

LÆRERVEJLEDNING TIL SPILLET OM EU-PARLAMENTET

Et forhandlingspil om Parlamentets magt i EU



Indholdsfortegnelse

- 2 Introduktion
- 3 Formålet med spillet
- 4 Forberedelse til spiledagen
- 5 Dagens rollespilsgrupper
- 6 Spilleledere
- 7 Programskitse for spiledagen
- 9 Opsætning og rekvisitter
- 10 Drejebog for spillets forløb
- 14 Læringsmål

Udgivet i 2019 af DEO - Demokrati i Europa Oplysningsforbundet med støtte fra Jean Monnet-puljen under EU-kommissionen.



Medfinansieret af Den Europæiske Unions program Erasmus+

DEO
UNDERSVISING

Et rollespil om EU-Parlamentet og magten i EU

Niveau: Samfundsfag i gymnasiet eller grundskolen.
Antal spillere: 28-84 elever
Antal spilleledere: 1
Antal spilassistenter: 2-3 undervisere
Tidsforbrug: 5 lektioner à 45 min.
Forberedelse: 1-2 lektioner à 45 min.

Hvem bestemmer i EU? I dette rollespil kommer eleverne tæt på EU-Parlamentets rolle, både når der skal lovgives, men også når der skal vælges ny formand for EU-Kommissionen.

I første del tager spillet fat på de 80 millioner tons plastik, der flyder rundt i verdenshavene, og hvordan Parlamentet i samspil med Kommissionen og Ministerrådet får løst problemet.

I anden del skal der vælges ny formand for Kommissionen gennem 'Spitzenkandidat' systemet.

Her stiller alle partigruppeformændene op til valg. Først skal der forberedes valgtaler og indgås alliancer. Dagen sluttes af med valgtaler og selvfølgelig en afstemning for, hvem der skal være den nye formand for Kommissionen.

Med dette spil lærer dine elever alt om EU, mens de har det sjovt. Dette rollespil er designet til at kunne afvikles på 5 lektioner à 45 minutter. Spillet kan bruges som start eller som afslutning på et forløb om EU. Det kan både anvendes i grundskolens ældste klasser og på ungdomsuddannelserne. Det optimale antal deltagere er 42-70 elever, men kan skaleres til 28-84 elever.

Spillet kan downloades gratis fra DEOundervisnings hjemmeside. Her finder du også et excel-ark og en PowerPoint præsentation til brug på selve spilledagen. På hjemmesiden findes også information, der kan hjælpe eleverne igennem spillet. www.undervisning.deo.dk/rollespil

Hvis I vil høre om mulighederne for at få DEO ud på jeres skole eller gymnasium, kan I skrive til undervisning@deo.dk



Formålet med spillet

Generelt

Målet med rollespillet er at give eleverne indsigt i Parlamentets rolle i EU. Parlamentet er det eneste direkte folkevalgte organ i EU. Med dette rollespil kommer eleverne tæt på Parlamentets virke, så de oplyst kan tage stilling til deres egen demokratiske stemme.

Spillet tager udgangspunkt i, hvordan Parlamentet samarbejder med de andre institutioner og hvordan magtkampene imellem dem foregår, men også i hvordan politikerne bliver påvirket af den ydre verden i form af lobbyister, aktivister og journalister.

Rollespillet giver dermed eleverne en kvalificeret forståelse for EU's beslutningsprocedurer og institutionernes roller. Desuden giver spillet eleverne viden om, hvordan Parlamentet fungerer, og hvilke interesser de forskellige partigrupper har. Eleverne engageres i realistiske problemer og forhandlinger i EU og anspores til at søge løsninger og fremlægge faglige analyser. Derudover er lovgivning mod engangsplastik et aktuelt, relevant og tværfagligt emne, som rummer mange interessante aspekter. Derfor kan spillet anvendes i forbindelse med et tværfagligt tema om klimapolitik, bæredygtighed og miljøforurening i fagene samfundsfag og de naturvidenskabelige fag.

Grundskolen

Gennem rollespillet lærer eleverne at argumentere for et synspunkt, danne alliancer og indgå kompromisser. De træner en lang række kompetencemål og bevæger sig igennem store dele af det obligatoriske stof i samfundsfag, særligt i forhold til internationale forhold, politik, bæredygtighed og miljø/klima.

Rollespillet vækker elevernes nysgerrighed på samfundsfaglige problemstillinger ved at få dem til at overveje, diskutere og forhandle sig frem til løsninger på en række udfordringer. Hvordan kan EU-parlamentarikerne finde fælles fodslag i plastikproblematikken? Og hvilke kompromiser bliver man nødt til at indgå, for at få indflydelse på den politiske kamp. Derudover skal eleverne også beskæftige sig med relevansen af EU-lovgivning. Hvornår er det bedst at finde fælles løsninger, og hvornår er det nationale anliggender?

Gymnasiet og øvrige ungdomsuddannelser

Rollespillet er et didaktisk redskab, der skal give eleverne et indblik i det politiske system i EU samt i de politiske beslutningsprocesser på EU-niveau. Rollespillet er bygget op som et forhandlingsspil, hvor eleverne skal undersøge konkrete økonomiske, politiske og miljømæssige problemstillinger, hvorefter de skal fremføre synspunkter, argumenter og vurderinger, der alle er baseret på et fagligt grundlag. Eleverne skal forholde sig til aktuelle og virkelige problemstillinger, samt opstille, argumentere for og diskutere løsningsforslag enten baseret på konkrete partigrupper klimapolitik eller andre interessenters ønsker.

Du finder flere forskellige materialer på www.undervisning.deo.dk/rollespil/spillet-om-eu-parlamentet/

- Denne lærervejledning, hvor dagens opgaver gennemgås.
- En power point præsentation, som spillelederen kan bruge til introduktion før de enkelte sessioner.
- Et excel-ark hvor partiernes stemmer og udspil noteres.
- Rollekort til alle eleverne.
- En video, hvor Kommissionen præsenterer deres lovforslag.
- Stemmesedler til brug ved den sidste afstemning



Forberedelse til spilledagen

Vi anbefaler, at der inden spilledagen bruges 1-2 lektioner på at forberede eleverne. I det følgende beskrives punkter, som vi anbefaler, at læreren kommer omkring.

Forhåndsviden

Spillet har et højt fagligt niveau. Derfor anbefales det, at rollespillet spilles som led i et forløb om EU, hvor eleverne allerede har stiftet bekendtskab med Parlamentet, Ministerrådet og Kommissionen samt lovgivningsprocessen. Der kan med fordel arbejdes med DEO's tema-pakker om de tre institutioner inden rollespillet. Disse ligger alle gratis tilgængeligt på www.undervisning.deo.dk/gymnasium. I kan også arbejde mere intensivt med EU på forhånd, for at højne kvaliteten af argumenterne i spillet

Rollerne

Eleverne bør læse og sætte sig ind i deres roller, inden spillet starter. Eleverne skal både orientere sig i deres individuelle rollekort, men også de informationer, som står på rollespilssiden, hvor der er fakta om EU-institutionerne, plastikproblemet i havene og en gennemgang af dagens forløb. Det er vigtigt at understrege overfor eleverne, at de skal arbejde sammen i gruppen.

Der er ingen særlige krav til gruppeinddelingen, men vi anbefaler, at stærke og mindre stærke elever fordeles jævnt. Derudover kan det være en fordel, hvis de elever, der er særligt diskussionslystne bliver tildelt rollerne som partigruppeformænd og medlemmer af miljøudvalget (parlamentarikere).

Gruppedannelse

Før spillet skal de deltagende elever fordeles i grupper. Der skal være 2-6 elever i hver gruppe. På næste side kan du se en oversigt over grupperne. Den optimale fordeling fremgår i skemaet til højre. Spillet indeholder 70 unikke rollekort. Derfor skal to elever deles om en rolle ved flere end 70 elever, mens der ved færre elever udgår roller.

Fordeling af antal elever

Figuren beskriver, hvordan grupperne sammensættes efter antal elever. Nederst i figuren aflæses det antal elever som skal være med i rollespillet. Gruppernes størrelse tilpasses så derefter. Hvis man har et andet antal elever end figuren foreskriver, tilpasser man grupperne efter det.

Partigrupper x 8

Formand	1	1	1	1	1	1	1	1
Miljøudvalgsmedlem	1	1	1	1	1	1	1	1
Presserådgiver	2	1	1	1	1	1	1	
Særlig rådgiver for miljøudvalgsmedlemmet	1	1	1	1	1			
Særlig rådgiver for formanden	1	1	1					

Lobbyister (Plastic Soup og Ocean cleanup)

Lobbyist	2	2	1	1	1	1	1	1
Presseansvarlig	1	1	1	1	1	1		
Kampagneteam	3	2	2	2	1	1	1	1

Lobbyister (PlasticsEurope)

Lobbyister	4	3	3	3	2	2	1	1
Presseansvarlig	2	2	1	1	1	1	1	1

Medier x 3

Redaktør	1	1	1	1	1	1		
Reporter	3	2	2	2	1	1	1	1
Skribent	2	2	1	1	1	1	1	1

Elever i alt	84	70	64	56	50	42	36	28
---------------------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------	-----------

Dagens rollespilsgrupper

Lobbyorganisationer



PlasticsEurope

Lobbyist
Presseansvarlig



Plastic Soup Foundation

Lobbyist
Kampagneteam
Presseansvarlig



The Ocean Cleanup

Lobbyist
Kampagneteam
Presseansvarlig

Medier



Miljø Magasinet

Redaktør
Reporter
Skribent



Xtra Bladet



Big Business Magazine

Partigrupper

Formanden
Medlem af miljøudvalget
Særlig rådgiver for formanden
Særlig rådgiver for medlem af miljøudvalgt
Presserådgiver



EPP

Det Europæiske Folkepartis Gruppe



S&D

Gruppen for Det Progressive Forbund af Socialdemokrater i Europa-Parlamentet



ECR

De Europæiske Konservative og Reformister



ALDE

Gruppen Alliance af Liberale og Demokrater fra Europa



Grønne/EFA

De Grønne / Den Europæiske Fri Alliance



GUE/NGL

Den Europæiske Venstrefløjs Fællesgruppe / Nordisk Grønne Venstre



EFDD

Gruppen for Europæisk Frihed og Direkte Demokrati



ENF

Gruppen Et Nationernes og Frihedens Europa

Spilleledere

Nedenstående roller kan enten spilles af lærerne eller medarbejdere fra DEO – afhængig af om I booker os til at gennemføre rollespilsdagen.

Antonio Tajani leder, som formand for Europa-Parlamentet, forhandlingerne mellem partigrupperne. En af lærerne (eller en DEO-medarbejder) spiller Antonio Tajani og er den primære spilleleder. Læs hele vejledningen og gennemgå alle rollekort.

Redaktør for medierne. Varetages af en lærer eller en medarbejder fra DEO. Redaktøren skal læse journalisternes artikler, inden de printes, offentliggøres på power point eller slås op i netforum (f.eks. en dedikeret Facebookgruppe eller Wordpress-blog). Journalisterne har en vigtig funktion i spillet. De stiller spørgsmål til parlamentarikerne og interessenter og videreformidler svarene. Ved at stille spørgsmål til flere aktørers holdninger og børe i svarene er journalisterne med til at sætte dagsorden for, hvad der diskuteres. Det er vigtigt, at redaktøren gør journalisterne bevidste om den indflydelse, de har.

Spilassistenter. En eller flere lærere. Jeres vigtigste rolle er at vejlede og motivere grupperne og anspore interessegrupperne til interventioner. Under forhandlingerne skal vedkommende notere partiernes syv tal i det medfølgende excel-ark. Under alle afstemningerne skal vedkommende notere partiernes stemmer i excel-arket. Derudover varetager en spilassistent rollen som repræsentant for Ministerrådet, der kommer med deres bud på et lovforslag. Du/I skal desuden sørge for øvrige praktiske forhold og rekvisitter. Vi anbefaler 1 lærer pr. 25 elever.



Programskitse for spilledagen i detaljer

20 min	Velkomst og introduktion Eleverne sætter sig ved deres gruppeborde, der hver er markeret med et skilt. Formanden for EU-Parlamentet Antonio Tajani (DEO) byder velkommen og gennemgår dagens program.			
1. session	Behandling af lovforslag om plastik i havene i Parlamentet			
10 min	Kommissionen præsenterer sit lovforslag Kommissionen har valgt at komme med et lovforslag, der kan løse problemet. Kommissionens lovforslag vises på en video.	15 min	Under forhandlingerne laver Plastic Soup en intervention, hvor de demonstrerer og kaster dyr i plastik på bordet. Parlamentet skal stemme om, hvorvidt de ønsker at vedtage det nu ændrede lovforslag.	
75 min	1. behandling af lovforslag i miljøudvalget i Parlamentet. Miljørepræsentanterne fra hver partigruppe mødes ved forhandlingsbordet, hvor formanden for Parlamentet sidder for bordenden (DEO) og diskuterer om lovforslaget skal ændres. Forberedelse 30 min. Partigrupperne forbereder sig til forhandlingerne og indgår alliancer. Lobbyisterne prøver at påvirke politikerne og journalisterne skriver artikler. Plastics Europe inviterer til champagnebrunch Forhandlinger 45. min Alle partiernes miljørepræsentanter mødes ved forhandlingsbordet og kommer med ændringer til lovforslaget. Miljøudvalget bliver enige om deres samlede bud på, hvordan lovgivning skal lyde. Forhandlingerne starter med at journalisterne læser deres artikler højt. Derefter kommer The Ocean Cleanup med et indslag om, at de har fundet en plastikø.	5 min	Partigrupperne mødes og bliver enige om, hvordan de skal afgive deres stemmer. Partierne skal enten stemme for eller imod lovforslaget. De behøver dog ikke stemme ens i partiet. Hvert parti har et antal stemmer, de skal fordele, der svarer til deres procentvise størrelse. 5 min	Ministerrådet modtager Parlamentets ændringer. En spilassistent kommer som repræsentant for Ministerrådet, og præsenterer det Ministerrådet er kommet frem til på baggrund af Parlamentets udkast.
		15 min	2. behandling af lovforslag i Parlamentet Parlamentarikerne mødes igen i deres grupper, og bliver enige om, hvordan de vil stemme for Ministerrådets udspil. Hvis de vælger at acceptere forslaget, bliver det vedtaget, hvis ikke bliver det forkastet.	
		5 min	Parlamentarikerne stemmer igen enten for eller i mod, med det antal stemmer de har. Der behøver igen ikke at være enighed i partiet.	
		5 min	Afrunding Hvad sker der med loven nu? DEO fortæller om forskellen på direktiv og forordning, og hvad der kommer til at ske fremadrettet.	

2. session	Valg af Formand for Kommissionen
10 min	<p>Intro</p> <p>Hvorfor er Formanden for Kommissionen den mest magtfulde person i EU? Hvilken magt har formanden, og hvorfor kan Parlamentet udpege en spidskandidat?</p> <p>En kort gennemgang af Parlamentets indflydelse siden Lissabontraktaten.</p>
25 min	<p>Partigrupperne mødes og hjælper partiformanden med at skrive sin tale.</p> <p>De særlige rådgivere laver alliancer.</p> <p>Interesseorganisationerne laver lobbyarbejde og forbereder slogans, plakater og bannere til valgtalerne.</p> <p>Journalisterne forbereder spørgsmål til valgtalerne.</p>
20 min	<p>Spidskandidaterne holder valgtaler</p> <p>Lobbyisterne demonstrerer med banner og plakater og tilråb med deres slogans</p> <p>Journalister stiller spørgsmål efter hver tale.</p>
10 min	<p>Der stemmes.</p> <p>Partierne fordeler deres stemmer på den kandidat de synes er mest egnet som formand for Kommissionen. Hvert parti har et antal stemmer svarende til deres størrelse, som skal fordeles på 3 forskellige kandidater. Der bliver klappet ad den nye formand for Kommissionen.</p>
15 min	<p>Afslutning</p> <p>Dagen slutter med at eleverne anonymt skal stemme som dem selv, på det parti de er mest enige med.</p>



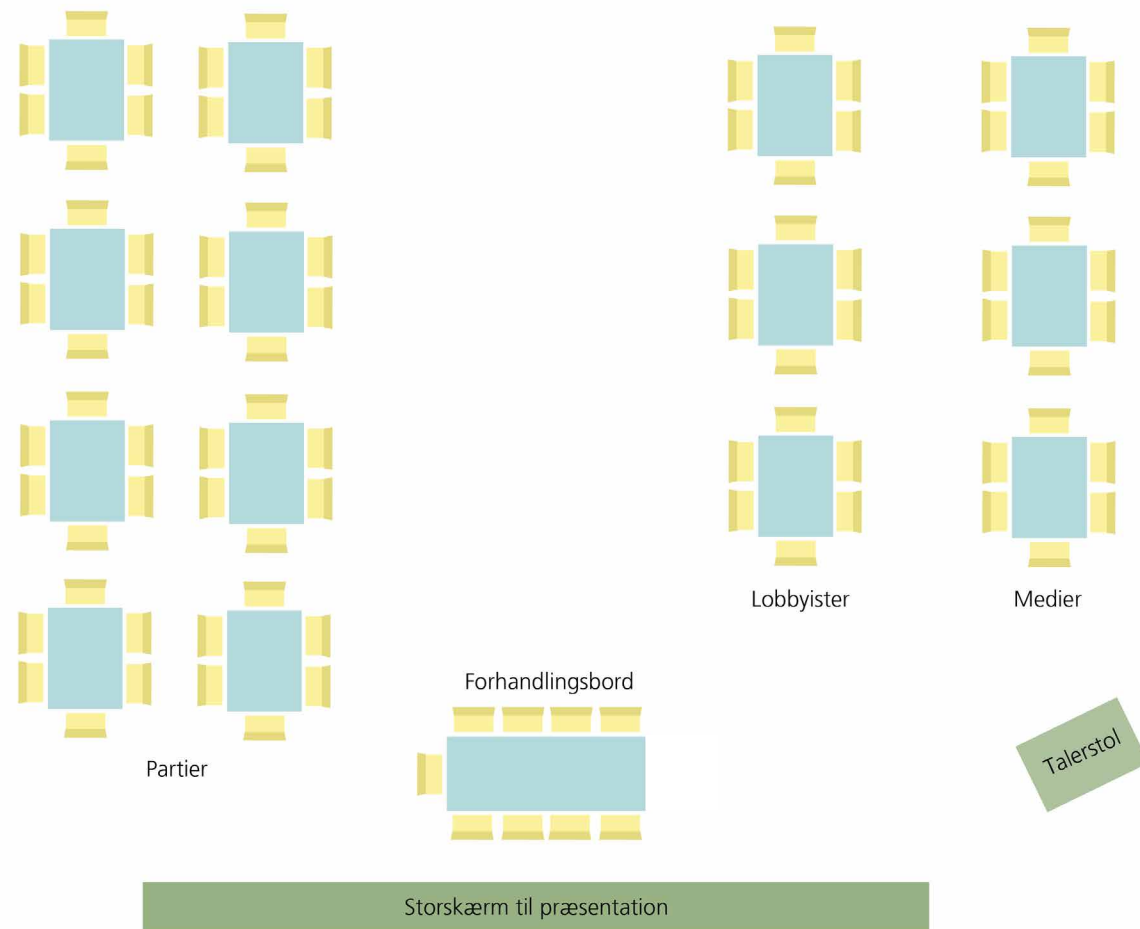
Opsætning og rekvisitter

Rollespillet skal foregå i et stort lokale med siddepladser til alle deltagende elever. Se bordopstilling.

De 14 grupper skal sidde ved hver deres bord med et skilt, der viser, hvem de repræsenterer.

I skal desuden bruge et stort forhandlingsbord med 9 stole omkring, en til hver af partigruppernes formænd og en til EU-parlamentets formand Antonio Tajani. Eventuelt 8 stole til de særlige rådgivere, som skal sidde lige bag ved parlamentarikerne, som de rådgiver.

De elever, der ikke er en del af forhandlingerne, står rundt om bordet og følger med.



Rekvisitter

- Materialer til plancher, bannere og flyers til interessegrupperne.
- Plastikglas og børnechampagne (min. 21 glas), til champagnebrunch afholdt af PlasticsEurope
- Computere til alle eleverne. Desuden en printer og opslagstavle, eller en projektor, der viser artiklerne (der kan lægges op på en netplatform eller lignende).
- Mikrofoner: 2 stk. Skal bruges til forhandlinger og taler. Det er med til at understøtte elevernes roller, og det kan være svært at høre det hele ellers.
- Rollekort og logoer. Alt kan printes ud fra undervisning.deo.dk.
- Stopur til synlig tidtagning.
- Evt. tøjdyr viklet ind i plastik.

Drejebog for spillets forløb

Velkomst og intro

Spillelederen byder velkommen og forklarer formålet med dagen. Herefter gennemgås alle dele af spillet, og der gives konkrete eksempler på, hvordan forhandlinger og forberedelse foregår.

Dagens program med præcise klokkeslæt for sessioner, frokost og pauser præsenteres af spillelederen. Brug power point præsentationen, der findes på spillets hjemmeside som udgangspunkt. De øvrige spillassistenter præsenteres.

Spillelederen holder styr på tiden, indkalder til forhandlingsrunder, er ordstyrer under forhandlingerne og afgør om, der er flertal for forhandlingsresultaterne.

1. session: Behandling af lovforslag i Parlamentet

Forberedelse ca. 35 min. Forhandlinger ca. 40 min. Afstemninger ca. 35 min.

Hvad er EU? Hvem har magten i EU, og hvordan kommer magtkampene mellem de tre institutioner til udtryk? I spillets første del, skal eleverne opleve magtkampene på egen hånd, når de som Parlamentet skal vedtage et lovforslag fra Kommissionen. Eleverne kommer tæt på beslutningsprocessen og Parlamentets opbygning.

Session 1 er delt op i fem dele:

- Præsentation
- Forberedelse
- Første behandling af lovforslaget i miljøudvalget i Parlamentet
- Afstemning i Parlamentet
- Anden behandling af lovforslaget i Parlamentet

Kommissionens lovforslag

- 1) 30% af al engangsplastik være forbudt i 2021.
60% af al engangsplastik skal kunne genanvendes i 2021.
10% af al engangsplastik skal være erstattet af bionedbrydeligt plastik i 2021.
0% af al engangsplastik skal ende som skrald i 2021.
- 2) 1,4 mia. euro skal forbrugerne betale gennem afgifter, fordelt på 500 mio. borgere.
2 mia. euro skal virksomhederne betale gennem afgifter.
0 euro skal EU betale. Pengene trækkes fra EU's årlige budget på 150 mia. euro, som betales af medlemslandene.

Præsentation

Sessionen starter med at Kommissionen fremfører sit lovforslag om plastik i have- ne. Kommissionens lovforslag indeholder to punkter 1) Hvordan får vi forebygget plastik i havene og 2) hvem skal betale for oprydningen af det plastik, der allerede er i havene.

Kommissionens lovforslag bliver præsenteret på en lille film.

Partigrupperne skal derefter blive enige om, hvad deres politik er, og hvad deres udspil til de kommende forhandlinger er. Partigrupperne har mulighed for at ændre de fire procentsatser og de 3 beløb.



Forberedelse

Grupperne har nu 35 minutter til at forberede sig.

Partigrupper:

Partigrupperne skal læse op på deres parti. Hvor står de henne i miljødebatten, og hvilke tal ønsker de, at loven skal indeholde. De må gerne lave research på nettet. Det er medlemmet af miljøudvalget, der senere skal til forhandlingerne. Men hele gruppen skal hjælpe miljøudvalgsrepræsentanten med at komme med et udspil. Eleverne kan få hjælp på hjemmesiden til at forstå de forskellige begreber. Alle eleverne har specifikke opgaver, de skal sørge for at løse.

Lobbyorganisationer:

Lobbyisterne skal starte med at læse op på deres organisation. Derefter skal de planlægge deres interventioner, prøve at påvirke partigrupperne gennem lobbyarbejde og tale med medierne, så de kan få udbredt deres holdninger. Alle eleverne har specifikke opgaver, de skal sørge for at løse.

Mediegruppe:

Journalisterne læser deres rollekort og diskuterer deres rolle som "medie med en mening". Derefter skal de gå i gang med at få produceret deres artikler, som skal læses højt inden forhandlingerne. Grupperne består af reportere, skribenter og en redaktør. Det er redaktørens opgave at styre slagets gang samt læse artiklen højt.

Første behandling af lovforslaget

Miljørepræsentanterne fra hver partigruppe mødes ved forhandlingsbordet, hvor formanden for Parlamentet, Antonio Tajani (spillelederen) sidder for bordenden og diskuterer hvilke tal, der skal sættes ind i lovforslaget fra Kommissionen. De resterende elever står rundt om bordet og følger med. Formanden styrer slagets gang og bestemmer, hvornår interventionerne skal finde sted. En spilassistent noterer undervejs resultaterne i excel-arket. Forhandlingerne tager ca. 40 min.

Forhandlingernes forløb

Antonio Tajani byder velkommen og opfordrer partierne til at strække sig til deres yderste, så vi kan gå fra forhandlingerne med en samlet aftale. Antonio Tajani fremhæver at målet er, at vi får sat procentsatser på hvor meget engangsplastik, der i 2021 skal forbydes, genanvendes, erstattes af bionedbrydeligt plastik og ende som skrald. Samt hvor store beløb virksomhederne, borgerne og EU skal betale for at fjerne den plastik, der allerede er i havene.

Inden forhandlingerne starter, skal redaktørerne hver især læse deres artikler højt. Efterfølgende skal The Ocean Cleanup holde deres oplæg. Antonio Tajani byder dem velkommen.

Partirunde, hvor hver enkelt miljørepræsentant afslører de fire procent-satser og tre beløb, som straks noteres ind i excel-arket på storskærmen med hjælp fra en spilassistent. Hver parlamentariker argumenterer grundigt for partigruppens valg. Antonio må gerne stille opfølgende spørgsmål for at sikre sig, at de andre partigrupper forstår motiverne bag de syv tal.

Åbne forhandlinger, hvor parlamentarikerne kan henvende sig direkte til hinanden og opfordre til en større indsats. Nogle partigrupper vil fastholde en strategi om, at det ikke er EU, der skal beslutte om plastik skal forbydes, samt at det ikke er EU og medlemslandenes borgere, der skal betale for oprydningen af plastik i havene, mens andre partigrupper vil kræve at EU tager ansvar og at en fælles løsning er vejen frem.

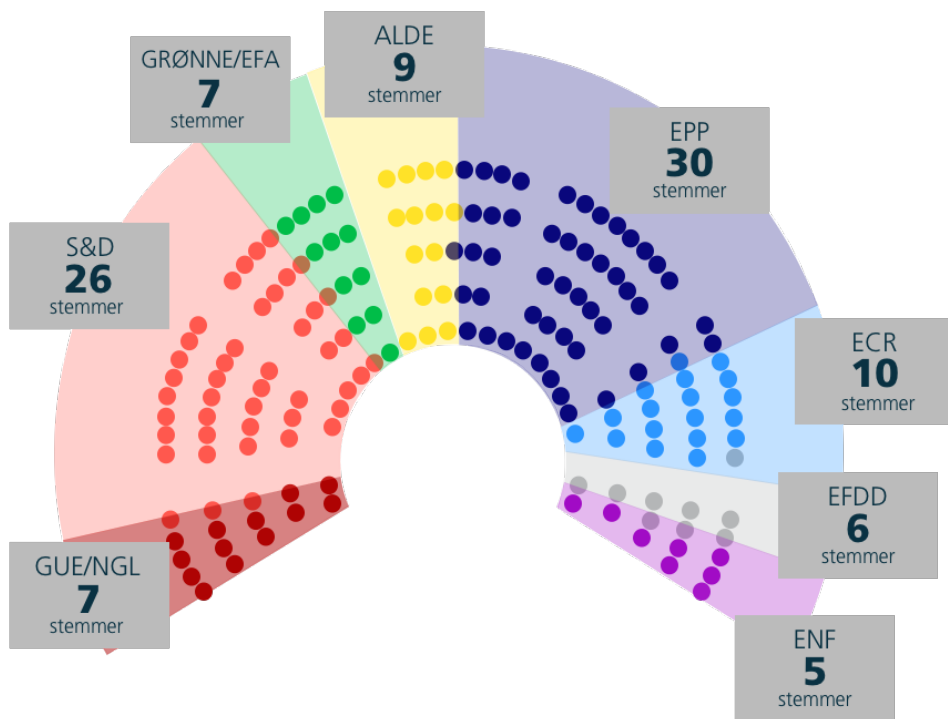
Når forhandlingerne går i stå, inviterer Antonio Tajani Plastic Soup ind, så de kan afholde deres intervention.

Forhandlingerne fortsætter indtil Antonio Tajani vurderer, at der kan skrives til afstemning i Parlamentet. Det betyder derfor, at nogle medlemmer af miljøudvalget ikke er enige med lovforslaget, og derfor kan stemme nej, når der skal stemmes i Parlamentet.

Afstemning i Parlamentet

Miljøudvalgsrepræsentanterne går nu tilbage til deres partigrupper. Her bliver de enige om, hvordan de skal stemme i forhold til de to lovforslag. Hver partigruppe har et forskelligt antal stemmer svarende til størrelsen på deres parti. Partigrupperne skal enten stemme for eller imod forslag 1 og forslag 2. Partigrupperne må gerne fordele deres stemmer ud, hvis de ikke kan komme til enighed i partiet.

Lovforslaget bliver enten vedtaget eller forkastet i Parlamentet og skal derefter videre til behandling i Ministerrådet.



Efter partierne har stemt, kommer lovforslaget videre til Ministerrådet. Før et lovforslag kan blive til lovgivning, skal både Parlamentet og Ministerrådet stemme for. En spilassistent agerer Ministerrådet, der fremfører deres bud på lovforslaget. Ministerrådets udspil skal være modsat det, Parlamentet lige har stemt for. Hvis Parlamentet ikke kunne vedtage lovforslaget under 1. behandlingen, fremfører Ministerrådet et lovforslag, der ligger i op ad Kommissionens udkast.

De tre lovforslag fra Ministerrådet kan lyde således:

1: Hvis parlamentarikerne ved første behandling stemmer for et forslag, hvor der ikke tages hensyn til miljøet, og hvor det ikke er virksomhederne, der skal betale for oprydning i havene, kommer Ministerrådet med følgende forslag:

- 1) Hvordan vil I fordele de fire procentsatser for reduktion af plastik;
60% af al engangsplastik være forbudt i 2021.
40% af al engangsplastik skal kunne genanvendes i 2021.
0% af al engangsplastik skal være erstattet af bionedbrydeligt plastik i 2021.
0% af al engangsplastik skal ende som skrald i 2021.

2) Hvem skal betale de 3,4 mia. euro om året, som det vil koste at rydde plastik op i havene.
0 euro skal forbrugerne betale gennem afgifter, fordelt på 500 millioner borgere.
3,4 mia. euro skal virksomhederne betale gennem afgifter.
0 euro skal EU betale. Pengene trækkes fra EU's årlige budget på 150 mia. euro, som betales af medlemslandene.

2: Hvis parlamentarikerne ved første behandling stemmer for et forslag, hvor der tages meget hensyn til miljøet, kommer Ministerrådet med følgende forslag:

- 1) Hvordan vil I fordele de fire procentsatser for reduktion af plastik;
0% af al engangsplastik være forbudt i 2021.
30% af al engangsplastik skal kunne genanvendes i 2021.
40% af al engangsplastik skal være erstattet af bionedbrydeligt plastik i 2021.
30% af al engangsplastik skal ende som skrald i 2021.

2) Hvem skal betale de 3,4 mia. euro om året, som det vil koste at rydde plastik op i havene.
1 mia euro skal forbrugerne betale gennem afgifter, fordelt på 500 millioner borgere.
0 euro skal virksomhederne betale gennem afgifter.
0 euro skal EU betale. Pengene trækkes fra EU's årlige budget på 150 mia. euro, som betales af medlemslandene.

3: Hvis Parlamentarikerne ikke kan godkende lovforslaget, kommer Ministerrådet med følgende lovforslag:

- 1) Hvordan vil I fordele de fire procentsatser for reduktion af plastik;
30% af al engangsplastik være forbudt i 2021.
60% af al engangsplastik skal kunne genanvendes i 2021.
10% af al engangsplastik skal være erstattet af bionedbrydeligt plastik i 2021.
0% af al engangsplastik skal ende som skrald i 2021.

2) Hvem skal betale de 3,4 mia. euro om året, som det vil koste at rydde plastik op i havene.
1,4 mia. euro skal forbrugerne betale gennem afgifter, fordelt på 500 millioner borgere.
2 mia. euro skal virksomhederne betale gennem afgifter.
0 euro skal EU betale. Pengene trækkes fra EU's årlige budget på 150 mia. euro, som betales af medlemslandene.

Anden behandling af lovforslaget i Parlamentet

Efter partigrupperne har fået det nye lovforslag tilbage fra Ministerrådet, skal Parlamentarikerne nu mødes i deres partigruppe, og beslutte sig for om de vil stemme for eller imod det nye lovforslag. De har ikke mulighed for at komme med ændringer til det. Der gælder den samme regel, som ved første afstemning i forhold til antal stemmer.

Lovforslaget bliver enten vedtaget eller forkastet.

Antonio Tajani slutter 1. session af med at fortælle om hvad der kommer til at ske fremadrettet, når et lovforslag enten bliver vedtaget eller forkastet.

2. session Valg af formand for Kommissionen

Forberedelse ca. 25 min. Taler + Q&A ca. 20 min. Afstemning 25 min.

Formanden for Kommissionen er den mest magtfulde person i EU. Der skal findes en ny formand, og alle partigruppeformændene stiller op til valg.

Session 2 er delt op i tre dele:

- Præsentation
- Forberedelse
- Partiformændene holder valgtaler

Præsentation

Antonio Tajani starter med at fortælle om formanden for Kommissionen, og hvorfor vedkommende er den mest magtfulde i EU, samt hvorfor det er Parlamentet, der beslutter, hvem det skal være. Efterfølgende forbereder partigruppeformændene sammen med resten af gruppen deres valgtaler.

Forberedelse

Partigrupper:

Partigrupperne forbereder valgtaler. De særlige rådgivere prøver at lave alliancer med andre partigrupper og presserådgiverne prøver at få medierne i tale.

Lobbyorganisationer:

Lobbyisterne prøver at påvirke parlamentarikerne til at føre EU i deres retning. Lobbyisterne prøver også at få partierne til at indgå i alliancer, så det er den ønskede partiformand, der bliver valgt som formand for Kommissionen.

Mediegrupper:

Journalisterne skal forberede spørgsmål til partigruppeformændene under deres valgtaler.

Partigruppeformændene holder valgtaler

Partigruppeformændene skiftes til at holde deres valgtaler.

Efter alle valgtaler stiller journalisterne spørgsmål til formændene.

Partierne stemmer. Partierne har igen et antal stemmer, der svarer til størrelsen på partiet. Dog skal alle partierne fordele deres stemmer på minimum 3 forskellige partiformænd. Dette er for at undgå, at alle partierne udelukkende stemmer på sig selv.

Det nye formand for Kommissionen fejres og ønskes tillykke af parlamentarikere, medier og lobbyister.

Afslutning

Som afslutning på dagen stemmer alle eleverne som dem selv, på den partigruppe, de føler de er mest enige med. Stemmerne afgives anonymt på en stemmeseddel, der kan printes ud fra www.undervisning.deo.dk/rollespil/spillet-om-eu-parlamentet/



Læringsmål

Spillet giver en grundig forståelse af de store EU-institutioner; Kommissionen, Ministerrådet og Parlamentet, samt lovgivningsprocessen i EU. Derudover får eleverne kendskab til partigrupperne i Parlamentet og deres ideologiske og værdipolitiske sammensætning samt en indføring i udfordringerne ved at træffe fælles beslutninger på klima- og miljøområdet. Eleverne får desuden et realistisk indblik i centrale aktører i europæisk politik. Spillet er både egnet til grundskolen og gymnasiet, da spillets abstraktionsniveau kan hæves eller sænkes af spillelederen. Derfor skriver spillet sig både ind i kompetencemål og færdigheds- og vidensmål for grundskolen samt faglige mål og kernestof for gymnasiet.

Grundskolen

Spillet er blandt andet egnet til udskoling i folkeskolen, da eleverne får viden om beslutningsprocesser i EU samt en større forståelse for politiske problemstillinger indenfor EU. Eleverne skal, på baggrund af den viden de får opbygget i spillet, kunne diskutere problemstillinger og komme med forslag til handlinger. Spillet behandler også læringsmål inden for de naturvidenskabelige fag, med fokus på bæredygtighed og klima.

Gymnasiet

Spillet retter sig direkte til bekendtgørelsen for samfundsfag i gymnasiet og byder ind med indsigt i politiske beslutningsprocesser, og hvordan politikområder er påvirket af EU. Eleverne skal kunne fremføre synspunkter, argumenter, vurderinger og konkrete løsningsforslag ud fra et fagligt grundlag. Ligeledes bliver eleverne styrket i at undersøge aktuelle samfundsmæssige problemstillinger og anvende samfundsfaglige begreber og metoder. Naturgeografi er også repræsenteret med kernestof om plastikforurening af miljøet og dets betydning for menneskers og dyrs livsvilkår, vil blive behandlet.

Spillet om EU-Parlamentet er udviklet og forbedret i et forløb med i alt tre dagsarrangementer i foråret 2019.

DEOundervisning har siden 2009 udarbejdet rollespil til brug i undervisningen i EU-emner. Spillene trækker på de øvrige materialer, vi udgiver på vores hjemmeside www.undervisning.deo.dk, hvor en række temapakker til ungdomsudannelserne og forløbspakker til grundskolen sætter læreren i stand til at arbejde med aktuelle cases, der giver indblik i, hvad EU er for en størrelse.

Rollespillet er udviklet af DEOundervisning med Camilla Polack som projektleder. Tekst: Camilla Polack og Søren Boserup Lauritsen. Redaktion: Kasper Tonsberg Schlie Grafik og layout: Louise Ry Mathiasen

DEOundervisnings rollespil omfatter navne på virkelige personer, institutioner og organisationer. Beskrivelserne af disse er tilpasset spillenes logik og er derfor forsimplede og ufuldstændige. Politiske holdninger, motivationer og organisationsformål i spillet kan derfor afvige fra forhold i virkelighedens verden.

Spillet om EU's fremtid er en del af EP19: Engaging First-Time Voters, der har modtaget støtte fra Jean Monnet-puljen under EU-kommissionen.



DEO
UNDERVISNING