



Gesunde Ernährung in der EU

Handreichung zur
Spieldurchführung
im eigenen Unterricht



Inhaltsverzeichnis

Einführung	2
-------------------------	---

Vorbereitung & Durchführung des Planspiels

1. Angestrebter Kompetenzzuwachs	3
2. Vorbereitung.....	3
2.1 <i>Zeitplan</i>	3
2.2 <i>Klassenraum</i>	4
2.3 <i>Materialien</i>	4
3. Ablauf des Planspiels	5
3.1 <i>Einführung: Europa und die EU</i>	5
3.2 <i>Einführung: Thema ‚Gesunde Ernährung‘</i>	5
3.3 <i>Erläuterungen zum Spielablauf</i>	6
3.4 <i>Rollenverteilung & Vorstellung der Länder</i>	8
3.5 <i>Verhandlungen</i>	8
4. Auswertung	11

Einführung

Das vorliegende EU-Grundschulplanspiel hat das Ziel, das Interesse von Kindern an politischen Entscheidungsprozessen und der Europäischen Union zu wecken. Die Teilnehmenden werden im Laufe des Spiels sowohl an die Schlüsselkompetenzen *Argumentieren* und *Verhandeln* wie auch an Strategien des Konfliktlösens (KC Niedersachsen) herangeführt. Eine Verwendung als Einführung oder Ergänzung zu den Unterrichtsthemen *Europa* oder *Europäische Union* (EU) bietet sich an.

Die Materialien wurden im Rahmen des Jean-Monnet-Projekts „Planspiele zur handlungsorientierten EU-Vermittlung in der Primarstufe (PEP)“ 2015 durch die Agentur *planpolitik* entwickelt und vom Lehrstuhl *Politikwissenschaft/Didaktik der Politik* der Universität Göttingen beforscht. Seitdem stehen die Materialsets (inklusive Handreichungen und Online-Komponenten) Lehrkräften zur eigenständigen Durchführung zur Verfügung. In den Jahren 2022 und 2023 wurden mithilfe von Mitteln der *Bundeszentrale für politische Bildung* (bpb) diese Planspiele erneuert, überarbeitet und erweitert. Die Agentur *planpolitik* testete dabei die Planspiele erfolgreich an 18 Grundschulen, wobei sie wieder durch den Lehrstuhl *Politikwissenschaft/Didaktik der Politik* der Universität Göttingen evaluiert wurden. Lehrpersonen ist es nun möglich, die aktualisierten Spiele eigenständig durchzuführen und in ihren Unterricht zu integrieren.

Um einen reibungslosen Spielverlauf zu begünstigen, sollten Sie folgende Informationen und Empfehlungen beachten:

Zielgruppe

Das Spiel wurde für Schülerinnen und Schüler (SuS) der vierten Klasse konzipiert (je nach Leistungsstand der SuS geeignet für 3.-6. Klassenstufe). Diese Einschränkung der Zielgruppe basiert auf der Erfahrung, dass jüngere SuS Probleme mit der Komplexität des Spiels haben und Kompetenzen des Argumentierens und Verhandelns noch nicht ausreichend vorhanden sind. Demnach ist es nicht empfehlenswert, das Planspiel in niedrigeren Klassenstufen durchzuführen, es sei denn, die Klasse ist überdurchschnittlich leistungstark.

Anzahl der teilnehmenden SuS

Im Spiel können bis zu 32 Rollen vergeben werden. Sind alle Rollen besetzt, wird in acht Ländergruppen à vier SuS agiert. Ist Ihre Gruppe kleiner, empfehlen wir, die Gruppen auf drei SuS zu reduzieren. Bei weniger als 24 Teilnehmenden besteht auch die Möglichkeit, ein oder zwei Länder nicht zu besetzen. Die von uns empfohlene Mindestgruppengröße liegt bei 18 SuS (sechs Länder à drei SuS).

Ablauf des Planspiels

Das Planspiel dauert 180 Minuten. Es besteht ergänzend die Möglichkeit, eine Übung zur Einführung in die Europäische Union voranzustellen (Kap. 3.1). Dies kann ohne Einschränkungen an einem anderen Tag stattfinden, ebenso die vertiefende Auswertung des Spiels (Kap. 4). Die in Kapitel 3.3 bis 3.5 beschriebenen Spielelemente sollten unbedingt zusammenhängend durchgeführt werden.

Hinweis zum Gendern

Die Materialien nutzen ein Sternchen, um zu gendern. Das Sternchen zeigt nicht nur auf, dass es sowohl eine männliche als auch eine weibliche Schreibweise gibt, sondern dient auch als Platzhalter für alle Menschen, die sich keinem dieser Geschlechter zuordnen. Leider setzt das Gender-Sternchen die Barrierefreiheit von Informationen herab. Um die Texte jedoch so kurz und doch so inklusiv wie möglich zu halten, wurde es gewählt, um alle Menschen so gut wie möglich zu repräsentieren.



Vorbereitung und Durchführung des Planspiels

1. Angestrebter Kompetenzzuwachs

Grundvoraussetzung für ein erfolgreiches Planspiel ist die Definition des angestrebten Kompetenzzuwachses, welcher möglichst passgenau auf die Zielgruppe abzustimmen ist. Gerade bei SuS der vierten Klasse ist es wichtig, an die eigenen Erfahrungen und Kompetenzen der Kinder anzuknüpfen, um sie entsprechend ihrer Fähigkeiten und ihres bestehenden Vorwissens zu fördern.

Die EU-Grundschulplanspiele zielen zum einen darauf ab, den Kindern ein Grundverständnis der Europäischen Union sowie generell von Politik und politischen Verhandlungen zu vermitteln. Zum anderen soll die Argumentationskompetenz bzw. politische Kommunikationsfähigkeit der Kinder gestärkt werden. Sie werden während des Spiels mit unterschiedlichen Meinungen konfrontiert und lernen, die jeweiligen Argumente für verschiedene 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 SuS zuzuhören, oder Teamfähigkeit werden dabei gefördert.

Die SuS übernehmen die Rolle von Minister*innen aus ausgewählten EU-Mitgliedsländern. Die SuS lernen, dass die europäischen Staaten 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 jedes Land individuelle Interessen hat, welche sich von denen der anderen Staaten unterscheiden können. Die EU-Kommission tritt dabei – in Person der Spielleitung (d.h. die Lehrperson nimmt während des Spiels die Rolle der EU-Kommission und gleichzeitig die der Spielleitung ein) – als Moderatorin und Vermittlerin zwischen den Staaten auf.

Die SuS erfahren durch das Planspiel außerdem, dass es unterschiedliche

Möglichkeiten der Entscheidungsfindung gibt. In den Verhandlungen können sie auf die verschiedenen Modi zurückgreifen. Weiterhin erleben sie, welche Bedeutung gute Argumente haben und wie schwierig es dennoch sein kann, zu einem gemeinsamen Beschluss zu gelangen. Durch die Übernahme der Länderrollen wird zugleich die Fähigkeit des Perspektivwechsels geschult.

Es ist sehr hilfreich, mit den SuS im Vorfeld eine Einführung in die Europäische Union durchzuführen (Kap. 3.1). 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. Trotzdem müssen sie sich auf Kompromisse einlassen, damit die Zusammenarbeit in der EU funktionieren kann.

2. Vorbereitung

2.1 Zeitplan

Das Planspiel ist so konzipiert, dass es als eine Einheit in 180 Minuten durchgeführt werden kann. Es ist zu empfehlen, einzelnen Teilen des Planspiels (z. B. *Einführung in das Thema, Verhandlung und Auswertung*) mehr Zeit einzuräumen, sofern dies nötig erscheint und es der Unterrichtsplan zulässt. Da das Planspiel von den Kindern ein hohes Maß an Aufmerksamkeit und Konzentration erfordert, sollte genügend Zeit für Pausen eingerechnet werden. Alternativ können Teile der Vor- und Nachbereitung des Spiels – *Einführungen in die EU und in das Thema* (Kap. 3.1 und 3.2), sowie eine *vertiefende Auswertung* (Kap. 4) – auch an anderen Tagen stattfinden.

Die *Erläuterungen zum Spielablauf mit Rollenverteilung* und die *eigentlichen Verhandlungen* sowie eine *kurze intuitive Auswertung* sollten hingegen nicht voneinander getrennt werden. Eine vertiefende Auswertung macht mit einigem zeitlichen Abstand dagegen Sinn, damit die SuS die Möglichkeit haben, die Erfahrungen aus dem Planspiel zu verarbeiten.

2.2 Klassenraum

Der Klassenraum sollte so vorbereitet werden, dass Gruppentische (GT) in der Anzahl der mitspielenden Länder zur Verfügung stehen. Außerdem wird für einige Phasen des Spiels ein Stuhlkreis (SK) benötigt, in dem alle SuS Platz finden. Es wird empfohlen, die SuS je nach Phase an ihren Gruppentischen oder im Stuhlkreis arbeiten zu lassen. Die Arbeit in Gruppen ist für die Vorbereitung geeignet, während der Stuhlkreis direktere Kommunikation ermöglicht, was die Verhandlungen befördert.

Zeit- und Raumplanung für die Durchführung des Planspiels:

Einführung in die EU (fakultativ)		40 min
Einführung: Europa	20 min	GT
Einführung: Europäische Union	20 min	SK
Planspiel		180 min
Einführung in das Thema	45 min	SK
Erläuterungen zum Spielablauf	15 min	GT
Rollenverteilung & Vorstellung der Länderpositionen	45 min	GT
Verhandlung	60 min	SK
Zusammenfassung/ Auswertung	15 min	SK

2.3 Materialien

Einführung in die EU* (fakultativ)

- ❖ Ablaufplan „Einführung: Europa und die EU“
- ❖ EU-Länder-Kärtchen (ein Set pro GT)
- ❖ Europakarte (Anzahl der GT)
- ❖ Ergebnistabelle (Anzahl der SuS)
- ❖ eventuell eine große Europakarte für die Tafel

Planspiel

- ❖ Klebeband
- ❖ Ablaufplan „Gesunde Ernährung“ *
- ❖ Lebensmittelkärtchen* (für Einstiegsübung ins Thema)
- ❖ Länderschilder zum Aufkleben** (Anzahl der SuS pro jeweiliges Land; der Inhalt entspricht zwei Spieldurchläufen; Kopiervorlage zum Download im Internet)
- ❖ Tischaufsteller** (Flagge und Name des Landes; Anzahl der Länder)
- ❖ Rollendossiers** (Anzahl der SuS pro jeweiliges Land)
- ❖ Länderübersichten*
- ❖ Gesetzesentwürfe der EU-Kommission und Gesetz zum Ausfüllen** (kann mit wasserlöslichem Folienstift mehrfach beschrieben werden)

* Materialien befinden sich als Kopiervorlage zum Download im Internet.

** Materialien sind in der Spielbox enthalten.

3. Ablauf

3.1 Einführung: Europa und die EU

In dieser Einheit sollen die SuS 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 SuS werden in der Verhandlung selbst erfahren, dass sie nur gemeinsam ein Gesetz beschließen können.

Einführung: Europa

Die SuS sollten gleichmäßig auf die Gruppentische verteilt werden. Später kann die Gruppenzusammensetzung für das Planspiel geändert werden.

Mithilfe der EU-Länder-Kärtchen lernen die SuS Europa spielerisch kennen. Dazu erhält jede Gruppe ein Kärtchen-Set und eine Europakarte sowie jede*r Schüler*in eine Ergebnistabelle. Aufgabe ist es, Flaggen, Mitgliedsländer und Hauptstädte in der Gruppe gemeinsam richtig zuzuordnen. Die Ergebnisse werden dann in Einzelarbeit in die Tabelle sowie die Länder mit einer Nummer auf der Europakarte eingetragen. Anschließend sollten die Ergebnisse im Plenum verglichen werden und die SuS können auf einer großen Europakarte (falls vorhanden) zeigen, wo die Länder liegen.

Einführung: Europäische Union

Die SuS werden nach der Bedeutung von Europa gefragt, in welchen Ländern sie schon waren, mit welcher Währung sie dort bezahlt haben etc. Dies ist eine Überleitung zur Europäischen Union, was genau diese ausmacht und warum sie existiert. Die SuS sollen den Unterschied zwischen dem Kontinent Europa und der EU als Gemeinschaft mehrerer Mitgliedstaaten verstehen. Damit diese Gemeinschaft funktioniert, braucht sie Regeln (Gesetze), die für alle gelten. Ein solches Gesetz werden die SuS im weiteren Spielverlauf beschließen. Abschließend sollte die Spielleitung weiteres EU-Basiswissen vermitteln, beispielsweise, dass der Euro als gemeinsame Währung existiert, die Union aus 27 Ländern besteht, sie 24 offizielle Sprachen hat und ihr Hauptsitz in Brüssel liegt (weitere Beispiele siehe Ablaufplan „Einführung: Europa und die EU“).

3.2 Einführung: Thema Gesunde Ernährung

Ziel dieser thematischen Einführung ist es, den SuS Grundwissen zum Thema *Gesunde Ernährung* und im Speziellen zur Kennzeichnung von Lebensmitteln zu vermitteln und Argumente für sowie gegen die Einführung einer Lebensmittelampel in allen Ländern der Europäischen Union zu sammeln.

Hintergrundinformationen zur Kennzeichnung von Lebensmitteln

Der Verzehr von fettigen und/oder stark gezuckerten Lebensmitteln ist nicht gesund. Die Folgen eines erhöhten Konsums sind Übergewicht bis zur Fettleibigkeit. Dies kann die inneren Organe belasten wie auch die Gefahr von Bluthochdruck und Herzversagen erhöhen. Neben diesen gesundheitlichen Belastungen können soziale Ausgrenzung sowie Arbeitsunfähigkeit das Leben der Betroffenen beeinträchtigen.

Bedauerlicherweise haben viele Menschen kein Bewusstsein für Ernährung und wissen wenig über die Lebensmittel, welche sie tagtäglich zu sich nehmen. Die Inhaltsstoffe vieler Produkte sind auf den Verpackungen unzureichend oder gar nicht und oft unverständlich ausgezeichnet. In vielen Produkten sind versteckte Süßungsmittel und Fette enthalten.

Einige Mitgliedsländer der EU möchten auf die Gefahren einer falschen Ernährung aufmerksam machen und setzen sich für eine vereinfachte und einheitliche Lebensmittelkennzeichnung ein. Jede*r Bürger*in soll sofort erkennen können, ob Lebensmittel gesund oder ungesund sind.

Beim Einsatz einer sogenannten „Lebensmittelampel“ wird jedes Produkt entweder mit einem roten, gelben oder grünen Punkt markiert. Während der rote Punkt ein ungesundes Lebensmittel mit verhältnismäßig viel Zucker und Fett kennzeichnet, deutet der gelbe Punkt auf eine geringere Menge dieser Bestandteile hin. Der grüne Punkt schließlich steht für gesunde Lebensmittel mit wenig bzw. gar keinen Zucker- und Fettanteilen. Das Gesetz zur Lebensmittelampel würde eine solche Kennzeichnung für alle Mitgliedsländer der EU als verbindlich festlegen.

In einigen Ländern der EU wurde eine Lebensmittelampel bereits auf nationaler Ebene eingeführt, u.a. in Deutschland, Frankreich und Belgien. In diesen Ländern wird das Konzept jedoch nur auf freiwilliger Basis angewendet. Es gibt in keinem Land der EU eine gesetzlich bindende Regelung. Zu den Befürwortern einer EU-weiten und einheitlichen Kennzeichnung gehören Ärzte- und

Verbraucherschutzverbände. 2010 endete die Diskussion im EU-Parlament über die Lebensmittelampel mit einer vorläufigen Ablehnung. Seit 2014 müssen die Vorschriften der EU-Verordnung 1169/2011 – diese betrifft Informationen für Verbraucher*innen über Lebensmittel – eingehalten werden. Die Verordnung legt u.a. Pflichtangaben zu Kalorien und Nährstoffen fest. Dabei reicht es aktuell aus, diese in Schriftform anzugeben.

Eine farbliche und damit international verständliche Kennzeichnung wird weiter diskutiert.

Einführung für die SuS

Für die Einstiegsübung benötigen Sie drei runde Kreise aus Pappe (ca. 20 cm Durchmesser, diese sind nicht in der Spielbox enthalten) in den Farben rot, gelb und grün. Legen Sie diese einer Ampel entsprechend in der Mitte des SK aus. Verteilen Sie die Lebensmittelkärtchen (Vorlage auf CD bzw. im Download) an die SuS. Diese haben nun die Aufgabe, die Kärtchen ohne Vorgabe von Kriterien den verschiedenfarbigen Kreisen zuzuordnen.

Befragen Sie die SuS nach den Gründen für ihre Wahl. Warum liegt ein Apfel bei Grün und Süßigkeiten bei Rot? Korrigieren Sie die Lage der Kärtchen zusammen mit den SuS, bis alle gesunden Lebensmittel bei Grün, alle durchschnittlich gesunden Produkte bei Gelb etc. liegen. Auch Positionen zwischen den Kreisen sind möglich. Ziel ist es nicht, pauschal zu sagen, dass die Lebensmittel auf Rot „schlecht“ sind, sondern zu zeigen, dass diese nur gelegentlich und in Ausnahmen gegessen werden sollten. Lebensmittel auf dem grünen Kreis sollten dagegen oft in den Speiseplan aufgenommen werden.

Der Fokus liegt anschließend darauf, dass nicht bei allen Lebensmitteln eine eindeutige Zuordnung möglich ist (z. B. bei Joghurt oder einem Sandwich). Außerdem wissen viele Kinder und auch Erwachsene nicht, was gesund und was ungesund ist. Eine Lebensmittelampel könnte die Einordnung leichter machen.

Eine EU-weite Einführung der Lebensmittelampel hat u.a. folgende Vor- und Nachteile:

Vorteile einer Einführung der Lebensmittelampel

- ❖ Die Bürger*innen werden auf das Thema „gesunde Ernährung“ aufmerksam gemacht.
- ❖ Es ist für alle Bürger*innen leicht erkennbar, ob ein Nahrungsmittel gesund oder weniger gesund ist.

- ❖ Auch Kinder, die noch nicht lesen können, können das System der farbigen Punkte verstehen und so ungesunde Lebensmittel identifizieren.
- ❖ Da in allen EU-Mitgliedsländern die gleichen Bezeichnungen gelten, ist eine Identifizierung einfach, auch wenn man sich in einem anderen Land befindet und dessen Sprache nicht beherrscht.
- ❖ Produkte mit rotem Punkt werden sich vermutlich schlechter verkaufen. Darum werden Lebensmittelhersteller*innen versuchen, ihre Produkte gesünder zu machen, um z. B. einen gelben Punkt zu bekommen.

Nachteile einer Einführung der Lebensmittelampel

- ❖ Die Umsetzung ist teuer und braucht viel Zeit: Neue Verpackungen müssen design, entwickelt und hergestellt werden.
- ❖ Einige Produzent*innen produzieren nur ungesunde Lebensmittel. Wenn sich diese nach Einführung der Ampel nicht mehr gut verkaufen, verdienen sie zu wenig Geld und müssen Mitarbeiter*innen entlassen. Einige gehen vielleicht sogar bankrott.
- ❖ Die Produzent*innen können nicht mehr selbst entscheiden, wie ihre Verpackungen aussehen.

3.3 Erläuterungen zum Spielablauf

Die Spielleitung erklärt den SuS, dass sie Minister*innen aus unterschiedlichen EU-Mitgliedsländern sind und gemeinsam ein Gesetz (Erklärungsbeispiel: eine Klassenregel, die für alle SuS gilt) beschließen sollen. Die Spielleitung selbst spielt die EU-Kommission.

Um ein Gesetz beschließen zu können, müssen die SuS argumentieren und sich schließlich einigen. Dazu sollte die Spielleitung mit den SuS klären, was gute Argumente sind und welche Einigungsmöglichkeiten es in der Verhandlung gibt.

Argumente/Begründungen

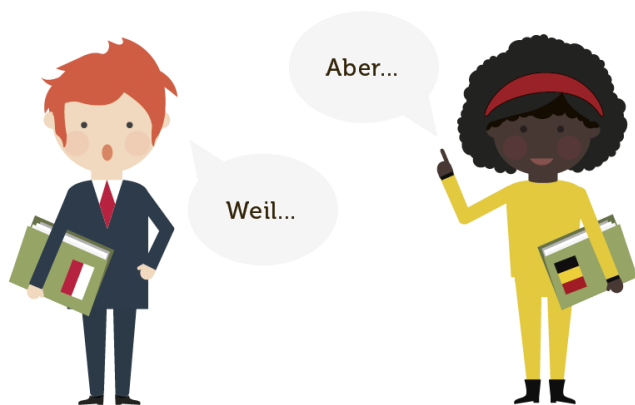
Die SuS werden gefragt, was ein gutes Argument/eine gute Begründung ist. Sie sollen einen Beispielsatz formulieren: „Ich möchte heute keine Hausaufgaben machen, weil...“. Das Augenmerk liegt darauf, dass das Argument möglichst überzeugend sein sollte.

Verhandlungsoptionen

Es gibt verschiedene Wege und Strategien, zu einer Einigung über ein gemeinsames Gesetz zu gelangen:

- ❖ Unmittelbare Abstimmung: die (einfache) Mehrheit entscheidet (Nachteil: Bei knapper Entscheidung sind viele mit dem Ergebnis unzufrieden);
- ❖ Kompromiss durch Konsens: Jede*r gibt nach und die Lösung liegt in der Mitte. Sind alle mit diesem Mittelweg einverstanden, wird im Konsens entschieden (Vorteil: alle stehen hinter dem Ergebnis; Nachteil: oft langer, anstrengender Prozess);
- ❖ Tauschgeschäft: Jede*r gibt in einer Sache nach, bekommt dafür in einer anderen, was er/sie will (Vorteil: Teilerfolge für jede*n; Nachteil: Ergebnis im Ganzen evtl. unlogisch oder impraktikabel);
- ❖ Der/die Stärkere setzt sich durch: eine Person bestimmt (Nachteil: keine Teilhabe/Partizipation aller).

Die Vor- und Nachteile dieser Optionen sind mit den SuS im Vorfeld zu erarbeiten. Auch hier bietet sich eine Visualisierung (bspw. an der Tafel) an. Im Anschluss sollten die Aufgaben der EU-Kommission (macht den Vorschlag) und die des Ministerrates und des Parlaments (entscheiden) erklärt werden.

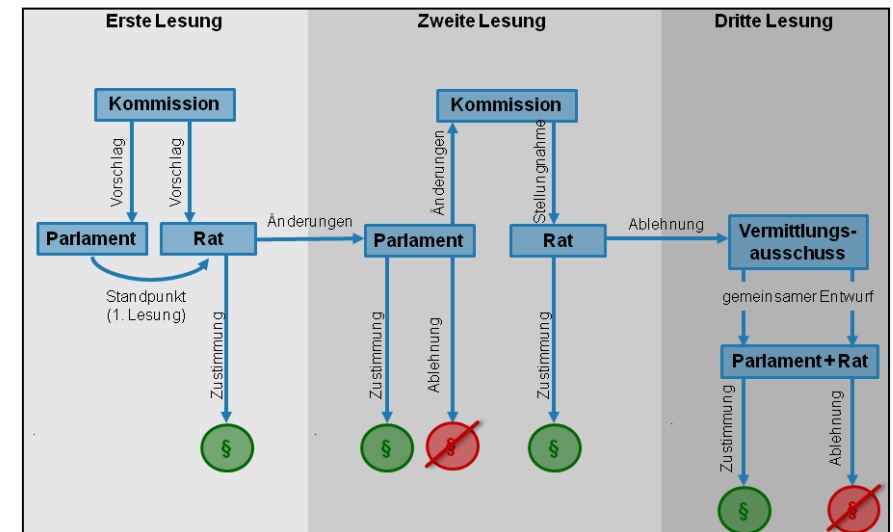


Hintergrundinformation: Ordentliches Gesetzgebungsverfahren

Die Kommission hat das Initiativrecht und macht dem Europäischen Parlament sowie dem Rat der EU (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 der Rat nach Erhalt des Vorschlages durch die Kommission führt (Lesung 1). Aus didaktischen Gründen ist das Abstimmungsverfahren des Rates auf eine einfache Mehrheit reduziert worden. Die Begriffe „Verordnung“ und „Richtlinie“ werden zum leichteren Verständnis für die Kinder durch das Wort „Gesetz“ ersetzt.

Das Parlament ist im Spiel nicht vertreten, sodass eventuelle vorherige Änderungen nicht relevant sind. In der Realität wird die Entscheidung des Rates erneut dem Parlament zur Änderung und Abstimmung vorgelegt. Es folgen weitere Lesungen, die für den Spielverlauf jedoch nicht relevant sind. *Wichtig zu erwähnen ist, dass sich Rat und Parlament auf einen gemeinsamen Entwurf einigen müssen, um eine Verordnung bzw. Richtlinie beschließen zu können.*



Der Gesetzesentwurf

Das Gesetz ist in drei Punkte aufgeteilt, die die SuS in der Verhandlung einzeln besprechen werden:

- 1) Ab wann soll das Gesetz gelten? (grün)
- 2) Muss die Lebensmittelampel in allen EU-Mitgliedsländern eingeführt werden oder kann jedes Land freiwillig entscheiden, ob die Regelung gilt? (blau)

Hinweis: Die SuS müssen den Unterschied zwischen *müssen* (verpflichtend) und *können* (freiwillig) verstehen, um erfolgreich argumentieren zu können.

- 3) Soll es Geldstrafen geben, wenn das Gesetz nicht umgesetzt wird? Wenn ja, wie hoch sollen diese sein? (orange)

Hinweis 1: Die SuS sollten bei diesem letzten Punkt verstehen, dass die Strafen von den Lebensmittelherstellern zu bezahlen sind und nicht vom Land oder der EU.

Hinweis 2: Außerdem ist es wichtig, dass die SuS über die Möglichkeit einer Geldstrafe diskutieren, auch wenn ihr Land gegen eine verpflichtende Abschaffung ist. Schließlich könnte in der Abstimmung beschlossen werden, dass das Gesetz verpflichtend ist.

Die EU-Kommission stellt anschließend den SuS den Gesetzesentwurf in drei Teilen vor:

1. Das Gesetz soll *in zwei Jahren* gelten.
2. Das Gesetz *muss* in allen Mitgliedsstaaten gelten.
3. Wenn das Gesetz nicht umgesetzt wird, erfolgt eine *hohe Geldstrafe*.

3.4 Rollenverteilung & Vorstellung der Länder

Nun sind die Rollen zu verlosen. Dazu ziehen alle Kinder ein Namensschild aus einem Stoffbeutel. Alternativ kann ein*e Vertreter*in jedes Gruppentischs ein Tischschild aus einem Stoffbeutel ziehen. Teilen Sie im Anschluss die Länderschilder zum Aufkleben entsprechend aus, sodass alle SuS die Flagge ihres Landes auf ihrer Kleidung aufkleben können. Es wird empfohlen, dass die SuS die Länder nicht frei aussuchen können. So müssen sie Positionen von Ländern übernehmen, die sie nicht kennen oder in die sie sich schwerer hineinversetzen können.

Ab jetzt spielen die SuS EU-Minister*innen ausgewählter Mitgliedstaaten. Ihre Aufgabe ist es, die Meinung des jeweiligen Landes zur Einführung der Lebensmittelampel zu vertreten. Dafür erhält jede*r Schüler*in ein Rollendossier ihres/seines Landes. Nach der Lektüre des Dossiers stellen die Minister*innen der Länder ihre Positionen im Plenum vor. Mit diesen Informationen diskutieren und verändern die SuS in der Verhandlung im Stuhlkreis den Entwurf der EU-Kommission und beschließen im Anschluss ein Gesetz (für eine genauere Ablaufbeschreibung siehe Ablaufplan „Gesunde Ernährung“).

Das Rollendossier

Auf den ersten blauen Seiten sind Hintergrundinformationen zum Land – z. B. zur Einwohnerzahl und der nationalen Bedeutung der Lebensmittelindustrie – dargestellt. Die SuS sollten darauf hingewiesen werden, dass die einzelnen EU-Länder unterschiedliche Voraussetzungen und daher abweichende Interessen bezüglich der Lebensmittelampel haben.

Auf den letzten drei Seiten (Grün, Rot und erneut Blau) befinden sich die Position des Landes und Argumente für bzw. gegen den Gesetzesentwurf der EU-Kommission.

Vorstellung der Länderpositionen

Damit alle SuS die anderen Länder und deren Positionen zum Gesetzesentwurf kennenlernen, wird jeweils ein*e Schüler*in aus jeder Ländergruppe gebeten, ihr/sein Land vorzustellen. Dazu trägt diese*r die Informationen über das Land (erste blauen Seiten) im Plenum vor.

Im Anschluss sollen die SuS die Position ihres Landes zu dem Gesetzesvorschlag der Kommission vortragen. Es sollen jeweils die Aspekte „ab wann“, „müssen/dürfen“ sowie die Option der „Geldstrafe“ behandelt und mit den dazugehörigen Argumenten aus den Rollendossiers (ggf. ergänzt um die selbst überlegten Argumente) unterstützt werden.

Um die Visualisierung der Argumente der anderen Gruppen zu vereinfachen, können die SuS während der Vorstellung die Botschafterzetteln ausfüllen. Dies unterstützt die Aufmerksamkeit und schafft einen Überblick.

Optional kann auch eine Botschafterphase gespielt werden: Um den SuS einen Überblick der Positionen der beteiligten Länder zu ermöglichen, kann anstelle der Vorstellungen der Länderpositionen zu den drei Streitpunkten eine „Botschafterphase“ gespielt werden. Dazu bekommt jede Ländergruppe eine

Länderübersicht (Hinweis: Die Positionen des eigenen Landes sind bereits ausgefüllt). Jede Gruppe bestimmt eine*n Botschafter*in, welche*r die anderen Gruppentische besucht, die Positionen der Länder erfragt und die Informationen entsprechend in die Tabelle einträgt. Die Rolle des Botschafters/der Botschafterin kann während des Spiels an andere SuS in der Gruppe weitergegeben werden. Die Botschafterphase ist zu Ende, wenn alle Ländergruppen ihre Tabellen vollständig ausgefüllt haben.

Bevor es in die Verhandlung geht, ist sicherzustellen, dass alle SuS das Ziel des Spiels und die Spielregeln verstanden haben. Außerdem ist es wichtig, dass sich die SuS darüber im Klaren sind, dass sie im Spiel nicht ihre persönliche Meinung vertreten und sie sich mit der Rolle der Minister*innen identifizieren.

3.5 Verhandlungen

Bevor die Verhandlung beginnen kann, klebt die Spielleitung einen Positionierungsstrahl (von einer Seite des Stuhlkreises zur anderen) mit Kreppband auf den Boden. Ab sofort nimmt sie die Rolle der EU-Kommission ein und leitet die Verhandlung, die aus drei Teilen besteht („ab wann“, „müssen/können“ und „Geldstrafe“). Die Minister*innen verhandeln jeden der drei Punkte, indem sie ihre Argumente für oder gegen den Vorschlag der EU-Kommission einbringen. Dazu können sie die Argumente aus der *Einführung in das Thema* (Kap. 3.2), aus ihrem Rollendossier oder neue Begründungen verwenden. Ziel ist es, dass die SuS ein Verständnis dafür bekommen, wie Mehrheiten verteilt sind und wie sich diese durch stichhaltige Argumente verändern lassen.

Ablauf

Die Minister*innen nehmen als geschlossene Ländergruppe im Stuhlkreis Platz. Sie benötigen ihr Rollendossier sowie ihre Tischaufsteller, um diese gemäß ihrer Meinung positionieren zu können.

Die EU-Kommission begrüßt die Anwesenden und erklärt, dass die Minister*innen sich ab jetzt in der offiziellen Verhandlung befinden. Dies bedeutet, dass sie sich ausschließlich als Minister*in ihres jeweiligen Landes ansprechen

und möglichst eine formelle Sprache verwenden sollten. Ausgangspunkt der Verhandlung sind die Gesetzesvorschläge, die die EU-Kommission vorgelegt hat. Die Minister*innen werden aufgefordert, Position zu beziehen. Diese kann im Laufe der Verhandlung noch einmal verändert werden. Ziel ist es, dass sich die Minister*innen mehrheitlich einigen und ein Gesetz beschlossen werden kann.



1. Gesetzesvorschlag: Ab wann soll das Gesetz gelten?

Die EU-Kommission erklärt, dass das Gesetz „in zwei Jahren“ in Kraft treten soll, positioniert ihren Tischaufsteller entsprechend und fordert die Minister*innen auf, nacheinander ebenfalls ihren Tischaufsteller auf ihre Ausgangsposition zu stellen und diese Position mit Argumenten zu begründen.

Nachdem alle Länder ihre Positionen und Begründungen vorgetragen haben, haben die SuS Zeit, um innerhalb ihrer Ländergruppe zu beraten, ob und mit welcher Begründung sie ihre Position verändern wollen. Wichtig hierbei ist, dass sich die SuS innerhalb ihrer Ländergruppe einigen müssen. Es besteht zudem die Möglichkeit, neue Optionen während der Diskussion zu verhandeln. Sobald alle Flaggen auf ihren endgültigen Positionen stehen, fasst die EU-Kommission das Ergebnis zusammen und trägt es in die vorgesehene Lücke im Vordruck des Gesetzes ein.

2. Gesetzesvorschlag: *Muss* oder *kann* das Gesetz von den Mitgliedstaaten umgesetzt werden?

Erneut unterbreitet die EU-Kommission den Minister*innen ihren Vorschlag und positioniert ihren Tischaufsteller auf „müssen“. Die Minister*innen werden aufgefordert, ebenfalls Position zu beziehen und diese mit einem Argument zu begründen. Anschließend bekommen die Minister*innen kurz Zeit, um ihre eigene Position zu überdenken. Die zweite Verhandlung erfolgt analog zur ersten, das Ergebnis wird von der EU-Kommission im Verordnungstext festgehalten.

3. Gesetzesvorschlag: Sollen Geldstrafen erlassen werden und wenn ja, in welcher Höhe?

Die Kommission stellt den dritten Verhandlungspunkt vor und positioniert ihre Flagge bei „hohe Strafen“. Die Minister*innen stellen ihre Flagge/Tischaufsteller ebenfalls auf.

Die Verhandlung erfolgt analog zu den ersten beiden, es sei denn die Minister*innen haben sich im zweiten Verhandlungspunkt (*müssen* oder *können*) für die Option der freiwilligen Umsetzung entschieden.

Dann entfällt dieser dritte Verhandlungspunkt. Die EU-Kommission kann die Minister*innen fragen, ob sie sich mit der freiwilligen Option sicher sind. Wenn dem nicht so ist, kann dies erneut kurz verhandelt werden, um anschließend den dritten Verhandlungspunkt zu bearbeiten. Sollte die Entscheidung über die freiwillige Option endgültig sein, ist das Spiel zu Ende.

Tipps zur Verhandlungsleitung

- ❖ Die Verhandlungsleitung hat die Möglichkeit, die SuS, die ihre Position ändern, oder auch diejenigen, die bei einer Position bleiben, nach ihren Argumenten für ihre Entscheidung zu befragen.
- ❖ Wenn sich eine Mehrheit für eine Option herauskristallisiert, sollte die Verhandlungsleitung ankündigen, dass aus jeder Position noch ein letztes Argument hervorgebracht werden kann und anschließend die letzte Möglichkeit besteht, die Position zu wechseln.

Alternative Vorschläge der SuS können aufgenommen werden, wenn die Mehrheit der Minister*innen dafür ist.

Weitere Aufgaben der Spielleitung

- ❖ Rückfragen beantworten und Hilfestellungen leisten (Inhalt, Spielregeln, Ablauf, Organisation)
- ❖ Darauf achten, dass alle SuS sich mit ihrer Rolle identifizieren.
- ❖ Zeitplan einhalten und ggf. SuS an diesen erinnern (pro Verhandlungspunkt max. 20 Minuten)
- ❖ Relevante Aspekte des Spiels für die Auswertung dokumentieren.



4. Auswertung

Im Anschluss an das Spiel sollte unbedingt eine Auswertung von ca. 15 Minuten erfolgen, in der die SuS ihre unmittelbaren Eindrücke mitteilen können (*intuitive Spielanalyse*). Die Phasen zwei und drei der Auswertung können auch in den folgenden Tagen durchgeführt werden, falls wenig Zeit zur Verfügung steht oder die Konzentration der SuS bereits nachgelassen hat.

Bevor die Auswertung begonnen wird, nehmen die SuS ihre Landesschilder ab und treten damit aus ihrer Rolle heraus. Es ist für eine reflektierte Diskussion über das Spiel und dessen Ergebnis sehr wichtig, dass die SuS ihre eigentliche Identität annehmen.

Die Auswertung in drei Phasen

1. Intuitive Spielanalyse: Wie erging es den SuS während des Spiels?

- ❖ Wie ist es Euch im Spiel ergangen? Was ist passiert?
- ❖ Wie habt Ihr Euch als Politiker*innen gefühlt?

2. Spielreflexion und Distanzierung: Wie kann der Spielverlauf erklärt werden?

- ❖ 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?
- ❖ Warum glaubt Ihr, dass die Länder zum Teil sehr unterschiedliche Meinungen hatten?
- ❖ Kennt Ihr ähnliche Situationen oder Konflikte aus dem eigenen Leben? Wenn ja, wie geht Ihr damit um?

Hinweis: Stellen Sie gerne eine Auswahl dieser Fragen.

3. Spielkritik: Was haben die SuS gelernt?

- ❖ Was habt Ihr gelernt?
- ❖ Was hat Euch gefallen?
- ❖ Was würdet Ihr am Spiel verändern?

Vergleich zur Realität

Abschließend ist es Aufgabe der Spielleitung, den SuS den Unterschied zwischen der Spielsituation und der Realität zu verdeutlichen.

Während z.B. der schwierige und langwierige Einigungsprozess im Spiel der Realität sehr nahe kommt, gibt es dennoch Aspekte, welche im Spiel anders bzw. vereinfacht dargestellt werden. So ist der Prozess, ein Gesetz zu verabschieden, in der Praxis komplizierter (siehe Kap. 3.3). Unter anderem verhandeln 27 Mitgliedsländer der Europäischen Union miteinander und es dauert mindestens sechs Monate, bis ein Gesetz verabschiedet werden kann.

Die Spielleitung erläutert erneut die Aufgaben der EU-Kommission (macht den Vorschlag) sowie des EU-Parlaments und des Ministerrates der EU (entscheiden) und erklärt außerdem, dass vor und ggf. erneut nach der Entscheidung des Rates auch das Europäische Parlament dem Gesetz zustimmen muss. Zur Visualisierung können Fotos der Kommission, des Rates und des Parlaments gezeigt werden (nicht in Planspielbox enthalten).

Weitere Infos & Download aller Materialien www.pep.uni-goettingen.de

Das vorliegende Material wurde im Rahmen des Jean-Monnet-Projekts **Planspiele zur handlungsorientierten EU-Vermittlung in der Primarstufe (PEP)** mit Unterstützung der Europäischen Kommission entwickelt. Die Kommission haftet nicht für den Inhalt dieser Veröffentlichung oder für die weitere Verwendung der darin enthaltenen Angaben.

Leitung | Prof. Dr. Monika Oberle, Georg-August-Universität Göttingen
Konzeption & Entwicklung | planpolitik
Gestaltung | Stephanie Piehl

© PEP, März 2023

