Lærervejledning

ROLLESPIL OM EF-FOLKEAFSTEMNINGEN I 1972

Målgruppe: 20-30 elever med samfundsfag og historie – fra 8. klasse til 3.g

Lad os så sige JA til at komme hinanden ved!

Rollespil om EF-folkeafstemningen i 1972

I anledning af 50-året for Danmark i EF/EU har DEO, i samarbejde med didaktiske og faglige konsulenter, udviklet et ambitiøst læringsspil, der giver elever i grundskolen og på ungdomsuddannelser mulighed for at opleve EU-folkeafstemningen i 1972 på egen krop. Og kæmpe om udfaldet!

I *Spillet om EF* rejser vi tilbage til 1972 til tiden umiddelbart før folkeafstemningen. Konteksten er en tv-debat, som læreren modererer, mens eleverne spiller autentiske karakterer og repræsentanter fra 1970'erne og lever sig ind i rollen som f.eks. socialdemokratisk statsminister, garvet fagforeningsmand, tidligere frihedskæmper eller formand for Landbrugsrådet.

Tv-debatten starter med åbningstaler fra paneldeltagerne, og herefter følger tre debatrunder om EF-medlemskabets mulige konsekvenser for dansk økonomi, selvstændighed og identitet samt velfærd. Her skal repræsentanterne med deres argumenter prøve at påvirke og overbevise de uorganiserede vælgere, alt imens skarpe 'DR-journalister' stiller kritiske spørgsmål og skriver historier om debattens gang. *Breaking news:* Pludselig får vi at vide, at nordmændene ved en folkeafstemning har stemt nej til norsk EF-medlemskab! Hvordan vil paneldeltagerne reagere på nyheden? Skal vi fortsat følge Storbritannien ind i EF, eller skal vi hellere satse på et nordisk samarbejde? Debatten afsluttes med en 'folkeafstemning', hvor det vil vise sig, om Danmark tilslutter sig EF.

DEO UNDERVISNING

Hvem står bag spillet?

Spillet er udviklet af DEO i samarbejde med Marianne Dietz, ph.d. i spil- og historiedidaktik, rollespilsudvikler og forfatter til bøger og artikler om rollespil, til daglig faglig leder på Brønshøj Skole, Jesper Vestermark Køber, Ph.d. i historie, Postdoc ved Saxo-Instituttet, KU, forsker i dansk demokratihistorie og politisk idéhistorie i det 20. århundrede samt Jesper Tvilde, lektor i Samfundsfag og Historie på Nordsjællands Grundskole og Gymnasium.

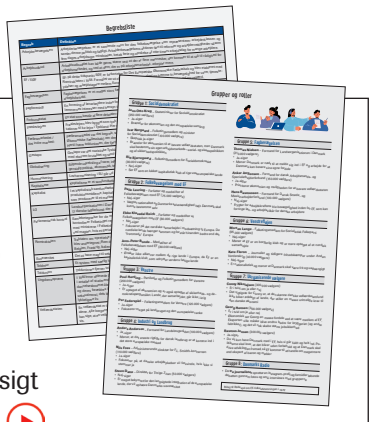
Derudover ønsker redaktionen at takke:

8.y på Brønshøj Skole, Rejsby Europæiske Efterskole, Europa-Parlamentets kontor i Danmark, Kasper Kirkegaard Nielsen, Michelle Jensen og Maria Wildfang

Redaktører, DEO: Amanda Hersbøll og Kasper Tonsberg Schlie

Spillet er udviklet med tilskud fra Europa-nævnets Pulje C i 2022

STØTTET AF EUROPA nævnet



Rollespillet består af:

- Denne lærervejledning
- 22 rollekort
- 22 navneskilte
- En powerpoint, der vises på spildagen
- Et excel-ark til at udregne stemmetal
- Ark med begrebsforklaringer og gruppeoversigt
- En kort video med breaking news fra Norge

Denne lærervejledning er rettet mod grundskolen, men på DEO's hjemmeside findes et ark med differentieringsforslag for gymnasielærere. Spillet kan gennemføres i en klasse med 20-30 elever og varer i sin fulde længde 3-4 lektioner. Spillet kan downloades gratis på **undervisning.deo.dk/rollespil**.

Spillets drejebog

Denne drejebog skal understøtte undervisere, der ønsker at afvikle spillet på egen hånd.
16 overskuelige trin vil lede dig gennem spillets faser; Fra forberedelse til efterbehandling.

1. Forbered eleverne

Vi anbefaler, at man bruger ca. to lektioner på at forberede eleverne. Her kan man komme omkring:

- **Denne video** om EF's og EU's historie fra Folketingets EU-Oplysning
- Baggrundsartiklen om 1972-afstemningen, der findes bagerst i denne lærervejledning (se bilag 3)
- **Del 2** af DEO's podcast om EF's udvidelse samt øvelse 2 i **dette opgavesæt**
- Arket med begrebsforklaringer

Under denne forberedelse kan underviseren evt. berøre rollespillets tre temaer:

a) EF-medlemskabets konsekvenser for dansk økonomi (særligt eksport, vækst osv.)
b) EF-medlemskabets konsekvenser for dansk identitet og suverænitet
c) EF-medlemskabets konsekvenser for dansk velfærd

Nej til EF-plakat (1972).

2. Praktisk forberedelse

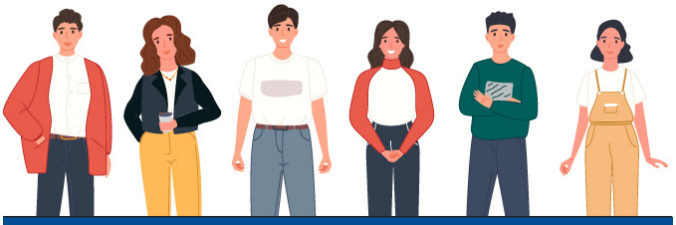
Rollefordeling:

Læs og print rollekortene og fordel rollerne ud på klassens elever. Der er 22 rollekort inddelt i 8 grupper. Er der flere elever, kan nogle deles om de mere tunge roller. Er der færre elever, kan man:

a) fjerne en journalist
b) fjerne Palle Lauring
c) fjerne Steen Danø
d) fjerne øvrige roller med øje for balancen mellem ja og nej-sigere

Forbered rekvisitter:

- En stemmeboks – fx en skotøjsæske med hul i
- Print navneskilte med stemmetal i parentes. Stemmetallet er individuelt og et udtryk for, hvor mange vælgere man repræsenterer
- Print ark med begrebsforklaringer og gruppeoversigt
- Evt. opfordring til at eleverne finder gammeldags tøj á la 1972 (striktrøjer, piber, sixpence-hatte, ravsmykker etc.)



3. Forberedelse på spildagen

- Klassens borde stilles i en hestesko
- Der opstilles et separat bord til journalisterne fra Danmarks Radio
- Navneskiltene stilles ud for de pågældende elever
- Hver rolle (på nær journalisterne) repræsenterer et antal danskere og afspejler, at der ikke nødvendigvis er enighed indenfor hver gruppe
- Powerpoint og excel-ark gøres klar til visning
- Læreren logger på Instagram, så DR's opslag kan vises senere (søg på #deorollespil)
- Læreren er studievært og debatmoderator (datidens Clement)

4. Gameday

Eleverne finder deres pladser og materialer
Tidsforbrug: 10 min.

Eleverne finder deres pladser med navneskilt, rollekort og begrebsark på bordet foran sig.

Eleverne får mulighed for kort at tale med deres gruppe og hilse på hinanden.

5. Spillet begynder

Introduktion v/moderatoren
Tidsforbrug: 15 min.

Debatmoderatoren byder velkommen og kridter banen op.

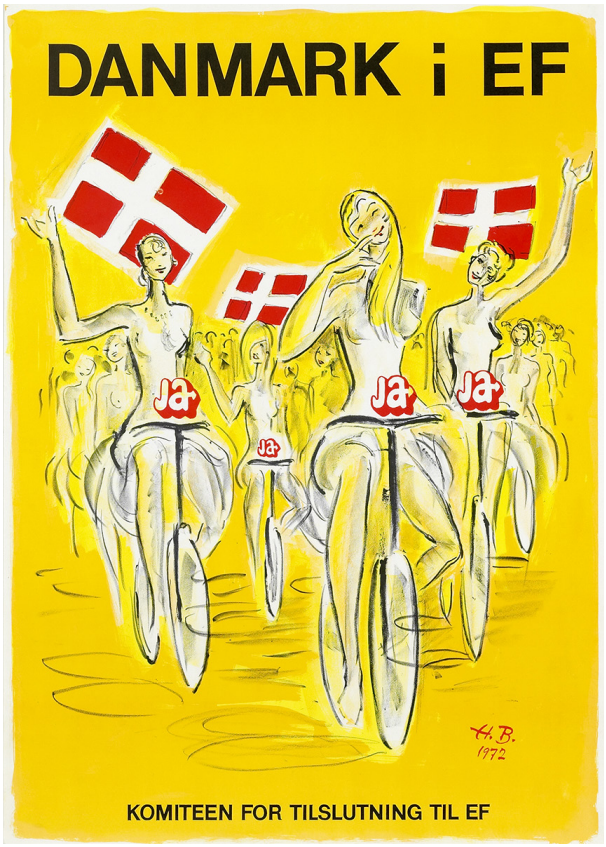
Moderatorens introduktion kan lyde således:
Debatten har raset i flere måneder: Skal Danmark være en del af det Europæiske Fællesskab, EF? Regeringen med Socialdemokratiet i front har talt varmt for et ja. Det vil give Danmark adgang til det lukrative fællesmarked, hvor danske varer kan afsættes uden told og afgifter.

Deroverfor står den nystiftede folkebevægelse mod EF og SF, der frygter at EF blot vil være starten på en massiv overgivelse af suverænitet og true danskernes ret til selvbestemmelse.

Her en dag før afstemningen er der TV-debat på Danmarks Radio, hvor både partier, folkebevægelse, fagbevægelse og sektorinteresser er repræsenteret. De har et bagland med et antal medlemmer, som de repræsenterer.

Derudover byder vi velkommen til Insta-journalisterne fra Danmarks Radio, der vil dække begivenhederne tæt med fotos, interviews og reportager.

Og så er der dem, det hele handler om. Vi vil byde velkommen til tre helt almindelige danskere, der undervejs vil fortælle, hvad der begejstrer og/eller bekymrer dem ved udsigten til et dansk EF-medlemsskab.



Ja til EF-plakat (1972).

6. Forberedelse af åbningstaler

Tidsforbrug: 45 min.

Eleverne skal læse deres rollekort og hver gruppe skal forberede en åbningstale på 1-2 min hver, hvor gruppelederen skal fortælle TV-seerne, hvordan gruppen ser på et muligt EF-medlemskab. Her er det vigtigt, at gruppen kort kommer omkring deres syn på dagens tre hovedtemaer. Rollekortene giver information om gruppens standpunkter gennem anekdoter og baggrundsinfo. De sidste 15 minutter må gruppens medlemmer mingle frit med de øvrige deltagere, hvor de kan forsøge at lave alliancer (og få en fornemmelse for de andres argumenter).

De uorganiserede vælgere skal ligeledes forberede en kort åbningstale hver, hvor de forklarer, hvad de hver især er bekymrede (eller begejstrede for) ved udsigten til et dansk EF-medlemskab.

Danmarks Radio-gruppen skal bruge tiden på at oprette en Instagram-profil og overveje, hvordan de vil rapportere om dagens begivenheder (dette står beskrevet på deres rollekort)

7. Pause

10 - 15 min.

8. Åbningstaler

Tidsforbrug: 25 min.

Eleverne skal nu sidde på deres pladser i hesteskoen med navneskilte foran sig.

Den eneste gruppe, der nu må bevæge sig frit er journalisterne fra Danmarks Radio, der må tage fotos og skrive historier til Instagram.

Fremgangsmåde:

a) Moderatoren byder velkommen til debattens deltagere og alle tv-seere hjemme i stuerne. *"TV-kameraerne er nu tændt og vi er klar til dagens store EF-debat…"*
b) Danmarks Radio præsenterer deres første opslag (eller flere) på Instagram. Dette kan gøres på storskærm. Moderatoren opfordrer til klapsalver efterfølgende.
c) Åbningstaler fra Socialdemokratiet, Folkebevægelsen mod EF, Venstre, Industri og Landbrug, Fagbevægelsen, Venstrefløjen. Hver åbningstale afsluttes med klapsalver.
d) Kort introduktion/åbningstale fra hver af de tre helt almindelige vælgere
e) Vi tager en kort pause før den frie debat. Her vil journalisterne gerne tale med nogle af deltagerne.

9. Pressetid

Journalisterne har 5 minutter til at lave lyninterviews

10. Debat om tre centrale temaer

Tidsforbrug: 40 min.

Den frie debat organiseres i tre runder – en runde om hvert tema.

a) EF-medlemskabets konsekvenser for dansk økonomi (særligt eksport, vækst osv.)
b) EF-medlemskabets konsekvenser for dansk identitet og suverænitet
c) EF-medlemskabets konsekvenser for dansk velfærd

Journalisterne skal under den frie debat løbende lave og poste opslag på Instagram. Disse præsenteres efter debatten.

Hver runde forløber således:

a) Moderatoren motiverer emnet med et ganske kort oplæg (2-3 minutter – se Powerpoint)
b) Efter oplægget præsenteres debatrundens centrale spørgsmål på Powerpoint
c) Hvad mener de uorganiserede vælgere? Vi skal høre om Connys bekymringer for velfærdsdanmark, Rasmus overvejelser om national identitet og Georgs bekymringer omkring dansk økonomi og eksport.
d) Hvad mener hver gruppe om det centrale spørgsmål? Kort runde.
e) Fri debat. Moderatoren holder øje med tiden. Hver runde varer 12 minutter (men du kan vælge at forlænge dette, hvis det går godt og der er tid til det).
f) Intervention på valgfrit tidspunkt: Debatten afbrydes med breaking news, der afspilles som video. Den norske befolkning har netop stemt nej til at Norge skal være medlem af EF. Hvilken betydning har det for grupperne?

11. Seneste nyt fra Danmarks Radio

Journalisterne præsenterer (et udvalg af) deres opslag på Instagram. Moderatoren opfordrer til klapsalver efterfølgende.

12. Afstemning

TV-debatten er slut og folket skal stemme. Af praktiske årsager stemmer debatdeltagerne på vegne af vælgerne. De individuelle gruppemedlemmer skal beslutte sig for, hvor mange af deres vælgere, der vil stemme ja eller nej. Jens Otto Kragh råder f.eks. over 350.000 vælgere, men måske er der kun 200.000, der vil stemme ja.

De enkelte deltagere skriver på deres navneskilt, hvor mange af deres vælgere der stemmer ja og nej. Derefter lægger de navneskiltene ned i stemmeboksen.

13. Resultatet offentliggøres

Moderatoren åbner valgurnen og skriver de samlede nej- og ja-stemmer ind i et excel-ark, der vises på storskærm. Til sidst afslører moderatoren det endelige resultat. Man kan vælge at give eleverne en kort pause mens optællingen gennemføres.

14. Mini-pressemøde

Danmarks Radio afholder pressemøde. Journalisterne forbereder og stiller ét spørgsmål hver. Læreren kan supplere med yderligere spørgsmål.

15. Opfølgning i plenum/evaluering

Nu træder eleverne ud af deres roller og ned i deres egne sko igen. Der er mange måder at evaluere på, men nogle oplagte diskussionsspørgsmål er:

Hvad skete der under debatten? Hvilke følelser kom til udtryk? Var der bestemte magtdynamikker på spil? Hvad ville I selv have stemt?

16. Hvordan gik det i virkelighedens verden?

Uanset om dine elever stemte ja eller nej, er det vigtigt at følge op med information om virkelighedens valgresultat. I den forbindelse kan man evt. vise partilederrunden på DR da afstemningsresultatet stod klart:

EF-Afstemning 1972, Partilederrunde | Dansk Kulturarv

Nej til EF-plakat (1972).

Bilag 1

Hvad er historiske rollespil, og hvad er det, de kan?

Af Marianne Dietz

Rollespillet om EF-afstemningen i 1972 er udviklet bl.a. med afsæt i nyere forskning, som peger på, at eleverne gennem en særlig type rollespil opnår en dybere forståelse for forhold i fortiden, ligesom deres deltagelsesmuligheder i undervisningen styrkes.

Karakteristisk for denne type rollespil er, at de iscenesætter historiske begivenheder og placerer eleverne i roller som aktører fra fortiden. Rollerne er udviklet, så de styrker elevernes muligheder for at skifte perspektiv. Det betyder, at eleverne på deres rollekort får relevante informationer om den aktør, de spiller – herunder aktørens baggrund, arbejde, holdninger, verdenssyn og mulige argumenter til brug i diskussioner om forskellige emner. Det giver eleverne adgang til at forstå deres rolles indre og dermed mulighed for at indleve sig i rollen.

Som lærer kan det virke uoverskueligt at kaste sig ud i at bruge rollespil i undervisningen. Der er mange roller, sceneskift og diskussioner, der skal styres. Min mangeårige erfaring med både at udvikle og anvende denne type rollespil i undervisningen har dog vist, at man som lærer skal prøve det én gang, så har man en god idé om, hvordan det fungerer og bedst kan gennemføres. Det vigtigste er, at man som lærer påtager sig rollen som "spilmester" og styrer spillet. Også selvom man ikke kender alle spillets detaljer og rollernes nuancer endnu. Det ødelægger ikke flowet i spillet, hvis man stopper op og læser i vejledningen, afbryder eleverne og beder dem uddybe og støtter dem, så de kan komme på banen med deres argumenter. Tværtimod. Det kan være svært for eleverne at vide, hvornår de skal sige noget, men eleverne giver ofte udtryk for, at det hjælper, når læreren fx siger "Jens Otto Krag, det der Morten Lange lige sagde, er du da uenig i, er du ikke?" og så hjælper eleven med at finde, hvor modargumenterne står på rollekortet.

Eleverne tager generelt rigtig godt imod denne type rollespil. Og når først de har prøvet det én gang, er de som regel med på formen og ved derfor, hvordan rollerne er opbygget, og hvordan man kommer på banen med sine argumenter. Særligt rollespillenes diskussioner motiverer eleverne til deltagelse, og jo mere information, der faktisk er i rollekortene, jo mere oplever mange elever, at de kan deltage. Målet med denne type rollespil er at lade eleverne spille sig til nye indsigter og erkendelser. Men lige så vigtigt er det, at spiloplevelsen gør, at de går hjem fra skole og tænker, "I dag var jeg både deltagende og væsentlig for undervisningen. Det var godt, jeg kom". En følelse elever helst altid skal gå hjem fra skole med, men som desværre langt fra altid er tilfældet.

Bilag 2

Eleverne fra 8.y på Brønshøj skole, der har været med til at teste rollespillet, siger følgende:

"Det var sjovt og lærerigt at være med, man fik helt enormt meget viden om et emne, man ikke umiddelbart kendte til. Det en fed oplevelse at sidde i rollen som en person, der levede i en anden tid, end vi selv gør."

"Spillet fungerede godt, vi havde masser af info om vores rolle. Vi vidste, hvad vores holdninger var, det var enormt fedt at kunne argumentere for ting, man måske i den virkelige hverdag ville være imod."

"Byd ind og deltag aktivt i debatten, det gør det sjovere at være med, fordi man tager del i debatten og man bliver hørt."

"Jeg synes det var virkelig spændene at være med og få en rolle, som man skulle spille og prøve og sætte sig ind i karakterens tanker."

"Jeg syntes personlig, at det var en sjov oplevelse. Jeg mener, at det er en god måde at lære eller forstå en bestemt konflikt eller situation. Man får lov til at leve sig ind i en anden rolle, hvilket jeg personlig synes gør læringen meget mere underholdende. Det er nemt at leve sig ind i sin rolle, for man får ret meget fakta inden."

"Det er også fedt, for det gør, at man ser andres argumenter fra ens rolles side i stedet for sin egen."

"Det gode ved spillet var, at alle koncentrerede sig, og man fik muligheden for at leve sig ind i en anden persons tankegang og levetid."

"Et råd til nogen, der skal spille: Man skal bare leve sig ind i det, så bliver det sjovere. Rollerne er gode, så det er ikke så svært."

Velfærd, suverænitet og flæskepriser - EF-afstemningen i 1972

I år markerer vi 50 året for folkeafstemningen om Danmarks medlemskab af det Europæiske Fællesskab, EF. Men hvad var der egentlig på spil dengang? Hvad ønskede tilhængerne og hvad frygtede modstanderne?

Af Jesper Vestermark Køber

Den 2. oktober 1972 deltog 90,1 % af de stemmeberettigede danskere ved folkeafstemningen om Danmarks tiltrædelse i EF. Et overbevisende flertal på 63,3% stemte ja og 36,7% stemte nej. Forud var gået flere års forhandlinger om Danmarks medlemskab og måneders intens debat mellem modstandere og tilhængere om økonomi, velfærd, suverænitet og medbestemmelse.

Inden vi tager hul på afstemningens temaer og uenigheder, er det værd at erindre, at ja- og nejsigere delte sig på andre måder end i dag. De dominerende venstrefløjspartier SF, VS og DKP stod samlet i deres modstand mod EF, ligesom det liberale parti Retsforbundet og det nationalorienterede Dansk Samling også agiterede for et nej. Det i dag så EU-begejstrede Radikale Venstre gik ind for et medlemskab. Men deres ungdomsparti Radikal Ungdom anbefalede sammen med flere af moderpartiets profiler et nej. De mest overbeviste ja-sigere fandt man hos Venstre og Det Konservative Folkeparti, selvom modstandere også kunne tælles blandt deres medlemmer.

Helt afgørende for udfaldet af afstemningen var Socialdemokratiet og nærmere bestemt de socialdemokratiske vælgeres stilling. Partiet var splittet mellem overbeviste og nølende tilhængere samt en god portion modstandere. For formanden Jens Otto Krag var medlemsskabet et personligt projekt, og han gik helhjertet ind for EF som en politisk vision. Stod det til ham, skulle Danmark ind i EF med et fem sjettedeles flertal i folketinget, som suverænitetsafgivelser ifølge grundloven kræver. Men fordi han ikke ønskede at sprænge sit parti under folketingsvalgkampen i 1971, indgik Krag en aftale med de borgerlige partier om at sætte EF-medlemsskabet til folkeafstemning. Derved parkerede Krag EF-diskussionen til det efterfølgende år, men de socialdemokratiske uenigheder undgik han ikke. En væsentlig del af partiet - herunder en række unge og senere meget indflydelsesrige politikere som Ritt Bjerregaard og Svend Auken - kom ind i Folketinget i 1971 og dannede sammen med en række andre gruppen 'Socialdemokrater mod EEC'. Mellem de to poler i partiet stod forbeholdne jasigere som udenrigs- og 'økonomiminister Ivar Nørgaard og den senere statsminister Anker Jørgensen. For dem handlede Danmarks indtræden i EF om handelspolitik, og de vendte sig stærkt imod enhver politisk overbygning.

Op til afstemningen koncentrerede den socialdemokratiske agitation sig derfor i mindre grad om visionerne for et overstatsligt europæisk fællesskab, og i højere grad om velfærdsstatens fremtid. Partiets fortalere beskrev EF-medlemsskabet og de dertil knyttede økonomiske fordele som en forudsætning for

Fire tidligere danske statsministre fra Socialdemokratiet, Det Radikale Venstre og Venstre bakkede op om et ja til EF.

bevarelsen af velfærdsstaten, og beroligede danskerne om, at EF-samarbejdet først og fremmest skulle gavne dansk økonomi.

Netop hensynet til økonomien var ja-sidens helt afgørende samlingspunkt. Fortalerne der også talte Industrirådet (i dag Dansk Industri) og Landbrugsraadet (i dag Landbrug og Fødevarer) fremførte hensynet til eksporten, valutabalancen og beskæftigelsen som trumfkort. Med Storbritanniens samtidige indmeldelse i EF, var det ifølge fortalerne, absolut nødvendigt at Danmark også gik med for at bevare eksporten af danske landsbrugsvarer. Særligt sidst i kampagnen fremmanede ja-siden et billede af alvorlige økonomiske konsekvenser, hvis danskerne stemte nej.

Nejsidens forskellige fløje samlede sig i begyndelsen af 1972 i det tværpolitiske samarbejde Folkebevægelsen mod dansk medlemskab af EF, som efter afstemningen skiftede navn til Folkebevægelsen mod EF. VS og Socialdemokrater mod ECC stod uden for denne brogede fløj flok af nej-sigere, der talte alt

Bilag 3: Baggrund om afstemningen i 1972

fra nationalkonservative, enkelte erhvervsfolk, ungdomsoprørere og kommunister.

Enige om særligt meget var de ikke. Men temaerne suverænitet, demokrati og national selvbestemmelse samlede dem. Kort sagt købte de ikke ja-sidens besværgelser om, at EF kun ville blive et mellemstatsligt samarbejde med økonomiske fordele. Med henvisning til Romtraktatens erklæring om et stadig tættere samarbejde mente de at have bevis på, at medlemsskabet kun var første skridt på vej mod stadig mere integration. Grundtonen i nej-kampagnen var bekymring for demokratiets fremtid og fremhævelse af danske og nordiske traditioner for folkestyre - i modsætning til det fjerne bureaukrati i Bruxelles.

Fortalerne ønskede også at bevare Danmarks suverænitet, men slog på mulighederne for at få medindflydelse i en sammenslutning af demokratiske lande. Således fastholdt ja-siden, at EF-medlemsskabet ikke ville blive en trussel for hverken demokrati eller nationalstat, og at afgivelse af suverænitet ville blive opvejet af den indflydelse, Danmark fik som medlemsland. De fire magtpartier afviste også, at det danske demokrati ville tage skade, da den folkevalgte regering altid ville have mulighed for at give sin stemme til kende i Ministerrådet. I håbet om at kompetencer, erfaring og ansvarlighed kunne overbevise danskerne, udsendte ja-siden i en ikonisk plakat med billeder af fire tidligere statsministre, der alle anbefalede et ja. Alle kneb galt, og nej-siden greb endnu længere tilbage i historien, da de trykte en plakat med titlen "Stauning ville stemme nej – og Grundtvig".

En afgørende forskel til vor tids debat bestod i, at ønsker om nordisk samarbejde spillede en langt større rolle dengang, og at både ja- og nej-siden betragtede Europa som noget mere distanceret og fjernt fra Danmark. Mange modstanderne udtrykte bekymring for at slutte sig til et EF-samarbejde, der var domineret at katolske lande og en mere kapitalistisk markedstænkning, der på sigt kunne få indflydelse på dansk velfærdspolitik og sikkerhed. Eksempelvis hævdede Socialdemokrater mod EEC, at Danmark i EF ville blive en lille, svag del af en kapitalistisk, vesteuropæisk blok, der forhindrede Danmark i at føre en selvstændig udenrigspolitik for en opløsning af den kolde krigs blokdannelse. Davignon-rapporten havde få år tidligere beskrevet behovet for at integrere de europæiske landes udenrigspolitik, og det gav nej-siden en mulighed for allerede her at trække EF-hæren frem som skræmmebillede.

Selvom om en række partier har rykket sig og nye er kommet til, fremstår mange af argumenterne således velkendte og genkendelige fra vore dages EU-debat. Der er kommet flere temaer til, men de overordnede spørgsmål om økonomi, velfærd og demokrati præger fortsat diskussionerne om EU. Siden afstemningen har danskerne været til folkeafstemninger om yderligere integration i EF og EU 8 gange. Et unikt tal i europæisk sammenhæng, der kan kobles til beslutningen om udlægge integrationen i det europæiske fællesskab til folkeafstemningen i 1972. De fleste er også enige om, at traditionen for at inkludere borgerne i EU-spørgsmål resulterede i, at danskerne sammenlignet med andre europæere har stor viden om EU.

Ja til EF-plakat (1972).