

Vejledning til spillederen for det virtuelle rollespil



Europa-Parlamentet

1. Indledning

1.1 Formålet med vejledningen

3

2. Om spillet

2.1 Formål

4

2.2 Hvem kan spille?

5

2.3 Spillets emner

2.4 Personoplysninger i spillet

3. Sådan spiller man

3.1 Gruppestørrelse

6

3.2 Varighed

3.3 Oversigt

3.4 De fysiske rammer

7

3.5 Nødvendigt materiale

8

3.6 Teknisk opsætning

3.7 Hvordan man starter og spiller spillet

9

4. Spillet trin for trin

4.1 Start spillet

10

4.2 Introduktion til lovforslaget og spilvejledning

11

4.3 Introduktion til de politiske grupper

4.4 Introduktion til udvalgsgrupperne og afstemning

12

4.5 Tilbage til de politiske grupper

4.6 Plenardebat og afstemning del I

13

4.7 En uventet drejning

14

4.8 Plenardebat og afstemning del II

4.9 Interessenternes reaktioner og spilresultater

4.10 Hvis forslaget afvises

5. Før spillet går i gang

5.1 Hvordan repræsenterer jeg holdninger, der afviger fra mine egne?

15

5.2 Den Europæiske Union

17

5.3 Om Europa-Parlamentet

18

5.3.1 Hvad er Europa-Parlamentet, og hvordan fungerer det?

19

5.3.2 Den digitale rejse til Europa-Parlamentet

6. Mens spillet er i gang

6.1 Fakta

21

6.2 Ordliste

25

6.3 Spilleregler

29

7. Efter spillet

7.1 Debriefing

31

7.2 Skriftlig feedback eller evaluering

32

7.3 Sammen-om.eu

7.4 Europa Experience

8. Bilag

8.1 Bilag I: Evaluerings-/feedbackformular

33

8.2 Bilag II: Kopiark til spillet

34

1. Indledning

Velkommen til vejledningen til spillederen for Europa-Parlamentets virtuelle rollespil

1.1 Formålet med vejledningen



En tegning af en spilkarakter: en fiktiv formand for ENVI-udvalget, en ung mand i jakkesæt

Denne vejledning giver dig et overblik over spillet og gode råd til, hvordan både du og din gruppe af spillere kan få en **givende og spændende læringsoplevelse**.

I denne vejledning finder du alle de oplysninger, du skal bruge, for at spillet kan køre problemfrit. Du lærer også, hvordan du forbereder spillerne, så de får den bedst mulige oplevelse før, under og efter spillet.

Vejledningen byder også på nogle supplerende forberedende aktiviteter, som kan hjælpe spillerne med at komme ind i deres roller, og en debriefing med fokus på, hvad de har lært, og hvordan den samlede oplevelse har været. I kan gøre så meget ud af disse dele af spillet, som I mener, at I har tid til.

God fornøjelse!

Denne vejledning er tænkt som en støtte til spillere i forskellige undervisningssammenhænge:

- lærere i skoler med elever på 16 år og derover
- undervisere og formidlere i ikkeformelle uddannelsesprogrammer og -aktiviteter
- folk, der arbejder i lokalforeninger, ungdomscentre eller lignende
- enhver anden sammenhæng, der kan være egnet til at spille spillet i, samtidig med at det tilsigtede formål respekteres.

Denne vejledning giver spilledere oplysninger om, hvordan de arrangerer spillet online, og hvad der er nødvendigt for at kunne spille spillet i et fysisk lokale, samt en trinvis forklaring af spillets forløb.

Derudover kan du finde baggrundsoplysninger om **EU og Parlamentet**, forslag til forberedende aktiviteter, som kan hjælpe spillerne med at komme ind i deres tildelte roller, og nogle vejledende spørgsmål til en debriefing om, hvad spillerne har fået ud af at spille spillet.

2. Om spillet

Det virtuelle rollespil er en simulering af Den Europæiske Unions beslutningsproces.

Spillerne skal forestille at være **medlemmer af Europa-Parlamentet (MEP'er)**, og de bliver inddelt i fiktive politiske grupper. Sammen med de andre **MEP'er** skal spillerne debattere, forhandle, finde kompromiser og stemme om et lovforslag, der skal forbedre tilværelsen for folk i hele **Den Europæiske Union**. Ved at præsentere en forenklet udgave af **EU's** lovgivningsprocedure vil spillet gøre det nemt at forstå **Parlamentets** rolle i den overordnede proces og **MEP'ernes** arbejde og ansvar som direkte folkevalgte repræsentanter. Målet er at give spillerne et førstehåndsindtryk af, hvordan demokratiet fungerer, og at opfordre dem til at være aktive borgere.

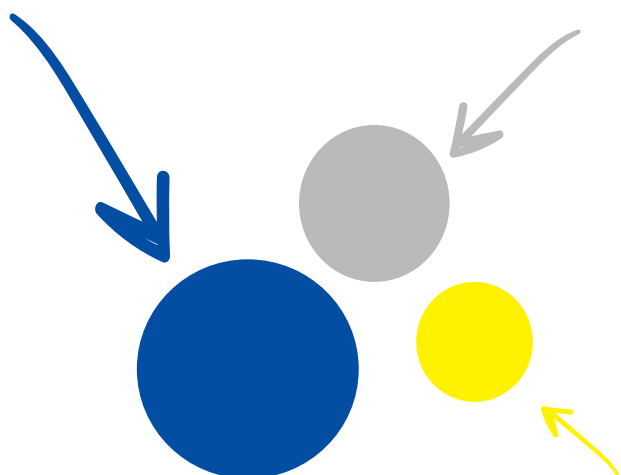
Spillet er designet til at blive spillet af grupper i forskellige uddannelsesmiljøer. Det kan foregå i alt lige fra klasseværelser til ungdomscentre og ikkeformelle uddannelsesprogrammer. Spillerne sidder og interagerer i det samme fysiske rum, mens de spiller spillet på deres egne enheder og følger instruktionerne på spillederens skærm. Spillet kan også spilles i andre opsætninger end dem, der er beskrevet ovenfor, og af alle, som er 16 år og derover, forudsat at det spilles med de tilsigtede formål for øje.

Spillet er en del af "**den digitale rejse til Europa-Parlamentet**", som er et projekt, der har til formål at bringe Parlamentet tættere på folk i hele Europa. Platformen byder på en række interaktive onlineværktøjer, som kan bruges til at udforske Parlamentet og lære nye ting om både **MEP'ernes** arbejde og europæisk historie.

Læs mere om den digitale rejse her:

<https://digital-journey.europarl.europa.eu/#/da/>

2.1 Formål



Europa-Parlamentet ønsker at give unge i hele Europa mulighed for at lege **parlaments-medlemmer** for en dag og opleve, hvordan **EU's** lovgivnings- og beslutningsproces fungerer. De kan spille dette lærerige, opslugende og sjove spil i deres egne skoler eller lokalsamfund.

Spillet fokuserer på vigtigheden af at arbejde sammen til gavn for samfundet. Det lægger op til, at spillerne skal søge kompromiser og interagere med hinanden, og det er et værktøj til at forbedre forskellige færdigheder, blandt andet diplomati og det at tale til et publikum.

Endelig håber **Parlamentet**, at det virtuelle rollespil vil motivere folk til at tage mere aktivt del i det europæiske demokrati i deres hverdag og klæde dem bedre på til at stemme ved EU-valget. Det skal gøres ved at forbedre deres forståelse af, hvordan **Den Europæiske Union** fungerer, og af **Parlamentets** rolle som repræsentant for **EU-borgerne**.

2. Om spillet

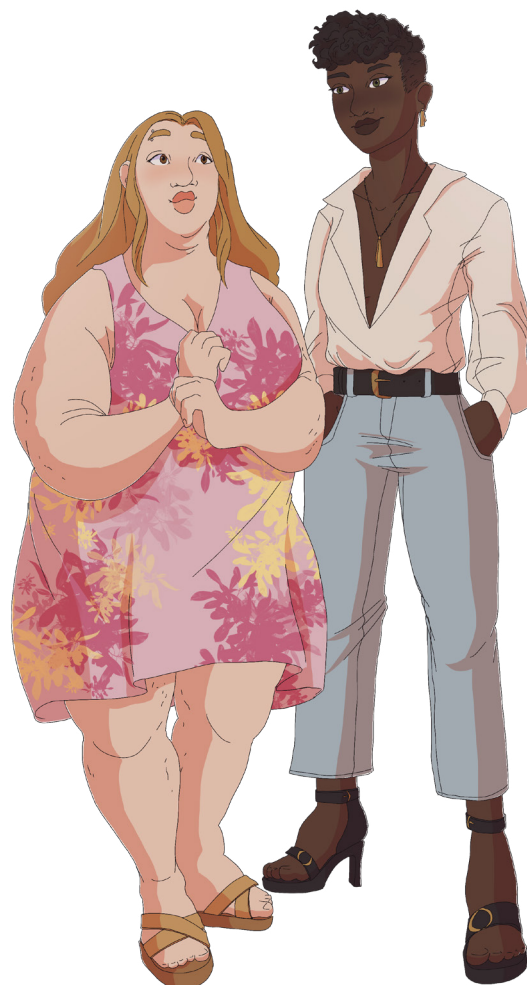
2.2 Hvem kan spille?

Det virtuelle rollespils primære målgruppe er unge i alderen **16-18 år** uden forudgående kendskab til Den Europæiske Union eller Europa-Parlamentet.

Alle over 16 år kan dog få noget ud af spillet, uanset hvor meget baggrundsviden de har.

2.3 Spillets emner

- Europa-Parlamentet
- Beslutningstagning
- EU's lovgivningsprocedure
- Den Europæiske Union
- Aktivt demokrati
- Udvikling af bløde kompetencer



En tegning af spil karakterer:
to unge kvinder, selvstændige
butiksejere, der er afslappet klædt.

2.4 Personoplysninger i spillet

Selv om rollespillet kræver, at spillerne er forbundet til spillet online, indsamler det ingen personoplysninger.

Det er en webbaseret applikation, som spilleren tilgår via en **URL** i en browser på sin enhed (telefon, tablet, computer) uden at downloade noget. Spillet kræver ikke et login.

Ved spillets begyndelse tildeles hver spiller et tilfældigt, fiktivt **MEP**-navn. Det vil sige, at spillerens rigtige navn, alder eller andre personoplysninger ikke er påkrævet for at kunne spille spillet.

IP-adressen er altid den samme for alle spillere, hver gang spillet spilles. Der foregår ingen geolokalisering eller indsamling af data. Spillet gemmer to oplysninger om spillerens localhost: det **spiller-ID**, der er blevet tilfældigt tildelt, og spillets status.

For at spillet kan fungere korrekt, bruger det **local-storage-data** (et dokument indlæst i browseren), som ryddes og fjernes, når spillet er afsluttet eller efter 12 minutters inaktivitet i spillet.

LocalStorage-data er designet til at forblive "**lokalt**". Det betyder, at lagrede data ikke sendes over netværket til nogen server. Data i **local-storage** gemmes i brugerens browser, så hvis spilleren lukker browseren, kan et igangværende spil gendannes, medmindre det tidligere blev åbnet anonymt eller i inkognitotilstand.

3. Sådan spiller man

3.1 Gruppe- størrelse



En tegning af alle
spilkaraktererne vist
sammen som en gruppe

Den anbefalede gruppestørrelse er mellem 16 og 28 spillere. Det giver den bedste spiloplevelse. Det er muligt at være mellem 12 og 40 spillere.

3.2 Varighed

Spillet varer ca. 60 minutter.

Du kan gøre spillet 30 minutter længere ved at tilføje en debriefing.



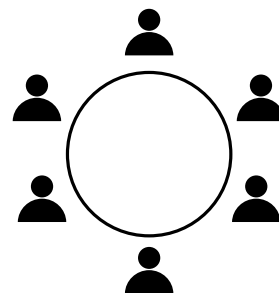
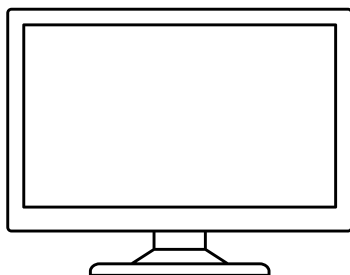
3.3 Oversigt

Det virtuelle rollespil er udviklet til at blive spillet med **spillederen** og **spillerne** i samme fysiske rum og forbundet til spillet på deres egne enheder via internettet.

Nedenfor finder du oplysninger om, hvordan du indretter det fysiske rum, og om de tekniske trin, der er nødvendige for at kunne igangsætte og spille spillet. I løbet af spillet vil spillerne blive bedt om at sidde i tre forskellige gruppesammensætninger, afhængigt af hvad der skal foregå (f.eks. diskussion, afstemning):

- **Politiske grupper:** Spillet starter med, at spillerne bliver tilfældigt fordelt på fire forskellige politiske grupper (**Solidaritet**, **Økologi**, **Tradition** og **Frihed**). På forskellige stadier af spillet bliver spillerne nødt til at samles med de andre medlemmer af deres respektive politiske grupper for at diskutere, hvordan de skal stemme.
- **Udvalgsgrupper:** Spillerne opdeles tilfældigt i to udvalgsgrupper for at debattere og stemme om tildelte ændringsforslag.
- **Plenarforsamling:** Alle spillerne sidder sammen (f.eks. i en stor rundkreds) for at debattere og stemme. Dette sker to gange i løbet af spillet. Første gang vil talsmanden for hver politisk gruppe blive bedt om at tale og overbevise de andre medlemmer om, hvad der er vejen frem.

3. Sådan spiller man



3.4 De fysiske rammer

I betragtning af alle de forskellige gruppesammensætninger, som er nødvendige for at kunne spille spillet, anbefales det at bruge et lokale, der er let at indrette, og hvor der er god plads til alle spillere.

Uanset hvor spillerne sidder, skal de hele tiden kunne se spillederens skærm og følge instruktionerne. Spillederen skal hele tiden have det fulde overblik over gruppen og spillernes profiler for at kunne hjælpe, hvor og når der er behov for det.

Med dette in mente bør du tænke over følgende anbefalinger:

- Lokalet bør have en stabil wi-fi-forbindelse, så alle spillere kan være på nettet samtidigt og gennem hele spillet (medmindre de bruger deres egen dataforbindelse).
- Der skal være en stor skærm, som kan forbindes til en computer og er synlig for alle spillere.
- Der bør generelt være plads nok til, at spillerne nemt kan bevæge sig fra én gruppesammensætning til en anden. Møbler skal også være nemme at flytte rundt på.

- Der skal være mindst ét sæde pr. spiller. Det behøver ikke at være en stol. Det kan også være puder, skamler osv.
- Ideelt set starter spillet med, at spillerne sidder i en stor rundkreds, så alle kan se hinanden.
- Lokalet opdeles i fire forskellige områder, der repræsenterer de fire politiske grupper, og spillerne skal til enhver tid kunne se spillederens skærm uden at blive forstyrret af de andre grupper. Hvert område skal være stort nok til, at en fjerdedel af spillerne kan være der.
- Der skal være to områder, som kan bruges til at afholde møder i udvalgsgrupperne. Til dette formål kan der også gøres brug af de områder, hvor de politiske grupper holder til. Hvert af disse områder skal være stort nok til, at halvdelen af spillerne kan være der.
- De udpegede talsmænd bør have et sted, hvorfra de kan henvende sig til alle spillere. Det kan være det samme sted for alle talsmænd. Hvis gruppen sidder i en stor rundkreds, kan talsmændene bare rejse sig op og tale.
- Hver politisk gruppe bør have noget at skrive med og nogle aktivitetskort (**se bilag II**), så de kan skrive deres argumenter og talepunkter ned.

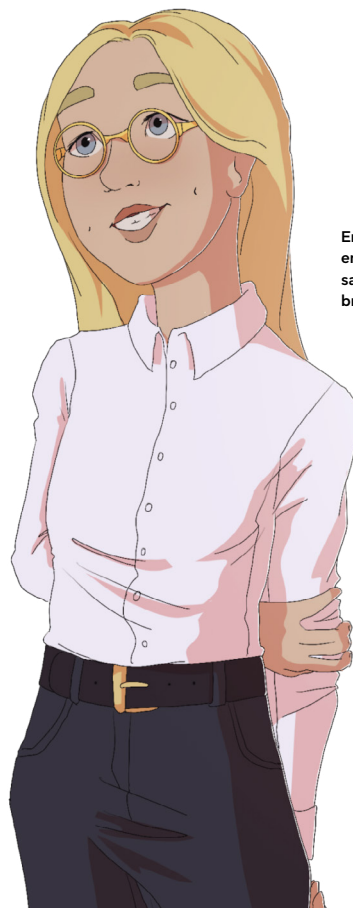
VIGTIGT! Hvis det ikke er muligt at indrette lokalet helt optimalt, så bare vær kreativ. Men sørg for, at spillederens skærm hele tiden er synlig for spillerne.

3. Sådan spiller man

3.5 Nødvendigt materiale

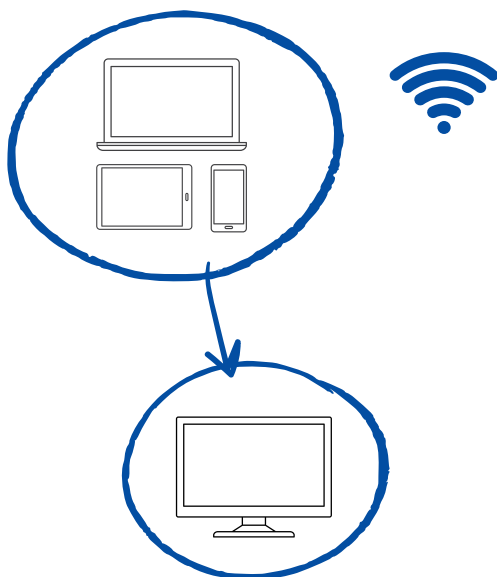
Det virtuelle rollespil kan spilles uden ekstra-materiale. Men for at give spillerne den bedst mulige oplevelse anbefales følgende ting:

- én blyant eller kuglepen pr. spiller
- tape og saks
- en printer
- aktivitetskort til forberedelse af forhandlingerne og til at notere spillernes talepunkter (jf. bilag II)
- kopiark med de politiske gruppers logoer og udvalgenes skilte (jf. bilag II), så de forskellige områder i lokalet kan afmærkes
- QR-kode til spillerne, så de let kan få adgang til spillet (jf. bilag II)
- feedback-/evalueringsformularer (jf. bilag I).



En tegning af en spilkarakter:
en ung kvindelig
sammen-om.eu-frivillig med
briller

3.6 Teknisk opsætning



For at kunne være vært for spillet kræves:

- en enhed med internetforbindelse, for eksempel en **bærbar computer**, en **PC** eller en **tablet** med bredbåndsforbindelse og mindst **5 Mbps**
- en tilsluttet **skærm**, **projektor** eller **TV-skærm**, der er stor nok til at være synlig for alle spillere, og som har en skærmopløsning på mindst **1280 x 720px**, for at give den bedste oplevelse
- en nyere webbrowser såsom:
 - **Chrome 96** og derover
 - **Firefox 95.0** og derover
 - **Safari 15** og derover
 - **Edge 96.0** og derover.

Spillerne skal bruge deres egne enheder med internetforbindelse. Det kan for eksempel være smartphones, tablets eller bærbare computere.

3. Sådan spiller man

3.7

Hvordan man starter og spiller spillet

For at starte spillet som spilleder skal du gå ind på <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> og klikke på **"Nyt spil"**. Du vil blive bedt om at vælge et scenarie, og så dukker der et skærbillede op, hvorpå du kan se, hvem der tilslutter sig, samt en **rumkode**. Giv denne kode til de spillere, der ønsker at deltage i dit spil.

Spillerne kan deltage i spillet ved at gå ind på <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> (eller ved at scanne QR-koden i **bilag II**) og klikke på **"Deltag i spillet"**. De vil blive bedt om at indtaste rumkoden, som vises på spillederens skærm.

Når alle har tilmeldt sig, skal du klikke på **"Start"** for at starte spillet. Det meste af spillet kører af sig selv, men spillederen skal starte diskussionerne i det fysiske rum og afstemningerne. For at hjælpe spillederen med dette har vi lavet et afsnit i denne vejledning, der hedder **"Spillet trin for trin"**. Det giver dig en udførlig oversigt over spilsekvenserne og vores forslag til, hvordan spillet kan ledes.

Vigtigt! Når der kommer sekvenser i spillet, som ikke er interaktive, og når I kommer til tidsbegrænsede diskussioner og afstemninger, har du som spilleder mulighed for at sætte spillet på pause eller for at spole frem. Men husk, at du ikke kan gå tilbage til sekvenser, som du har sprunget over eller allerede har spillet!

Hvis en spiller ryger ud af spillet

Hvis en spiller ryger ud af spillet, fordi vedkommende kommer til at lukke sin browser, mister internetforbindelsen eller lignende, kan vedkommende tilslutte sig igen ved at gå tilbage til <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> og klikke på **"Tilslut jer"**.

Hvis spilleren har været ude af spillet i mindre end 12 minutter, bør vedkommende blive tilsluttet som den samme **MEP**.

Hvis spilleren har været inaktiv eller ude af spillet i mere end 12 minutter, kan den pågældende spiller ikke blive tilsluttet igen med det samme navn og vil måske blive føjet til en anden politisk gruppe.

Hvis spillet skal genstartes

Hvis spillet af en eller anden grund skal genstartes, skal du huske at lukke den aktive browser og bede spillerne om at gøre det samme. Et nyt spil kan startes tre minutter efter afslutningen af det foregående spil.



4. Spillet trin for trin

For at understøtte spillederens arbejde er der her et overblik over alle spilfaserne med dertilhørende tips til, hvordan man leder og finder rundt i spillet. Derudover er der råd til, hvordan man bedst organiserer spillet og indretter det lokale, hvor der skal spilles.

I betragtning af spillets fordybende karakter er vores generelle anbefaling, at spillerne opfordres til at vente med at stille spørgsmål til bagefter, for eksempel under debriefingen.

Spillet er udviklet til at køre af sig selv. De primære karakterer – **Marie, formanden for Europa-Parlamentet**, og **Conor, formanden for ENVI-udvalget** – guider spillerne gennem hvert trin. Spillederens rolle er primært at sikre, at spillerne har den plads, de ekstramaterialer og den tekniske støtte, der er nødvendige, for at de bedst muligt kan fordybe sig i deres roller som **MEP'er**. Nogle gange kan spillerne have brug for lidt opmuntring under debatter og taler og for at opnå kompromiser til gavn for **EU's** borgere.

De eneste handlinger på skærmen, som spillederen skal foretage, er at starte de tidsbestemte diskussioner, afstemninger og spilsekvenser (påmindelser om dette vises på spillederens skærm). Spillederen kan til enhver tid sætte tidsbestemte sekvenser på pause eller springe dem over. Det foregår via de dertil beregnede knapper i nederste venstre hjørne af skærmen. Det er dog ikke muligt at vende tilbage til sekvenser, der er blevet sprunget over eller allerede er blevet spillet.



En tegning af spillets version af formanden for Europa-Parlamentet: en midaldrende kvinde, der holder nogle mapper med papirer

4. Spillet trin for trin

4.1

Start spillet

Når du har klikket på **"Nyt spil"** og valgt et spilsценarie, skal du bede spillerne om at tilslutte sig spillet via **URL'en** <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> eller ved at scanne **QR-koden** i **bilag II**. Derefter tildeles spillerne et **MEP-navn**, et oprindelsesland og en politisk gruppe, som alle er fiktive.

4.2

Introduktion til lovforslaget og spilvejledning

Når alle spillere har tilsluttet sig spillet, vil **Marie, formanden for Europa-Parlamentet**, byde dem velkommen som nyvalgte **MEP'er**. Når spillederen klikker på **"Lad os begynde"**, vil Marie fremlægge detaljerne i det lovgivningsforslag, som MEP'erne skal diskutere, og tale om visse dele af spillet.

4.3

Introduktion til de politiske grupper

I denne del af spillet går spillerne ud i de **politiske grupper, som de er blevet tildelt**. Fordelingen er tilfældig, og spillerne kan ikke skifte til en anden politisk gruppe. Hvis du mener, at det kan være svært for spillerne at repræsentere andre holdninger end deres egne, anbefales det at mødes med dem forud for spillet og øve rollespil. Foreslåede aktiviteter kan findes i afsnittet **"Før spillet går i gang"**.

Under denne del er det bedst, hvis lokalet allerede er opdelt i fire forskellige områder, som er afmærket med de politiske gruppers logoer (**bilag II**). Spillederen bør bede spillerne om at gå hen til deres respektive politiske grupper, lære de andre gruppemedlemmer at kende og begynde at finde ud af, hvad deres politiske gruppes programmerklæring er, hvilke holdninger deres interesser har, og hvilke ændringsforslag de vil komme med. Hvis der er tid til det, er det også en god idé for spillerne at læse de andre gruppers materialer. I den samme menu, i nederste højre hjørne af deres enheder, kan spillerne også finde spillereglerne.

Det anbefales at opfordre spillerne til at bruge aktivitetskortene til at notere deres ændringsforslag og andre nyttige oplysninger samt til at undersøge, med hvilke andre politiske grupper de med størst sandsynlighed kan indgå et kompromis.

Logo for den fiktive politiske gruppe Tradition, der forestiller et hus



Hus/Tradition

Logo for den fiktive politiske gruppe Solidaritet, der forestiller et hjerte



Hjerte/Solidaritet

Logo for den fiktive politiske gruppe Økologi, der forestiller et træ



Træ/Økologi

Logo for den fiktive politiske gruppe Frihed, der forestiller en klode



Klode/Frihed

4. Spillet trin for trin

4.4

Introduktion til udvalgsgrupperne og afstemning

Når spillerne har fået kigget godt på deres politiske grupper støttemateriale, introduceres de til parlamentsudvalgene, og derefter bliver de inddelt i de to udvalgsgrupper. I denne del af spillet anbefales det at afmærke de to grupper områder ved hjælp af skiltene med teksten **"Udvalgsgruppe 1"** og **"Udvalgsgruppe 2"** (bilag II). Da der ikke er noget overlap mellem udvalgenes og de politiske grupperes arbejde i løbet af spillet, kan lokalet deles i to, så der gøres brug af de områder, der allerede er tildelt de politiske grupper.

Spillerne opfordres til i deres respektive udvalgsgrupper at indgå i en diskussion, finde et kompromis og derefter stemme om to (ud af fire) ændringsforslag, der skal forelægges plenarforsamlingen. Vær opmærksom på, at udvalgsgrupperne ikke bliver præsenteret for de samme ændringsforslag. Der er i alt otte ændringsforslag, fire pr. udvalgsgruppe. Men kun to pr. gruppe kan gå videre til plenarforsamlingen. Under diskussionerne kan du opfordre spillerne til at tale med hinanden på en respektfuld måde. Her kan aktivitetskortene (bilag II) vise sig at være nyttige!

Under afstemningen bør du bede spillerne om at følge instruktionerne på deres enheder og stemme på op til to ændringsforslag. De kan også afstå fra at stemme eller afvise alle ændringsforslag. Alle stemmer, der ikke er afgivet, når tiden er gået, tælles automatisk som en afståelse fra at stemme. Spillerne skal klikke på "Stem", for at deres stemmer bliver talt med.

Når tiden er gået, vil afstemningsresultaterne blive vist på spillederens skærm. Hvis ingen ændringsforslag opnår et flertal af stemmerne, så se afsnit 4.10 ("**Hvis forslaget afvises**").

4.5

Tilbage til de politiske grupper



Hus/Tradition



Træ/Økologi



Hjerte/Solidaritet



Klode/Frihed

Spillerne opfordres til at gå tilbage til deres politiske grupper for at diskutere de vedtagne ændringsforslag, hvordan de vil stemme under plenarforsamlingen, og hvordan andre MEP'er kan overtales til at støtte deres holdning. På dette tidspunkt skal spillerne også udpege en talsmand. Det er en god idé at minde spillerne om, at de skal forberede talepunkter, der kan bruges til at fremlægge deres gruppens holdning til lovgivningsforslaget.

Du kan opfordre spillerne til at bruge aktivitetskortene (bilag II) til at forberede deres talepunkter og argumenter.

4. Spillet trin for trin

4.6

Plenardebat og afstemning del I

Nu er det tid til plenarforsamlingen. Bed spillerne om at sætte sig i en stor rundkreds, så alle kan se både spillederens skærm og hinandens ansigter. **Europa-Parlamentets** mødesal er godt nok anderledes indrettet, men en stor rundkreds sikrer en mere afslappet atmosfære, hvor det er nemmere for alle at være med til at diskutere. Midten af rundkredsen kan bruges som en slags scene, hvor talsmændene og alle andre medlemmer, der har lyst til det, kan tage ordet. Spillet foreskriver, at talsmændene fremlægger deres gruppers holdninger. Men hver gang en talsmand har haft ordet, har alle andre MEP'er mulighed for at komme med deres input.

Som spilleder skal du sørge for, at alle grupper og alle de MEP'er, der vil, får yttret deres holdninger inden for den tid, der er afsat i spillet.

Når taletiden er gået, åbner spillets afstemning. Her stemmer spillerne først om hvert enkelt ændringsforslag, ligesom MEP'erne gør i det virkelige liv (for, imod, hverken/eller), og derefter stemmer de om forslaget som helhed.

Resultaterne vil blive vist på skærmen, og spillerne vil kunne se, om de har været i stand til at bruge deres forhandlingsevner til at opnå, hvad de ville.

Hvis forslaget vedtages, vil Marie sende det videre til Rådet for Den Europæiske Union.

Hvis det afvises, skal du gå til afsnit 4.10 ("Hvis forslaget afvises").



En tegning af medlemmer af Europa-Parlamentet, der under en plenarforsamling sidder og stemmer ved håndsoprækning

4. Spillet trin for trin

4.7

En uventet drejning

En uventet begivenhed, der påvirker samfundet, tvinger Rådet for Den Europæiske Union til at komme med omfattende ændringsforslag til formuleringen i Parlamentets holdning. Nu er spillerne nødt til at gentænke deres holdninger og strategier og finde kompromiser.

4.8

Plenardebat og afstemning del II

Spillerne sidder stadig i en stor rundkreds, og nu starter en ny debat, hvor **MEP'erne** har mulighed for at finde en løsning: De kan støtte **Rådets** ændringsforslag, gå tilbage til **Parlamentets** oprindelige holdning eller støtte et kompromis-ændringsforslag.

På dette stadie kan du minde spillerne om, at deres opgave er at arbejde i **EU-borgernes** interesse.

Når tiden er gået, fortæller Marie, om loven er vedtaget eller ej.

4.9

Interessenternes reaktioner og spilresultater

Når resultaterne er blevet meddelt, får spillerne at vide, hvad interessenterne mener om resultatet, og hvordan det påvirker deres liv.

Spilresultaterne viser:

- **hvilke ændringsforslag der var størst opbakning til**
- **hvilken politisk gruppe der sikrede det bedste resultat for sine interessenter.**

Både interessenternes reaktioner og spilresultaterne er relevante for debriefingen.

4.10

Hvis forslaget afvises

Hvis ingen ændringsforslag opnår flertal i udvalget, eller hvis ingen ændringsforslag vedtages på nogen af de to plenarforsamlinger, vil Marie meddele, at forslaget ikke kan komme videre i systemet. Spillerne får at vide, hvordan interessenterne reagerer, og talsmændene for de politiske grupper vil blive bedt om at tale til medierne på en pressekonference, hvor der fokuseres på borgernes bekymringer.

Hvis dette sker, kan spillerne bruge aktivitetskortene (**bilag II**) til at forberede deres taler og deres reaktioner på borgernes bekymringer over, at der ikke blev indgået et kompromis.

5. Før spillet går i gang

Det virtuelle rollespil kan spilles uden forberedelse fra spillernes side.

5.1 Hvordan repræsenterer jeg holdninger, der afviger fra mine egne?

I spillet er spillerne tilfældigt inddelt i politiske grupper. Det betyder, at de kan ende med at skulle repræsentere holdninger, der afviger fra deres egne. Det kan godt være svært. Hvis du gerne vil forberede din gruppe på en sådan opgave, anbefaler vi, at du arrangerer en særskilt aktivitet uden for rollespilsregi, hvor spillerne kan debattere forskellige emner ud fra de politiske gruppers programerklæringer.

Formålet med denne øvelse er at sikre, at spillerne, inden spillet går i gang, gøres trygge ved at skulle repræsentere holdninger, der afviger fra deres egne.

- Fordel deltagerne i fire mindre grupper (Tradition/Økologi/Solidaritet/Frihed), så der er lige mange deltagere i hver gruppe.
- Giv hver gruppe en printet udgave af deres programerklæring, og giv dem 10 minutter til at læse det og diskutere deres gruppes værdier.
- Sørg for at have aktivitetskort klar med emner, som du finder relevante for debatten, og bed én af deltagerne om at tage et tilfældigt valgt kort uden at se, hvad der står på det.

Afhængigt af hvor meget de allerede ved om Europa-Parlamentet og Den Europæiske Union, kan det være en god idé at afholde et eller flere forberedende møder om følgende emner:

- **Hvordan repræsenterer jeg holdninger, der afviger fra mine egne?**
- **Den Europæiske Union**
- **Europa-Parlamentet**

- Når emnet for debatten er blevet valgt, giver du spillerne 10 minutter til at forberede argumenter, der passer til de programerklæringer, som de har fået tildelt. Du kan opfordre deltagerne til at bruge aktivitetskortene (bilag II) til at forberede deres argumenter og taler.

- Bed deltagerne om at sætte sig i en rundkreds. Du agerer ordstyrer for debatten. Forbered tre til fem spørgsmål, der er relateret til emnet for debatten. Start med at give hver gruppe et minut til at præsentere deres generelle holdning til emnet, og sæt derefter gang i en spørgerunde, hvor alle grupperne får mulighed for at svare. Sæt 20 minutter af til debatten.

- Afslut debatten med at sige tak til alle, fordi de deltog.

- Start debriefingen med at spørge deltagerne:

1. hvor svært (eller let) det var for dem at give udtryk for holdninger, der muligvis afviger fra deres egne
2. hvad de har fået ud af oplevelsen
3. hvad de ville gøre anderledes næste gang.

Sæt 15 minutter af til denne del.

5. Før spillet går i gang

Programerklæringer



Logo for den fiktive politiske gruppe Tradition, der forestiller et hus

Hus/Tradition

Vi ønsker at bevare stabiliteten ved at forsvare de traditionelle værdier og grundpillerne i samfundet, f.eks. landmændene.

Vi mener, at det moderne samfund og regeringsindblanding er en trussel mod traditionerne.

Vi støtter EU's og medlemslandenes tiltag, når de ikke forårsager større ændringer og ikke er for dyre.



Logo for den fiktive politiske gruppe Solidaritet, der forestiller et hjerte

Hjerte/Solidaritet

Vi ønsker et retfærdigt samfund, der er baseret på solidaritet, og som aktivt hjælper de svage og de fattige.

Vi opfordrer EU og medlemslandene til at sikre lige adgang for alle til grundlæggende rettigheder såsom sundhed, beskæftigelse og uddannelse.

Vi mener, at det fælles bedste altid bør være vigtigere end den personlige frihed.



Logo for den fiktive politiske gruppe Økologi, der forestiller et træ

Træ/Økologi

Vi mener, at bekæmpelse af klimaændringerne og beskyttelse af miljøet er noget, som EU og medlemslandene bør prioritere at forsvare og investere i.

Vi mener, at solidaritet og den personlige frihed aldrig bør være truet.

Vi mener, at samfundet skal forbruge mindre, og at forurenerne skal påtage sig et ansvar.



Logo for den fiktive politiske gruppe Frihed, der forestiller en klode

Klode/Frihed

Vi støtter virksomheder og innovation. De er grundlaget for et stærkt samfund i vækst.

Vi mener, at den individuelle frihed altid skal beskyttes.

Vi mener, at EU og medlemslandene bør lade virksomhederne være lidt fleksible, med hensyn til hvordan de håndterer udfordringer.

5. Før spillet går i gang

5.2

Den Europæiske Union

Det er vigtigt at vide noget om Den Europæiske Unions grundlag, værdier, historie og medlemslande. De aktiviteter, der foreslås nedenfor, bygger på metoden "spilbaseret læring" og giver derfor deltagerne en sjov og engagerende introduktion til de vigtigste EU-relaterede begreber.

Aktiviteterne blev lavet til skoleklasser som en del af undervisningsredskabet "**Europe@school – Motiverende lektioner om Den Europæiske Union**" og **Europa-Parlamentets Ambassadør-skoleprogram (EPAS)**, men de kan også bruges i andre uddannelsesmæssige sammenhænge

For at hjælpe spillerne med at forberede sig på det virtuelle rollespil anbefaler vi følgende moduler:

- EU's medlemsstater (modul 2)
- EU-historie og -fakta (modul 3)
- EU i dagligdagen (modul 4)
- EU's værdier (modul 5)

Alle modulerne er tilgængelige [her](#):

Hvert modul indeholder vejledning og materialer, som du som spilleder kan bruge. Aktiviteterne varer mellem 20 og 40 minutter. Du kan se følgende korte animerede videoer (hver især på under et minut), som Europa-Parlamentet har lavet.

Klik på boksene for at se videoerne:



Hvad er EU?

Hvad er EU-værdier?

Hvilke beføjelser har EU?

Hvad er EU's indre marked?

Fordelene ved Den Europæiske Union

Hvad har EU nogensinde gjort for mig?

Hvad får jeg ud af EU?

Hvor meget koster EU mig?

Er EU stadig relevant?

5. Før spillet går i gang

5.3

Om Europa-Parlamentet

Det virtuelle rollespil fokuserer på Europa-Parlamentets beslutningsproces og en forenklet udgave af EU's lovgivningsprocedure. For bedre at forstå Parlamentet – hvordan det fungerer, hvordan dets struktur er, og hvordan MEP'erne repræsenterer EU-borgerne – er der her noget materiale, som spillerne kan bruge til at øge deres viden, og som kan være en hjælp til at få mest muligt ud af spillet:

- korte videoer om, hvordan Parlamentet fungerer
- den digitale rejse til Europa-Parlamentet.

Du er velkommen til at bruge materialerne på den måde, der passer bedst til din situation – som en gruppeaktivitet eller en individuel aktivitet efterfulgt af en quiz, som en introduktion til en debat eller som en del af et bredere læringsforløb om



En tegning, der forestiller Europa-Parlamentets bygning i Strasbourg

5. Før spillet går i gang

5.3.1

Hvad er Europa-Parlamentet, og hvordan fungerer det?

Europa-Parlamentet har lavet en række korte videoer (hver især på under et minut), der på en enkel og spændende måde forklarer, hvad det er, og hvordan det fungerer.

Vi anbefaler, at du som minimum ser følgende videoer:



Hvad er Europa-Parlamentet?

Afstemning

Hvordan repræsenterer medlemmerne af Europa-Parlamentet mig?

Hvordan kan du blive hørt?

Beslutningsprocessen i EU

5.3.2

Den digitale rejse til Europa-Parlamentet

Europa-Parlamentet har hovedsæde i Bruxelles, Strasbourg og Luxembourg. Parlamentet har også et netværk af interaktive multimedieudstillinger, som hedder **"Europa Experience"**, og som er spredt ud over hele Europa (se mere [her](#)).

Det er dog ikke alle EU-borgere, der kan besøge selve Parlamentet eller nogen af de andre steder rundt om i Europa, hvor det holder til, så vi har udviklet flere redskaber, som kan være et supplement til et fysisk fremmøde og bringe Parlamentet tættere på folk hjemme hos dem selv, i skolerne og i lokalsamfundet.

Den [digitale rejse til Europa-Parlamentet](#) består af fire gratis interaktive oplevelser, som er tilgængelige på de 24 officielle EU-sprog. Formålet med den digitale rejse er at give folk mulighed for at lære Parlamentet at kende og gå på opdagelse i det, uanset hvor de befinder sig, og på en indlevende og interaktiv måde.

En tegning af en spilkarakter: en ung landmand, som er afslappet klædt og har en stråhat på hovedet.



5. Før spillet går i gang

Sådan kan du gøre disse redskaber til en del af din undervisning i EU-relaterede emner:

Kom hele vejen rundt om Parlamentet

Gør din undervisning i **europæisk** demokrati mere levende ved at tage dine elever med på en virtuel rundvisning i hjertet af det hele: **Europa-Parlamentet**.

Gå sammen med dine elever gennem Europa-Parlamentets bygninger i Bruxelles og Strasbourg, mød formanden for **Europa-Parlamentet** og medlemmerne af de forskellige politiske grupper, og lær, hvordan Parlamentet laver love, der påvirker tilværelsen for alle, der bor i EU.

Prøv livet som europaparlamentariker („Be an MEP“)

Vil du gerne give dine spillere et større indblik i MEP'ernes arbejde?

Med "Be an MEP" kan de selv finde ud af, hvad MEP'erne laver, og finde svar på følgende spørgsmål:

- Hvad laver MEP'erne egentlig?
- Hvad er deres opgaver og ansvarsområder?
- Hvordan sikres det, at offentligheden kan holde dem ansvarlige?

Virtuel rundvisning i Huset for Europæisk Historie

Vis dine elever en anderledes måde at udforske Europas historie på!

Med denne browserbaserede virtuelle rundvisning i Huset for Europæisk Historie kan du og dine elever tage ud på en digital rejse gennem Europas historie og lære om europæernes rødder – hvad der bringer os sammen, og hvad der har splittet os.

Dette værktøj kan bruges individuelt eller i en undervisningssammenhæng med en enhed, der er forbundet til internettet, og en skærm/projektor, der er stor nok til, at alle kan følge med. Underviseren står for at føre eleverne gennem rundvisningen, som varer ca. 20 minutter.

[Begynd rundvisningen](#)

Rundvisningen tager ca. 10 minutter og er tilgængelig med virtual reality-briller og som en browserversion med samme indhold.

[Prøv det i din browser](#)

[Download](#) vores gratis virtual reality-app fra Oculus-butikken:

Dette værktøj kan bruges individuelt eller i en undervisningssammenhæng med en enhed, der er forbundet til internettet, og en skærm/projektor, der er stor nok til, at alle kan følge med. Underviseren står for at føre eleverne gennem rundvisningen, hvor de undervejs vil høre vores dygtige kuratorer fortælle om Parlamentet.

[Begynd din rundvisning](#)

Hvis spillerne introduceres til den digitale rejse til Europa-Parlamentet og dens værktøjer, inden de spiller det virtuelle rollespil, kan det gøre deres oplevelse mere livagtig og gennem digital erfaringsbaseret læring give dem en bedre forståelse af Europa-Parlamentets arbejde.

Begynd jeres [digitale rejse til Europa-Parlamentet](#)

6. Mens spillet er i gang

Mens spillet er i gang, bliver spillerne ledt igennem hver del af Marie og Conor.

Din opgave som spilleder er at sikre, at spillet forløber uden problemer, og at minde spillerne om at overholde den tid, der er afsat til de enkelte opgaver. Som nævnt tidligere kan du altid efter behov bruge pause- eller spring over-knapperne, hvis du kan se, at der er brug for mere eller mindre tid til visse trin.

Vi anbefaler, at du sætter dig ind i de følgende spilfunktioner:

- Fakta
- Ordliste
- Spilleregler

6.1 Fakta

Fakta er informationer, der dukker op rundt omkring i spillet. Her får spillerne yderligere oplysninger om EU's institutionelle procedurer og/eller forklaringer om forskellene på processerne i spillet og i virkeligheden.

Fakta vises som opslag, der dukker op på skærmen i løbet af spillet, og de har ingen timer, der tæller ned. Dermed er det op til spillederen at beslutte, hvor lang tid der skal bruges på dem. For at holde spillerne fokuserede på spillet, råder vi til, at man ikke påbegynder en diskussion ud fra fakta, men venter til debriefingen. Spillederen kan gå videre i spillet ved at klikke på "Fortsæt".

Her kan du finde den komplette liste over fakta i spillet sammen med et link til yderligere information.

EU's lovgivningsproces

Europa-Kommissionen repræsenterer EU's fælles interesser og har beføjelse til at fremsætte lovforslag.

Herefter samarbejder Europa-Parlamentet med Rådet for Den Europæiske Union om at gøre forslaget til lov ved at stille ændringsforslag, når det er nødvendigt, og stemme om dem, indtil de når til enighed.

Mere info [her](#) og [her](#)



En tegning af spillets version af formanden for Europa-Parlamentet: en midaldrende kvinde, der holder nogle mapper med papirer

En tegning af en spilkarakter: en fiktiv formand for ENVI-udvalget, en ung mand i jakkesæt

6. Mens spillet er i gang

De politiske grupper i Europa-Parlamentet

Parlamentsmedlemmerne sidder i politiske grupper, der er organiseret efter politisk tilhørsforhold, ikke nationalitet. Der er i øjeblikket syv politiske grupper i Europa-Parlamentet. Medlemmerne må ikke tilhøre mere end én politisk gruppe, men de kan også vælge slet ikke at tilslutte sig nogen gruppe. I så fald kaldes de løsgængere.

[Mere info her](#)

Valg til Europa-Parlamentet

Medlemmerne af Europa-Parlamentet vælges af EU-borgerne hvert femte år. Europa-Parlamentet er jeres stemme og den eneste direkte valgte EU-institution. Minimumsalderen for at kunne stemme og stille op til valget besluttes i hvert medlemsland. At stemme ved valget til Europa-Parlamentet er ikke kun jeres ret, men også en mulighed for at få indflydelse på EU's fremtid.

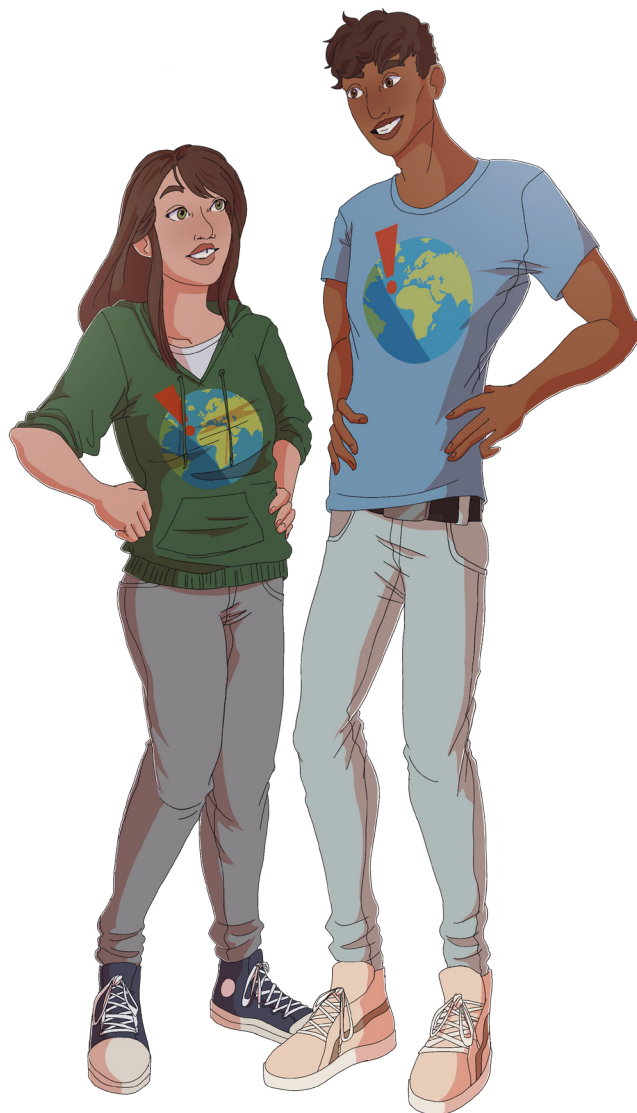
Lad jeres stemmer blive hørt, og stem!

[Mere info her](#)

Udvalg

I virkeligheden er udvalgene ikke opdelt i grupper – de arbejder som hele enheder. Formanden for Europa-Parlamentet beslutter, hvilket af de 20 stående udvalg der skal tage sig af et bestemt forslag fra Kommissionen. Udvalgene nedsættes ud fra forskellige politikker. To eller flere udvalg kan arbejde sammen om et forslag, hvis det har indvirkning på flere politikområder.

[Mere info her](#)



En tegning af spilkarakterer: to unge klimaaktivister, der er afslappet klædt og står over for hinanden

6. Mens spillet er i gang

Ændringsforslag

I den virkelige verden kan hvert enkelt parlamentsmedlem fremsætte ændringsforslag til et lovforslag i det udvalg, medlemmet sidder i. Der kan også være flere medlemmer – selv fra forskellige politiske grupper – der fremsætter et ændringsforslag sammen. Når ændringsforslaget er vedtaget i udvalget, mangler det stadig at blive godkendt på plenarmødet, hvor det samme, men også nye ændringsforslag kan blive fremlagt.

Afstemning om ét ændringsforslag ad gangen

I virkeligheden stemmer alle parlamentsmedlemmer om ét ændringsforslag ad gangen på plenarmødet. Udvalget, en politisk gruppe eller en samling på mindst 40 medlemmer kan også fremsætte nye ændringsforslag. Når en tekst er vedtaget på plenarmødet, skal den stadig godkendes af Rådet, før den bliver til lov. I nogle tilfælde kan plenarforsamlingen også bare godkende eller forkaste Rådets holdning direkte.

[Mere info her](#)

Kommissionen, Europa-Parlamentet og Rådet for Den Europæiske Union

Europa-Kommissionen indleder lovgivningsproceduren ved at fremsætte et forslag til EU-lovgivning. Europa-Parlamentet, der repræsenterer EU-borgerne, og Rådet for Den Europæiske Union, der repræsenterer medlemslandenes regeringer, er medlovgivere: De vægter lige tungt, når EU-lovgivningen skal vedtages eller ændres. Parlamentet handler først og kan enten forkaste Kommissionens forslag, acceptere det, som det er, eller ændre det. Rådet kan beslutte at acceptere Parlamentets holdning, og i så fald vedtages loven, eller det kan vedtage en anden holdning. Hvis de stadig ikke kan nå til enighed, indleder de forhandlinger. Når disse er afsluttet, kan begge institutioner enten stemme for eller imod. Processen viser, hvordan der uden enighed og kompromis mellem disse to institutioner ikke ville være nogen EU-lovgivning.



En tegning af en spilkarakter: en ung kvinde, der repræsenterer forbrugernes interesser. Hun sidder i kørestol.

6. Mens spillet er i gang

Treparts møder

Gennemgangen af afstemningen om ændringsforslagene finder som regel sted på treparts-møder. Treparts-møder er uformelle møder mellem Europa-Parlamentet, Rådet og Kommissionen. De kan finde sted på et hvilket som helst tidspunkt i lovgivningsproceduren, og formålet med dem er at nå til foreløbig enighed om en tekst, som både Rådet og Parlamentet kan acceptere. Rådet eller et hvilket som helst medlem af Parlamentet kan komme med ændringsforslag på dette stadie. De kommer ofte med hundreder, endda tusinder af ændringsforslag til betænkningerne, som derefter sættes til afstemning.

Mere info [her](#) og [her](#)

Plenarmøderne og afstemningssystemet

Medlemmerne af Europa-Parlamentet mødes i gennemsnit én gang om måneden på plenarmøder. På disse møder drøfter og stemmer de om lovforslag, som udvalgene og de politiske grupper har arbejdet på i månedsvis. For at blive vedtaget skal et lovforslag opnå et flertal af stemmerne. Ved afstemningen kan medlemmerne beslutte enten at godkende forslaget, forkaste det eller afstå fra at stemme. I tilfælde af afståelse tælles stemmen ikke med ved beregningen af flertallet.

Forkastelse af forslaget

Hvis et lovgivningsforslag forkastes på et hvilket som helst tidspunkt i proceduren, eller hvis Parlamentet og Rådet ikke kan nå frem til et kompromis, vedtages forslaget ikke, og proceduren afsluttes.

En ny procedure kan kun indledes med et nyt forslag fra Kommissionen.

Mere info [her](#) og [her](#)



En tegning af spilkarakterer: ministre, der sidder i et mødelokale i Rådet for Den Europæiske Union

6. Mens spillet er i gang

6.2

Ordliste

Ordlisten over alle de vigtige begreber for spilleren kan findes i menuen på spillerens enhed.



En tegning af Den Europæiske Unions flag med 12 guldstjerner i en cirkel på blå baggrund

Ændringsforslag:

En ændring, tilføjelse eller sletning i en tekst, f.eks. en lov.

Kommissær:

En kommissær er et medlem af Europa-Kommissionen, som er den udøvende magt i Den Europæiske Union.

Kommissærerne er ansvarlige for at udvikle og gennemføre politikker og lovgivning på vegne af EU, og de udnævnes af regeringerne i EU's medlemslande.

Hver kommissær tildeles en specifik portefølje eller et specifikt ansvarsområde, f.eks. handel, miljø eller retlige anliggender og forbrugere. Kommissærerne arbejder sammen for at sikre, at EU fungerer effektivt og bedst muligt for borgerne.

Udvalg (parlamentarisk udvalg):

Medlemmerne af Europa-Parlamentet er opdelt i 20 specialiserede udvalg, der er organiseret efter ekspertiseområde (f.eks. miljø – ENVI, beskæftigelse – EMPL osv.). Hvert udvalg vælger en formand og op til fire næstformænd.

Udvalgenes opgave er at udføre det forberedende arbejde i forbindelse med Parlamentets plenarmøder. Det kan f.eks. være behandling af Kommissionens lovgivningsforslag og forslag til tekstændringer for at afspejle Parlamentets holdning. To eller flere udvalg kan arbejde sammen, hvis forslaget vedrører begge grupperes ansvarsområder.

6. Mens spillet er i gang

Rådet for Den Europæiske Union:

Rådet for Den Europæiske Union, også kaldet Rådet eller EU's Ministerråd, repræsenterer EU-landenes regeringer.

Det består af nationale ministre fra hvert medlemsland, inddelt efter politikområde, som repræsenterer deres eget lands interesser i EU. Rådet er ansvarligt for at koordinere medlemslandenes politikker på specifikke områder, udvikle EU's fælles udenrigs- og sikkerhedspolitikker, indgå internationale aftaler og sideløbende med Europa-Parlamentet drøfte og vedtage EU-budgettet og EU-lovgivningen.

Europa-Kommissionen:

Europa-Kommissionen fremmer EU's generelle interesser. Hvert EU-land udpeger en kommissær, som skal godkendes af Europa-Parlamentet.

Kommissionen er ansvarlig for at foreslå nye EU-love, gennemføre EU's politikker og budget, sikre, at EU-landene følger EU-lovgivningen, og repræsentere EU i international sammenhæng.

Det Europæiske Råd:

I Det Europæiske Råd foregår det politiske samarbejde mellem EU-landene på allerhøjeste plan. Dets møder, kaldet topmøder, finder sted fire gange om året i Bruxelles, hvor stats- og regeringscheferne fra alle EU-landene under ledelse af en formand fastsætter EU's vigtigste prioriteter og overordnede politiske retningslinjer.

Europa-Parlamentet:

Europa-Parlamentet repræsenterer EU-borgerne og er den eneste direkte valgte EU-institution.

Parlamentsmedlemmerne vælges nemlig direkte af vælgerne i alle medlemslande for at repræsentere borgernes interesser med hensyn til EU's lovgivning og for at sikre, at de andre EU-institutioner arbejder demokratisk.

Lovgivning:

Ordet bruges i denne sammenhæng som et synonym for en lov eller et sæt af love.

6. Mens spillet er i gang

Programerklæring:

En **programerklæring** er en offentlig erklæring om overbevisningerne, hensigterne og målene for en gruppe, en organisation eller et politisk parti. Den angiver som regel de værdier og principper, som gruppen handler og fører politik ud fra. Den kan omfatte specifikke forslag eller anbefalinger til, hvordan sociale, økonomiske eller politiske spørgsmål skal håndteres.

Programerklæringer bruges ofte som et redskab til at argumentere og til at formidle et klart og sammenhængende budskab til offentligheden eller andre interessenter. De kan påvirke den offentlige mening og de politiske debatter, især under valgkampe eller i sociale bevægelser.

MEP:

MEP står for "medlem af Europa-Parlamentet". MEP'erne er folkevalgte, der repræsenterer EU-borgernes interesser i Europa-Parlamentet.

Europa-Parlamentet er en af EU's vigtigste institutioner. Det er ansvarligt for at vedtage love, godkende EU-budgettet og drage EU-institutionerne til ansvar. MEP'erne vælges direkte i hvert EU-land, og de arbejder i udvalg og på plenarmøder, hvor de drøfter og stemmer om lovgivning og andre spørgsmål vedrørende EU.

NGO:

NGO er en forkortelse for "non-governmental organisation" på engelsk, altså en ikkestatslig organisation. En **NGO** er en nonprofitorganisation, der arbejder uafhængigt af regeringer. Den har normalt et bestemt socialt eller politisk mål. NGO'er kan fokusere på en lang række spørgsmål, herunder humanitær bistand, menneskerettigheder, miljøbeskyttelse, uddannelse og folkesundhed.

De arbejder ofte for at gøre opmærksom på mangler i de offentlige tjenester eller for at slå til lyd for ændringer i den offentlige politik. NGO'er kan finansieres gennem donationer, tilskud eller partnerskaber med andre organisationer, og de kan arbejde på lokalt, nationalt eller internationalt plan.

6. Mens spillet er i gang

Plenarmøde:

På **plenarmødet**, også kaldet plenarforsamlingen, mødes alle parlamentsmedlemmerne, dvs. de folkevalgte repræsentanter for borgerne i Den Europæiske Union, for at udtrykke deres holdning til den foreslåede EU-lovgivning.

Parlamentet består af 705 medlemmer, der hver er tilknyttet én af de syv forskellige politiske grupper (eller ikke er tilknyttet nogen gruppe). Hvert medlem sidder også i et udvalg – hvilket udvalg afhænger af medlemmets ekspertise-område. De debatter og afstemninger, der finder sted på plenarmødet, er kulminationen på det lovgivningsarbejde, der udføres i udvalgene og i de politiske grupper. Plenarmøderne ledes af formanden for Europa-Parlamentet.

Politisk gruppe:

Parlamentsmedlemmerne sidder i politiske grupper, der er organiseret efter politisk tilhørsforhold, ikke nationalitet. Der er i øjeblikket syv politiske grupper i Europa-Parlamentet. Medlemmerne må ikke tilhøre mere end én politisk gruppe, men de kan også vælge slet ikke at tilslutte sig nogen gruppe. I så fald kaldes de løsgængere.

Interessant:

En interessant er en person, en gruppe af personer eller en organisation, der kan påvirkes positivt eller negativt af et projekt, et initiativ eller en politik. En interessant kan også være grupper eller personer, der repræsenterer særlige interesser, f.eks. miljøgrupper, NGO'er mv., og som kan høres og/eller inddrages i beslutningsprocessen for at sikre, at der er taget hensyn til alle konsekvenser af beslutningen.

Sammen-om.eu:

Sammen-om.eu er et tværeuropæisk fællesskab, der opfordrer alle til at deltage i demokratiet og handle for en lysere fremtid i Den Europæiske Union. Det er et tværpolitisk initiativ fra Europa-Parlamentet.

Sammen-om.eu-fællesskabet deltager aktivt i og organiserer aktiviteter, begivenheder, kampagner og kurser, der har med demokratiet i EU at gøre.

Trepartsmøde:

Trepartsmøder er uformelle møder mellem Europa-Parlamentet, Rådet og Kommissionen. De kan finde sted på et hvilket som helst tidspunkt i lovgivningsproceduren, og formålet med dem er at nå til foreløbig enighed om en tekst, som både Rådet og Parlamentet kan acceptere.

6. Mens spillet er i gang

6.3 Spilleregler

Spillereglerne kan findes i spilmenuen.

Overblik

I har påtaget jer rollen som medlemmer af Europa-Parlamentet og har fået til opgave at forme et stykke ny EU-lovgivning. For at gøre dette må I drøfte, forhandle og stemme med de andre parlamentsmedlemmer, mens I husker på jeres politiske gruppes programerklæring og EU-borgernes holdninger, når loven gennemgår den parlamentariske proces.

1. Udvalgsdebat og afstemning
2. Drøftelse i de politiske grupper og indstilling af talsmand
3. Første plenardebat og afstemning
4. Anden plenardebat og afstemning
5. Endeligt resultat: Bliver loven vedtaget?

Drøftelse i de politiske grupper

Sammen med de andre medlemmer i jeres gruppe skal I finde argumenter for jeres ændringsforslag, så I kan overbevise de andre grupper om at støtte dem. Her er nogle tommelfingerregler for forhandlinger og debatter:

1. Respektér de andre spilleres holdninger, og lyt til deres argumenter.
2. Udtryk jer klart og kortfattet.
3. Søg efter alternative løsninger og kompromiser.
4. I er med til at forme jeres europæiske medborgeres fremtid. Glem ikke, at jeres stemmer påvirker deres liv!



En tegning af et tomt udvalgs mødelokale i Europa-Parlamentet

6. Mens spillet er i gang

Udvalgsafstemning

I har 5 minutter til at beslutte, hvilke to ændringsforslag der skal fremlægges på plenarmødet. Vælg op til to ændringsforslag på jeres skærm, og afgiv jeres stemme ved hjælp af knappen til formålet.

Et ændringsforslag bliver kun vedtaget, hvis et flertal (over 50 %) i udvalgsgruppen stemmer for. Der kan højst vedtages to ændringsforslag fra hver gruppe. Hvis mere end to ændringsforslag opnår flertal, vil stemmer fra medlemmer af andre politiske grupper, som I har overbevist, tælle dobbelt.

Indstilling af talsmand

Sammen med de andre gruppemedlemmer skal I udpege en talsmand, der skal repræsentere jeres fælles holdning og jeres idéer på plenarmødet. Det kan I gøre ved håndsoprækning eller ved at nå til enighed med de andre medlemmer.

Som talsmand stiller man sig op og præsenterer sin holdning og prøver at overbevise andre parlamentsmedlemmer på plenarmødet på 30 sekunder. Når alle grupper har talt, kan en hvilken som helst spiller tage ordet.

Råd til talen: Vær så klar som muligt, og forbered jeres pointer på forhånd.

Første afstemning på plenarmødet

I bedes stemme om hele lovteksten, herunder de ændringsforslag, der blev vedtaget i udvalget. I har 30 sekunder til at stemme for, imod eller afstå fra at stemme ved hjælp af knapperne på jeres skærm.

Loven vedtages, hvis mere end 50 % af det samlede antal spillere vælger at stemme for. Hvis en spiller afstår fra at stemme, bliver vedkommendes stemme ikke talt med i det samlede antal spillere.

Hold jer til to-tre punkter:

1. Denne lovgivning er god/dårlig/acceptabel, fordi ...
2. Denne lovgivning vil påvirke den almindelige EU-borgers liv på en måde, så ...
3. Angiv, om jeres gruppe støtter lovgivningen eller ej.
4. Opfordr de andre til at tilslutte sig jeres holdning.

Anden afstemning på plenarmødet

I bliver nu præsenteret for Rådets ændringsforslag, Parlamentets oprindelige ændringsforslag og et alternativt kompromisændringsforslag. I har 30 sekunder til at vælge, hvilket forslag I vil støtte. I kan også vælge at afstå fra at stemme eller forkaste ændringsforslaget helt.

Ændringsforslag vedtages kun, hvis et af forslagene har et klart flertal. I tilfælde af stemmelighed bliver ændringsforslaget afvist.

7. Efter spillet

En opfølgning efter spillet er ikke obligatorisk, men den anbefales i høj grad, da den er meget nyttig.

7.1 Debriefing

Ved en debriefing med deltagerne får I mulighed for at træde et skridt tilbage, reflektere over spillet, analysere oplevelsen og forstå, hvad gruppen har lært.

Formålet med en debriefing er, at deltagerne kan dele deres erfaringer med gruppen og give udtryk for nogle af de følelser, de havde undervejs, reflektere over spillet og udveksle meninger. De kan desuden diskutere, hvad de har lært, samt eventuelle "wow"-øjeblikke.

I dette kapitel kan du finde nogle foreslåede øvelser, du kan lave med dine deltagere, så de bedre kan forstå, hvad de har lært, og hvordan de kan anvende det i deres dagligdag. Øvelserne kan også støtte dem i at forstå deres egen læring, eller bare være en hjælp til at finde ud af, hvad de syntes om oplevelsen, og hvordan det kan forbedres til næste gang.

Du kan også finde oplysninger om, hvordan du kan gå et skridt videre med dine elever. I kan engagere jer direkte i Parlamentet via et onlinefællesskab eller ved at besøge Parlamentets interaktive udstillinger i medlemslandenes hovedstæder.

Debriefingen er også en mulighed for at besvare deltageres spørgsmål og finde måder at anvende den nyerhvervede viden på og overføre den til hverdagssituationer. Vi anbefaler at gennemføre debriefingen lige efter spillet, mens oplevelsen og overvejelserne stadig er i frisk erindring. Den anbefalede varighed af debriefingen er omkring 30 minutter, afhængigt af gruppens størrelse og hvor meget du ønsker at gå i dybden i refleksionsarbejdet.

Nedenfor er et forslag til, hvordan debriefingen kan foregå. Det kan tilpasses efter jeres behov.

• Følelser i forbindelse med spillet:

Hvordan har I det efter at have spillet? Hvorfor har I det sådan?

• Spillets forløb:

Var det svært/nemt? Hvad var det bedste/værste ved det? Var det sjovt? Ville I spille det igen? Hvad ville I ændre?

• Forbindelse til hverdagen:

Hvordan kan I bruge denne oplevelse i jeres dagligdag? Kan I give eksempler?
Kan I sætte det i relation til jeres lokalsamfund? Motiverer denne oplevelse jer til at blive mere aktive?

• Læring:

Hvad fandt I ud af om Europa-Parlamentet? Og om jer selv? Hvad har I lært?
Var det nemt at forhandle og gå på kompromis? Var det svært at repræsentere meninger, I ikke deler?

7. Efter spillet

7.2

Skriftlig feedback eller evaluering

Debriefingen kan hjælpe spillerne med at forstå, hvad de har oplevet og lært. Det er vigtigt at give spillerne mulighed for at give anonym feedback og evaluere spillederens arbejde, de overordnede rammer og spillet selv.

Hvis der ikke er tid til debriefing, kan en evalueringsformular udskrives og uddeles eller gives via et link, der giver mulighed for anonymiseret feedback.

I **bilag I** kan du finde en række spørgsmål vedrørende spilmekanikken og spilleroplevelsen. Det er op til dig, om du vil bruge alle spørgsmål i evalueringen eller blot nogle af dem.

7.3

Sammen-om.eu

Sammen-om.eu er et projekt, der styres af Europa-Parlamentet. Det er for alle, der ønsker at gøre en indsats for demokratiet i Europa ved at få flere til at stemme til valget i 2024. Det er et fællesskab af individuelle borgere fra hele EU, men også mange forskellige civilsamfundsorganisationer og ungdomsnetværk kan slutte sig til som partnere og støtter for den samme sag.

Sammen-om.eu styrker alle tilhængere af det europæiske demokrati ved at gøre dem stærkere og mere trygge ved at tage ordet, formidle deres værdier og handle takket være den styrke, et fællesskab giver. Det byder alle frivillige, uanset alder og baggrund, samt grupper og organisationer velkommen. Uanset hvor du befinder dig, hvad du laver, hvilken sag du kæmper for, eller hvilke holdninger du har, håber vi, at du vil at tage del i vores fælles arbejde for demokratiet.

Du kan opfordre dine elever og deltagere til at tilmelde sig [her](#).

7.4

Europa Experience

For at komme tættere på folk fra hele EU arbejder Europa-Parlamentet hele tiden på at tilbyde flere muligheder for at besøge EU end i hovedkvarterne i Bruxelles, Strasbourg og Luxembourg.

Med dette for øje er der allerede åbnet et antal interaktive multimedierum kaldet **Europa Experience** i en række EU-lande.

Ved hjælp af avancerede multimedieværktøjer giver Europa Experience-centrene de besøgene mulighed for at se, hvordan Den Europæiske Union fungerer, og hvordan man kan gøre en forskel.

Alle besøg i Europa Experience-centrene er gratis og tilbydes på alle 24 officielle EU-sprog.

Hvert center tilbyder noget forskelligt: fra en opslugende biografoplevelse om EU til interaktive kort, fysiske rollespil og meget mere.

Find ud af, hvad der sker i din nærmeste Europa Experience via dette [link](#).

8. Bilag

8.1

Bilag I: Evaluerings-/feedbackformular

Tak, fordi du spillede med. Giv venligst ærlig og detaljeret feedback. I hvilken grad er du enig i de følgende udsagn? Sæt ring om dit svar under hvert udsagn.

1) Spilinstruktionerne var tydelige.

1. Meget uenig 2. Uenig 3. Hverken enig eller uenig 4. Enig 5. Meget enig

2) Spillet gør det tydeligt, hvad Europa-Parlamentets rolle er.

1. Meget uenig 2. Uenig 3. Hverken enig eller uenig 4. Enig 5. Meget enig

3) Spillet gør det tydeligt, hvordan beslutningsprocessen foregår.

1. Meget uenig 2. Uenig 3. Hverken enig eller uenig 4. Enig 5. Meget enig

4) Spillet gør det tydeligt, hvordan man kommer med ændringsforslag.

1. Meget uenig 2. Uenig 3. Hverken enig eller uenig 4. Enig 5. Meget enig

5) Spillet har gjort mig mere interesseret i EU-relaterede emner.

1. Meget uenig 2. Uenig 3. Hverken enig eller uenig 4. Enig 5. Meget enig

6) Spillet har gjort mig mere motiveret for at engagere mig politisk.

1. Meget uenig 2. Uenig 3. Hverken enig eller uenig 4. Enig 5. Meget enig

7) Spillet har gjort mig mere motiveret for at stemme til EU-valget.

1. Meget uenig 2. Uenig 3. Hverken enig eller uenig 4. Enig 5. Meget enig

8) Hvor sandsynligt er det, at du vil spille spillet igen?

1. Meget usandsynligt 2. Usandsynligt 3. Hverken enig eller uenig 4. Sandsynligt
5. Meget sandsynligt

Tak, fordi du spillede med! :)

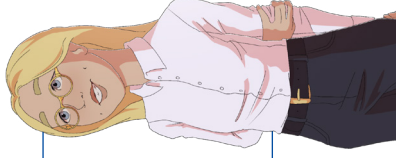
Værdier og prioriteter

Brug dette kort til at definere jeres politiske gruppes nuværende prioriteter. Det vil hjælpe jer i forhandlingerne under udvalgs- og plenarmøderne.

Hvad er jeres prioriteter?

Har I fundet en politisk gruppe, som I kunne indgå i en alliance med?

Er der nogen ændringsforslag, som I absolut ikke kan acceptere, eller nogen, som I kan indgå et kompromis om?



Offentlig tale

Brug dette kort til at forberede jeres tale, uanset om den skal holdes på plenarmødet eller et pressemøde. Vælg jeres argumenter med omhu, vær kortfattede, og hold øje med tiden!

Nogle tips:

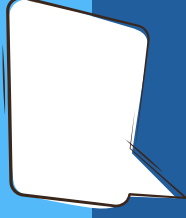
Vær så tydelige som muligt.

Skriv de to eller tre hovedpunkter, I ønsker at formidle:

"Denne lovgivning er god/dårlig/acceptabel, fordi ..."

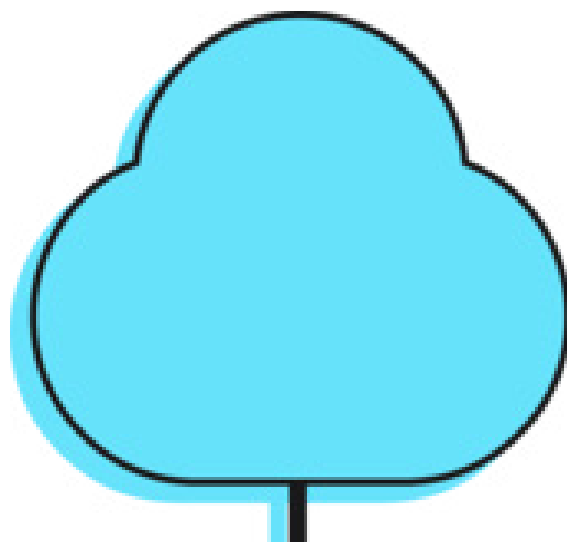
"Denne lovgivning er/er ikke i overensstemmelse med interessenternes behov, fordi ..."

"Vi har valgt at støtte/ikke at støtte denne EU-lovgivning af følgende grunde ..."

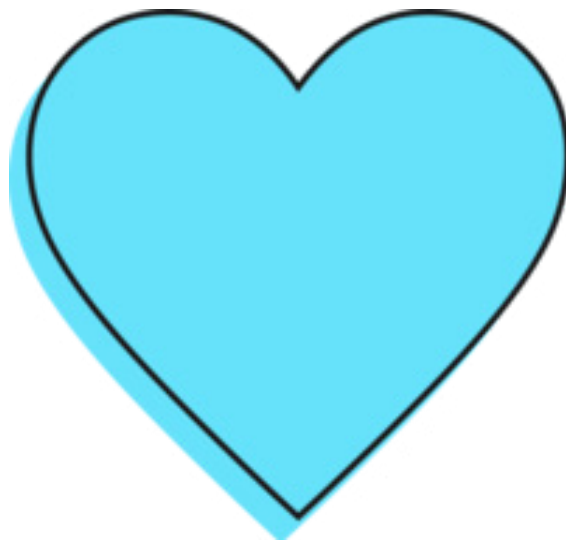




Hus/Tradition



Træ/Økologi



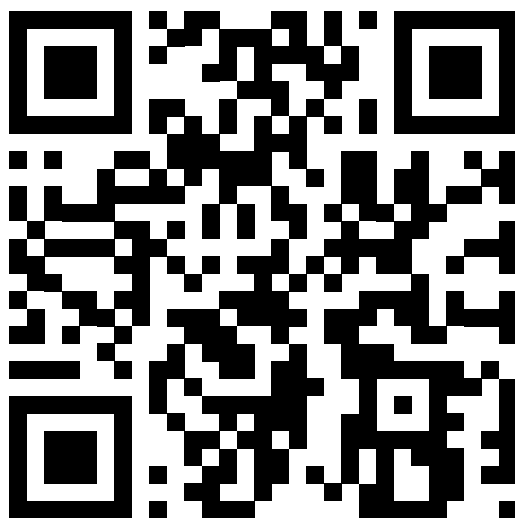
Hjerte/Solidaritet



Klode/Frihed

Udvalgsgruppe I

Udvalgsgruppe II



SPIL NU!

vrpg.ep-digital-journey.eu

Europa-Parlamentet (EP) prioriterer ambitiøs EU-klimalovgivning højt.

Hvordan skal vi opnå klimaneutralitet? Hvad er de bindende forpligtelser?

EU's primære redskab til at nedbringe drivhusgasudledningen, Emissionshandelssystemet (ETS), er blevet styrket. ETS sætter en pris på drivhusgasudledning. Forureneren (den, der udleder drivhusgasser) betaler denne pris. ETS gælder i øjeblikket for ca. 10 000 virksomheder i forskellige sektorer. Styrkelsen af ETS betyder, at nye sektorer vil blive tilføjet. EU vil også sigte højere end tidligere: Udledningen i ETS-sektorerne skal nedbringes med 62 % inden 2030.

Gennem en reform af grænsetilpasningsmekanismen (CBAM) beskytter Europa-Parlamentet den europæiske industri mod EU's CO₂-kriterier og -priser. CBAM sikrer, at der betales samme pris for de produkter fra kulstofintensive sektorer, som

Europa-Parlamentet (EP) prioriterer ambitiøs EU-klimalovgivning højt. Den europæiske klimalov fra 2021 fastsætter bindende forpligtelser til at opnå klimaneutralitet senest i 2050. Inden 2030 skal EU reducere sin drivhusgasudledning med mindst 55 % i forhold til 1990-niveauet.

importeres til EU. På den måde kan den europæiske industri forblive konkurrencedygtig og være et godt eksempel for virksomheder i udlandet.

Europa-Parlamentet sigter i høj grad mod arealanvendelse og beskyttelse af skovene. Arealanvendelse og skovene er kulstofdræn, eftersom de absorberer mere CO₂ fra luften, end de frigiver. En reform og nøjere overvågning betyder, at EU styrker sine kulstofdræn, bevarer biodiversiteten og får mere klimavenlig arealanvendelse og skovbrug. Der er også taget tiltag til at reducere den globale afskovning yderligere. Ingen produkter vil blive forbudt på vores hylder, men producenterne vil nu skulle vise, at produktionen ikke bidrog til afskovning.

EU går forrest, når det gælder sandfærdig bæredygtighedsrapportering. For at bekæmpe greenwashing er alle store virksomheder i EU (cirka 50 000!) nu forpligtet til at dele data om deres indvirkning på menneskene og planeten.

Hvordan skal vi betale for det?

Hvad får de unge ud af det?

Sammenlagt vil mindst **30 % af EU's budget** støtte klimamålsætningerne – og det er en hel del! Europa-Parlamentet er også fast besluttet på at sikre, at ingen lades i stikken. Parlamentet har lavet bestemmelser og oprettet fonde som Den Sociale Klimafond og Fonden for Retfærdig Omstilling for at støtte de fattigere regioner og husstande og sårbare virksomheder, der kæmper med konsekvenserne af at skulle være klimaneutrale.

Klimaneutralitet og vejen dertil vil beskytte os mod de værste effekter af klimaændringerne. Det vil give renere luft, vand og jord, mindre spild, grønnere transportmuligheder og en bedre fremtid for den nuværende og de fremtidige generationer. Det vil også føre til nye jobmuligheder.

Universaloplader

Ved udgangen af 2024 skal alle mobiltelefoner, tablets og kameraer have den samme universaloplader.

Hvorfor er det vigtigt?

Mange af os har oplevet, hvordan opladere til vores enheder kan fylde halvdelen af tasken, når vi er på tur, eller prøvet at ville låne en oplader af en ven, blot for at opdage, at vedkommende ikke har samme type telefon og oplader som os selv. Ved udgangen af 2024 vil det være fortid: Da skal alle mobiltelefoner, tablets og kameraer have den samme [universaloplader: en USB Type-C-port](#). Senest i 2026 skal alle bærbare computere også have den type oplader.

Denne foranstaltning er god for miljøet ...

- Universalopladeren vil reducere mængden af elektronisk affald med 11 000 ton om året.
- Ved at reducere behovet for mange forskellige opladere vil universalopladeren også spare råstoffer.

... og for din pengepung

Med denne foranstaltning vil EU's forbrugere spare omkring 250 mio. EUR om året.

- Enheder og opladere vil blive solgt separat. Du kan altså vælge at købe en enhed med eller uden oplader. Så hvis du bare ønsker at købe en ny telefon, men din oplader stadig fungerer fint, kan du nøjes med at købe telefonen.

Lige rettigheder og muligheder for kvinder

Ligestilling mellem kønnene er et grundlæggende princip i EU.

Det er vigtigt for både den sociale og den økonomiske genopretning og for EU's demokrati som helhed. **Europa-Parlamentet** (EP) er gået forrest med to tiltag, der skal sikre ligestilling: direktivet om løngennemsigtighed og direktivet om kvindelige bestyrelsesmedlemmer.

Direktivet om løngennemsigtighed

Kvinder i EU tjener i gennemsnit 13 % mindre end mænd for at udføre det samme arbejde. Denne kønsbestemte lønforskel er kun faldet minimalt i de seneste 10 år. Direktivet om løngennemsigtighed skal hjælpe med at lukke dette løngab. Hvad betyder det i praksis?

Hemmelige lønftaler er forbudte. Både arbejdstagerne og deres repræsentanter (f.eks. en fagforening) har ret til at udfylde oplysninger om deres løn og deres gennemsnitlige lønniveauer. På den måde kan man bedre se, om der er kønsbestemte lønforskelle.

Du **kan kræve kompensation**, hvis du bliver diskrimineret i forhold til din løn.

Ansættelses- og evalueringsprocedurer skal være kønsneutrale og uden forskelsbehandling.

Direktivet om kvindelige bestyrelsesmedlemmer

Ved udgangen af 2026 skal mindst **40 % af bestyrelsesposterne** i EU-virksomheder med mere end 249 ansatte være besat af kvinder.

Hvis virksomhederne ikke overholder dette, kan medlemslandene pålægge dem en straf.

Hvad får de unge ud af det?

Vigtigst af alt: lige løn for lige arbejde! Du kan sikre dig, at du uanset dit køn aflønnes retfærdigt for det arbejde, du udfører. Samtidig sikres kvinder en rimelig chance for at komme til tops i erhvervslivet.

I denne valgperiode har Europa-Parlamentet (EP) vedtaget nye regler om passende mindstelønninger

Hvad er forpligtelserne?

At fastsætte en mindsteløn er en national kompetence. Det betyder, at alle EU-lande har ret til at fastsætte deres egen mindsteløn. Det giver mening, da leveomkostningerne er meget forskellige i de forskellige lande. Men de nye regler fastsætter **standarder for medlemslandene om, hvad en passende mindsteløn bør være**. De nye regler respekterer også national praksis for lønfastsættelse: Hvis et medlemsland har sikret sig, at arbejdstagernes rettigheder og indkomst beskyttes, bør de eksisterende regler ikke svækkes.

Hvad får de unge ud af det?

for alle arbejdstagere i EU. Vores leveomkostninger stiger. EP sørger for, at arbejdstagerne får en rimelig løn for deres arbejde. Senest ved udgangen af 2024 skal alle medlemslande have fastsat en mindsteløn.

Arbejdstagere har ret til **erstatning**, hvis mindstelønsreglerne overtrædes.

De nye regler fremmer også kollektive overenskomstforhandlinger, især i medlemslande, hvor de **kollektive overenskomstforhandlinger** omfatter mindre end 80 % af arbejdstagerne. I kollektive overenskomstforhandlinger forhandler arbejdsgiverne med arbejdstagernes organisationer (f.eks. fagforeninger) for at fastsætte arbejdsvilkår og -betingelser såsom løn og arbejdstid.

De nye regler indfører også en forpligtelse for medlemslandene til at indføre **et håndhævelses- og overvågningssystem**. For eksempel kan man med tilsyn forebygge og håndtere situationer, hvor arbejdstagere udfører ikkeregistreret overarbejde.

Rimelig løn! Unge kan være sikre på, at deres arbejde aflønnes i overensstemmelse med standarder, der er tilpasset leveomkostningerne. Reglerne vil også betyde, at arbejdstagerne får en bedre mulighed for at få en passende løn.

Vejledning til spillet for det virtuelle rollespil