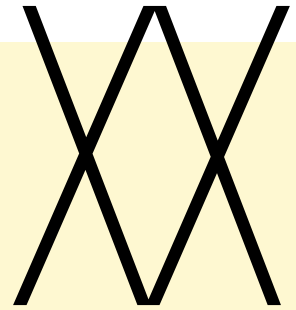


Anleitung





AUTOR

Dieses Material wurde von der gemeinnützigen Bildungseinrichtung Europahuis Ryckvelde im Auftrag von Europa Direct Provinz Antwerpen, Europa Direct Ostflandern, Europa Direct Flämisch-Brabant und Europa Direct Westflandern entwickelt.

Es wurde vom Verbindungsbüro des Europäischen Parlaments in Belgien, der Vertretung der Europäischen Kommission in Belgien und acht Europe Direct-Zentren (Europe Direct Provinz Antwerpen, Europe Direct Ostflandern, Europe Direct Flämisch-Brabant, Europe Direct Westflandern, Europe Direct Brüssel, Europe Direct Provinz Lüttich, Europe Direct belgisches Luxemburg und Europe Direct Ostbelgien) mitfinanziert.

KONTAKT

Für weitere Informationen wenden Sie sich bitte an das Europahuis Ryckvelde unter info@europahuis.be

SPRACHFASSUNG

Original: NL
Übersetzungen DE und FR
Sprache der vorliegenden Fassung: DE

Alle Dokumente sind **online** auf **Niederländisch** auf folgenden Websites verfügbar:

- Europe Direct Provinz Antwerpen, Europe Direct Ostflandern, Europe Direct Westflandern, Europe Direct Flämisch-Brabant, Europe Direct Brüssel, Vertretung der Europäischen Kommission in Belgien und Verbindungsbüro des Europäischen Parlaments in Belgien.

Eine **sofort einsatzbereite Version** des Unterrichtsmaterials auf **Niederländisch** kann bei folgenden Instanzen ausgeliehen werden:

- Europe Direct Provinz Antwerpen, Europe Direct Ostflandern, Europe Direct Westflandern, Europe Direct Flämisch-Brabant, Europe Direct Brüssel, Vertretung der Europäischen Kommission in Belgien und Verbindungsbüro des Europäischen Parlaments in Belgien.

Alle Dokumente sind **online** auf **Französisch** auf folgenden Websites verfügbar:

- Europe Direct Brüssel, Europe Direct Provinz Lüttich, Europe Direct belgisches Luxemburg, Vertretung der Europäischen Kommission in Belgien und Verbindungsbüro des Europäischen Parlaments in Belgien.

Eine **sofort einsatzbereite Version** des Unterrichtsmaterials auf **Französisch** kann bei folgenden Instanzen ausgeliehen werden:

- Europe Direct Brüssel, Europe Direct Lüttich, Europe Direct belgisches Luxemburg, Vertretung der Europäischen Kommission in Belgien und Verbindungsbüro des Europäischen Parlaments in Belgien.

Alle Dokumente sind **online** auf **Deutsch** auf folgenden Websites verfügbar:

- Europe Direct Ostbelgien, Vertretung der Europäischen Kommission in Belgien und Verbindungsbüro des Europäischen Parlaments in Belgien.

Eine **sofort einsatzbereite Version** des Unterrichtsmaterials auf **Deutsch** kann bei folgenden Instanzen ausgeliehen werden:

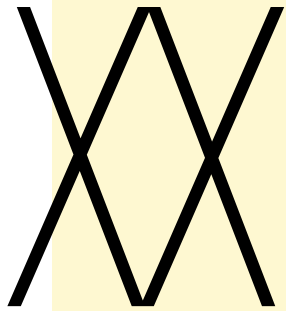
- Europe Direct Ostbelgien, Vertretung der Europäischen Kommission in Belgien und Verbindungsbüro des Europäischen Parlaments in Belgien.

HAFTUNGSAUSSCHLUSS

Dieser Workshop wurde entwickelt, um über die Europawahlen zu informieren. Die Hauptzielgruppe sind Schülerinnen und Schüler im Alter von 15 bis 18 Jahren, die eine weiterführende Schule besuchen. Dieses Unterrichtsmaterial verfolgt einen pädagogischen Zweck. Die Auswahl der Inhalte und Methoden beruht daher ausschließlich auf diesen Kriterien. Die Verantwortung für den Inhalt des Unterrichtsmaterials liegt bei dem Autor/der Autorin.

Das Unterrichtsmaterial wurde im August 2023 entwickelt.

Copyright Europahuis Ryckvelde, 2023.



INHALT

1 Über den „Wahl-Workshop“

1 Konzept

1 Aktive Methode

1 Auf Basis von pädagogischen Grundsätzen

1 Timing

1 Wissen

2 Einstellung

2 Fertigkeiten

2 Vorbereitung

3 Einführung + Spielanleitung

3 Setting

3 Material

3 Inhalt

4 Das Spiel „Auf nach Europa“

4 Setting

4 Material

4 Ziel

4 Ablauf

5 Spielkartenarten

5 Unionsbürgerschaft

5 EU-Werte

5 Die EU in *deiner Region*

5 Aufgaben unterwegs

5 Klima

6 Migration

6 EU in der Welt

6 Endstation: die drei Institutionen

6 EU-Institutionen

7 Nachbesprechung

7 Setting

7 Ablauf

7 Inhalt

12 Richtlinien Teil II – Die Debatte

12 Setting

12 Ablauf Fishbowl-Methode

12 Ablauf Debate-Methode

Über den „Wahl-Workshop“

KONZEPT

Ab 2024 dürfen Jugendliche ab 16 Jahren zum ersten Mal an den Europawahlen teilnehmen. Sie haben das Recht zu wählen, jedoch keine Stimmrechtspflicht. Mit einem Workshop im Klassenverband wollen wir junge Menschen dazu anregen, ihr Wahlrecht zu nutzen und informiert zu wählen.

AKTIVE METHODE

Für diesen Workshop wurde bewusst eine **aktive Spielmethode** gewählt:

Teil 1, Auf nach Europa, ist ein **Brettspiel**, bei dem die Schülerinnen und Schüler in die wichtigsten europäischen Themen eingeführt werden und selbst entdecken, wie die Europäische Union ihr Leben beeinflusst und wie die Entscheidungsfindung in Europa funktioniert. Das Vermitteln von Inhalten in Form eines Spiels ist eine **attraktive Lehrmethode**, die besonders effektiv ist. Es folgt eine Nachbesprechung in der Klasse, bei der die Ergebnisse des Spiels in einem lustigen Quiz wiederholt werden und in der erklärt wird, wie die Stimmabgabe erfolgt (besonders nützlich für Jugendliche ab 16). Dieses Spiel regt die Schülerinnen und Schüler zum Wählen an, ist informativ und erläutert das Wahlverfahren.

Im zweiten Teil **diskutieren die Schülerinnen und Schüler** miteinander. Als Lehrkraft haben Sie die Möglichkeit, zwischen **zwei verschiedenen Debatten** zu wählen. Die Schülerinnen und Schüler arbeiten an den Themen, die während des Spiels angesprochen wurden. Sie erhalten eine Aussage, die sie in der Gruppe vorbereiten und dann in der Debatte verteidigen. Die Schülerinnen und Schüler lernen, Stellung zu beziehen, einander zuzuhören und andere Meinungen zu respektieren. Sie erfahren, dass ihre Stimme zählt.

AUF BASIS VON PÄDAGOGISCHEN GRUNDSÄTZEN

Dieser Wahl-Workshop wurde auf Basis einer Reihe von pädagogischen Grundsätzen entwickelt. Diese Grundsätze garantieren kreative und solide, wirkungsvolle Unterrichtsmaterialien:

- **Auf die Zielgruppe zugeschnitten:** Dieser Wahl-Workshop richtet sich an Schülerinnen und Schüler zwischen 15 und 18 Jahren. Zu dieser Gruppe gehören die „**Erstwählenden**“: Schülerinnen und Schüler, die bei den Wahlen 2024 zum ersten Mal ihre Stimme abgeben dürfen.
- **Benutzerfreundlich:** Das Material kann vollständig heruntergeladen werden und ist benutzerfreundlich.
An der Entwicklung des Unterrichtsmaterials sind Lehrkräfte und Interessengruppen beteiligt. Das Material wurde von allen Partnerinnen und Partnern, den Schülerinnen und Schülern des SFX Brugge und dem Guldensporencollege Kortrijk getestet.
- **Zeitgemäß:** Die im Wahl-Workshop enthaltenen Informationen sind aktuell.

- **Neutral:** Die Informationen werden auf eine neutrale Art und Weise präsentiert. Die Schülerinnen und Schüler können sich ihre eigene Meinung bilden.
- **Kreativ und motivierend:** Der Workshop nutzt aktive Methoden, die sowohl Lehrkräfte als auch Schülerinnen und Schüler motivieren, das Thema Europa im Unterricht und in der Schule zu bearbeiten.

TIMING

Als Lehrkraft haben Sie die Wahl zwischen **drei Optionen**:

1. Nur das Spiel „Auf nach Europa“ (Dauer: 2 x 50 Min.)
2. Das Spiel „Auf nach Europa“ + Debatte (Dauer: 3 x 50 Min.)
3. Nur die Debatte (Dauer: 50 Min.)

Diese Option erfordert zusätzliche Zeit, um die Themen zu erklären. Im Spiel erwerben die Schülerinnen und Schüler das für die Debatte erforderliche Wissen.

Das Timing sieht wie folgt aus:

BESTANDTEIL	DAUER	MATERIAL
Einführung + Spielanleitung	10 Min.	Computer + Projektor Präsentation
Das Spiel „Auf nach Europa“	65 Min.	<u>Tisch vorne:</u> Material themenbezogene Aufgaben + Zeitungsartikel <u>Pro Gruppe:</u> 1 Spielbrett, 24 Spielkarten, 3 Zielkarten, Spielanleitung und Erklärung der europäischen Werte
Nachbesprechung (einschließlich Präsentation neuer Gesetzentwürfe)	25 Min.	Computer + Projektor Präsentation

DEBATTE

BESTANDTEIL	DAUER	MATERIAL
Einführung + Spielanleitung	10 Min.	Computer + Projektor Präsentation
Debatte	40 Min.	Aussagen

WISSEN

- Die Jugendlichen sind in der Lage, eine Reihe von europäischen Themen zu nennen, die sich auf ihr eigenes Leben auswirken.
- Die Jugendlichen kennen einige vorrangige Projekte auf der europäischen Agenda.

- Die Jugendlichen können Beispiele dafür nennen, was die Unionsbürgerschaft genau bedeutet.
- Die Jugendlichen können Branchen nennen, auf die sich der Green Deal auswirkt.
- Die Jugendlichen können einige Teile der europäischen Außenpolitik anführen.
- Die Jugendlichen kennen die europäischen Werte.
- Die Jugendlichen kennen die Voraussetzungen, um wahlberechtigt zu sein.

EINSTELLUNG

- Die Jugendlichen wissen, wie wichtig ihre Stimme ist.
- Die Jugendlichen erkennen die Bedeutung der Europapolitik.
- Die Jugendlichen respektieren die Meinung ihrer Mitschülerinnen und -schüler.

FERTIGKEITEN

- Die Jugendlichen sind in der Lage, ihre Stimme auf eine angemessene und durchdachte Weise abzugeben.
- Die Jugendlichen können sich eine fundierte Meinung bilden und miteinander diskutieren.
- Die Jugendlichen stärken ihre demokratischen Fähigkeiten.

VORBEREITUNG

Wie viel Zeit und Arbeit Sie in die Vorbereitung stecken, hängt vom gewählten Format ab:

1. Sie haben die Box bei einem der Partner ausgeliehen

Diese Box enthält alle notwendigen Materialien für eine Gruppe von bis zu 30 Schülerinnen und Schülern. Sie müssen also nur dieses Handbuch, die Materialien und die Präsentationen gründlich durchgehen, bevor Sie die Unterrichtsstunde abhalten.

Geschätzte Dauer: 4 h

2. Sie möchten das Spiel selbst vollständig herunterladen

Bei dieser Option müssen Sie das Material noch selbst herunterladen, ausdrucken und ausschneiden. Die vollständige Materialliste finden Sie weiter unten in diesem Handbuch für Lehrkräfte, einschließlich einer Anleitung dazu, welche Materialien ausgedruckt werden müssen.

Es ist möglich, das Spiel mehrere Jahre hintereinander zu nutzen. Das Spiel selbst ist relativ zeitlos und konzentriert sich hauptsächlich auf europäische Themen und die Funktionsweise der Institutionen. Durch Weglassen der Nachbesprechung (die sich speziell auf die Wahlen konzentriert) können Sie Ihre Schülerinnen und Schüler dennoch über die europäische Staatsbürgerschaft, die Funktionsweise der Institutionen und einige relevante europäische Themen informieren.

Je nachdem, wie viel Zeit Sie haben, können Sie das Material auch langlebiger machen und es laminieren.

Geschätzte Dauer: 5 h

Einführung + Spielanleitung

BESTANDTEIL	DAUER	MATERIAL
Einführung + Spielanleitung	10 Min.	Computer + Projektor Präsentation Optional: Video mit Spielanleitung

SETTING

Im Klassenzimmer sind höchstens **sechs Tische in Gruppen** mit **mindestens drei, maximal fünf Stühlen** um sie herum angeordnet. Während der Einführung wenden sich alle Schülerinnen und Schüler zur Lehrkraft oder Spielanleitung.

MATERIAL

- Präsentation
- Video mit Spielanleitung

INHALT

Ab 2024 dürft ihr – Jugendliche **ab 16 Jahren – bei den Europawahlen wählen**. Mit diesem „Auf nach Europa“-Spiel bereiten wir euch darauf vor, **gut informiert** zu wählen und eine gültige Stimme abzugeben.

Während des Spiels erhaltet ihr Informationen zu **verschiedenen europäischen Themen**: Unionsbürgerschaft, europäische Werte, Klima, Migration und die Position der EU in der Welt. Bei den ausgewählten Themen handelt es sich um aktuelle Fragen. Auch die politischen Parteien werden in ihren Parteiprogrammen Positionen zu all diesen Themen entwickeln. Es ist also sehr wichtig, dass Ihr ein gutes Grundwissen zu jedem dieser Themen habt. Ihr werdet auch eine Reihe von europäischen Projekten aus unserer Region kennen lernen.

Es ist wichtig, korrekte Daten zu haben und selbst gut informiert zu sein. Schließlich bestimmt ihr mit **eurer Stimme** die **zukünftige Politik** mit. Die Entscheidung, die Ihr in der Wahlkabine trefft, wird sich in den kommenden Jahren auf jeden Aspekt eures Lebens auswirken. Dabei geht es zum Beispiel darum, wie die EU mit der globalen Erwärmung oder der Flüchtlingspolitik umgeht, aber auch um Themen, mit denen wir fast jeden Tag konfrontiert werden. Hierbei geht es zum Beispiel um die Regeln für Social-Media-Plattformen, um Lebensmittelsicherheit oder Online-Shopping.

Nach dieser kurzen Erläuterung erklären Sie, wie das **Spiel** funktioniert.

Das kann auf zwei verschiedene Weisen erfolgen:

1. Sie erklären alles selbst. Alle notwendigen Informationen sind in dieser Anleitung zu finden.
2. Sie spielen das Video mit der Spielanleitung ab.

Das Spiel „Auf nach Europa“

BESTANDTEIL	DAUER	MATERIAL
Das Spiel „Auf nach Europa“	65 Min.	<u>Tisch vorne:</u> Material thematische Aufgaben + Zeitungsartikel <u>Pro Gruppe:</u> 1 Spielbrett, 24 Spielkarten, 3 Zielkarten, Spielanleitung und Erklärung der europäischen Werte

SETTING

Im Klassenzimmer sind höchstens **sechs Tische in Gruppen** mit **mindestens drei, maximal fünf Stühlen** um sie herum angeordnet. Legen Sie auf jeden Tisch das Spielbrett + drei Zielkarten, die Spielkarten, die Spielanleitungen und die Erklärung der europäischen Werte. Achten Sie darauf, die drei verschiedenen Spielbrette zu verwenden (jeweils mit einer anderen Reihenfolge der zu erreichenden Themen: Klima – EU in der Welt und Migration).

Legen Sie vorne im Klassenzimmer das Material für die thematischen Aufgaben (Migration und EU in der Welt) offen aus. Legen Sie auch die Zeitungsartikel offen aus.

MATERIAL

Sie möchten alles selbst ausdrucken? Dann schauen Sie sich zuerst die Anleitungen im Anhang an. Jeder Bestandteil hat sein eigenes Symbol. So können Sie auf einen Blick sehen, welches Material zu welcher Aufgabe gehört.

Spielbrett
Spielkarten Unionsbürgerschaft, EU-Werte und EU in deiner Region
Zielkarten EU-Institutionen

Aufgabe EU-Werte

- Beschreibung der europäischen Werte
- Acht Zeitungsartikel



Aufgabe Klima

- Spielanleitung
- Spielkarten Klima
- Übersichtsblatt
- Greifbarer Gegenstand (von den Schülerinnen und Schülern selbst besorgt)



Aufgabe Migration

- Spielanleitung
- Fünf Infoblätter (fünf Personen)
- Kreuzworträtsel



Aufgabe EU in der Welt

- Spielanleitung
- Quartett-Karten
- Fragekarten



ZIEL

Die Schülerinnen und Schüler bauen gemeinsam verschiedene Wege auf, die zu drei europäischen Institutionen führen: zum Rat, zum Europäischen Parlament und zur Europäischen Kommission. Unterwegs kommen sie an drei verschiedenen europäischen Themen (Klima, Migration und die EU in der Welt) vorbei, an denen sie jeweils eine Aufgabe ausführen.

Das Spiel endet, wenn die Schülerinnen und Schüler alle drei Institutionen erreicht und auch alle Aufgaben erledigt haben.

ABLAUF

Die Schülerinnen und Schüler spielen abwechselnd eine Karte aus, arbeiten aber auf ein gemeinsames Ziel hin: die drei europäischen Institutionen zu erreichen.

Alle Schülerinnen und Schüler erhalten zu Beginn **drei Spielkarten**. Die Spielenden dürfen den Text auf der Karte nicht sehen. Sobald die Schülerinnen und Schüler eine (oder mehrere) Karte(n) ausspielen, ergänzen sie die Karten auf ihrer Hand wieder auf drei, bis der Stapel leer ist.

Auf der Rückseite der Spielkarten sind **Wege** abgebildet. Damit bauen die Schülerinnen und Schüler einen Weg zu den europäischen Themen und EU-Institutionen. Bevor sie eine Karte ablegen, schauen sie sich den Inhalt ihrer Karte an. Das kann eine Frage, eine Aufgabe oder ein Bauvorteil sein.

Eine Runde läuft wie folgt ab:

Schüler(in) X wählt aus, welche Karte er/sie ablegen möchte. Das kann in Absprache mit den Mitspielenden geschehen (sichtbar sind nur die Wege auf der Rückseite der Spielkarten). Schüler(in) X liest den Text auf der gewählten Karte und führt aus, was darauf geschrieben steht (es gibt drei Möglichkeiten, siehe nächster Abschnitt „Spielkartenarten“).

SPIELKARTENARTEN

Die Karten, die die Schülerinnen und Schüler zum Bau des Weges verwenden, vermitteln ihnen Wissen über die Unionsbürgerschaft, europäische Werte und EU-Projekte in ihrer Region.

UNIONSBÜRGERSCHAFT



Anhand dieser Karten erhalten die Schülerinnen und Schüler einen Einblick in die Unionsbürgerschaft und insbesondere in die **Möglichkeiten der Beteiligung von Jugendlichen**.

Auf jeder dieser Karten befindet sich eine **Quizfrage**. Schüler(in) X wählt jemanden (Schüler(in) Y) und stellt die Frage.

- Wenn Schüler(in) Y die Frage richtig beantwortet, darf Schüler(in) X die Karte ablegen.
- Wenn Schüler(in) Y eine falsche Antwort gibt, muss Schüler(in) X die richtige Antwort sagen, darf die Karte aber nicht ablegen. In einer weiteren Runde kann die gleiche Frage einer anderen Person (Schüler(in) Z) gestellt werden. Dieser Vorgang kann wiederholt werden, bis die richtige Antwort gegeben wird.

EU-WERTE



Zusätzliches Material vorne auf dem Tisch

- Acht Zeitungsartikel

Wenn eine Schülerin oder ein Schüler eine EU-Wertekarte ablegen will, erfüllt die ganze Gruppe zuerst eine **Aufgabe**. Die Schülerinnen und Schüler holen vorne im Klassenzimmer den vollständigen Zeitungsartikel ab, dessen Titel auf der abzulegenden Spielkarte steht. Sie nehmen den Artikel, führen die Aufgabe aus und kommen dann zurück nach vorne an den Tisch, um der Lehrkraft die Antwort mitzuteilen.

Die Lehrkraft überprüft die Antwort (siehe Lösungen im Anhang). Wenn die Antwort richtig ist, darf die EU-Wertekarte abgelegt werden. Wenn die Antwort falsch ist, landet die Karte ganz unten im Nachziehstapel.

DIE EU IN DEINER REGION



Auf diesen Karten sind jeweils Beispiele für interessante europäische Projekte aus der eigenen Region abgebildet. Diese Karten bieten den Schülerinnen und Schülern einen „Bauvorteil“: Sie dürfen eine zusätzliche Karte ablegen.

AUFGABEN UNTERWEGS

Unterwegs kommen die Schülerinnen und Schüler an drei verschiedenen europäischen Themen vorbei: Klima, Migration und die EU in der Welt. Wenn sie ein Thema erreichen (das heißt: wenn sie eine ihrer Spielkarten auf das Thema legen können), erfüllen sie zuerst eine Aufgabe, bevor sie weiterbauen.

Die Aufgaben liegen vorne auf dem Tisch. Der/die Schüler(in), der/die eine Karte zu einem Thema legen konnte, holt die Aufgabe vorne und bringt sie der Gruppe. Sobald die Aufgabe erledigt ist, wird die Karte wieder vorne abgelegt.

KLIMA



BENÖTIGTES MATERIAL

- Spielanleitung
- Spielkarten Klima
- Übersichtsblatt
- Greifbarer Gegenstand (von den Schülerinnen und Schülern selbst besorgt)

AUFGABE

Vorbereitung:

Die Schülerinnen und Schüler mischen die Spielkarten und verteilen sie an die Spielenden. Es ist kein Problem, wenn die Zahlen nicht aufgehen und eine Person eine Karte mehr hat. Die Spielenden sehen sich die Karten nicht an und legen ihren eigenen Stapel vor sich auf den Tisch. Danach suchen sie sich einen greifbaren Gegenstand (z. B. eine Wasser-/Getränkeflasche, einen Tafelschwamm ...) und legen ihn in die Mitte des Tisches.

Spielanleitung:

Der/die Jüngste beginnt. Reihum decken die Schülerinnen und Schüler eine Karte auf. Sie müssen die Karte so halten, dass alle anderen sie gleichzeitig sehen können. Wenn eine Karte mit der Karte einer anderen Person übereinstimmt (weil das Bild identisch ist), greifen die beiden mit den gleichen Karten so schnell wie möglich nach dem Gegenstand. ACHTUNG! Einige Bilder sind sich sehr ähnlich. Nur bei identischen Bildern ist es erlaubt, den Gegenstand zu nehmen.

Wer den Gegenstand zuerst in der Hand hält, liest die Maßnahmen vor und verbindet sie beide mit dem passenden Thema auf einem Übersichtsblatt (Mobilität, Biodiversität ...). Der/die Verlierer(in) muss alle offenen Karten unter den eigenen Stapel legen, darf aber die nächste Spielrunde zuerst beginnen.

Wenn der/die Spielende X den Gegenstand ergreift, die Bilder aber nicht identisch sind (was einen Fehler darstellt), muss er/sie die aufgedeckten Karten unten in den eigenen Stapel legen.

Das Spiel endet, wenn zwei Spielende keine Karten mehr haben ODER wenn zu jedem Thema auf dem Übersichtsblatt Karten vorhanden sind. Wenn das Spiel beendet ist, wird die Lehrkraft gerufen, um zu überprüfen, ob die Maßnahmen mit den richtigen Themen verknüpft wurden.

LÖSUNG

Die Schülerinnen und Schüler können diese Aufgabe völlig selbstständig starten und spielen. Wenn das Spiel beendet ist, rufen sie die Lehrkraft zu sich, um prüfen zu lassen, ob sie die Maßnahmen mit den richtigen Themen verknüpft haben.

INHALT

Der vollständige Inhalt und die Lösung des Spiels sind im Anhang zu finden.

MIGRATION



BENÖTIGTES MATERIAL

- Spielanleitung
- Fünf Infoblätter (fünf Personen)
- Kreuzworträtsel

AUFGABE

Die Schülerinnen und Schüler füllen anhand der fünf Infoblätter ein Kreuzworträtsel aus.

LÖSUNG

Wenn das Kreuzworträtsel richtig ausgefüllt ist, finden die Schülerinnen und Schüler die Antwort auf die Frage „Wie viele Menschen sind weltweit auf der Flucht?“ Diese Antwort geben sie der Lehrkraft, bevor sie weiterspielen dürfen. Das Ziel besteht darin, das Kreuzworträtsel vollständig zu lösen.

INHALT

Der vollständige Inhalt und die Lösung des Kreuzworträtsels sind im Anhang zu finden.

EU IN DER WELT



BENÖTIGTES MATERIAL

- Spielanleitung
- Quartett-Karten
- Fragekarten

AUFGABE

Timing:

Für diese Aufgabe haben die Schülerinnen und Schüler maximal 10 Minuten Zeit. Sie setzen sich selbst einen Timer und beenden das Spiel, wenn die Zeit abgelaufen ist.

Vorbereitung:

Die Schülerinnen und Schüler mischen die **Quartett-Karten** und verteilen Sie an alle Spielenden. Es ist kein Problem, wenn die Zahlen nicht aufgehen und eine Person eine Karte mehr hat. Die **Fragekarten** sind nach Farben geordnet. Die Quartett-Karten werden in die Hand genommen, die Fragekarten bleiben auf dem Tisch liegen.

Spielanleitung:

Die Spielenden sammeln jeweils so viele Quartette wie möglich. Jedes Quartett ist einen Punkt wert. Das sind vier Karten desselben Themas (zum Beispiel: „Entwicklungshilfe“).

Der/die Älteste beginnt. Wenn Schüler(in) X an der Reihe ist, fragt er/sie eine andere Person (zufällig) nach einer Karte, die er/sie braucht, um ein Quartett zu bilden. Wenn diese Person die geforderte Karte hat, erhält X die Karte. Die Schülerinnen und Schüler können so lange fragen, bis eine Person die geforderte Karte nicht hat oder bis ein Quartett gebildet wird (ein Quartett pro Runde). Wenn die Person die Karte nicht hat, dann hat X Pech gehabt und der Zug ist vorbei.

ACHTUNG: Lesen Sie sich den Text unten aufmerksam durch! Wenn eine Person ein Quartett einlösen will (Spielende(r) X), folgt zuerst ein Test. Die anderen Spielenden nehmen den Stapel Fragekarten der entsprechenden Farbe (die Farben entsprechen den Themen auf den Quartetten) und stellen X die vier Themenfragen. X muss mindestens drei Fragen richtig beantworten, bevor er/sie einen Punkt erhält.

LÖSUNG

Die Schülerinnen und Schüler erledigen diese Aufgabe völlig selbstständig und brauchen keine Lehrkraft, die die Lösungen überprüft.

INHALT

Der vollständige Inhalt des Spiels ist im Anhang zu finden.

ENDSTATION: DIE DREI INSTITUTIONEN

EU-INSTITUTIONEN



BENÖTIGTES MATERIAL

Für diese Aufgabe befinden sich die notwendigen Materialien bereits auf dem Spielbrett der Schülerinnen und Schüler.

- Gesetzesentwurf der Europäischen Kommission
- Änderungen Rat der EU
- Karte Europäisches Parlament

INHALT

Der vollständige Inhalt des Spiels ist im Anhang zu finden.

AUFGABE

Die Schülerinnen und Schüler denken über ihren eigenen Änderungsantrag zum Gesetzesentwurf der Europäischen Kommission nach, als wären sie Abgeordnete des Europäischen Parlaments. Bei der Nachbesprechung müssen sie diese Änderung/den Änderungsantrag verteidigen. Jede Gruppe arbeitet an einem Gesetzesentwurf zu einem anderen Thema. Die Gesetzesentwürfe sind im Anhang zu finden.

LÖSUNG

Die Schülerinnen und Schüler erledigen diese Aufgabe völlig selbstständig und brauchen keine Lehrkraft, die die Lösungen überprüft.

Das Spiel endet, wenn die Schülerinnen und Schüler alle drei Institutionen erreicht und auch alle Aufgaben erledigt haben oder wenn die Zeit abgelaufen ist. Wenn die Schülerinnen und Schüler es 5-10 Minuten vor der Zeit nicht geschafft haben, ihren Weg zu bauen, sollten sie aufhören und sich auf die Institutionen und ihre Änderung konzentrieren.

Nachbesprechung

BESTANDTEIL	METHODE	DAUER	MATERIAL
Nachbesprechung (einschließlich Präsentation neuer Gesetzesentwürfe)	Präsentation	65 Min.	Computer + Projektor Präsentation

SETTING

Die Schülerinnen und Schüler haben das Spiel gespielt und ihre letzte Aufgabe (die Änderung ihrer Gesetzesentwürfe) bearbeitet. Sie sind immer noch in dieselben **Gruppen** eingeteilt. Während der Nachbesprechung wenden sie sich der Lehrkraft oder der Spielleitung zu.

ABLAUF

Warten Sie, bis alle Gruppen ihre letzte Aufgabe erledigt haben, bevor Sie mit der **Nachbesprechung** beginnen. Zuerst **erklären Sie kurz** die Bedeutung der Themen, die während des Spiels behandelt wurden. Der Inhalt der Aufgabe wird in Form eines **Quiz** wiederholt.

Es folgt ein Artikel darüber, wer in Belgien wählen darf, wie das Wahlrecht und die Stimmrechtspflicht aussehen, wo man wählen kann und wie man eine gültige Stimme abgibt. Danach zeigen Sie, was mit den Stimmen nach den Wahlen passiert und wie das Europäische Parlament funktioniert.

Sie können die Arbeitsweise des Europäischen Parlaments mit der **Praxis** verbinden. Lassen Sie jede Gruppe (vollständig) nach vorne kommen, um ihren eigenen Gesetzesentwurf zu erklären und ihre Mitschülerinnen und -schüler davon zu überzeugen, für ihren Änderungsantrag zu stimmen. Nach jeder Präsentation wird mit einfacher Mehrheit (wenn die Hälfte der Schülerinnen und Schüler + 1 zustimmt) per Handzeichen abgestimmt.

Die anschließende Diskussion endet mit einem **Video**, das die Schülerinnen und Schüler noch einmal dazu anregt, nachzudenken, warum ihre Stimme wichtig ist.

INHALT

PRÄSENTATION DES INHALTS

Ihr alle habt gerade das Spiel „Auf nach Europa“ gespielt, bei dem ihr Informationen über verschiedene **europäische Themen** erhalten habt. Die behandelten Themen wurden nicht zufällig ausgewählt: Sie sind aktuell und bei den Europawahlen sehr wichtig.

Außerdem spürt ihr alle die Auswirkungen der Politik auf euer eigenes Leben: Die globale Erwärmung betrifft uns alle. Wie damit in Zukunft umgegangen wird, hängt von der europäischen Politik ab. Die Migrationsfrage steht in mehreren europäischen Mitgliedstaaten im Raum und erfordert ebenfalls einen europäischen Ansatz. Wie sich die EU als Supermacht in dieser Welt verhält, wie sie ihre Entwicklungs- oder humanitäre Politik betreibt und wie sie auf internationale Konflikte reagiert, hängt von der europäischen Politik ab.

Neben diesen **großen Themen** spielt die EU auch in eurem **Alltag** eine Rolle. Die Gesetzesentwürfe, die euch am Ende des Spiels vorgelegt wurden, sind Beispiele dafür. Die Entwürfe zu sozialen Medien, Mobilität, Richtlinien zum Tabakverkauf und so weiter sind alle mit der europäischen Politik verbunden.

In der Praxis beziehen **alle politischen Parteien vor den Wahlen zu diesen Themen Stellung**. Diese Standpunkte sind in ihrem **Parteiprogramm** festgehalten. Sobald eine Reihe von Politikern aus den Parteien gewählt wurde, bestimmen sie den Kurs der zukünftigen Politik im Einklang mit den im Voraus festgelegten Standpunkten mit. Auf europäischer Ebene sind unsere politischen Parteien im Europäischen Parlament vertreten und tragen so zur zukünftigen europäischen Politik bei.

Da wir hier in Belgien auch euch, die Jugendlichen, auffordern, euch bei den Europawahlen Gehör zu verschaffen, war es wichtig, euch über diese Themen zu informieren. Wir werden jetzt ein kurzes Quiz machen, um zu testen, wie viel ihr euch merken konntet.

Nach dieser kurzen Erklärung spielen Sie das Quiz. Das Quiz besteht aus 12 Fragen: drei Fragen pro Thema (Migration, Klima, die EU in der Welt) und drei Fragen zum Inhalt der Spielkarten (Unionsbürgerschaft und EU-Werte).

Das Quiz ist in die Präsentation integriert. Sie entscheiden, auf welche Weise Sie es durchführen. Hier sind schon einmal ein paar schöne Spielmöglichkeiten:

Die Schülerinnen und Schüler spielen einzeln:

- Die Schülerinnen und Schüler nehmen ein Blatt Papier und halten ihre Antworten darauf fest. Um die Antworten zu überprüfen, geben sie ihr Blatt an die anderen Mitschülerinnen und -schüler weiter.
- Die Schülerinnen und Schüler sollen so schnell wie möglich aufstehen/auf den Stuhl steigen/nach vorne gehen/... wenn sie die richtige Antwort wissen. Die Person, die die Aufgabe zuerst erledigt, darf antworten.
- Sie verbinden das Quiz mit einem Online-Tool (z. B. Kahoot).

Die Schülerinnen und Schüler spielen in Gruppen:

- Die Schülerinnen und Schüler spielen in Gruppen. Auf jede Frage darf nur eine Person antworten. Diese Person muss so schnell wie möglich aufstehen. Die Person, die zuerst aufsteht, darf die Antwort geben. Wenn die Antwort richtig ist, bekommt die Gruppe +1 Punkt. Wenn die Antwort falsch ist, bekommt die Gruppe -1 Punkt. Erklären Sie nach dem Quiz, wer in Belgien bei den Europawahlen wählen darf, definieren Sie das Wahlrecht und die Stimmrechtspflicht, erklären Sie, wo Ihre Schülerinnen und Schüler wählen werden und wie man eine gültige Stimme abgibt.

Wir wissen jetzt schon eine ganze Menge über die verschiedenen Themen, die bei den Europawahlen behandelt werden. Schauen wir uns nun die praktische Seite an: Wer darf wählen, wo darf man wählen und was passiert mit der Stimme?

WER DARF WÄHLEN?

Alle EU-Bürgerinnen und EU-Bürger ab 18 Jahren können an den Europawahlen teilnehmen, es sei denn, sie sind vom Wahlrecht (vorübergehend) ausgeschlossen.

Wenn man als Europäer(in) in Belgien wohnt, kann man seine Stimme auch bei den Europawahlen abgeben. Dafür muss man sich zuerst registrieren.

Bei Fragen oder zur Erweiterung können Sie auch die Erklärungen aus diesem Rahmen einbeziehen:

Ausschluss vom Wahlrecht: Personen, die zu einer lebenslangen Freiheitsstrafe verurteilt wurden, dürfen nicht wählen. Der Ausschluss vom Wahlrecht ist hier endgültig.

Aussetzung des Wahlrechts: Bei einer Aussetzung des Wahlrechts darf die betroffene Person nicht wählen, „solange die Wahlunfähigkeit andauert“. Die Aussetzung des Wahlrechts gilt für Personen in Haft, Personen, die eine zeitlich begrenzte Haftstrafe (mehr als vier Monate) erhalten haben, Personen, die ihr Wahlrecht aufgrund eines Richterspruchs verloren haben und Personen mit dem Status einer verlängerten Minderjährigkeit.

AUSNAHMEN

Bei den **Europawahlen** kann man in Belgien, Griechenland, Österreich, Malta und Deutschland **schon ab 16 Jahren** seine Stimme abgeben, auch wenn man erst am Wahltag 16 Jahre alt wird.

Bei Fragen oder zur Erweiterung können Sie auch die Erklärungen aus diesem Rahmen einbeziehen:

Wenn man **nicht selbst zum Wahllokal kommen** kann, muss man einer anderen Person eine Vollmacht erteilen. Diese Person muss wahlberechtigt sein. Man muss einen triftigen Grund haben, eine Vollmacht zu erteilen, z. B. Krankheit, Behinderung oder (vorübergehender) Aufenthalt im Ausland. Dafür muss man eine Bescheinigung des Arztes oder des Arbeitgebers/der Schule vorlegen. Wenn man keine Vollmacht erteilt und folglich nicht im Wahllokal erscheint, landet man auf einer Liste von Wählern, die nicht gewählt haben. Dafür kann man eine Geldstrafe auferlegt bekommen.

Um seine **Vollmacht** korrekt weiterzugeben, muss man ein Online-Formular herunterladen und es dem Vollmachtsempfänger rechtzeitig und vollständig ausgefüllt übergeben. Eine Person kann nur eine einzige Vollmacht erhalten. Wenn zum Beispiel deine beiden Großeltern nicht mehr gut zu Fuß sind, kannst du nicht beide Vollmachten übernehmen.

Jugendliche, die noch bei ihren Eltern leben, werden **automatisch** im Bevölkerungsregister **eingetragen**. Für Jugendliche mit geschiedenen Eltern ist der Ort des Wohnsitzes auch die Gemeinde, in der sie wählen müssen. **Wohnsitz** = deine offizielle Adresse. Wenn man umzieht, muss man seine neue Adresse angeben, sonst muss man erneut in der Gemeinde der vorherigen Adresse wählen.

Eine Person **mit belgischer Staatsangehörigkeit, die ihren Wohnsitz** im Ausland **hat**, kann nur bei föderalen und europäischen Wahlen wählen. Das geschieht nicht automatisch. Sowohl für die föderalen Wahlen als auch für die Europawahl muss man im Voraus einen Wahlantrag stellen und wahlberechtigt sein.

Wenn das der Fall ist, kann man persönlich oder durch einen Bevollmächtigten in einer belgischen Gemeinde oder in der belgischen diplomatischen oder konsularischen Vertretung, in der man registriert ist, wählen. Eine dritte Möglichkeit besteht in Form der Briefwahl.

Belgische Staatsbürgerinnen und -bürger, die im Ausland leben, können nicht an Gemeinde-, Provinzial- oder Regionalwahlen teilnehmen.

WO GEHT MAN WÄHLEN?

15 Tage vor den Wahlen erhalten alle Wahlberechtigten eine **Wahlaufforderung**. Darin ist aufgeführt, **wo sich** das Wahllokal **befindet**, das man aufsuchen muss. Die **Nummer des Wahllokals** und die **Zeiten, zu denen man wählen kann (z. B. zwischen 9 und 14 Uhr)**, stehen ebenfalls in diesem Brief. So weiß man genau, wann man wählen gehen muss und in welcher Warteschlange man sich anstellen muss.

Wer keine Wahlaufforderung erhalten hat, kann in der Woche der Wahl ein **Duplikat** bei seiner Gemeinde anfordern. Das ist bis zum Wahltag möglich. Achtung, die Wahlen fallen in Belgien auf einen Sonntag, was bedeutet, dass die Gemeindedienste an diesem Tag geschlossen sind.

WAHLRECHT – STIMMRECHTSPFLICHT – WAHLPFLICHT

Wahlrecht bedeutet, dass man seine Stimme abgeben kann, aber nicht muss.

Stimmrechtspflicht bedeutet, dass man gesetzlich verpflichtet ist, sich am Wahltag mit seiner Wahlaufforderung und seinem Personalausweis zu melden. Man muss eine Wahlkabine betreten und seinen Stimmzettel in eine Wahlurne werfen. Man kann aber auch eine weiße Stimme abgeben. Die Stimmrechtspflicht bedeutet auch, dass man eine Straftat begeht, wenn man nicht erscheint. Dafür kann man eine Geldstrafe auferlegt bekommen.

Das Wahlrecht unterscheidet sich von der Wahlpflicht: Wahlpflicht bedeutet, dass man verpflichtet ist, am Wahltag zu erscheinen und auch tatsächlich jemanden zu wählen. Eine Weißwahl ist hier nicht möglich.

Wir haben soeben gelernt, dass es eine Stimmrechtspflicht gibt. Man muss also nicht nur anwesend sein, sondern **auch am richtigen Ort erscheinen**. Es ist nicht möglich, in ein anderes Wahllokal zu gehen, weil es dort weniger überfüllt ist oder weil man sich an diesem Tag zufällig in einem anderen Gebiet befindet. Es ist darauf zu achten, dass man innerhalb des angegebenen Zeitraums wählen geht. Wer zu spät kommt, kann nicht mehr wählen und wird auf die Liste derer gesetzt, die nicht erschienen sind.

Ganz unten auf der Wahlaufforderung ist auch genau aufgeführt, was mitzubringen ist: **die Wahlaufforderung und den Personalausweis**.

Bei Fragen oder zur Vertiefung können Sie auch die Erklärungen aus diesem Rahmen einbeziehen:

Wenn man mit **einer Vollmacht** wählt, sind dem Vorsitzenden des Wahllokals die folgenden Dokumente vorzulegen:

- das vom Vollmachtgeber ausgefüllte Vollmachtsformular
- die Bescheinigung oder der Nachweis der Abwesenheit
- der eigene Personalausweis
- die eigene Wahlaufforderung
- die Wahlaufforderung des Vollmachtgebers

Die Vollmacht ist im Wahllokal des Vollmachtgebers vorzulegen. Wenn das also nicht das eigene Wahllokal ist, muss man zwei verschiedene Wahllokale aufsuchen.

Was ist, wenn man keine Wahlaufforderung erhalten hat UND kein Duplikat hat?

Dann kann man trotzdem noch wählen. Wenn man im Wahlverzeichnis des Wahllokals eingetragen ist, kann das Wahllokal eine Person zur Wahl zulassen (dies ist nur möglich, wenn man sich in dem Wahllokal befindet, das auf der Wahlaufforderung steht). Das Wahllokal kann diese Person nur wählen lassen, wenn sie ihren **Personalausweis** vorlegt.

Was ist, wenn man seinen Personalausweis verliert?

Wenn man seinen Personalausweis verliert, sollte man **das sofort bei der Polizei melden**. Die Polizei stellt dann einen vorläufigen Identitätsnachweis aus. Dieses Dokument reicht aus, um zu wählen.

WIE GIBT MAN SEINE STIMME GÜLTIG AB?

Wenn man an der Reihe ist, gibt man den Beisitzenden seine Wahlaufforderung und seinen Personalausweis. Man bekommt einen Stimmzettel ausgehändigt und gezeigt, in welche Wahlkabine man gehen soll. Nach der Stimmabgabe erhält man seinen Ausweis und seine Wahlaufforderung mit Stempel zurück. In Belgien kann die Stimmabgabe digital oder auf Papier erfolgen. Das hängt von der Gemeinde ab, in der man wählen muss.

GÜLTIGE STIMMEN

In der Wahlkabine gibt es drei Möglichkeiten, wie man **seine Stimme gültig abgeben** kann:

1. Man gibt eine Listenstimme ab

Das bedeutet, dass man den Kreis ganz oben auf der Auswahlliste der entsprechenden Partei ausmalt. Man stimmt also für eine Partei, nicht für eine Person. Eine Listenstimme bedeutet, dass man mit den Namen auf der Liste und der Reihenfolge, in der sie auf der Liste stehen, einverstanden ist. Je höher jemand auf der Liste steht, desto wahrscheinlicher ist es, dass diese Person nach der Wahl ein Mandat ausübt. Zwei wichtige Plätze auf der Liste sind der „**Lijsttrekker**“ (**Spitzenkandidat(in)**) und der „**Lijstduwer**“ (**Listendrucker(in)**).

Ein(e) Spitzenkandidat(in) ist die Person, die ganz oben auf der Liste steht. Auf europäischer Ebene stehen diejenigen an der Spitze, die am ehesten im Europäischen Parlament sitzen werden.

Möglicherweise zur Erweiterung: Bei föderalen und regionalen Wahlen steht der politische Führer der Liste normalerweise an der Spitze. Das sind die Personen, die eine wichtige Rolle bei der Koalitionsbildung spielen werden, wenn eine Regierung gebildet wird. Ihr Ziel ist es also, eine Regierung zu bilden. Das bedeutet aber nicht unbedingt, dass diese Person später Minister oder Abgeordneter wird.

Ein(e) **Listendrucker(in)** ist die Person, die ganz unten auf der Liste steht. Von dieser Person wird erwartet, dass sie viele Stimmen bekommt, diese Person steht jedoch an einer (praktisch) unwählbaren Position. In der Regel handelt es sich dabei um jemanden, der nicht gewählt werden will, aber zur Popularität der Partei beitragen möchte; z. B. eine bekannte Person oder ein(e) ehemaliger Politiker(in), der/die immer noch sehr beliebt ist.

2. Man gibt eine Vorzugsstimme ab

Das heißt, man stimmt gezielt für eine oder mehrere Personen auf einer Wahlliste. Man malt den Kreis neben ihren Namen aus. Es geht also nicht um eine Stimme für eine Partei, sondern für eine oder mehrere Personen. Man kann nur für Personen stimmen, die auf derselben Liste stehen.

3. Man gibt sowohl eine Listen- als auch eine Vorzugsstimme ab

Als Wählerin oder Wähler kann man auch eine Listen- und eine Vorzugsstimme kombinieren. In diesem Fall malt man den Aufzählungspunkt am Anfang der Liste und den neben einem oder mehreren Namen in der Liste aus. Es ist also eine Stimme für die Partei und für eine oder mehrere Personen der Partei. In der Praxis verfällt deine Listenstimme bei der Auszählung.

UNGÜLTIG WÄHLEN

Wenn man wählt, muss man **bei einer Partei bleiben**. Macht man das nicht, wird die Stimme ungültig. Das passiert in folgenden Fällen:

- Man gibt Vorzugsstimmen für Kandidaten auf Wahllisten verschiedener Parteien ab.
- Man gibt zwei Listenstimmen für zwei verschiedene Parteien ab.

Auch wenn man auf seinem Stimmzettel unterschreibt oder etwas schreibt, wird die Stimme ungültig.

Eine ungültige Stimmabgabe ist nur möglich, wenn man noch mit **Papierstimmzetteln** wählt. Viele Wahllokale haben Wahlcomputer, an denen es unmöglich ist, ungültig zu wählen. Eine ungültige Stimme wird nicht gezählt und hat daher keinen Einfluss auf die Sitzverteilung. Die Stimme zählt dann nicht. Man wählt also nicht. Wenn du also deinen Einfluss als Wählerin oder Wähler geltend machen willst, solltest du auf jeden Fall dafür sorgen, dass du eine gültige Stimme abgibst!

WEISSWAHL

Wenn weder Kandidat(inn)en noch eine Liste auf dem Stimmzettel gewählt werden, gilt die Wahl als Weißwahl. Wenn man sich in einem Wahllokal befindet, in dem die Stimmabgabe per Computer erfolgt, gibt es am Computer ein separates „weißes“ Feld.

Wie eine ungültige Stimme wird auch eine „weiße Stimme“ bei der Verteilung der Sitze nicht mitgezählt. Man wählt also nicht.

Es hält sich hartnäckig der Irrglaube, dass ungültige oder weiße Stimmen zu den Stimmen für die größte Partei addiert werden. Das stimmt aber überhaupt nicht! Eine leere oder ungültige Stimme ist gleichbedeutend mit einer Nichtwahl. Das bedeutet, dass du die Entscheidung anderen Wählern überlässt.

EUROPAWAHLEN

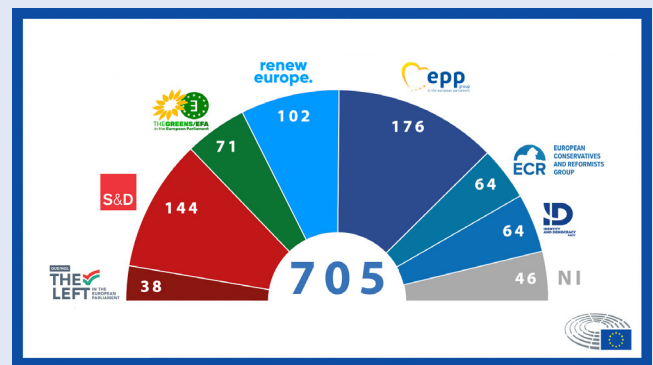
Nach Ablauf der Wahlen werden die Stimmen ausgezählt und die Ergebnisse bekanntgegeben. Je mehr Stimmen eine Partei gesammelt hat, desto mehr Abgeordnete für das Europäische Parlament kann sie stellen. Diese Vertreter des Volkes werden „**Europaabgeordnete**“ genannt. In jedem europäischen Mitgliedstaat werden Abgeordnete des Europäischen Parlaments ernannt, die in den nächsten fünf Jahren über europäische Gesetze mitentscheiden werden.

Die **Anzahl der Europaabgeordneten**, die ein Land ernennen kann, hängt von seiner Bevölkerung ab. Ziel ist es, dass jedes Mitglied des Europaparlaments die gleiche Anzahl an europäischen Einwohnern vertritt. Je mehr Einwohner ein Land hat, desto mehr Abgeordnete kann es also ernennen. Deutschland (mit der größten Bevölkerung) kann zum Beispiel 96 Personen benennen. Malta (mit der kleinsten Bevölkerung) 6 Personen.

Belgien hat derzeit 21 Europaabgeordnete. Das Besondere an dieser Gruppe von Europaabgeordneten ist, dass die Verteilung an unsere Gemeinschaften gebunden ist. Es gibt 12 Europaabgeordnete aus der niederländischsprachigen Gemeinschaft, acht aus der französischsprachigen Gemeinschaft und eine Person aus der deutschsprachigen Gemeinschaft. Derzeit fordert das Europäische Parlament eine Anpassung der **Sitze** an die aktuelle **demographische Situation**. Eine Reihe von EU-Ländern würde dadurch 1 oder 2 zusätzliche Sitze erhalten. Belgien erhält einen zusätzlichen Sitz für die Niederländischsprachige Gemeinschaft.

Nach den Wahlen und nach dem Ernennen der Europaabgeordneten bilden die Abgeordneten Fraktionen. Das heißt, sie bilden Gruppen auf Grundlage ihrer politischen Ideologie. Zum Beispiel arbeiten Sozialdemokraten aus Belgien auf europäischer Ebene mit Sozialdemokraten aus Deutschland, Rumänien oder anderen europäischen Mitgliedstaaten zusammen.

Wenn Sie möchten, können Sie die aktuellen Fraktionen durchgehen und erwähnen, welcher Fraktion die belgischen politischen Parteien angehören.



LINK ZUR PRAXIS

Auf die Theorie folgt die Praxis. Hier wird die Funktionsweise des Europäischen Parlaments und seine Rolle im Gesetzgebungsprozess diskutiert. Die Schülerinnen und Schüler erfahren aus erster Hand, dass sich für jedes europäische Gesetz eine andere Mehrheit bildet.

Wiederholen Sie zunächst das europäische Entscheidungsverfahren (diesen Inhalt finden Sie im Anhang). Die Schülerinnen und Schüler haben diese Informationen bei der letzten Aufgabe des Brettspiels erhalten. Anschließend organisieren Sie eine Plenarsitzung, in der jede Gruppe ihre geänderten Entwürfe vorstellt. Schließen Sie mit einer weiteren kurzen Information ab.

Die Plenarsitzung:

Während des Spiels habt ihr die Rolle eines Abgeordneten übernommen. Mit anderen Worten: Ihr habt von der Kommission einen Gesetzesentwurf bekommen, den ihr dann selbst geändert habt. Im Europäischen Parlament ist es auch so, dass sich ein spezieller Parlamentsausschuss (eine kleinere Gruppe von Abgeordneten mit Mitgliedern aus verschiedenen Fraktionen) mit dem Thema befasst und die Änderungen vornimmt. Nicht jeder Abgeordnete passt jeden Gesetzesentwurf an.

Lass uns mal hören, was ihr daraus gemacht habt. Nun soll jede Gruppe (vollständig) nach vorne kommen, um ihren eigenen Entwurf zu erklären. Dabei geht es darum, die Mitschülerinnen und -schüler davon zu überzeugen, dass ihre Änderungsanträge zum Gesetzesentwurf angenommen werden. Organisieren Sie nach jeder Präsentation eine Abstimmung.

Ein Gesetzesentwurf kann im Europäischen Parlament per Handzeichen abgestimmt werden. Normalerweise ist dann auf einen Blick zu erkennen, ob es eine Mehrheit gibt oder nicht. Im Zweifel wird die Abstimmung elektronisch durchgeführt. Ein Vorschlag gilt als angenommen, wenn es eine einfache Mehrheit gibt. Das bedeutet, dass die Hälfte der Schülerinnen und Schüler + 1 zustimmen.

Eine wichtige Erkenntnis dieser Sitzung besteht darin, dass es für jeden Gesetzesentwurf unterschiedliche Mehrheiten gab. Auch in der Praxis ist das der Fall: Es gibt **keine feste Mehrheit oder Opposition**. Mit anderen Worten: Für jede Änderung der europäischen Vorschläge kann man eine andere Mehrheit erhalten. Während also das eine Mal eine Mehrheit mit den Fraktionen Renew Europe, Europäische Volkspartei, Grüne und

Linke gebildet werden kann, kann es ein anderes Mal ganz anders aussehen und die Mehrheit wird von den Fraktionen S&D, ID, ECR und Renew Europe gebildet.

Vor der Plenarsitzung (der Zeit, in der die Abstimmung stattfindet) findet jedes Mal eine **Fraktionssitzung** statt, in der festgelegt wird, ob die Abgeordneten der Fraktion für oder gegen eine bestimmte Änderung stimmen. Normalerweise stimmen die Abgeordneten derselben Fraktion alle dafür oder alle dagegen. Gelegentlich gibt es jedoch Stimmenthaltungen oder ein(e) Abgeordnete(r) stellt sich gegen die Linie seiner eigenen Fraktion.

Die Verteilung der Sitze auf europäischer Ebene erfolgt nach dem D'Hondt-System. Das Verfahren zur Verteilung von Listen- oder Vorzugsstimmen für das Ernennen von Abgeordneten wird hier nicht erklärt. Wenn Sie selbst mehr darüber wissen wollen, können Sie folgende Website besuchen:
<https://wahlen.fgov.be/allgemeines/stimmenauszaehlung-sitzverteilung-und-bestimmung-der-gewahlten#dhondt>.

Das Wichtigste im **Überblick**: Die Partei, die die meisten Stimmen erhält, darf die meisten Sitze der vorgegebenen Anzahl von Abgeordneten pro Land einnehmen.

Erklären Sie, falls gewünscht, die Gemeinsamkeiten und Unterschiede zu den Gemeinschafts- und föderalen Wahlen.

Gemeinschaftswahlen

Bei den Gemeinschaftswahlen wählen wir die Personen, die für das Parlament der Gemeinschaft kandidieren. Unsere Stimme entscheidet mit, wer dann tatsächlich im Gemeinschaftsparlament sitzen wird. Die Partei mit den meisten Stimmen bekommt die meisten Sitze und kann somit die meisten Personen abordnen.

Nach den Wahlen muss die neue Gemeinschaftsregierung gebildet werden. Dazu müssen die Parteien Partnerschaften (Koalitionen) bilden. Im Idealfall sollte die Koalition eine Mehrheit der Sitze im Parlament haben. Die Partei mit den meisten Sitzen übernimmt oft die Führung bei den Verhandlungen.

Gemeinsam entwerfen die Unterhändler einen Koalitionsvertrag (einen Aktionsplan für die nächsten fünf Jahre) und schlagen eine Reihe von Ministern für die Regierungsbildung vor.

Föderale Wahlen

Bei den föderalen Wahlen wählen wir die Personen, die für die Bundeskammer kandidieren. Wie beim flämischen Parlament und beim Europäischen Parlament bestimmt die Anzahl der Stimmen, wie viele Sitze man bekommen kann.

Am Tag nach den Wahlen bietet der Premierminister dem König den Rücktritt der aktuellen Regierung an. Die bisherige Regierung bleibt für die laufenden Angelegenheiten verantwortlich, bis eine neue Regierung gebildet wird, unabhängig davon, wie lange es dauert, eine Regierung zu bilden.

Auch hier muss die neue föderale Regierung erst nach den Wahlen gebildet werden. Dazu müssen die Parteien Partnerschaften (Koalitionen) bilden. Im Idealfall verfügt die Koalition über eine Mehrheit der Anzahl der Sitze im föderalen Parlament. Der König ernennt einen „Informateur“ und/oder einen „Formateur“ unter

Berücksichtigung der Wahlergebnisse. Der „Informateur“ berät den König über mögliche Koalitionen. Der „Formateur“ stellt die Koalition zusammen und wird in der Regel Premierminister. Der König ernennt Ministerinnen und Minister.

Anders als im Europäischen Parlament gibt es sowohl im flämischen als auch im föderalen Parlament eine feste Mehrheit und Opposition.

Für wen kann man stimmen?

Man kann nur Personen wählen, die im eigenen Wahlkreis kandidieren. Ein Wahlkreis (oder Wahlbezirk) ist ein Gebiet, in dem bei Wahlen dieselben Kandidaten gewählt werden können. Die Wahlkreise für die Wahlen zur Abgeordnetenversammlung, zu den Regional- und Gemeinschaftsparlamenten und zum Europäischen Parlament sind unterschiedlich. Bei föderalen und regionalen Wahlen wählt man in Antwerpen andere Kandidaten als in Westflandern. Der Wahlkreis für die Europawahlen ist der einzige Wahlkreis in der Größe der Sprachgemeinschaften. Dort wählt man in Antwerpen und Westflandern die gleichen Personen.

WARUM WÄHLEN?

Inzwischen habt ihr viele Informationen über die Europawahlen erhalten. Während des Spiels habt ihr die Themen kennen gelernt, zu denen die Europäische Union Regeln aufstellt und erfahren, wie die Institutionen funktionieren. Ihr wisst inzwischen, dass eure Stimme Einfluss auf die zukünftige Politik hat und dass die Abgeordneten des Europäischen Parlaments direkt gewählt werden und eine wichtige Rolle beim Festlegen europäischer Regeln spielen.

Außerdem gehen 70 % aller unserer nationalen Gesetze auf europäische Entscheidungen zurück. Sowohl europäische als auch nationale Politikerinnen und Politiker haben Einfluss auf die Gesetzgebung. Das sind alles Personen, die wir als Bürgerinnen und Bürger wählen können (zur Erinnerung: Die europäische Entscheidungsfindung erfolgt durch einen Kompromiss zwischen dem Rat (unseren Ministerinnen und Ministern) und dem Europäischen Parlament).

Es lohnt sich also auf jeden Fall, darüber nachzudenken, wen oder welche Partei man wählen will. Noch nicht überzeugt? Dann lass dich von diesen Gleichaltrigen inspirieren. Danach spielen Sie das Video ab. Wenn Sie möchten, können Sie die Schülerinnen und Schüler nach dem Video auch den europäischen Wahltest ausfüllen lassen.

Ungefähr zwei Monate vor den Wahlen gibt es einen Wahltest, der Ihren Schülerinnen und Schülern helfen kann, zu entscheiden, wen sie wählen sollen.

Richtlinien Teil II – Die Debatte

SETTING

Die Schülerinnen und Schüler teilen sich in Gruppen von mindestens zwei, maximal vier Personen auf. Sie debattieren in zwei Gruppen über ein Thema. In einer Unterrichtsstunde können Sie **vier verschiedene Aussagen** behandeln. Als Lehrkraft entscheiden Sie, welche Aussagen Sie bevorzugen.

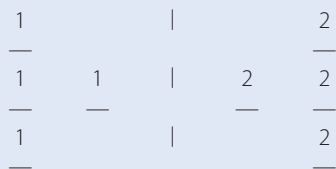
Jede Gruppe **erhält eine Aussage** sowie die Information darüber, ob sie **für oder gegen die Aussage** ist. Die Gruppen erhalten 10 Minuten Vorbereitungszeit. Abhängig von der Gruppengröße debattieren sie mit der Fishbowl- (selbstbewusstere Gruppe) oder der Debattle-Methode (weniger selbstbewusste Gruppe).

Die sechs Aussagen sind:

1. Die EU-Bürgerinnen und -Bürger sollen durch europäische Volksentscheide ein Mitspracherecht erhalten.
2. Ein verbindlicher europäischer Verteilungsplan ist notwendig, um alle Asylsuchenden aufzufangen.
3. Kernenergie ist die beste Lösung, um CO₂-neutrale Energie zu erzeugen.
4. Gegen Mitgliedstaaten, die die Werte der Europäischen Union verletzen, muss strenger vorgegangen werden.
5. Wir brauchen eine europäische Armee.
6. Wir benötigen europäische Wahllisten.

ABLAUF FISHBOWL-METHODE

Die Vorgehensweise eignet sich für eine stärkere, selbstbewusstere Gruppe. Die Schülerinnen und Schüler bereiten in 10 Minuten gemeinsam ihre Position zu ihrer Aussage vor. Dann debattieren sie 10 Minuten lang mit der Gruppe, die dieselbe Aussage vorbereitet hat, aber eine andere Meinung vertritt. Es wird jedes Mal 1 gegen 1 debattiert. Die anderen Gruppenmitglieder können den Platz des Sprechers/der Sprecherin einnehmen, wenn er/sie nicht weiterkommt oder ein Argument vergisst. Dazu klopfen sie auf die Schulter der jeweiligen Person und tauschen dann die Plätze. Die Sprecher und Sprecherinnen der gegnerischen Teams dürfen einander (höflich) unterbrechen und Argumente sofort widerlegen.



ABLAUF DEBATTLE-METHODE

Diese Methode ist strukturiert und eignet sich besser für Gruppen, die nicht so selbstbewusst sind oder sich nicht an die Regeln einer höflichen Debatte halten können. Die Schülerinnen und Schüler bereiten in 10 Minuten gemeinsam ihre Position zu ihrer Aussage vor. Dann debattieren sie mit der Gruppe, die dieselbe Aussage vorbereitet hat, aber eine andere Meinung vertritt. Sie erhalten abwechselnd Redezeit, um ihre Argumente vorzubringen. Wenn nötig, kann das zu zweit erfolgen. In der ersten Runde können sie ihre eigene Meinung zwei Minuten lang verteidigen, in der zweiten Runde haben sie zwei Minuten Zeit, um auf die Argumente der anderen Gruppe zu antworten. In der 3. Runde haben sie eine Minute Zeit, um eine Schlussfolgerung zu formulieren.

- 2 Minuten Argumente Pro-Gruppe
- 2 Minuten Argumente Kontra-Gruppe
- 2 Minuten Widerspruch Pro-Gruppe
- 2 Minuten Widerspruch Kontra-Gruppe
- 1 Minute Schlussfolgerung Pro-Gruppe
- 1 Minute Schlussfolgerung Kontra-Gruppe