

Lærervejledning

Krig på kontinentet

– et forhandlingspil om
EU's forsvars- og sikkerhedspolitik



KRIG PÅ KONTINENTET

Et forhandlingsspil om EU's forsvars- og sikkerhedspolitik

Verden forandrer sig hurtigt, og store geopolitiske spørgsmål kræver svar. Energikriser, handelskonflikter og militære spændinger lægger pres på EU og medlemslandene. I dette interaktive rollespil danner deltagerne regeringen i et EU-land og er med til at forme Europas fremtid. Det hele finder sted, mens en geopolitisk konflikt er brudt ud ved EU's grænse. Vil deltagerne lære at balancere nationale interesser med fælles EU-mål – eller vil de vælge en helt uafhængig kurs, som kan bringe det europæiske samarbejde i fare? Hvordan vil de reagere på et kriseramt naboland og på uforudsete begivenheder?

Varighed: 135-180 minutter (3-4 x 45 min)

Antal deltagere: 20 til 30

Målgruppe: Unge i alderen 15 til 20 år

Indhold

Om spillet.....	2
Koncept.....	2
Forberedelse til spillet.....	2
Roller i spillet.....	2
Spillets forløb.....	3
Program for rollespil med to runder.....	3
Program for rollespil med tre runder.....	4
Materialer til spillet.....	4
Step-by-step beskrivelse af spillets forløb.....	6
Opsætning, ankomst og introduktion.....	6
Runde 1.....	7
Runde 2.....	8
Runde 3.....	9

Om spillet

KONCEPT

I dette interaktive rollespil danner eleverne regering i et EU-land. Hver gruppe skal styre deres land gennem en politisk konflikt mellem to fiktive lande, som befinder sig ved EU's ydre grænse.

Gennem flere, stramt tilrettelagte runder bliver EU-landene stillet over for vigtige spørgsmål og konkrete situationer. Ved afslutningen af hver runde samles alle lande i et ministerråd for at træffe fælles beslutninger. Ligesom i virkeligheden vil EU stå over for geopolitiske drejninger, skiftende magtbalancer og uforudsete hændelser. Hver beslutning, EU træffer, vil få konsekvenser, som medlemslandene må forholde sig til i den efterfølgende runde.

FORBEREDELSE TIL SPILLET

Rollespillet kan spilles både med og uden forberedelse, men hvis man ønsker at klæde eleverne godt på til rollespillet kan man brug en lektion før rollespillet på at gennemgå denne temapakke: [Link til DEO Undervisnings forsvars-temapakke](#)

Derudover findes der også mere information om EUs forsvarspolitik og Danmarks forsvarsforbehold her, som kan bruges som forberedelse/lektier før rollespillet spilles: www.eu.dk/da/politikker/oevrige-politikker/forsvarspolitik

ROLLER I SPILLET

I dette rollespil danner eleverne regering i et EU-land. I alt er der 10 EU-medlemslande, og afhængigt af det samlede deltagerantal repræsenteres hvert medlemsland af to eller tre elever. Hvis der kun er to elever, påtager talspersonen sig rollen som diplomat.

Hver elev forhandler på vegne af sit medlemsland, men påtager sig også en specifik rolle i hver runde. Rollerne er følgende:

- **Talsperson:** Denne elev har ansvaret for at forberede og holde talen ved forhandlingsbordet.
- **Diplomat:** Denne elev kortlægger de øvrige medlemsstaters positioner og undersøger, hvilke lande der kan bygges alliancer med i lobbytiden.
- **Minister:** Denne elev har det endelige ansvar for landets strategi og er den eneste, der må afgive en stemme ved forhandlingsbordet på vegne af sit land.

I løbet af hver runde beholder eleverne deres rolle, men ved starten af en ny runde skal rollerne fordeles på ny. På den måde får eleverne mulighed for både at tale og at deltage i beslutningsprocessen.

Spillets forløb

Rollespillet **med to runder** kan spilles på 3 sammenhængende lektioner (45 minutter) af i alt 135 minutter og rollespillet **med tre runder** kan spilles på 4 sammenhængende lektioner af i alt 180 minutter. Nedenfor er der forslag til et program hvis man vælger at spille rollespillet med to runder og rollespillet med tre runder.

Program for rollespil med to runder ved brug af 3 moduler af 45 minutter (135 min)

Hvad	Tid	Indhold
Introduktion	0 - 15 min.	Rammesætning af rollespillets kontekst, tema og forløb ved spilmoderatoren: Hvem spiller i? Hvad skal der spilles om? Og hvordan?
RUNDE 1 Forberedelse og lobbying	15 - 45 (30 min.)	Runden startes ved at vise breaking news-videoen fra PowerPoint-præsentationen. Eleverne forbereder sig ved at læse materialet igennem og lave en fælles strategi for landet og talspersonen forbereder sin tale til forhandlingen. Efter 20 minutter gives der mulighed for at diplomaterne kan gå rundt til de andre lande og få information om de andre landes strategier.
Forhandling og afstemning	45 - 65 (20 min.)	Talspersonerne fra alle landene giver deres åbningstale og forhandlingerne starter. Ministeren og talspersonen er de primære forhandlere for hvert land, mens diplomaten kommer med information omkring de andre lande. Ministeren har ansvaret for at stemme til afstemningen.
Kort pause	65 - 75 (10 min.)	Pause
RUNDE 2 Forberedelse og lobbying	75 - 105 (30 min.)	Runden startes ved at vise breaking news-videoen fra PowerPoint-præsentationen. Eleverne bedes om at bytte roller. Eleverne forbereder sig ved at læse materialet igennem og lave en fælles strategi for landet og talspersonen forbereder sin tale til forhandlingen. Efter 20 minutter gives der mulighed for at diplomaterne kan gå rundt til de andre lande og få information om de andre landes strategier.
Forhandling og afstemning	105 - 125 (20 min.)	Talspersonerne fra alle landene giver deres åbningstale og forhandlingerne starter. Ministeren og talspersonen er de primære forhandlere for hvert land, mens diplomaten kommer med information omkring de andre lande. Ministeren har ansvaret for at stemme til afstemningen.
Debrief	125 - 135 (10 min.)	Hvis der er tid efter anden rundes forhandlinger, samles der op på oplevelsen med rollespillet og hvad eleverne har lært af rollespillet. Hvis ikke der er tid, kan læreren følge op egenhændigt på et senere tidspunkt.












Program for rollespil med tre runder ved brug af 4 moduler af 45 minutter (180 minutter)

Hvad	Tid	Indhold
Introduktion	0 - 15 min.	Rammesætning af rollespillets kontekst, tema og forløb ved spilmoderatoren: Hvem spiller i? Hvad skal der spilles om? Og hvordan?
RUNDE 1 Forberedelse og lobbying	15 - 45 (30 min.)	Runden startes ved at vise breaking news-videoen fra PowerPoint-præsentationen. Eleverne forbereder sig ved at læse materialet igennem og lave en fælles strategi for landet og talspersonen forbereder sin tale til forhandlingen. Efter 20 minutter gives der mulighed for at diplomaterne kan gå rundt til de andre lande og få information om de andre landes strategier.
Forhandling og afstemning	45 - 65 (20 min.)	Talspersonerne fra alle landene giver deres åbningstale og forhandlingerne starter. Ministeren og talspersonen er de primære forhandlere for hvert land, mens diplomaten kommer med information omkring de andre lande. Ministeren har ansvaret for at stemme til afstemningen.
Kort pause	65 - 75 (10 min.)	Pause
RUNDE 2 Forberedelse og lobbying	75 - 105 (30 min.)	Runden startes ved at vise breaking news-videoen fra PowerPoint-præsentationen. Eleverne bedes om at bytte roller. Eleverne forbereder sig ved at læse materialet igennem og lave en fælles strategi for landet og talspersonen forbereder sin tale til forhandlingen. Efter 20 minutter gives der mulighed for at diplomaterne kan gå rundt til de andre lande og få information om de andre landes strategier.
Forhandling og afstemning	105 - 125 (20 min.)	Talspersonerne fra alle landene giver deres åbningstale og forhandlingerne starter. Ministeren og talspersonen er de primære forhandlere for hvert land, mens diplomaten kommer med information omkring de andre lande. Ministeren har ansvaret for at stemme til afstemningen.
Pause	125 - 130 (5 min.)	Pause
RUNDE 3 Forberedelse og lobbying	130 - 160 (30 min.)	Runden startes ved at vise breaking news-videoen fra PowerPoint-præsentationen. Eleverne bedes om at bytte roller. Eleverne forbereder sig ved at læse materialet igennem og lave en fælles strategi for landet og talspersonen forbereder sin tale til forhandlingen. Efter 20 minutter gives der mulighed for at diplomaterne kan gå rundt til de andre lande og få information om de andre landes strategier.
Forhandling og afstemning	160 - 175 (15 min.)	Talspersonerne fra alle landene giver deres åbningstale og forhandlingerne starter. Ministeren og talspersonen er de primære forhandlere for hvert land, mens diplomaten kommer med information omkring de andre lande. Ministeren har ansvaret for at stemme til afstemningen.
Debrief	175 - 180 (5 min.)	Hvis der er tid efter tredje rundes forhandlinger, samles der op på oplevelsen med rollespillet og hvad eleverne har lært af rollespillet. Hvis ikke der er tid, kan læreren følge op egenhændigt på et senere tidspunkt.

MATERIALER TIL SPILLET

LAND	VALUTA	LAND	VALUTA	LAND	VALUTA	LAND	VALUTA	LAND	VALUTA
Tyskland	9	Italien	6	Belgien	4	Danmark	4	Bulgarien	2
Frankrig	7	Polen	5	Irland	4	Ungarn	3	Litauen	2

MATERIALE	ANTAL	HVAD?	SYMBOL
Bordkort	x10	Et foldet kort med navnet på EU-medlemslandet på den ene side og en kort forklaring af arbejdsdelingen på den anden side.	
Instruktionsark	x10	Et kort instruktionsark som eleverne kan vende tilbage til, hvis de glemmer rollernes opgaver og rollespillets struktur.	
Klistermærke eller badge med medlemslandsnavn	x # elever	Med klistermærkerne eller badgene er det tydeligt, hvilket EU-land hver elev repræsenterer.	
Skabeloner til informationsindsamling	x10	Eleverne kan bruge disse skabeloner, når de indsamler information fra de andre EU-medlemslande.	
Kasser med valutaenheder	x10 kasser x46 valutaenheder	Hvert land modtager en kasse med valutaenheder (karameller, bolcher, poletter, brikker).	
Runde 1 Regeringsbriefing	x10	Ud fra informationen på dette kort ved eleverne, hvilken holdning eller position de skal indtage i denne runde.	
Runde 1 Fælles EU-reaktion	x10	Den foreslåede fælles EU-reaktion med de forskellige mulige foranstaltninger.	
Runde 1 Foranstaltningskort	x20	De 6 forskellige foranstaltningskort til runde 1 som skal fordeles mellem landene.	
Runde 2 Regeringsbriefing	x10	Informationen på dette kort giver eleverne viden om deres position i denne runde.	
Runde 2 Fælles EU-reaktion	x10	Den foreslåede fælles EU-reaktion indeholder seks forskellige ressourcer, der kan sanktioneres.	
Runde 2 Økonomisk oversigt	x10	Eleverne bruger denne oversigt til at træffe beslutninger om brugen af deres ressourcer.	
Runde 2 Ressourcesanktionskort	x6	Ét kort for hver ressource, som EU kan sanktionere, med konsekvenserne for den nationale velstand på bagsiden.	
Runde 3 Regeringsbriefing	x10	Ud fra informationen på dette kort ved eleverne, hvilken holdning eller position de skal indtage i denne runde.	
Runde 3 Foreslået fælles EU-reaktion	x10	Den foreslåede fælles EU-reaktion beskriver, hvad EU skal gøre for at hjælpe Lodovna.	

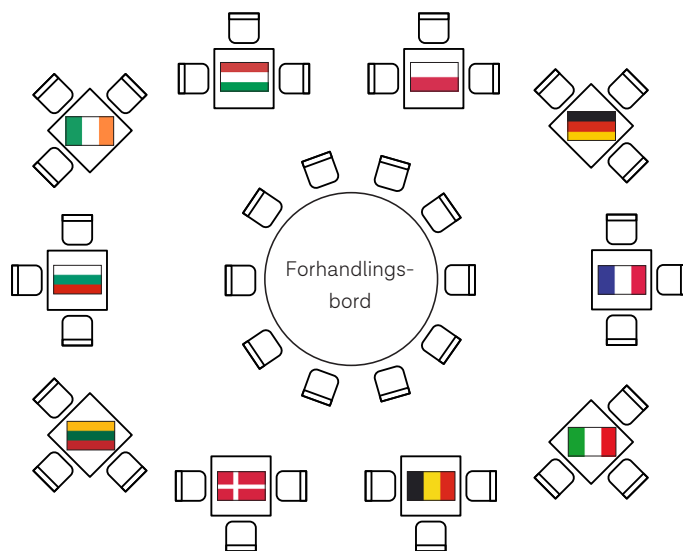
FORSLAG TIL BORDOPSTILLING

Til dette rollespil skal der helst bruges et stort lokale med plads til 11 borde.

- I midten af lokalet opstilles et eller to store borde med 10 stole omkring. Dette er forhandlingsbordet (i Bruxelles).
- Rundt om i lokalet har hver deltagende medlemsstat et bord med 2-3 stole.

Hvis der ikke er tilstrækkelig plads i jeres lokale, kan borde- ne i stedet opstilles i en hestesko. Eleverne kan så både tale sammen internt i deres landegrupper og deltage i forhand- lingerne fra samme pladser i hesteskoen.

Når forhandlingerne foregår, sidder ministeren ved bordet. Diplomaten og talspersonen står op bagved – én på hver side af ministeren.



Step-by-step beskrivelse af spillets forløb

FASE	AKTIVITETER	ROLLESPILSMODERATOR	MATERIALE	TID
OPSÆTNING	Rummet opsættes til rollespillet.	Sørg for, at lokalet er klar til rollespil. Det betyder, at der skal være nok stole og borde til det antal elever, der deltager. Lav landegrupperne på forhånd, så du ved hvem der er på hvilket land. Lad evt. eleverne vide hvilket land de er på før, så de kan tage tøj på i landets farver. På hvert bord lægger du:	Et bordkort (bøjet på midten, så det kan stå op) En skabelon til informationsindsamling Regeringsbriefing til første runde (læg den med bagsiden opad, så eleverne ikke kan læse den endnu) Forslag til fælles EU-svar runde 1. Foranstaltningkortene	Før rollespillet
ANKOMST	Mellem 20 og 40 deltagere træder ind i lokalet. Når de kommer ind, får de et klistermærke eller et navneskilt, der viser, hvilket EU-land de repræsenterer. Derefter går de hen og sætter sig ved det bord, der passer til deres land.	Byd eleverne velkommen og del klistermærker eller navneskilte ud.	Klistermærker eller navneskilte til hver elev	Før rollespillet
INTRODUKTION	Eleverne lytter til forklaringen af rollespillet og ser den video, der sætter gang i første runde. På den måde bliver de fortrolige med spillets indhold og baggrund.	Præsenter rollespillet med powerpoint. Det inkluderer en forklaring om: • Rollerne og opgaverne • Målet med spillet • Forløbet af spillet generelt og for hver runde Efter forklaringen viser du den første video i PowerPointen, som introducerer den første runde.	Projektor PowerPoint præsentation	15 min.

