dem Produzenten Ludo Fact, dem man die Erfahrung und den Spaß mit Spielen anmerkte, dem baden-württembergischen Ministerium für Kultus, Jugend und Sport und der Landeshauptstadt Stuttgart, die uns dauerhaft fördern, dem Ministerium der Justiz und für Europa Baden-Württemberg für die finanzielle Unterstützung sowie all denen, die jetzt das Spiel in Händen halten, es spielen und dabei vielleicht erkennen, dass die Art und Weise, wie Gesetze für Europa entstehen, doch nicht ganz so schwer zu verstehen ist, und dass man auch als Bürger/-in der EU in vielerlei Hinsicht diese Regeln mitbestimmen kann.

HERAUSGEBER: Europa Zentrum Baden-Württemberg
Institut und Akademie für Europafragen
Kronprinzstr. 13 – 70173 Stuttgart

GESTALTERISCHE UMSETZUNG: Norbert Ropelt

HERSTELLUNG: Ludo Fact GmbH
Hauptstraße 105
89343 Jettingen-Scheppach

VERANTWORTLICHE ENTWICKLUNG/REDAKTION: Europa Zentrum Baden-Württemberg – Ina Rubbert, Nils Bunjes, Florian Setzen

IDEE & KONZEPT: Europa Zentrum Baden-Württemberg – Florian Setzen

© Europa Zentrum Baden-Württemberg 2017

LEGISLATIVITY
Das Spiel zur EU-Gesetzgebung