

JUMPER

Junge Menschen erreichbar
machen mit politischer Bildung

Handreichung zum Planspiel „Ein EU-Gesetz gegen Plastikmüll“



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union



Inhaltsverzeichnis

1. Einführung.....	2
2. Vorbereitung des Planspiels	3
2.1 Zeit- und Raumplanung	3
2.2 Materialien und Technik.....	4
3. Durchführung des Planspiels	6
3.1 Begrüßung, Einführung in die EU und in das Thema des Planspiels	6
3.2 Rollenverteilung und Einfinden in die Rollen	7
3.3 Verhandlungsphase	9
3.4 Auswertung.....	11
4. Hintergrundinformationen	12
5. Detailplan zur Durchführung	15

1. Einführung

Das JUMPER-Planspiel wurde im Rahmen des Jean-Monnet-Projekts „Junge Menschen erreichbar machen mit politischer Europabildung“ (JUMPER)¹ entwickelt und als Teil eines zweitägigen Workshops (Handreichung zum Workshop und Materialien siehe <http://jumper.uni-goettingen.de>) erprobt, begleitend evaluiert und weiterentwickelt, sodass nun optimierte Materialien zur Anwendung vorliegen. Nach der Europawahl 2024 wurden die Materialien erneut angepasst, um die Veränderungen im Europäischen Parlament abzubilden. Bei der Entwicklung des Workshops und des Planspiels wurde den speziellen Bedürfnissen junger, von politischer Bildung wenig erreichter Menschen Rechnung getragen: Die Zugänge und Materialien sind kurzweilig, interaktiv, wenig textlastig, lebenswelt- und alltagsnah sowie niedrigschwellig, d.h. es wird kein Vorwissen zum Thema Europa/Europäische Union oder Plastikmüll vorausgesetzt.

Das Planspiel zielt darauf ab, den Teilnehmenden (TN) ein Grundverständnis der Europäischen Union (EU) sowie generell von Politik und politischen Verhandlungen zu vermitteln sowie ihr politisches Interesse und ihre Selbstwirksamkeitserwartungen zu fördern. Des Weiteren sollen ihre Argumentationskompetenz und politische Kommunikationsfähigkeit gestärkt werden. Sie werden während des Spiels mit unterschiedlichen Meinungen konfrontiert und lernen, die jeweiligen Argumente für diese Positionen zu verstehen. Schließlich müssen sie selbstständig begründen, verhandeln, Kompromisse ausloten und Lösungsstrategien für politische Konflikte entwickeln. Dabei spielt die Überzeugungskraft der vorgebrachten Argumente eine zentrale Rolle. Auch das freie Sprechen sowie soziale Kompetenzen wie die Bereitschaft und Fähigkeit, anderen TN zuzuhören, oder Teamfähigkeit werden dabei gefördert.

¹ Das JUMPER-Projekt wurde am Lehrstuhl für Politikwissenschaft/Didaktik der Politik an der Universität Göttingen (Projektleitung: Prof. Dr. Monika Oberle, Wissenschaftliche Mitarbeiterin: Märthe-Maria Stamer) durchgeführt und von der Europäischen Kommission ko-finanziert.

Die TN übernehmen die Rolle von Mitgliedern des Europäischen Parlaments aus ausgewählten EU-Mitgliedsländern. Die TN lernen, dass die europäischen Staaten sowie Abgeordnete aus diesen Ländern gemeinsame „Gesetze“ (eigentlich EU-Verordnungen und Richtlinien, hier der Zielgruppe entsprechend sprachlich vereinfacht) beschließen und dabei Kompromisse eingehen müssen. Der Verhandlungsprozess ist oft schwierig und konfliktreich, weil unterschiedliche Länder und Fraktionen unterschiedliche Interessen haben.

Der zu verhandelnde Gesetzesvorschlag stammt von der Europäischen Kommission und wird zu Beginn des Spiels von der Spielleitung vorgestellt. Die TN erfahren durch das Planspiel zum einen, dass es unterschiedliche Möglichkeiten der Entscheidungsfindung gibt. In den Verhandlungen können sie auf die verschiedenen Modi zurückgreifen. Zum anderen erleben sie, welche Bedeutung gute Argumente haben und wie schwierig es dennoch sein kann, zu einem gemeinsamen Beschluss zu gelangen. Durch die Übernahme der Rollen von Mitgliedern des Europäischen Parlaments wird zugleich die Fähigkeit des Perspektivwechsels geschult.

Das Planspiel wurde gemeinsam mit der Berliner Agentur planpolitik (www.planpolitik.de) entwickelt und steht wie die übrigen Elemente des Workshops inkl. pädagogischer Handreichungen zum kostenlosen Download auf der Projekthomepage (www.jumper.uni-goettingen.de) zur Verfügung.

Anzahl der Teilnehmenden

Im Spiel können bis zu 30 Rollen vergeben werden. Sind alle Rollen besetzt, sind im Spiel Abgeordnete aus fünf Fraktionen vertreten, die in zwei Ausschüssen verhandeln. Ist die Gruppe kleiner als 10 TN, empfehlen wir, die größeren Fraktionen mit weniger TN zu besetzen (siehe untenstehende Hinweise zur Rollenverteilung). Bei Gruppen von weniger als zehn TN bietet es sich an, nur einen Ausschuss zu simulieren. Die von uns empfohlene Mindestgröße liegt bei 10 TN. Mehr Informationen dazu finden Sie im Abschnitt 3.2 Rollenverteilung und Efinden in die Rollen.

Hinweis zum Ablauf des Planspiels

Das Planspiel dauert ca. 210 Minuten (zzgl. Pausen) und besteht aus einer interaktiven Einführung, der Simulation von Verhandlungen im Europäischen Parlament sowie der Auswertung. Es besteht grundsätzlich die Möglichkeit, diese drei Teile auf verschiedene Tage zu verteilen. Wichtig ist jedoch, dass die jeweiligen Teile an einem Tag abgeschlossen werden. Dies gilt besonders für die Simulation, während der die Teilnehmenden nicht durch Unterbrechungen aus ihren Rollen herausgerissen werden sollten. Steht genügend Zeit zur Verfügung, empfiehlt sich die Durchführung aller Teile an einem Tag.

2. Vorbereitung des Planspiels

Grundvoraussetzung für ein erfolgreiches Planspiel ist die Reflexion des angestrebten Kompetenzzuwachses, welcher möglichst passgenau auf die Zielgruppe abzustimmen ist. Gerade bei jungen Menschen, die die Europäische Union eher als alltags- und lebensweltfern wahrnehmen, ist es wichtig, an die eigenen Erfahrungen und Kompetenzen anzuknüpfen, um sie entsprechend ihrer Fähigkeiten und ihres bestehenden Vorwissens zu fördern.

Es ist sehr hilfreich, mit den TN im Vorfeld eine Einführung in die Europäische Union durchzuführen (für eine Kurzversion: siehe PowerPoint-Folien zum Planspiel; etwas ausführlicher: Material zum JUMPER-Workshop Tag 1). Dabei lernen sie, dass die EU ein Staatenverbund ist, in dem die Mitgliedstaaten in vielen Bereichen zusammenarbeiten, jedoch auch eigene Interessen verfolgen. Unterschiedliche Wirtschaftsstärke, politische Einstellungen, Sprachen sowie geographische Bedingungen führen zu verschiedenen Bedürfnissen und Interessen der Länder. Die Mitglieder des Europäischen Parlaments gehören verschiedenen Fraktionen an, sodass Abgeordnete aus einem Land im Europäischen Parlament verschiedene politische Meinungen vertreten. Trotzdem müssen sie sich auf Kompromisse einlassen, damit die Zusammenarbeit in der EU funktionieren kann.

2.1 Zeit- und Raumplanung

Das Planspiel ist so konzipiert, dass es als eine Einheit in 210 Minuten (zzgl. Pausen) durchgeführt werden kann. Es ist zu empfehlen, den einzelnen Teilen des Planspiels (z. B. Einführung in das Thema, Verhandlung und Auswertung) mehr Zeit einzuräumen, sofern dies nötig erscheint und es der Zeitrahmen zulässt. Da das Planspiel von den TN ein hohes Maß an Aufmerksamkeit und Konzentration erfordert, sollte genügend Zeit für Pausen eingeplant werden.

Alternativ können Teile der Vor- und Nachbereitung des Spiels – Einführungen in die EU und in das Thema Plastikmüll, sowie eine vertiefende Auswertung (Kap. 4) – auch an anderen Tagen stattfinden.

Die Erläuterungen zum Spielablauf mit Rollenverteilung, die eigentlichen Verhandlungen sowie eine kurze intuitive Auswertung sollten hingegen nicht voneinander getrennt werden. Eine vertiefende Auswertung kann auch mit einigem zeitlichen Abstand vorgenommen werden, sodass die TN die Möglichkeit haben, die Erfahrungen aus dem Planspiel zu verarbeiten. Dies bietet sich jedoch nur bei ausreichender Aufmerksamkeitsspanne der TN an, da wichtige Erfahrungen aus dem Planspiel andernfalls bis zur Auswertung in Vergessenheit geraten können.

Für die Durchführung des Planspiels in voller Gruppenstärke, d. h. mit zwei parallel verhandelnden Ausschüssen, werden zwei Räume benötigt. Der erste Raum, im Folgenden Nebenraum (NR) genannt, wird nur für die Verhandlungen in einem der beiden Ausschüsse genutzt. Hier sollte ein Rechteck aus Tischen (TR) aufgebaut werden, an dem die TN später verhandeln. Der NR bleibt den ganzen Workshop über unverändert. Der andere Raum, im Folgenden Hauptraum (HR) genannt, sollte zunächst so vorbereitet werden, dass alle TN im Stuhlkreis (SK) Platz finden. In einer weiteren Phase werden hier zudem Gruppentische (GT) für die Länder- und Fraktionssitzungen benötigt. Es wird empfohlen, die TN je nach Phase an ihren Gruppentischen oder im Stuhlkreis arbeiten zu lassen. Die Arbeit in Gruppen ist für die Vorbereitung geeignet, während der Stuhlkreis eine direktere Kommunikation ermöglicht, was die Verhandlungen befördert.

Zeit- und Raumplanung für die Durchführung des Planspiels:

Begrüßung und Einführung	45 min	HR	NR
Begrüßung und Warten auf Nachzügler*innen	15 min	SK	--
Einführung: Was ist ein Planspiel	10 min	SK	
Einführung: Storytelling	10 min	SK	--
Einführung: Quiz	10 min	SK	--
Planspiel	135 min		
Wahlparty (Rollenverteilung)	10 min	SK	--
Lesen der Rolleninformationen	10 min	GT	--
Treffen in Ländergruppen	10 min	GT	--
Fraktionssitzung	15 min	GT	--
Positions-Check	05 min	SK	--
Bestimmung der Ausschussvorsitzenden	05 min	SK	--
Letztes Briefing	05 min	SK	--
1. Ausschusssitzung	20 min	TR	TR
Informelle Verhandlungen	10 min	--	--
2. Ausschusssitzung	20 min	TR	TR
Kompromissfindung und Plenumsvorbereitung	10 min	--	--
Plenum	15 min	SK	--
Auswertung	30 min		
Intuitivauswertung & Reflexion	10 min	SK	--
Auswertungspuzzle	20 min	GT	--

2.2 Materialien und Technik

Begrüßung und Einführung

- ❖ Detaillierter Ablaufplan
- ❖ Sets von Quiz-Antwortkarten PS1 (1 Set pro 3 TN)
- ❖ PC mit PowerPoint
- ❖ Projektor oder Smartboard
- ❖ PowerPoint-Präsentation für Storytelling und Quiz

Planspiel

- ❖ Detaillierter Ablaufplan
- ❖ Klebeband
- ❖ Individuelle Tischschilder PS2 (Anzahl der TN, entsprechend Tabelle „Rollenverteilung“)
- ❖ Rolleninformationen und Zusatzprofil Ausschussvorsitz PS3 (Anzahl der TN, entsprechend Tabelle „Rollenverteilung“)
- ❖ Länder- und Fraktionsschilder für die Treffen in den Ländergruppen und den Fraktionen PS4
- ❖ Idealerweise Stifte für alle TN

Planspielauswertung

- ❖ PS 5 Auswertungspuzzle Spielplan (je 1 pro 4-5 TN)
- ❖ PS 6 Auswertungspuzzle Puzzleteile (je 1 Set pro 4-5 TN)

Druckanleitung

- ❖ Die Quiz-Antwortkarten (Druckvorlage PS 1) können schwarz-weiß auf DIN-A4-Papier gedruckt werden (einseitiger Druck, je 1x pro 4-5 TN)
- ❖ Die Individuellen Tischschilder (Druckvorlage PS 2) werden in Farbe auf DIN-A4-Papier gedruckt (einseitiger Druck, Anzahl entsprechend Tabelle „Rollenverteilung“)
- ❖ Die Rollenprofile (Druckvorlage PS 3) werden in Farbe auf DIN-A4-Papier gedruckt und als Broschüre geheftet (beidseitiger Druck, an langer Seite spiegeln, Anzahl entsprechend Tabelle „Rollenverteilung“)*
- ❖ Länder- und Fraktionsschilder (Druckvorlage PS 4) werden in Farbe auf DIN-A4-Papier gedruckt (einseitiger Druck)
- ❖ Der Spielplan des Auswertungspuzzles (Druckvorlage PS 5) wird in Farbe auf DIN-A3-Papier gedruckt (einseitiger Druck, je 1x pro 4-5 TN)
- ❖ Die Auswertungspuzzle-Puzzleteile (Druckvorlage PS 6) werden in Farbe auf DIN-A4-Papier gedruckt und anschließend ausgeschnitten (einseitiger Druck, je 1x pro 4-5 TN)

***Hinweis:** Die Rollenprofile sind für den Druck als Broschüre konzipiert, sie können gefaltet und in der Mitte zusammengeheftet werden. Um dies zu erleichtern, gibt es entsprechende Heftgeräte (Broschüren-Tacker). Das Heften funktioniert aber alternativ auch mit einem gewöhnlichen Tacker.

3. Durchführung des Planspiels

3.1 Begrüßung, Einführung in die EU und in das Thema des Planspiels

In dieser Einheit erfahren die TN zunächst, was ein Planspiel ist und worin ihre Aufgabe besteht. Anschließend folgt ein präsentationsgestütztes Storytelling, welches in das Thema des Planspiels sowie in das institutionelle Gefüge der EU einführt. Anschließend folgt ein kurzes Quiz, um den gemeinsamen Wissensstand sicherzustellen. Nach der Einführung sind die TN bereit, ihre Rollen zu übernehmen und in das Planspiel zu starten.

Wichtig ist, dass die TN verstehen, dass die EU eine Gemeinschaft ist, in der Gesetze und Regeln existieren. Die Mitgliedsländer müssen diskutieren und verhandeln, um diese Gesetze zu erlassen und die Zusammenarbeit der EU zu sichern. Die Teilnehmenden werden in der Verhandlung selbst erfahren, dass sie nur gemeinsam ein Gesetz beschließen können.

Einführung: Was ist ein Planspiel?

Die TN sollten in einem Halbkreis ohne Tische sitzen. So ist gewährleistet, dass alle mitbekommen, was die Workshopleitung (WL) erklärt. Nach einer kurzen Begrüßung wird ihnen zunächst erklärt, dass sie ein Planspiel spielen werden, in dem sie die Rollen von Politiker*innen übernehmen und deren Meinungen vertreten, auch wenn diese nicht der eigenen Meinung entsprechen. Ort der Verhandlungen ist das Europäische Parlament. Hier sollen die TN als Politiker*innen ein Gesetz für die ganze EU diskutieren. Wichtig ist an dieser Stelle die Information, dass das Spiel bestimmten Regeln folgt, welche die TN im weiteren Verlauf kennenlernen werden und die wie bei jedem anderen Spiel eingehalten werden müssen. Nicht zuletzt vermittelt die WL, dass alle die Chance haben, ihr Verhandlungsgeschick zu trainieren und dass das Planspiel viel Spaß machen kann.

Einführung: Storytelling

Die TN sitzen weiter im Halbkreis und wenden sich dabei der Präsentation zu, die auf dem Smartboard oder per Projektor gezeigt wird. Die WL liest die Einführungsgeschichte vor und zeigt dabei in an den gelesenen Text angepasster Geschwindigkeit die Foto-Präsentation. So werden die TN in die Problematik des zunehmenden Plastikmülls in den Ländern der EU eingeführt und lernen verschiedene Perspektiven darauf kennen. Im weiteren Verlauf wird ihnen aufgezeigt, warum die Problematik besser grenzüberschreitend gelöst werden kann und welche Institutionen auf EU-Ebene für das Ausloten solcher Lösungen zuständig sind. Dabei lernen sie in vereinfachter Form das Ordentliche Gesetzgebungsverfahren kennen und wissen anschließend, welche Rolle das Europäische Parlament darin spielt. Zudem werden sie mit der Arbeit innerhalb des Parlaments vertraut gemacht, sodass sie zu Beginn des Planspiels die wichtigsten Begriffe bereits kennen.

Einführung: Quiz

Nach dem Storytelling bilden die TN mit ihren Nachbar*innen im Stuhlkreis kleine Gruppen, indem sie zusammenrücken. Jede dieser kleinen Gruppen bekommt vier vorbereitete Antwortkarten, auf denen die Buchstaben A, B, C und D aufgedruckt sind. Mithilfe der Präsentation werden nun Quizfragen gestellt, die sich auf das Storytelling beziehen und mit dem erworbenen Wissen beantwortet werden können. Die WL liest je eine Frage und die vier Antwortmöglichkeiten vor. Diese sind ebenfalls mit Buchstaben versehen. Nach jeder Frage haben die TN kurz Zeit, in ihren Kleingruppen zu überlegen, was die richtige Antwort ist. Auf ein Signal halten nun alle Gruppen ihre Antwortkarte mit dem Buchstaben hoch, die der von ihnen gewählten Antwort entspricht. Dies wird mit allen Fragen wiederholt. Am Ende kann eine Siegergruppe gekürt werden.

3.2 Rollenverteilung und Einfinden in die Rollen

Nachdem die TN im Zuge der Einführung mit dem Thema des Planspiels und der Funktionsweise des Europäischen Parlaments vertraut gemacht wurden, folgt der Einstieg in das eigentliche Planspiel. Zunächst werden hier die Rollen verteilt und die Rolleninformationen gelesen. Um den TN zu erleichtern, ihre Rolle anzunehmen und gleichzeitig die Interessen der anderen im Planspiel vertretenen Rollen kennenzulernen, folgen Treffen in Ländergruppen, Fraktionen sowie ein Positionscheck. So wird gewährleistet, dass zu Beginn der Verhandlungen in den Ausschüssen alle TN in ihrer Rolle stecken und wissen, welche Positionen sie im Planspiel vertreten.

Rollenverteilung: Wahlparty

Die Wahlparty dient der Rollenverteilung und stellt den Beginn des eigentlichen Planspiels dar. Die WL hält einen Beutel (o.Ä.) mit den abgezählten, individuellen Tischschildern bereit, die Auswahl ergibt sich aus der Tabelle „Rollenverteilung“. Nun kommen die TN einzeln nach vorn und ziehen blind ein Tischschild.* Sie verkünden direkt, wen sie ab jetzt spielen und es wird geklatscht. Sie bleiben vorn stehen, so dass weitere Fraktionsmitglieder sich direkt zu ihnen stellen können. Dies wiederholt sich, bis alle TN individuelle Tischschilder haben. Anschließend zeigt die WL die Stimmanteile der Fraktionen im Europäischen Parlament mit der entsprechenden PowerPoint-Folie. Hier bietet sich der Hinweis an, dass das Planspiel eine vereinfachte Darstellung der Realität darstellt und die Rollenverteilung im Spiel daher nicht exakt die Stimmanteile der Fraktionen im realen Parlament abbildet. Anschließend setzen sich die TN in ihren Fraktionen zurück in den Stuhlkreis. Die WL erklärt anhand der entsprechenden PowerPoint-Folie, welche Schritte nun folgen.

***Hinweis:** Die Rollenverteilung muss nicht zufällig stattfinden, es ist auch möglich, die Rollen zuzuweisen. Dabei ist jedoch zu beachten, dass TN den größten Lernerfolg haben, wenn sie Rollen übernehmen, die nicht der eigenen Meinung entsprechen. Aus diesem Grund sollte auch ein Rollentausch nach der Verteilung verhindert werden. Sonderfälle sind die Rollen der Rechtspopulist*innen der Nationalisten Europas – diese fiktive Fraktion umfasst die rechtspopulistischen bis rechtsextremen Kräften im Europäischen Parlament (Europäische Konservative und Reformer, Patrioten für Europa). Im Sinne der Ausgewogenheit des Spiels und auf Grund der inhaltlichen Nähe der Fraktionen wurden diese in der Fraktion der Nationalisten Europas zusammengefasst.

Diese Rolle kann aus unterschiedlichsten Gründen und Betroffenheiten sehr unangenehm zu spielen sein. Im besten Falle erkundigt sich die WL bei den TN unauffällig, ob es für diese TN in Ordnung ist, diese Rolle zu spielen.

Rollenverteilung				
TN**	Name	Fraktion	Ausschuss	Land
1	Krol	EVP	Industrie	Polen
2	Martin	S&D	Industrie	Frankreich
3	Amberger	GRÜNE	Industrie	Deutschland
4	Matei	NE	Industrie	Rumänien
5	Sanchez	EVP	Umwelt	Spanien
6	Weinmeister	S&D	Umwelt	Deutschland
7	Bennattar	GRÜNE	Umwelt	Frankreich
8	Nowak	NE	Umwelt	Polen
9	Dumitru	EVP	Umwelt	Rumänien
10	Loreo	RENEW	Industrie	Spanien
11	Pop	RENEW	Umwelt	Rumänien
12	Wojcik	S&D	Industrie	Polen
13	Bernard	EVP	Industrie	Frankreich
14	Müller	NE	Industrie	Deutschland
15	Zapatero	S&D	Umwelt	Spanien
16	Adamski	RENEW	Industrie	Polen
17	Martineau	NE	Umwelt	Frankreich
18	Vachon	EVP	Industrie	Frankreich
19	Ciobanu	GRÜNE	Umwelt	Rumänien
20	Hertz	NE	Industrie	Deutschland
21	Piotrowski	EVP	Umwelt	Polen
22	Rico	S&D	Industrie	Spanien
23	Kuhn	RENEW	Umwelt	Deutschland
24	Beltràn	NE	Umwelt	Spanien
25	Zawadski	S&D	Umwelt	Polen
26	Stan	EVP	Industrie	Rumänien
27	Arpin	RENEW	Umwelt	Frankreich
28	Scholz	EVP	Umwelt	Deutschland
29	Radu	S&D	Industrie	Rumänien
30	Arana	NE	Industrie	Spanien

****Hinweis:** Bei Gruppengrößen kleiner als 10 TN muss sichergestellt werden, dass immer mindestens 2 TN in einer Fraktion und in einer Ländergruppe sind. Dadurch wird es notwendig, ganze Fraktionen herauszunehmen (RENEW, dann die Nationalisten Europas). In solchen Fällen muss die WL von der vorgegebenen Rollenverteilung abweichen und die Rollen nach den genannten Einschränkungen und entsprechend der Gruppengröße frei auswählen.

Lesephase

Sind die Rollen verteilt, bekommen die TN ihre Rolleninformationen ausgeteilt und haben Zeit, diese zu lesen. Dies erfolgt individuell. Bei Fragen steht die WL bereit, um den TN zu helfen.

Treffen in Ländergruppen

Nach der Lesephase treffen sich die TN in Ländergruppen, wobei die Herkunft der Person, die sie spielen, die Zuteilung bestimmt. In den Ländergruppen haben sie die Aufgabe, sich über ihre Positionen auszutauschen und die anderen Abgeordneten von ihrer Meinung zu überzeugen. So lernen sie einerseits, ihre Positionen zu vertreten, andererseits verstehen sie, dass die Herkunft von Parlamentarier*innen nicht bzw. nicht zwingend ausschlaggebend für deren Interessen ist.



Fraktionssitzung

Im Anschluss an die Treffen in den Ländergruppen kommen die Fraktionen zur ersten Fraktionssitzung zusammen. Auch hier findet zunächst ein Austausch über die einzelnen Positionen statt, gefolgt von der Diskussion über eine gemeinsame Position. Ziel ist es, dass die TN eine gemeinsame Strategie für die Verhandlungen entwickeln und gleichzeitig die unterschiedlichen Interessen innerhalb ihrer Fraktion wahrnehmen. An dieser Stelle können bereits mögliche Kompromisslösungen diskutiert werden.

Positioncheck

Der Positioncheck ist das letzte Element der Einfeldung in die Rollen. Die WL klebt dafür eine Linie mit Klebeband auf den Fußboden und markiert die Mitte. Anschließend werden die zu verhandelnden Artikel vorgelesen und die TN gebeten, sich entsprechend der Position ihrer Rolle auf der Linie zu verorten. Die WL macht vorher deutlich, welches Ende der Linie welche Option darstellt. Haben sich die TN verteilt, werden sie kurz nach Argumenten für ihre Position gefragt. Ziel ist es, dass die TN trainieren, die Meinung ihrer Rolle zu vertreten und neue Argumente zu finden. Die Positionierung wird wiederholt mit dem zweiten Artikel. Anschließend sind die TN bereit für die Verhandlungsphase.

3.3 Verhandlungsphase

Die Verhandlungsphase ist das Herzstück des Planspiels. Sie besteht aus den Verhandlungen in den Fachausschüssen, informellen Phasen sowie der Abstimmung im Plenum. Bevor es soweit ist, werden die Vorsitzenden der Ausschüsse festgelegt und es findet ein letztes Briefing der TN statt, damit allen klar ist, was ihre Aufgabe während der Verhandlungen ist.

Bestimmung der Ausschussvorsitzenden

In beiden Ausschüssen wird ein Team aus ein bis zwei TN benötigt, welches die Verhandlungen leitet. Um dieses Team zu bestimmen, stellen sich die TN nach ihren Ausschüssen auf. Anschließend beschließen sie, welche zwei Personen den Vorsitz haben sollten. Die WL sollte erklären, dass es bei der Aufgabe darum geht, die Sitzung zu leiten und einen Kompromiss zu finden. Gleichzeitig muss die Ausschussleitung eine faire Sitzung garantieren und dafür sorgen, dass alle gehört werden. Die WL sollte darauf hinweisen, dass dies eine sehr spannende und verantwortungsvolle Rolle ist. Sie sollte die TN einerseits dazu ermuntern, die Rolle zu übernehmen. Gleichzeitig sollte sie sicherstellen, dass niemand von anderen TN gedrängt wird, die Rolle unfreiwillig zu übernehmen. Im Zweifel kann die WL subtil darauf hinwirken, dass die Rolle von TN übernommen wird, die weder zu den aktivsten und dominanten Personen der Gruppe gehören noch besondere Probleme bei der Erfüllung der Aufgabe hätten, z. B. wegen

mangelnder Sprachkenntnisse. Wenn feststeht, wer die Vorsitzenden sind, bekommen diese ein Extra-Rollenprofil für die Ausschussleitung. Es bietet sich an, anschließend eine Pause zu machen. So können sich die Ausschussvorsitzenden in ihr Zusatzprofil einlesen und die WL hat Zeit, um ihnen die Rolle genau zu erklären.

Letztes Briefing

In einem letzten Briefing vor der 1. Ausschusssitzung erklärt die WL ein letztes Mal, was die Aufgabe der TN in der Sitzung ist. Sie versichert sich noch einmal, dass die Vorsitzenden ihre Rolle verstanden haben und erklärt den anderen Teilnehmenden anschließend die Regeln für die Verhandlungen. Im Detail bedeutet das:

- ❖ Die Sitzung wird von den Vorsitzenden geleitet.
- ❖ TN sollen sich melden, wenn sie etwas sagen wollen, die Vorsitzenden erteilen das Wort.
- ❖ Die beiden Artikel werden nacheinander verhandelt.
- ❖ Am Ende folgt eine Abstimmung, bei der die Mehrheit entscheidet. Auch die Vorsitzenden haben ein Stimmrecht.
- ❖ Die TN können sich bei jedem Artikel für eine der vorgegebenen drei Optionen entscheiden. Sie können aber auch neue Optionen entwickeln.
- ❖ Die WL appelliert noch mal an die TN, nicht einfach nachzugeben. Schließlich repräsentieren sie Abgeordnete und haben eine Meinung, die sie vertreten. Die TN sollen nur Kompromisse eingehen, wenn die anderen ihnen auch entgegenkommen.
- ❖ Es finden insgesamt 2 Ausschusssitzungen statt, die TN müssen sich also in der 1. Ausschusssitzung noch nicht zwingend festlegen.

Nach dem Briefing setzt sich die WL still neben den Verhandlungstisch und greift nur dann ein, wenn die TN über längere Zeit nicht in das Spiel finden. Ein gewisses Chaos am Anfang ist normal und reguliert sich in der Regel nach kurzer Zeit selbst.

Hinweis: Bei zwei parallel tagenden Ausschüssen bietet es sich an, das Briefing mit allen TN gemeinsam zu machen und sie dann erst auf zwei Räume aufzuteilen. Einfacher ist es, wenn eine zweite WL vorhanden ist, so dass jede WL einen Ausschuss begleiten kann.

1. Ausschusssitzung

Während der Ausschusssitzungen sitzt die WL still neben dem Verhandlungstisch und greift idealerweise zu keinem Zeitpunkt ein. Sie unterstützt lediglich die Ausschussleitung beim Zeitmanagement. Sie koordiniert zudem, dass in Durchführungen mit zwei Ausschüssen beide Ausschüsse in etwa zur gleichen Zeit mit den Verhandlungen fertig sind und gibt anschließend das Startsignal für die informellen Verhandlungen.



*Treffen in Fraktionen und Kompromissfindung der Ausschussvorsitzenden**

Nach der 1. Ausschusssitzung setzen sich die Ausschussvorsitzenden zusammen in einen der Räume und haben die Aufgabe, aus den Zwischenresultaten der zwei Ausschüsse einen gemeinsamen Kompromissvorschlag zu erarbeiten. Wichtig ist hier, dass sie festhalten, worauf sie sich geeinigt haben. Die WL bleibt die gesamte Zeit bei den Ausschussvorsitzenden, um ihnen helfen zu können. In der Zwischenzeit haben die anderen TN die Aufgabe, sich in ihren Fraktionen zu treffen und sich darüber zu informieren, was in den einzelnen Ausschüssen der Verhandlungsstand ist. Als Fraktion sollen sie sich dabei noch mal überlegen, was sie jetzt noch unbedingt erreichen sollten.

2. Ausschusssitzung

Die Ausschussvorsitzenden tragen in ihrem Ausschuss den mit den anderen Ausschussvorsitzenden erarbeiteten Kompromissvorschlag vor. Anschließend wird auf Basis des Vorschlages weiter diskutiert. Spätestens 15 Minuten vor Ende des Ausschusses weist die WL die Vorsitzenden darauf hin, bald eine Abstimmung durchzuführen. Das Ergebnis dieser Abstimmung nehmen die Vorsitzenden mit in die nächste Phase: die Vorbereitung des Plenums.



Kompromissfindung der Vorsitzenden und Plenumsvorbereitung*

Nachdem die Ausschusssitzungen beendet sind, haben alle TN, bis auf die Vorsitzenden, die Aufgabe, sich in ihren Fraktionen zu treffen. Dort sollen sie eine ca. 1-minütige Rede für die folgende Eröffnung des Plenums vorbereiten, in der sie ihr Wunschergebnis erläutern und dieses argumentativ begründen sollen. Sie müssen sich zudem darauf einigen, wer aus der Fraktion die Rede halten soll. Gleichzeitig treffen sich die Ausschussvorsitzenden beider Ausschüsse und bereiten einen Kompromissvorschlag vor, der als Abstimmungsvorlage im Plenum dient. Gibt es nur einen Ausschuss, nehmen die Vorsitzenden, wie alle anderen, an den Fraktionssitzungen teil. Abstimmungsvorlage für das Plenum ist dann das Ergebnis der (einen) Ausschusssitzung.



Plenum

Das Plenum ist der Höhepunkt des Planspiels. Die TN setzen sich, dem politischen Spektrum ihrer Fraktionen entsprechend, gemeinsam in ihren Fraktionen in den Stuhlkreis. Die WL übernimmt sodann die Rolle der Parlamentspräsidentin und fordert eine Person aus dem Ausschussvorsitzenden-Team dazu auf, die Abstimmungsvorlage vorzulesen. Anschließend fordert sie die Fraktionen nacheinander auf, ihre Reden zu halten. Daran anschließend bereitet die WL die Abstimmung per Handzeichen vor. Sie weist darauf hin, dass die Abgeordneten zwar gemeinsam Fraktionen bilden, es jedoch keinen Fraktionszwang gibt. Jede*r Abgeordnete muss frei nach bestem Gewissen abstimmen. Ist dieser Punkt geklärt, führt die WL die Abstimmung per Handzeichen durch. Sie fragt nach Ja- und Nein-Stimmen sowie nach Enthaltungen und verkündet anschließend das Ergebnis. Am Ende der Abstimmung wird noch einmal geklatscht und das Planspiel geht über in die Auswertung.

Hinweis: Bei einer TN-Zahl von weniger als 10 TN wird nur ein Ausschuss gespielt. Die im Profil angegebene Ausschusszugehörigkeit wird dabei ignoriert. In diesem Fall finden nach der Ausschusssitzung keine Kompromissfindung der Vorsitzenden miteinander statt. Stattdessen treffen sich diese mit ihren Fraktionskolleg*innen und besprechen, inwieweit die Verhandlungen nach ihren Vorstellungen verlaufen.

3.4. Auswertung

Im Anschluss an das Spiel sollte unbedingt eine Auswertung von ca. 30 Minuten stattfinden, in der die TN zunächst ihre unmittelbaren Eindrücke mitteilen können (intuitive Spielanalyse). Als ersten Schritt geben sie ihre Namensschilder ab und treten damit aus ihrer Rolle heraus. Es ist für eine reflektierte Diskussion über das Spiel und dessen Ergebnis sehr wichtig, dass die TN wieder ihre eigentliche Identität annehmen. Anschließend folgt eine thematische Auswertung mithilfe des Auswertungspuzzles.

Intuitivauswertung & Spielreflexion

Die intuitive Spielauswertung gibt den TN die Möglichkeit, ihre individuellen Eindrücke direkt zu schildern und damit auch emotional aus dem Spiel herauszutreten. Insbesondere TN, die Rollen mit kontroverseren Positionen gespielt haben, verspüren oft das Bedürfnis, sich für alle wahrnehmbar von ihrer Rolle zu distanzieren. Eventuell noch schwelende Konflikte aus dem Planspiel können hier aufgelöst werden. Die WL hat die Aufgabe, allen TN die Möglichkeit zum Sprechen zu geben und sie dazu zu ermuntern, ohne das Gesagte notwendigerweise zu kommentieren. Typische Fragen für die Intuitivauswertung sind bspw.:

- ❖ Wie ist es Euch im Spiel ergangen? Was ist passiert?
- ❖ Wie habt ihr Euch als Politiker*innen gefühlt?
- ❖ Wie habt ihr Euch dabei gefühlt, eine andere Rolle zu spielen?
- ❖ Fand jemand die eigene Rolle besonders schwierig oder unangenehm?

Steht genügend Zeit zur Verfügung und sind die TN ausreichend motiviert für weitere Fragen, kann eine erste Spielreflexion und -distanzierung stattfinden. Dabei geht es darum zu ergründen, wie der Spielverlauf zu erklären ist. Typische Fragen sind hier:

- ❖ Seid Ihr mit dem Ergebnis zufrieden? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?
- ❖ Habt Ihr Eure ursprünglichen Ziele erreicht? Wenn nein, warum nicht?
- ❖ Wie weit seid Ihr von Euren ursprünglichen Zielen abgerückt?
- ❖ Welche Argumente haben Euch überzeugt? Und warum?
- ❖ War es schwierig, eine Einigung zu erzielen? Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?

Im Anschluss an die Intuitivauswertung werden die TN aufgefordert, die Auswirkungen ihres Spielergebnisses auf die Realität zu hinterfragen. Dafür sollen sie kurz mit der Person auf dem Nebenplatz folgende Fragen diskutieren:

- ❖ In der Einführung wurden die Personen Anna und Matteo vorgestellt. Welche Auswirkungen könnte das Ergebnis auf das Leben der beiden haben? Welche Vor- und Nachteile haben sie durch Euer Spielergebnis?
- ❖ Was bedeutet das Ergebnis konkret für Euch? Was haltet ihr persönlich davon?
- ❖ Wie steht ihr persönlich zum Thema Plastikverpackungen von Obst und Gemüse im Supermarkt?
- ❖ Hat sich Eure persönliche Meinung zu diesem Thema durch das Planspiel verändert?

Ziel des Schrittes ist es, die Auswirkungen europäischer Politik auf das Leben der Bürger*innen zu verdeutlichen. Anschließend folgt mit dem Auswertungspuzzle der letzte Teil der Auswertung.

Auswertungspuzzle

Das Auswertungspuzzle dient dem Abgleich des im Planspiel Erlebten mit der Realität. Um diesen zu erleichtern, werden die TN in Gruppen von 4-5 Personen aufgeteilt und setzen sich an Gruppentische. Jede Gruppe bekommt ein Spielbrett mit zwei Spalten, in denen mehrere Spielfelder sind. Diese sind beschriftet mit den Kategorien „Nur im Planspiel“ und „Auch in Wirklichkeit“, und stellen damit vereinfacht die Kategorien „realistisch“ und „unrealistisch“ dar. Jede Gruppe erhält nun ein Set von Spielkarten, auf denen Aussagen und Aspekte des Planspiels stehen (bspw. „Alle EU-Umweltgesetze bestehen aus 2 Artikeln“). Diese Spielkarten sollen die TN den Spielfeldern zuordnen und sie damit in realistische und unrealistische Aspekte einordnen. Sind alle Gruppen fertig, können die Ergebnisse miteinander verglichen und gemeinsam diskutiert werden. So wird sichergestellt, dass das Planspiel nicht zu einer verzerrten Wahrnehmung der Realität führt.

4. Hintergrundinformationen

Im Folgenden finden sich einige Hintergrundinformationen zu den Artikeln, dem Gesetzgebungsverfahren und dem Thema „Plastikmüll in der EU“. Diese sollen dabei helfen, mögliche Fragen der TN zu beantworten und die Themen des Planspiels in der Auswertung in den richtigen Kontext setzen zu können.

Hintergrundinformation: Plastikmüll in der EU

Die Vermeidung von Plastikmüll ist ein sehr aktuelles und für Jugendliche leicht zugängliches, alltagsnahes Thema. Das Planspiel greift dabei zwei Streitpunkte heraus.

Artikel 1 behandelt ein Verbot von Einweg-Kunststoffverpackungen, welches die Menge an Plastik in unseren Meeren schnell reduzieren könnte. Gleichzeitig werden Unternehmen und Verbraucher*innen potenziell in ihrer Entscheidungsfreiheit eingeschränkt. Ein Weg, dies zu umgehen, ist die Belegung von Einwegplastik mit einem Zuschlag. Hier bleibt die Entscheidung den Verbraucher*innen überlassen, wobei weniger wohlhabende Personen eher auf Plastik verzichten müssten. Unabhängig von der Art der Beschränkung könnte die resultierende Verringerung der Plastikproduktion einen Verlust von Arbeitsplätzen in den Produktionsländern bedeuten, sollte nicht in der Produktion auf unkomplizierte Weise auf wiederverwendbare oder kompostierbare Verpackungsalternativen zurückgegriffen werden können.

In Artikel 2 geht es um die Frist für die Einführung der in Artikel 1 diskutierten Regelung. Eine unmittelbare Einführung eines Verbotes könnte Lebensmittelproduzenten und den Einzelhandel belasten, weil sie auf kostspieligere Alternativen umsteigen müssten. Plastikhersteller hätten zudem wenig Zeit, ihre Produktion auf umweltfreundlichere Verpackungen umzustellen. Eine lange Frist könnte jedoch dazu führen, dass die Verschmutzung der Weltmeere durch Plastik weiter dramatisch zunimmt.

In der Realität gab es bereits eine Einigung zur Reduktion von Plastikmüll aus Einwegplastik in der EU. Ab Juli 2021 sind Plastikbesteck, Plastikgeschirr, Trinkhalme aus Plastik, Verpackungen für warme Speisen und Getränke aus Styropor und Wattestäbchen aus Plastik verboten. Viele Beobachter*innen kritisieren jedoch die begrenzte Anzahl von Plastikprodukten, die damit vom Markt genommen werden. Mit Plastikverpackungen ist eine der größten Quellen von Plastikmüll nach wie vor nicht abgedeckt. Die im Planspiel verhandelte Reglementierung von Plastikverpackungen von Obst und Gemüse ist somit weiter Gegenstand von Diskussionen in den Europäischen Institutionen und darüber hinaus.

Der Gesetzesentwurf im Einzelnen

Das Gesetz, das die TN im Planspiel verhandeln, besteht aus zwei Artikeln, zu denen es jeweils drei Auswahloptionen gibt. Die Artikel werden in den Ausschusssitzungen nacheinander von den TN diskutiert. Im Folgenden werden die Artikel und ihre jeweiligen Optionen kurz skizziert:

Artikel 1

Wie soll in der EU mit Plastikverpackungen von Obst und Gemüse umgegangen werden?

Optionen:

- Sie sollen verboten werden.
- Die Menschen sollen für jede Plastikverpackung 1 € extra zahlen.
- Firmen sollen freiwillig auf Plastikverpackungen verzichten.

Hinweis: Die TN müssen den Unterschied zwischen dem *verbindlichen* Verbot und der *Freiwilligkeit* in der letzten Option verstehen. Zudem muss ihnen klar sein, dass die mittlere Option eine verpflichtende Zahlung auf *jede* Plastikverpackung bedeutet, falls dies nicht im Spielverlauf spezifiziert wird.

Artikel 2

Ab wann soll das Gesetz gelten?

Optionen:

- Ab sofort
- In 2 Jahren
- In 10 Jahren

Sollten bei den TN nach der Einführung noch Unklarheiten bzgl. der Artikel und ihrer Bedeutung bestehen, sollten diese unbedingt vor Beginn der Spielphase geklärt werden, um Irritationen während des Planspiels zu verhindern.

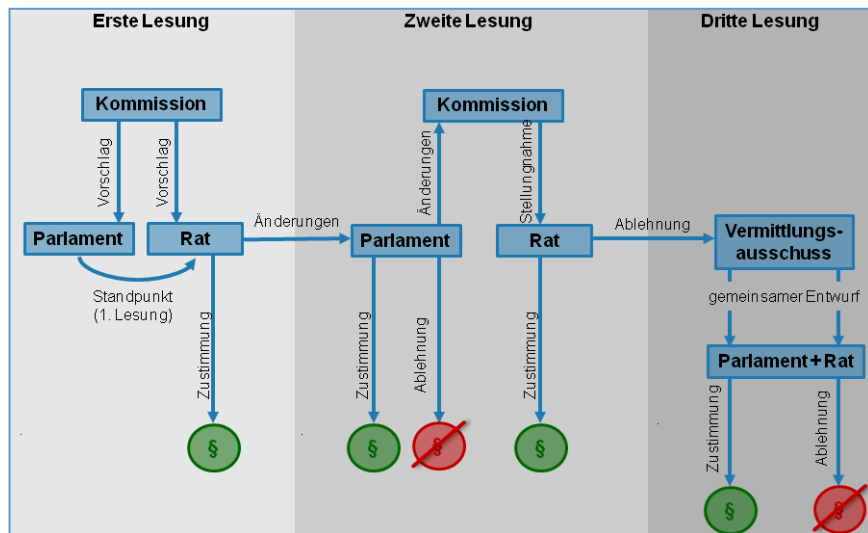
In den Test-Durchführungen hat sich bewährt, vor dem Spiel noch einmal explizit zu verdeutlichen, dass es bei dem Gesetzesentwurf um Plastikverpackungen von Obst und Gemüse geht, nicht um Plastik(-verpackungen) allgemein.

Hintergrundinformation: Ordentliches Gesetzgebungsverfahren

Das häufigste Gesetzgebungsverfahren in der EU ist das „ordentliche Gesetzgebungsverfahren“ (auch „Mitentscheidungsverfahren“ genannt). Hier hat die Europäische Kommission, wie stets, das Initiativrecht und macht dem Europäischen Parlament sowie dem Rat der EU (sog. EU-Ministerrat) einen Vorschlag für eine Richtlinie oder Verordnung. Nachdem das Parlament diesen Vorschlag diskutiert, ggf. verändert und darüber abgestimmt hat, verhandelt der Rat auf Grundlage der Parlamentsentscheidung.

Das Planspiel befasst sich ausschließlich mit den Verhandlungen, die das Europäische Parlament nach Erhalt des Vorschlages durch die Kommission führt (Lesung 1). Aus didaktischen Gründen ist das Verfahren im Parlament stark vereinfacht, und auch bestimmte Begrifflichkeiten wurden durch einfachere, verständlichere Wörter ersetzt. So werden die Begriffe „Verordnung“ und „Richtlinie“ zum leichteren Verständnis für die TN durch das Wort „Gesetz“ ersetzt.

Der Rat und die Kommission sind im Spiel nicht vertreten. In der Realität würde die Entscheidung des Parlaments dem Rat zur Änderung und Abstimmung vorgelegt. Nimmt der Rat die Vorlage des Parlaments nicht an, folgen weitere Lesungen. *Wichtig zu erwähnen ist, dass sich Rat und Parlament auf einen gemeinsamen Entwurf einigen müssen, um eine Verordnung bzw. Richtlinie beschließen zu können.*



5. Detailplan zur Durchführung

Zeit	Programmpunkt	Details	Ziel	Räume & Bestuhlung	Material & Technik
5'	Warten auf Nachzügler*innen	<ul style="list-style-type: none"> WL dankt TN für pünktliches Erscheinen und informiert darüber, dass es in einigen Min. losgeht. 	<ul style="list-style-type: none"> Es sollten mindestens 10 TN vor Ort sein, bevor mit der Veranstaltung begonnen wird. 	(Halb-) Kreis, keine Tische	--
10'	Begrüßung	<ul style="list-style-type: none"> WL stellt sich vor und begrüßt TN. Kurze Vorstellung des Ablaufplans. 	<ul style="list-style-type: none"> TN lernen die Workshopleitung kennen 	--	Laptop, Projektor, Präsentation
10'	Was ist ein Planspiel?	<ul style="list-style-type: none"> WL erklärt, was ein Planspiel ist und was heute passiert. 	<ul style="list-style-type: none"> TN wissen, was auf sie zukommt und sind motiviert. 	--	--
10'	Storytelling	<ul style="list-style-type: none"> WL liest die Einführungsgeschichte vor und zeigt dabei in an den gelesenen Text angepasster Geschwindigkeit die Foto-Präsentation. 	<ul style="list-style-type: none"> TN werden über Thema des Workshops und dessen Relevanz informiert. TN lernen die Institutionen der EU kennen. TN haben einen ersten Eindruck, wie die Arbeit im Europäischen Parlament funktioniert. 	Stühle so drehen, dass alle die Präsentation sehen.	Text „Storytelling“
10'	Quiz	<ul style="list-style-type: none"> An die Story anschließend werden Quizfragen gestellt. Immer drei nebeneinandersitzende TN spielen zusammen. Jede Gruppe erhält Antwortkarten A, B, C, D. Nach jeder Frage entscheiden sich Gruppen für eine Antwort und legen die Karte vor sich auf den Boden. Dann wird die Frage aufgelöst. 	<ul style="list-style-type: none"> TN überprüfen spielerisch, ob sie alles verstanden haben. WL kann für das PS relevante Wissenslücken bedarfsgerecht adressieren. 	Immer drei TN rücken zusammen.	Quiz Antwortkarten, bei 15 TN 5 Sets

Zeit	Programmpunkt	Details	Ziel	Räume & Bestuhlung	Material & Technik
10'	Wahlparty (Rollenverteilung)*	<ul style="list-style-type: none"> Nach dem Quiz teilt die WL mit, dass die Stimmen ausgezählt sind und jetzt die Wahlparty stattfindet. TN gehen nacheinander nach vorn und ziehen ein Namensschild. Dann stellen sie sich nach vorn. Es wird immer geklatscht, wenn jemand „gewählt wird“. Anschließend setzen sich die TN in ihren Fraktionen zurück in den Kreis. WL stellt kurz das Wahlergebnis vor (mit Grafik der realen Sitzverteilung). WL geht anhand der Folie die Fraktionen durch und die Fraktionsmitglieder melden sich, wenn ihre Fraktion genannt wird. Anschließend erklärt die WL den weiteren Ablauf des PS. 	<ul style="list-style-type: none"> TN nehmen spielerisch ihre Rollen ein, die Aufregung der Wahlkampf wird simuliert. Die Stimmung wird durch das Klatschen aufgeheizt. TN stehen und sitzen in ihren Fraktionen zusammen und haben so schon mal ihre Kolleg*innen gesehen. TN bekommen einen Überblick über die vertretenen Fraktionen. TN wissen in etwa, was während des PS passiert. 	Halbkreis, genügend Platz vorn für die Fraktionen	Individuelle Tischschilder
10'	Lesen der Rollenprofile	<ul style="list-style-type: none"> TN erhalten ihre Rollenprofile und lesen sich ein (insbesondere Seite 2). Manchmal fragen die TN, wie weit sie von der Rolle abweichen dürfen. Hier sollte die WL erklären, dass man die Rolle mit Argumenten erweitern kann, die zu der Meinung der Rolle passen. Es darf aber aus einem Konservativen kein Linker werden. WL steht für individuelle Rückfragen zur Verfügung. 	<ul style="list-style-type: none"> TN lernen ihre Rolle kennen. Unklarheiten werden geklärt. 	--	Rollenprofile, Stifte

Zeit	Programmpunkt	Details	Ziel	Räume & Bestuhlung	Material & Technik
10'	Treffen in Ländergruppen	<ul style="list-style-type: none"> • TN erhalten die Anweisung, sich mit den anderen Abgeordneten aus ihrem Land zu treffen und sich über ihre Positionen auszutauschen. • Aufgabe ist es, die andere Person zu überzeugen. • Um Verwirrung zu vermeiden, sollte den TN schon bei der Aufgabenstellung für diese Phase mitgeteilt werden, dass Abgeordnete aus dem gleichen Land nicht zwingend die gleiche Position vertreten und diese Phase auch dazu dient, diese Unterschiede herauszufinden. 	<ul style="list-style-type: none"> • TN lernen, die eigene Position zu vertreten. • Sie lernen weitere Positionen kennen. • TN verstehen, dass Abgeordnete aus einem Land unterschiedliche Meinungen haben. 	Länderschilder an verschiedenen Orten im Raum aufgehängt	Länderschilder, Klebeband
15'	Fraktionssitzung	<ul style="list-style-type: none"> • TN finden sich in Fraktionen an Tischen zusammen und sollen sich über Positionen austauschen. • Es kann TN schwerfallen, den Unterschied der Fraktionssitzung und des vorangegangenen Treffens in den Ländergruppen direkt nachzuvollziehen. Sollten Unklarheiten bestehen, können diese direkt adressiert werden. Dabei sollte den TN gesagt werden, dass sie in den Ländergruppen mit Personen zusammengekommen sind, die trotz gleicher Herkunft sehr verschiedene politische Einstellungen haben können. In der Fraktion gehören hingegen alle der gleichen politischen Richtung an. Aber auch hier kann es Unstimmigkeiten geben, die auf dem Weg zu einer gemeinsamen Fraktionslinie überwunden werden müssen. • Ansage: „Versucht Euch von Euren Positionen mit guten Argumenten zu überzeugen. Schreibt Euch die besten Argumente auf. Findet, wenn möglich, eine gemeinsame Position. Wichtig ist aber, dass Ihr nicht einfach nachgebt – nur dann, wenn es aus Sicht Eurer Rolle sinnvoll ist. Es gibt keinen Zwang, der gleichen Meinung zu sein.“ 	<ul style="list-style-type: none"> • TN lernen, dass Abgeordnete aus verschiedenen Ländern in Fraktionen zusammenarbeiten. • TN verstehen, dass nicht alle in einer Fraktion zwingend die gleiche Meinung haben. • TN lernen Argumente der anderen kennen und können sich gute Argumente für die Ausschusssitzung aufschreiben. 	5 Einzeltische	

Zeit	Programmpunkt	Details	Ziel	Räume & Bestuhlung	Material & Technik
5'	Positions-Check	<ul style="list-style-type: none"> Die zwei Artikel werden nacheinander abgefragt. TN sollen sich dazu positionieren. Nach jeder Positionierung fragt die WL nach einigen Argumenten. Ansage: „Gebt gleich in den Verhandlungen nicht einfach nach. Ihr seid gewählte Abgeordnete und wollt Eure Meinung durchsetzen. Macht nur Kompromisse, wenn Ihr dabei auch etwas gewinnt. Ihr könnt Euch am Ende für eine dieser drei Lösungen entscheiden – oder Ihr entwickelt eine neue, alternative Idee.“ 	<ul style="list-style-type: none"> Alle sehen noch einmal, wie viele Unterstützer*innen es für ihre Position gibt. TN lernen idealerweise noch einige weitere Argumente kennen. TN sind motiviert, nicht einfach nachzugeben. 	Klebeband-Linie im Raum	Klebeband
5'	Bestimmung der Ausschussvorsitzenden	<ul style="list-style-type: none"> Ansage: „Jetzt stellt Euch bitte nach Euren Ausschüssen auf.“ „In jedem Ausschuss brauchen wir ein Team von zwei Personen, die die Sitzungen leiten. Sie müssen sicherstellen, dass alles geordnet abläuft, ein Kompromiss gefunden wird und alle zu Wort kommen. Gleichzeitig vertreten sie als Parlamentarier*innen auch ihre eigene Meinung. Wer kann sich vorstellen, das zu tun?“ Die WL achtet darauf, dass TN gewählt werden, die der Rolle einigermaßen gewachsen erscheinen. Es sollten jedoch auch nicht unbedingt die „üblichen“ Klassenbesten oder in der Gruppe dominanteren TN die Rollen erhalten. Die Entscheidung in den Prozess einzugreifen, liegt bei der WL und sollte nur dann erfolgen, wenn unbedingt notwendig. Wenn sich TN gefunden haben, kommen diese nach vorn und bekommen ihr Vorsitzenden-Profil und ein kurzes Briefing. Den TN wird vor Pausenbeginn gesagt, in welchem Raum sich nach der Pause welcher Ausschuss trifft. 	<ul style="list-style-type: none"> Die Ausschussvorsitzenden sind bestimmt und es kann nach der Pause direkt losgehen. TN wissen, wohin sie nach der Pause gehen. 	--	Profil-Ausschussvorsitz

Zeit	Programmpunkt	Details	Ziel	Räume & Bestuhlung	Material & Technik
20'	Pause				
5'	Letztes Briefing	<ul style="list-style-type: none"> • WL erklärt im Ausschuss kurz den Ablauf und bespricht mit den Vorsitzenden, ob diese alles verstanden haben. • „Die Sitzung wird von den Vorsitzenden geleitet. Wenn Ihr Euch meldet, nehmen sie Euch nacheinander dran. Zuerst wird der erste, dann der zweite Artikel besprochen. Am Ende gibt es eine Abstimmung, die Mehrheit entscheidet. Ihr könnt Euch für eine der drei vorgegebenen Lösungen entscheiden oder eine neue Idee entwickeln. Als erstes stellen sich gleich alle der Reihe nach vor. Dafür übergebe ich jetzt an die Vorsitzenden. Viel Erfolg!“ • „Ganz wichtig: Gebt nicht einfach nach! Ihr seid Abgeordnete und habt eine Meinung, die Ihr vertretet. Ihr könnt Kompromisse eingehen, aber nur, wenn die anderen Euch entgegenkommen.“ • „Es finden zwei Ausschusssitzungen statt, d. h. Ihr müsst Euch in dieser ersten Sitzung noch nicht endgültig festlegen.“ • Anschließend setzt sich die WL neben den Vorsitz, bleibt still und greift nur im Notfall ein, d. h., wenn der Vorsitz Hilfe sucht. 	<ul style="list-style-type: none"> • TN wissen, nach welchen Regeln die Sitzung abläuft. • Ausschussvorsitzende wissen, was ihre Rolle ist. • WL ist immer als Backup da. Sie gibt diskret Hinweise direkt an die Vorsitzenden oder an den gesamten Ausschuss. 	2 Räume mit Tischen im Karree angeordnet; Fraktionen sitzen zusammen-.	Europaflagge für Vorsitz, Klingel für Vorsitz

Zeit	Programmpunkt	Details	Ziel	Räume & Bestuhlung	Material & Technik
20'	1. Ausschusssitzung **	<ul style="list-style-type: none"> TN stellen sich vor. Anschließend verhandeln sie nacheinander über die beiden Artikel. Sie beginnen jeweils mit einer „Tour de table“, bei der jede*r die eigene Position zum Vorschlag der Kommission nennt. Am Ende der Sitzung wird das erste Mal abgestimmt. 	<ul style="list-style-type: none"> TN bekommen einen Überblick, wer mit am Tisch sitzt. TN führen politische Verhandlungen: Sie strukturieren die Sitzung, äußern ihre Position und begründen diese, finden einen Kompromiss und stimmen formal ab. 	--	--
10'	Treffen in den Fraktionen/ Kompromissfindung der Ausschussvorsitzenden **	<ul style="list-style-type: none"> Die TN kommen zurück aus den Ausschüssen und finden sich mit ihren Fraktionskolleg*innen zusammen. Sie informieren sich gegenseitig, was in ihrem Ausschuss passiert ist. Währenddessen treffen sich die Vorsitzenden und versuchen gemeinsam, einen Kompromissvorschlag zu entwickeln. Anschließend halten sie fest, was sie vereinbart haben. Ansage: „Ihr müsst den anderen erklären können, warum Ihr zusammen zu dem Entwurf gekommen seid!“ WL bleibt bei den Vorsitzenden und hilft ihnen. 	<ul style="list-style-type: none"> Es gibt einen Kompromiss für die 2. Sitzung. Vorsitzende entwickeln Kompromissvorschläge. 	Tisch, an dem Vorsitzende in Ruhe miteinander reden können, in einem der Ausschuss-räume	Leitfragen an Tafel

Zeit	Programmpunkt	Details	Ziel	Räume & Bestuhlung	Material & Technik
20'	2. Ausschusssitzung **	<ul style="list-style-type: none"> • WL ruft die TN zurück in die Ausschüsse. • Ansage: „In beiden Ausschüssen wurden verschiedene Ergebnisse beschlossen. Die Vorsitzenden haben versucht, daraus einen Kompromissvorschlag zu erarbeiten. Den werden sie Euch gleich vorstellen. Dann ist noch einmal Zeit, um zu verhandeln. Das ist Eure letzte Chance, um Eure Meinung durchzusetzen. Gebt alles!“ • Vorsitzende stellen in ihren Ausschüssen ihren Kompromissvorschlag vor und erklären, wie es zu diesem Vorschlag kam. • Anschließend wird auf dieser Basis weiterverhandelt. • Am Ende der Sitzung wird abgestimmt. 	<ul style="list-style-type: none"> • TN versuchen ein letztes Mal ihre Meinung durchzusetzen. • Es gibt keine zu schnelle Einigung. 	Wie 1. Sitzung	Wie 1. Sitzung
10'	Kompromissfindung der Ausschussvorsitzenden und Vorbereitung des Plenums in Fraktionen **	<ul style="list-style-type: none"> • Die Vorsitzenden tauschen sich über die Ergebnisse aus den Ausschüssen aus und versuchen, eine vielversprechende Plenums-Vorlage zu erstellen. • Gleichzeitig treffen sich die anderen TN wieder in ihren Fraktionen und bereiten sich auf das Plenum vor. • Ansage: „Gleich werden die Vorsitzenden im Plenum einen Entwurf für die Abstimmung vorlegen. Bevor darüber abgestimmt wird, hält jede Fraktion eine kurze Rede (max. 1 Minute). Darin sagt Ihr, was Euer Wunsch-Ergebnis wäre und warum. Jetzt habt Ihr Zeit, Eure Rede aufzuschreiben. Entscheidet, wer aus Eurer Fraktion die Rede hält.“ 	<ul style="list-style-type: none"> • Die Abstimmungsvorlage für das Plenum ist fertig. • TN sind bereit für das Plenum und wissen, was auf sie zukommt. • TN haben ein Statement vorbereitet, das vor der Abstimmung vorgetragen wird. 	Tisch, an dem Vorsitzende in Ruhe miteinander reden können, in einem der Ausschuss-räume; Ecken, in denen sich die Fraktionen treffen können	--

Zeit	Programmpunkt	Details	Ziel	Räume & Bestuhlung	Material & Technik
15'	Plenum	<ul style="list-style-type: none"> • WL aka Parlamentspräsident*in leitet die Sitzung und begrüßt die TN. • Am Anfang fordert die WL eine*n der Vorsitzenden auf, den Entwurf vorzulesen. • Anschließend fordert die WL die Fraktionen auf, ihre Reden zu halten. • Nachdem alle ihre Reden gehalten haben, erklärt die WL, dass nun die Abstimmung durchgeführt wird. Dabei sollen die Abgeordneten überlegen, ob sie der Abstimmungsvorlage mit gutem Gewissen zustimmen können. Sie werden darauf hingewiesen, dass sie zwar gemeinsam Fraktionen bilden, dabei aber kein Fraktionszwang bei der Abstimmung herrscht. • Anschließend folgt die Abstimmung. Dafür fragt die WL Ja/Nein/Enthaltungen ab und zählt laut durch. Die WL selbst enthält sich der Stimme. • Anschließend wird das Ergebnis verkündet. 	<ul style="list-style-type: none"> • TN lernen eine Plenumssitzung kennen. • WL gestaltet die Plenumssitzung formell und „feierlich“. 	Stühle im Halbkreis, nach Fraktionen mit Klebeband voneinander getrennt, davor Tischschilder der Fraktionen	Tischschilder, Klebeband, Glocke, Europa-Fähnchen
10'	Intuitiv-Auswertung	<ul style="list-style-type: none"> • WL erklärt, dass das Planspiel zu Ende ist und bedankt sich bei den TN für die tolle Beteiligung. • Als Symbol für das Ende des Spiels geben alle TN ihre Namensschilder ab. • Frage: „Wie war es für Euch, wie geht es Euch jetzt?“ • TN haben Zeit, sich dazu zu äußern und evtl. Streitereien aus dem Spiel aufzulösen. • Falls noch Zeit für eine 2. Frage ist: „Wie zufrieden seid Ihr mit dem Ergebnis?“ • Ansage: „Gleich schauen wir uns nochmal an, was das Planspiel mit der Realität zu tun hat. Aber jetzt sind erst einmal 15 Min. Pause.“ 	<ul style="list-style-type: none"> • TN finden zurück in die Realität und distanzieren sich vom Spielgeschehen. • Im Planspiel entstandene Missstimmungen können geklärt werden. • TN können noch einmal klarmachen, dass sie nur eine Rolle gespielt haben. 	--	Beutel für Individuelle Tischschilder
15'	Pause				

Zeit	Programmpunkt	Details	Ziel	Räume & Bestuhlung	Material & Technik
20'	Auswertungspuzzle	<ul style="list-style-type: none"> TN bilden Kleingruppen von 4–5 Personen und erhalten je ein Puzzle-Set, bestehend aus Spielbrett und Puzzleteilen. Ansage: „Vor Euch auf dem Tisch liegen Karten. Auf denen stehen Begriffe oder Stichpunkte, die etwas damit zu tun haben, was im Planspiel passiert ist. Ihr sollt Euch jetzt in der Gruppe überlegen, ob das, was auf den Karten steht, realistisch (also genauso wie in der Wirklichkeit) ist oder nicht realistisch. Sprecht über jede Karte und legt sie dann auf das Spielbrett. Entweder auf die Seite „realistisch“ oder auf die Seite „unrealistisch“. Anschließend vergleichen wir die Ergebnisse.“ 	<ul style="list-style-type: none"> TN reflektieren in der Gruppe, was sie im PS gelernt haben und nehmen den Transfer in die Realität vor. Verzerrte Bilder einzelner Aspekte können von der WL korrigiert werden. TN haben eine Basis für das ggf. anschließende Gespräch mit Politiker*in. 	3 Tische mit 4–5 Stühlen	Sets des Auswertungspuzzles entsprechend TN-Zahl (bei 15 TN 3 Sets)

***Hinweis:** Bei Gruppengrößen kleiner als 10 TN muss sichergestellt werden, dass immer mindestens 2 TN in einer Fraktion und in einer Ländergruppe sind. Dadurch wird es notwendig, ganze Fraktionen herauszunehmen (erst Renew, dann ID). In solchen Fällen muss die WL von der vorgegebenen Rollenverteilung abweichen und die Rollen nach den genannten Maßgaben und entsprechend der Gruppengröße auswählen.

****Hinweis:** Bei einer TN-Zahl von weniger als 10 TN wird nur ein Ausschuss gespielt. Die im Profil angegebene Ausschusszugehörigkeit wird dabei ignoriert. In diesem Fall finden nach der Ausschusssitzung keine Kompromissfindung der Vorsitzenden miteinander statt. Stattdessen treffen sich diese mit ihren Fraktionskolleg*innen und besprechen, inwieweit die Verhandlungen nach ihren Vorstellungen verlaufen.