

M0 „Fakt oder Fake“ - Planspiel zum Umgang der EU mit Desinformation und Hassrede |

0.1 Handreichung mit Ablaufplan

KATEGORIE	ANALYSIEREN	URTEILEN
METHODE	Planspiel	
ARBEITSMODUS	Einzelarbeit (👤) Partner:innenarbeit (👥) Gruppenarbeit (👫)	
LERNZIELE	<ul style="list-style-type: none"> • Grundlagenwissen zur Europäischen Union (EU) aneignen • Einblicke in den europäischen Gesetzgebungsprozess erhalten • Arbeitsweise des Europäischen Parlaments kennenlernen • Themenbereiche ‚Fake News‘ und ‚Hate Speech‘ voneinander abgrenzen und einzeln einordnen können • Ziele und Reichweite der Digitalpolitik der EU verstehen • Stärkung der Verhandlungs- und Urteilskompetenz, Perspektivübernahme 	
GRUPPENGROSSE	12 – 40	
ALTER	Ab 10. Klasse durchführbar	
VORBEREITUNG	45 Minuten	
MATERIALIEN	M0.1 Anleitung M0.2 Checkliste zum Einführungsvideo M0.3 PPTx Begleitende Präsentation M0.4 Namensschilder Planspiel M0.5 Tischschilder Planspiel M0.6 Einführungsvideo M0.7 Rollenprofile Planspiel M0.8 Anleitung Ausschussvorsitz M0.9 Speed Dating	

270
Minuten

1. Kurzbeschreibung

Die Teilnehmenden (auch kurz „TN“) simulieren die Verhandlungen des Parlaments der Europäischen Union über eine neue EU-Verordnung zur Regulierung von Desinformation („Fake News“) und Hassrede („Hate Speech“) in sozialen Netzwerken. Hierbei wird vereinfacht die Entscheidungsfindung im Europaparlament im Rahmen des Ordentlichen Gesetzgebungsverfahrens (gem. Art. 294 AEUV) nachgestellt.

Grundidee des Planspiels ist es, dass die TN die Interessen und Positionen der von ihnen dargestellten Abgeordneten verinnerlichen und dadurch ein besseres Verständnis für die Dynamik und Komplexität politischer Verhandlungsprozesse entwickeln.

Im vorliegenden Modul debattieren die TN über die Verbreitung von Fake News und Hate Speech im Internet, mögliche Folgen dieser Entwicklung auf Zivilgesellschaft und politische Systeme sowie über die Möglichkeiten, diese Entwicklungen auf EU-Ebene einzuhegen. Eine abschließende Abstimmung im simulierten Europaparlament bringt die geführte Debatte zu einem Ende, an dem eine gemeinsam formulierte Regulierung stehen kann.

2. Vorbereitung

[Anzahl TN] x M0.2 beidseitig

1 x M0.4 einseitig

1x M0.5 einseitig

[Anzahl TN] x 12 = Anzahl der zu druckenden Seiten von M0.7



Beispiel: Spielen 20 TN mit, müssen von M0.7 S. 1 - S. 240 ausgedruckt werden. Um Papier zu sparen, empfiehlt sich ein beidseitiger Broschüren-Druck (4 Seiten pro Blatt)

4x M0.8 einseitig

[Anzahl TN] / 6 x M0.9 einseitig

M0.4: Namensschilder ausschneiden (x Anzahl TN).

Insofern vorhanden in Namensschild-Plastikhüllen stecken, andernfalls ausschneiden und mit Krepp anbringen.



M0.5: Vorfalten

M0.7: Vorfalten

M0.9: Speed-Dating-Karten ausschneiden (Anzahl TN)



[Anzahl TN] x Namensschild-Plastikhüllen



M0.3 über Laptop/PC und Beamer abspielen, ohne Ton

M0.6: über Laptop/PC und Beamer abspielen, mit Ton

3. Die Methode Planspiel

In einem Planspiel übernehmen die TN die Rolle politischer Akteur:innen in einer gewählten, i.d.R. pädagogisch-didaktisch vereinfachten Konfliktsituation. Es gilt, die Interessen der Rollen während des Spiels möglichst überzeugend zu vertreten, unabhängig davon, ob sie der eigenen Meinung entsprechen oder nicht.

Dieses spielerische Erleben politischer Zusammenhänge soll dabei zu aktivem und damit nachhaltigem Lernen führen. Die TN machen eigene Handlungserfahrungen und werden so idealerweise zu einer stärkeren Auseinandersetzung mit politischen Zusammenhängen motiviert. Gleichzeitig kann das Eindringen in möglicherweise unvertraute oder auch unsympathische Positionen zu einem Hinterfragen der eigenen Ansichten führen und das Bewusstsein dafür fördern, dass unterschiedliche Sichtweisen legitim und argumentativ begründbar sind. Diese Empathie für andere Meinungen ist die Basis einer Demokratie, die mit friedlichen Mitteln zu Entscheidungen über gemeinsame Belange kommen möchte.

Die TN lernen, dass sich nicht alle Ziele durchsetzen lassen und es einen Unterschied zwischen individuellen und kollektiven (hier: europäischen) Entscheidungen über gemeinsame Belange gibt. Für Letztere müssen Kompromisse eingegangen werden; die Verhandlungen darüber sind oft schwierig und langwierig. Den komplexen Entscheidungsstrukturen und Interessenskonstellationen in der EU wird eine Einordnung in ein einfaches Schema von Gewinnern und Verlierern bzw. von richtig oder falsch oft nicht gerecht. Planspiele sind immer ein vereinfachtes Abbild der Realität. Die Komplexität realer Prozesse wird reduziert, um den Schwerpunkt auf ein bestimmtes Lernziel zu legen und um der Dauer der jeweiligen Veranstaltung, der Zahl der Teilnehmenden und anderen Rahmenbedingungen gerecht zu werden.

4. Ablauf

Die TN übernehmen im Planspiel die Rolle von Mitgliedern des Europäischen Parlaments aus ausgewählten EU-Mitgliedsländern sowie aus unterschiedlichen Fraktionen. Der zu verhandelnde Gesetzesvorschlag stammt von der Europäischen Kommission. Insgesamt müssen die TN über zwei Artikel diskutieren, wobei Artikel I auf den Themenkomplex Desinformation und Artikel II auf Hassrede fokussiert.

Die Verhandlungen im Europäischen Parlament verteilen sich auf unterschiedliche Phasen: Zunächst lesen sich die TN in ihre eigene Position ein, dann führen sie Vorsondierungen in den ihnen zugewiesenen Fraktionen durch. Anschließend gehen die TN in die Ausschusssitzung, um in gemeinsamer Debatte einen Kompromiss zu erarbeiten, der zuletzt von den Vorsitzenden festgehalten wird. Eine Abstimmung im Europäischen Parlament („Plenum“) beendet das Planspiel.

Wir weisen darauf hin, dass es sich bei der Dauer der einzelnen Phasen um einen Richtwert handelt. Wenn es die Umstände zulassen, empfehlen wir, den Teilnehmenden in den wichtigen Verhandlungsphasen und bei der Auswertung mehr Zeit einzuräumen.

Zu Beginn des Workshops gibt es ein EU-bezogenes ‚Speed-Dating‘, um zum Planspielthema hinzuleiten. Ergänzt wird dieser Einstieg um eine anschließende Kombination aus Videoinput und einer von den TN auszufüllenden ‚Checkliste‘. So wird den TN Grundlagenwissen zu den Institutionen der EU vermittelt und es wird sichergestellt, dass alle den gleichen Wissensstand zum Planspielthema (Desinformation und Hassrede) haben.

Beendet wird der Workshop durch eine Auswertung, in der das Planspiel reflektiert und mit der Realität verglichen wird. Die Teilnehmenden erhalten hier außerdem die Möglichkeit, ihre persönlichen Sichtweisen zu den Themen des Planspiels einzubringen, sowie Feedback zum Workshop und angewandten Methoden zu äußern.

Ein ausführlicher Ablaufplan zur Verwendung während des Planspiels findet sich am Ende dieser Anleitung (→ 8. Ausführlicher Ablaufplan mit Zeitangaben).

5. Spielinhalt

Die EU-Kommission hat sich im Rahmen ihrer gemeinsamen Digitalpolitik auf die Fahne geschrieben, das Internet und insbesondere soziale Medien als Ort demokratischer Debatte zu erhalten und die Verbreitung von Desinformation und Hassrede im Netz zu regulieren. Mit einer neuen Verordnung soll sichergestellt werden, dass Nutzer:innen vor Anfeindungen im Netz geschützt werden und gezielte Falschinformationen von möglichen Adressat:innen erkannt werden können.

Die Regulierung von ‚Fake News‘ und ‚Hate Speech‘ ist ein sehr aktuelles und leicht zugängliches sowie alltagsnahes Thema. Das Planspiel greift dabei zwei Streitpunkte heraus, die auf europäischer Ebene aktiv diskutiert werden und die sich im tatsächlichen Prozess der europäischen Gesetzgebung befinden.

Thema 1 behandelt die Frage, wie Onlineplattformen mit Desinformation auf ihren Seiten umgehen müssen; dabei werden Positionen zwischen keinerlei Regulierung und der vollständigen Löschung von ‚Fake News‘ vertreten. Befürworter:innen starker Eingriffe betonen die Gefahr für die demokratischen Prozesse, die von Desinformation ausgeht, sowie die bisherige Untätigkeit der Betreiber von sozialen Netzwerken. Die Gegner von Eingriffen durch die europäische Gesetzgebung verweisen auf die Meinungsfreiheit im Netz und die Schwierigkeit, Desinformationen überhaupt schnell und sicher zu erkennen.

Bei **Thema 2** geht es um die Frage, ob die Betreiber von sozialen Netzwerken die persönlichen Daten von Nutzer:innen an Behörden herausgeben müssen, wenn den Nutzer:innen die Verbreitung von Hassrede vorgehalten wird. Befürworter:innen verweisen auf die langfristigen Folgen für Menschen, die Opfer von Hassrede im Netz werden sowie auf den Umstand, dass das Internet kein rechtsfreier Raum sein darf. Gegner:innen einer Herausgabepflicht betonen, dass Onlineanbieter nicht willkürlich Daten teilen dürfen und verweisen dabei auf den Schutz der Privatsphäre und den Umgang mit sensiblen Daten, wie etwa den Klarnamen oder Wohnort von Verursacher:innen von Hate Speech.

Das Planspiel orientiert sich dabei an den Debatten der Europäischen Union zum „Digital Services Act“ und „Digital Markets Act“. Weitere Informationen zum Thema sind u. a. hier zu finden:

- **Webseite der Europäischen Kommission:**



Gesetz über digitale Märkte („für faire und offene digitale Märkte“): https://commission.europa.eu/strategy-and-policy/priorities-2019-2024/europe-fit-digital-age/digital-markets-act-ensuring-fair-and-open-digital-markets_de (Stand: Oktober 2022).



Digital Services Act („Das Paket des Digital Services Act“): <https://digital-strategy.ec.europa.eu/de/policies/digital-services-act-package> (Stand: Februar 2023).

- **Pressestimmen:**



“DMA: EU-Institutionen einigen sich auf neue Wettbewerbsregeln für Big Tech”: <https://www.euractiv.de/section/innovation/news/dma-eu-institutions-agree-on-new-rules-for-big-tech/> (Stand: März 2022)



Digital Markets Act („Was die großen Plattformen jetzt ändern müssen“): <https://www.zeit.de/digital/2022-03/digital-markets-act-eu-tech-unternehmen-regulierung-faq> (Stand: März 2022).



Digital Services Act („So will die EU das Internet reparieren“): <https://www.zeit.de/digital/internet/2022-04/digital-services-act-eu-digitalgesetz-faq> (Stand: April 2022).

6. Rollenverteilung im Planspiel (Fiktive MdEPs)

Hinweise zur Rollenverteilung:

1. Die Nummerierung der Namensschilder entspricht der Reihenfolge, in der die Rollen ins Spiel kommen (Beispiel: *Bei 25 TN spielen die Rollen 1 bis 25*).
2. Offizielle Mindest-TN-Zahl ist 12. Bei weniger TN funktioniert die chronologische Verteilung der Rollen dennoch. Ab 16 TN sind alle Fraktionen mind. zu zweit vertreten.
3. Bei weniger TN sollte je nach Gruppe und Bedingungen vor Ort entschieden werden, etwa ob TN allein in der Fraktion sein können oder ob nur ein Ausschuss gespielt wird.
4. Die Nummer der Rollen steht auch auf den Namensschildern (unten rechts).

Liste der Rollen im Spiel:

Nr*	Fraktion	Ausschuss	Land	Name
1	S&D	Digital – Vorsitz	Polen	Anna Ochojska
2	Grüne	Digital – Vorsitz	Österreich	Alexander Mandl
3	EVP	Verbraucherschutz – Vorsitz	Frankreich	Leila Danjean
4	Renew	Verbraucherschutz – Vorsitz	Finnland	Ville Pekkarinen
5	S&D	Verbraucherschutz	Kroatien	Ivan Borzan
6	EVP	Digital	Deutschland	Anna Hahn
7	ID	Digital	Deutschland	Maximilian Limmert
8	EKR	Verbraucherschutz	Polen	Elżbieta Kloc
9	Linke	Digital	Frankreich	Manon Pellinier
10	Renew	Digital	Österreich	Monika Vollath
11	EVP	Verbraucherschutz	Polen	Marek Brudziński
12	S&D	Digital	Slowenien	Tanja Zver
13	Grüne	Verbraucherschutz	Portugal	Francisco Gusmão
14	ID	Verbraucherschutz	Österreich	Tanja Vilimsky
15	EKR	Digital	Kroatien	Ivana Tomašić
16	Linke	Verbraucherschutz	Irland	Luke Wallace
17	EVP	Digital	Estland	Yana Ansip
18	S&D	Verbraucherschutz	Estland	Andrus Mikser
19	Renew	Verbraucherschutz	Irland	Grace Macmanus
20	EVP	Digital	Kroatien	Biljana Zovko
21	EVP	Verbraucherschutz	Portugal	Mercedes Guerreiro
22	S&D	Verbraucherschutz	Finnland	Nils Sarvamaa
23	Renew	Digital	Slowenien	Ljudmila Bogović

24	ID	Verbraucherschutz	Finnland	Alviina Niinistö
25	Grüne	Digital	Finnland	Laura Kumpula
26	EVP	Verbraucherschutz	Polen	Andrzej Jurubas
27	S&D	Digital	Irland	Deidre O'Malley
28	Renew	Digital	Deutschland	Jonas Verheyen
29	EKR	Digital	Polen	Adam Tobiszowski
30	EVP	Verbraucherschutz	Irland	Sean Flanagan
31	Renew	Verbraucherschutz	Frankreich	Valérie Godot
32	S&D	Digital	Portugal	Raul de Aguilar
33	Grüne	Verbraucherschutz	Frankreich	Christophe Durand
34	ID	Digital	Frankreich	Nicolas Garraud
35	S&D	Verbraucherschutz	Österreich	Roman Sangratz
36	EKR	Verbraucherschutz	Deutschland	Hartmut Plötz
37	EVP	Digital	Finnland	Eero Modig
38	Grüne	Digital	Deutschland	Karin Keller
39	ID	Digital	Estland	Jaak Person
40	EVP	Digital	Frankreich	Françoise Aubry

7. Auswertung

Im Anschluss an das Spiel sollte unbedingt eine Auswertung stattfinden, in der die TN zunächst ihre unmittelbaren Eindrücke mitteilen können („intuitive Spielauswertung“). Dafür geben die TN 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 und sich des Heraustretens aus der Spiellogik bewusst sind. Anschließend folgen eine vertiefte thematische Auswertung und eine Diskussion und Reflexion der eigenen Meinung.

A) Intuitive Spielauswertung:

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 Workshopleitung (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 habt ihr euch in der Rolle gefühlt?
- Wie ist es euch im Spiel ergangen? Was ist passiert?
- Fand jemand die eigene Rolle besonders schwierig oder unangenehm?
- Wenn ihr könnt: Werdet ihr bei der Europawahl 2024 wählen gehen?
Wenn ja, warum? Wenn nein, warum nicht?

B) Spielreflexion und Realitätstransfer

In einem zweiten Schritt geht es darum, zu ergründen, wie der Spielverlauf zu erklären ist und einen Abgleich mit der Realität durchzuführen. Typische Fragen sind hier:

- Seid ihr mit dem Ergebnis zufrieden? Warum bzw. warum nicht?
- War es schwierig, eine Einigung zu erzielen? Warum bzw. warum nicht?
- Was war realistisch, was war unrealistisch?

C) Persönliche Ebene: Eigene Standpunkte formulieren und hinterfragen

In einem letzten Schritt wird die Frage diskutiert, ob und in welchem Rahmen die Europäische Union tatsächlich Desinformation und Hassrede europaweit regulieren sollte. Hier setzen sich die TN mit ihrer persönlichen Perspektive auf das Thema auseinander. So wird nochmals die Brücke zur Lebensrealität der TN geschlagen – nicht nur, indem sie das Themenfeld vor dem Hintergrund der eigenen Meinung und der ihrer Mitschüler:innen betrachten, sondern auch, indem sie sich ihres demokratischen Rechts bewusst werden, als politisches Subjekt Forderungen stellen bzw. Ideen einbringen zu können. Typische Fragen sind hier:

- Glaubt ihr, dass die Verbreitung von Fake News bzw. Desinformation ein gesellschaftliches Problem sind? Warum bzw. warum nicht?
- Welche Schritte haltet ihr für sinnvoll, um Fake News bzw. Desinformation in sozialen Netzwerken zu regulieren?
- Glaubt ihr, dass die Verbreitung von Hassrede bzw. Hate Speech ein gesellschaftliches Problem sind? Warum bzw. warum nicht?
- Welche Schritte haltet ihr für sinnvoll, um Hassrede bzw. Hate Speech in sozialen Netzwerken zu regulieren?



8. Ausführlicher Ablaufplan mit Zeitangaben

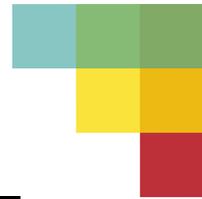
Zeit	Phase	Was?	Warum?	Materialien & Technik
Min. 5'	Vorbereitung	<ul style="list-style-type: none"> • Tischordnung: <ul style="list-style-type: none"> ○ 1 Großer Raum: Stühle in U-Form, Tische am Rand. 1 Materialtisch (Hauptraum) ○ und 1 weiterer Raum mit einem großen und 2 kleinen Gruppentischen für die Fraktions- und Ausschussphasen • Präsentation öffnen • Video im Hintergrund öffnen (Ton vorab testen) • Materialien vorbereitet geordnet griffbereit haben 		<p>Laptop/PC+ Beamer mit Sound</p> <p>Präsentation und Video vorbereiten (M0.3 + M0.7)</p> <p>Alle Materialien auf einem Materialtisch (M0.2, M0.4, M0.5, M0.7, M0.8, M0.9)</p>
10'	Einstieg	<ul style="list-style-type: none"> • Thema des Workshops: „Fakt oder Fake? Bekämpfung von Hassrede und Desinformation in sozialen Online-Plattformen in der EU“ • Thematik einführen: Fake News und Hate Speech sind ein immer größeres, grenzüberschreitendes Problem. Wir wollen es genauer beleuchten und schauen, was auf EU-Ebene eigentlich dagegen getan werden kann • Vorstellung des Ablaufplans – wie geht es konkret weiter? 	Alle was heute ansteht, wer die VA möglich macht und was das übergeordnete Ziel der VA ist.	PowerPoint Präsentation (M0.3)



<p>20'</p>	<p>Einführung EU mit Speed Dating</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Frage an die TN: Was fällt Euch als erstes zum Begriff EU ein? – Antworten der TN sammeln und ermutigend, aber sehr knapp kommentieren. • Speed Dating: <i>Ablauf:</i> <ul style="list-style-type: none"> - Jede Person erhält eine Karte mit einer Frage. - Die TN gehen im Raum herum. - idealerweise sprechen sie über alle Fragen. - Endet mit Besprechung der Fragen: <ul style="list-style-type: none"> ○ Was bedeutet die Europäische Union für dich? Woran denkst du, wenn du EU hörst? ○ Wo begegnen dir im Alltag Fake News oder Hate Speech? ○ Was könnte man machen, um sich vor Falschinformation im Netz zu schützen? <p>Anschließend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Anhand der Präsentation das Basiswissen EU abklopfen bzw. wenn vorhanden, als Frage und Antwort-Spiel. • Anschließend ansagen, dass wir später zur genauen Funktionsweise der EU zurückkommen, wenn wir in das Planspiel eingestiegen sind – und was das ist, kommt jetzt. 	<p>TN lernen die Geschichte und Gründungsideen der EU kennen.</p> <p>WL (Workshopleitende) erhalten einen Überblick, wie viel die TN zur Europäischen Union wissen, falls dies noch nicht im Unterricht behandelt wurde</p>	<p>PowerPoint Präsentation (M0.3)</p>
<p>15'</p>	<p>Einleitung – Was ist ein Planspiel</p>	<p>Zunächst:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kurze Abfrage: Wer hat schon mal an einem PS teilgenommen? Wer kann erklären, was das ist? 	<p>Begriff wird geklärt, so dass TN wissen, was mit Planspiel gemeint ist</p>	<p>PowerPoint Präsentation (M0.3)</p>



		<ul style="list-style-type: none"> • Erklärung: In einem Planspiel wird eine politische Verhandlung „nachgespielt“. Es gibt ein zentrales Problem, das gelöst bzw. verhandelt werden muss. Dafür bekommen alle TN Rollen zugewiesen. Alle TN bekommen Informationen, was die Meinung ihrer Rolle ist. Diese müssen sie dann vertreten. • Was ist wichtig? <ul style="list-style-type: none"> ○ In der Rolle bleiben ○ Ernsthaft die Position vertreten 	Zentrale Anweisungen werden gegeben	
20‘	Einleitung - Video-Storytelling mit Checkliste	<ul style="list-style-type: none"> • Das Video(M0.6) wird gemeinsam angeschaut. Danach werden die Checklisten verteilt, immer eine Checkliste (M0.2) pro Person. • Die TN haben 5‘ Zeit, um die Checkliste auszufüllen. • Checkliste gemeinsam durchgehen • Nochmal sammeln und zusammenfassen: <ul style="list-style-type: none"> ○ Was sind Fake News, was ist Hate Speech? ○ Was ist das Problem, das gelöst werden muss? <p>Anschließend</p> <ul style="list-style-type: none"> • Überleitung zum konkreten Gesetzesvorschlag. Was sind die Maßnahmen, die die Kommission (laut Video) vorschlägt? • Dann die institutionellen Abläufe erklären. <ul style="list-style-type: none"> ○ Ihr verhandelt gleich im Europäischen Parlament. ○ Die Diskussion findet in sogenannten Fachausschüssen statt. Das sind der 	<p>TN werden spielerisch in das Szenario eingeführt</p> <p>Erste Erklärung der Begriffe Hate Speech und Fake News.</p> <p>TN wissen um die Spannungsfelder bei der Regulierung von Fake News und Hate Speech</p> <p>TN wissen, worum es konkret im Planspiel geht bzw. welche Artikel verhandelt werden</p> <p>TN wissen, wie die institutionellen Abläufe</p>	<p>Video (M0.6)</p> <p>Checkliste (M0.2)</p> <p>PowerPoint Präsentation (M0.3)</p>



		<p>Digitalausschuss und der Verbraucherschutzausschuss.</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Die Ausschüsse müssen sich auf einen Kompromissvorschlag einigen, der dann von allen im Plenum abgestimmt werden muss. Nur dann wird er zum Gesetz. 	funktionieren und wie das EP arbeitet	
20'	Pause	<ul style="list-style-type: none"> • Namensschilder (M0.4) final abzählen • Tischschilder (M0.5) bereit machen 		
20'	Planspiel - Rollenverteilung	<ul style="list-style-type: none"> • Verteilung der Rollen: <ul style="list-style-type: none"> ○ Erklärung für alle TN: Ihr spielt alle EU Abgeordnete, die gewählten Vertreter:innen aller EU-Bürger:innen sind. ○ Es gibt 4 spezielle Rollen, das sind die Vorsitzenden. Sie leiten die Verhandlungen. Wer möchte das machen? <i>(Rollen direkt vergeben oder, wenn sich niemand meldet, ebenfalls verlosen. Hier idealerweise auf Geschlechterparität achten).</i> • Es wird mit den Namensschildern in einer Tüte herumgegangen, die TN ziehen jeweils eines. <p>Anschließend:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Klären, was die einzelnen Rollen sind. Dafür die Sitzverteilung im Parlament zeigen. • Beispiel: Wer hat die Rolle der EVP, bitte melden? Welche Partei muss man in Deutschland wählen, damit anschließend jemand in dieser Fraktion sitzt? 	<p>TN haben Überblick über die Rollen. Vorsitzende sind festgelegt</p> <p>Alle wissen, mit welchen Fraktionen sie es zu tun haben</p>	<p>PowerPoint Präsentation (M0.3)</p> <p>Namensschilder (M0.4)</p> <p>Tischschilder (M0.5)</p> <p>Rollenprofile für TN (M0.7)</p>



		<ul style="list-style-type: none"> • Verteilung der Rollenprofile (M0.7) 		
15'	Planspiel - Lese phase	<ul style="list-style-type: none"> • Einarbeitung in Stillarbeit_ TN lesen die Profile. Wenn jemand etwas nicht versteht, Erklärungen liefern. 	TN wissen, was in ihren Profilen steht, ihnen wird geholfen, wenn sie Fragen haben.	
15'	Planspiel – Vorbesprechung in Akteursgruppen	<ul style="list-style-type: none"> • Ansage: <ul style="list-style-type: none"> ○ „Jetzt finden gleich die Vorbesprechungen in den Fraktionsgruppen statt. Findet euch mit euren Kolleg:innen zusammen. Eure Aufgabe ist es, euch kennenzulernen und möglichst eine gemeinsame Position für eure Fraktion festzulegen“ ○ Wichtig: kurz darauf hinweisen, dass die Positionen sich innerhalb einer Fraktion zwar ähneln, dass es aber durchaus auch Unterschiede geben kann. • Ansagen, wer nach der Pause wohin geht • Vorsitzende werden gesondert 10' in der Fraktion gebrieft: <ul style="list-style-type: none"> ○ Vorsitzende leiten die Debatte in den Ausschüssen, gleichzeitig sind sie selbst Abgeordnete. Diese Doppelrolle müssen sie einnehmen, wobei die Findung eines Kompromisses für sie im Vordergrund steht. ○ Aufgaben sind „Gesprächsleitung“ und „Protokollführung“ (s. Anleitung M0.8). ○ Vorsitzende dürfen das Wort erteilen und entziehen. 	Alle wissen, was zu tun ist und wo sie ihre Partner:innen aus Fraktionen treffen	Anleitung für den Vorsitz (M0.8)



		<ul style="list-style-type: none"> ○ Vorsitzende führen am Ende jeder Artikelbesprechung eine Ausschussabstimmung durch, um die Möglichkeit eines Kompromisses zu eruieren. Gleichzeitig dürfen sie auch in der Besprechung jederzeit Probeabstimmungen durchführen lassen. 		
15'	Pause	<ul style="list-style-type: none"> • Räume vorbereiten für die beiden parallellaufenden Ausschusssitzungen (1 Ausschuss pro Raum) • Tischschilder aufstellen (M0.5) 		Tischschilder (M0.5) verteilen
60'	Ausschusssitzung	<ul style="list-style-type: none"> • Ausschüsse im Blick behalten <ul style="list-style-type: none"> ○ Alle Abgeordneten kommen in die Ausschüsse und verhandeln miteinander ○ Moderation liegt bei den Vorsitzenden ○ Wenn es auf das Ende der Zeit zugeht, sollten der Ausschussleitung Zettel gereicht werden. (noch 30 min, noch 20 min, noch 10. Min usw.). 	Ausschüsse verhandeln (idealerweise in 2 Räumen)	
20'	Pause	Währenddessen sollte im Hauptraum das Plenum (mehreihiger Halbkreis aus Stühlen) vorbereitet werden, in dem die TN entsprechend ihrer Parteizugehörigkeit sitzen.		
10'	Vorbereitung Plenum + Letzte Abstimmung in den Fraktionen	<ul style="list-style-type: none"> • In einem Extraraum bereiten die Vorsitzenden eine Beschlussvorlage vor. <ul style="list-style-type: none"> ○ Falls nur eine Lehrkraft vor Ort ist, kann dieser Schritt auch in der vorigen Pause erledigt werden. 	Alles ist am Ende der Phase vorbereitet für die Abstimmung.	



		<ul style="list-style-type: none"> ○ Die Beschlussvorlage sollte ein Kompromiss aus den Debatten in den Ausschüssen sein (falls mit 2 Ausschüssen gespielt wurde). ○ Die Beschlussvorlage wird im Plenum abgestimmt, die Vorsitzenden sollten versuchen, eine Variante zu schreiben, die eine Mehrheit erhalten kann. ○ Darauf achten, dass der Kompromissvorschlag ausformuliert ist, sodass er einfach vorgelesen werden kann. ● Andere TN besprechen sich in den Fraktionen final 		
10'	Plenums-sitzung	<ul style="list-style-type: none"> ● Vorsitz eröffnet die Plenums-sitzung ● Die Vorsitzenden stehen vorn und verlesen den Vorschlag ● Anschließend wird abgestimmt im Paket. WL zählt laut durch und verkündet, ob der Vorschlag angenommen wurde oder nicht. 	TN finden eine Einigung	
25'	Auswertung	<p>Zunächst:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Für die Auswertung werden TN gebeten, ihre Namensschilder in die Tüte zurückzuwerfen. Dafür geht Lehrer:in herum und hält die Tüte auf. ● Anschließend startet die Intuitivauswertung ● Ansage <ul style="list-style-type: none"> ○ „Bevor wir in die inhaltliche Auswertung gehen, machen wir jetzt eine kurze Intuitivauswertung.“ ○ „Wie war es für euch, in eine fremde Rolle zu schlüpfen und miteinander zu verhandeln?“ 	<p>TN können sich von der Rolle distanzieren, Unmut, Anstrengung etc. äußern</p> <p>Es findet ein Realitätstransfer statt bzw. es wird sichergestellt, dass die TN etwas aus dem Planspiel mitnehmen</p>	M0.3



		<ul style="list-style-type: none"> ○ „Wie habt ihr euch in eurer Rolle gefühlt?“ ○ ... ● Eindrücke sammeln. <p>Anschließend:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Inhaltliche Auswertung ● Ansage: <ul style="list-style-type: none"> ○ „Ein Planspiel soll natürlich nicht nur nett sein, sondern versucht Realität zu simulieren. Daher jetzt die Frage: Was nehmen wir daraus mit?“ ○ „Was war am Planspiel realistisch/unrealistisch?“ ○ „Wie schwer/leicht war es, eine Einigung zu erzielen?“ ○ „Wie würde es mit dem Gesetz weitergehen?“ ● Wichtige Punkte, die in der Auswertung thematisiert werden können: <ul style="list-style-type: none"> ○ Meinungspluralität im Parlament ○ Mehrebenensystem in der EU ○ Verhandlungen ○ Europawahl 2024 		
10‘	Blitzlicht & Evaluation	<ul style="list-style-type: none"> ● Feedback der Teilnehmenden sammeln. WL kann dieses über QR-Code an die Europäische Kommission – Vertretung in Deutschland im Anschluss des Planspiels weiterleiten. 		
	Ende des Planspiels			

9. Feedback

Helfen Sie uns, dieses Angebot zu verbessern.

Wir würden Sie bitten, sich zwei Minuten für eine kurze Online-Evaluation zu nehmen.

