

# Suunised virtuaalse matkemängu juhile



Euroopa Parlament

# 1. Sissejuhatus

1.1 Suuniste eesmärk

3

# 2. Sissejuhatus mängu

2.1 Eesmärgid

4

2.2 Kellele on mäng mõeldud?

5

2.3 Mängu teemad

2.4 Isikuandmed

# 3. Kuidas mängu mängida?

3.1 Rühma suurus

6

3.2 Kestus

3.3 Ülevaade

3.4 Ruumi valmisseadmine

7

3.5 Vajalikud vahendid

8

3.6 Tehniline ettevalmistus

3.7 Kuidas mängu alustada ja juhtida?

9

# 4. Mäng sammhaaval

4.1 Mängu alustamine

10

11

4.2 Õigusakti ettepaneku ja mängu tutvustus

4.3 Fraktsioonide tutvustus

4.4 Komisjonide tutvustus ja hääletus

12

4.5 Fraktsioonidesse kogunemine

4.6 Esimene täiskogu arutelu ja hääletus

13

4.7 Suur pööre

14

4.8 Teine täiskogu arutelu ja hääletus

4.9 Huvirühmade reaktsioonid ja mängu tulemused

4.10 Tagasilükkamise korral

# 5. Enne mängu

5.1 Kuidas esindada arvamusi, mis ei ühti minu omadega?

15

5.2 Õpime Euroopa Liitu tundma

17

5.3 Õpime Euroopa Parlamenti tundma

18

5.3.1 Mis on Euroopa Parlament ja kuidas see toimib?

19

5.3.2 Virtuaalrännak Euroopa Parlamenti

# 6. Mängu ajal

6.1 Põiked pärisellu

21

6.2 Sõnastik

25

6.3 Mängureeglid

29

# 7. Pärast mängu

7.1 Mängujärgne arutelu

31

7.2 Kirjalik tagasiside

32

7.3 Üheskoos.eu

7.4 Euroopa Elamuskeskused

# 8. Lisad

8.1 I lisa: tagasisidevorm

33

8.2 II lisa: prinditavad materjalid

34

# 1. Sissejuhatus

## Tere tulemast tutvuma Euroopa Parlamendi virtuaalse matkemängu juhile mõeldud suunistega!

Siit leiad mängu ülevaate ning näpunäited, kuidas lõbusalt aega veetes parlamendi kohta teadmisi koguda.

Suuniseid järgides valmistad mängijad hästi ette ja mäng kulgeb sujuvalt.

Kui teil on mänguks rohkem aega, leiad siit ka ettevalmistavad tegevused, mis aitavad mängijatel rolli sisse elada, ning ülevaate küsimustest, mida võiksite pärast mängu arutada.

**Head mängu!**

### 1.1 Suuniste eesmärk



Suunised on mõeldud mängujuhtidele, kes on näiteks:

- **kooliõpetajad ning töötavad 16-aastaste ja vanemate lastega;**
- **mitteformaalse hariduse programmide ja tegevuste koolitajad ja juhendajad;**
- **kohalike kogukonna- või noortekeskuste töötajad;**
- **ametis mõnes muus kohas, kus saab mängu ettenähtud eesmärgil mängida.**

Siit saad teada, kuidas mäng veebis üles seada, mis peab mängu mängimiseks ruumis olemas olema ja milline on mängu kulg.

Lisaks leiad siit taustateavet **Euroopa Liidu** ja **Euroopa Parlamendi** kohta, soovituslikud ettevalmistavad tegevused, mis aitavad mängijatel rolli sisse elada, ning suunavad küsimused, mis aitavad õpitut pärast mängu arutada.

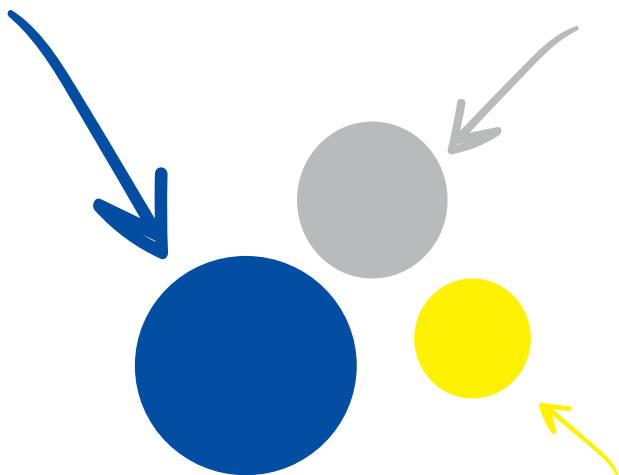
Joonistatud mängutegelane: noor ülikonnas mees, kes on keskkonna-, rahvatervise ja toiduohutuse komisjoni fiktsionaalne esimees.

## 2. Sissejuhatus mängu

### Virtuaalne matkemäng on Euroopa Liidu otsustusprotsessi simulatsioon.

Mängijad kehastuvad **Euroopa Parlamendi liikmeteks**, kes jaotatakse väljamõeldud fraktsioonidesse. Nende eesmärk on **Euroopa Liidu** elanike elu paremaks muuta. Selleks peavad mängijad õigusakti ettepaneku üle arutlema, läbi rääkima, selles kompromissidele jõudma ja lõpuks ettepanekut hääletama. **ELi** seadusandlik menetlus on mängus esitatud lihtsustatud kujul, et **parlamendi** rolli ning **parlamendiliikmete** kui kodanike otse valitud esindajate tööd ja kohustusi oleks lihtsam mõista. Mängu eesmärk on anda mängijatele vahetu kogemus demokraatia toimimisest ja innustada neid olema aktiivsed kodanikud.

#### 2.1 Eesmärgid



Mäng on mõeldud kasutamiseks näiteks koolides, noortekeskustes või mitteformaalse hariduse programmides. Mängijad istuvad ja suhtlevad üksteisega ühes füüsilises ruumis, mängivad mängu oma isiklikus seadmes ja järgivad juhiseid mängujuhi ekraanil. Mängu võib kasutada parlamendi tööga tutvumiseks ka teistes tingimustes kui eelpool mainitud, aga mängijad võiksid olla vähemalt 16-aastased.

Mäng on osa projektist „**Virtuaalrännak Euroopa Parlamenti**“, mille eesmärk on tuua parlament Euroopa kodanikele lähemale. Projekt pakub institutsiooniga tutvumiseks ning **parlamendiliikmete** töö ja Euroopa ajaloo tundmaõppimiseks mitmeid interaktiivseid veebivahendeid.

*Virtuaalrännaku kohta leiad lisateavet siit:*  
<https://digital-journey.europarl.europa.eu/#/et/>

**Euroopa Parlament** tahab anda kõigile Euroopa noortele võimaluse astuda **parlamendiliikme** kingadesse. Oma koolis või kusagil mujal seda põnevat hariduslikku mängu mängides saavad nad kogeda, kuidas **Euroopa Liidu** õigusloome- ja otsustusprotsess toimib.

Mängus rõhutatakse, kui tähtis on teha ühiskonna hüvanguks koostööd, ning innustatakse omavahel suhtlema ja kompromisse leidma. Lisaks saavad mängijad arendada avaliku esinemise ja diplomaatilise suhtlemise oskust.

Virtuaalne matkemäng parandab noorte teadmisi sellest, kuidas **Euroopa Liit** toimib ja kuidas **Euroopa Parlament ELi kodanikke** esindab. **Parlament** loodab, et tänu mängule võtavad noored oma igapäevaelus Euroopa demokraatia kujundamisest rohkem osa ning teevad Euroopa Parlamendi valimistel teadlikumaid otsuseid.

## 2. Sissejuhatus mängu

### 2.2 Kellele on mäng mõeldud?

Virtuaalne matkemäng on eelkõige mõeldud **16-kuni 18-aastastele** noortele, kellel ei ole eelteadmisi Euroopa Liidu ega Euroopa Parlamendi kohta.

See sobib aga mängimiseks kõigile vähemalt 16-aastastele inimestele, olenemata nende taustast ja kogemustest.

### 2.3 Mängu teemad

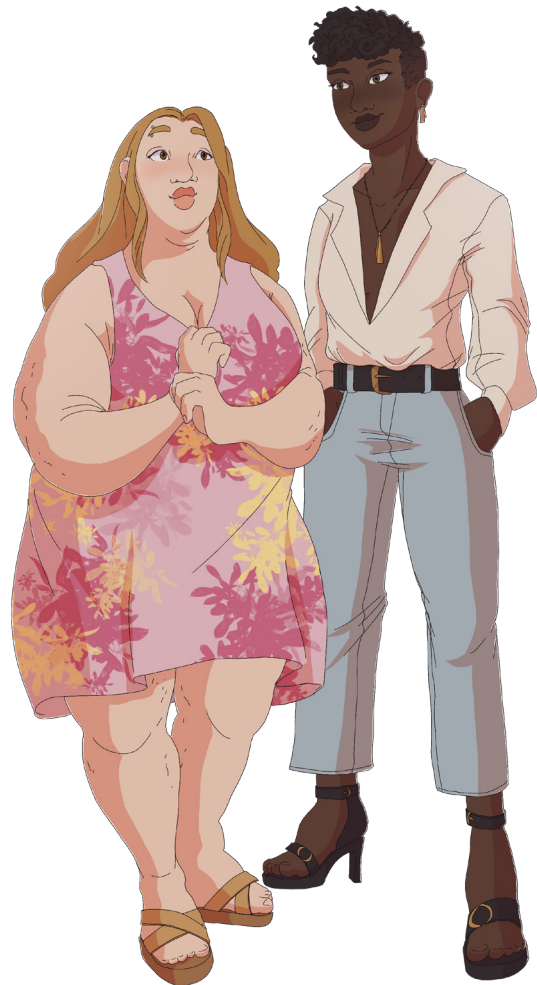
- Euroopa Parlament
- Otsustusprotsess
- ELi seadusandlik menetlus
- Euroopa Liit
- Osalusdemokraatia
- Pehme teadmiste arendamine

### 2.4 Isikuandmed

Kuigi matkemängu mängimiseks tuleb sellega veebi teel ühenduda, ei kogu mäng isikuandmeid.

Tegemist on veebipõhise rakendusega, millele mängija pääseb oma seadmes (telefonis, tahvelarvutis, arvutis) ligi veebilehitsejasse **aadressi** sisestades. Midagi alla laadima ega kuhugi sisse logima ei pea.

Mängu alguses määratakse igale mängijale väljamõeldud **parlamendiliikme** nimi, nii et mängija ei pea esitama ei oma nime, vanust ega muid isikuandmeid.



Joonistatud mängutegelased: kaks vabaajariietes noort naist, kes on sõltumatu toidupoega omanikud.

Kõigi konkreetse mängu osalejate **IP-aadress** on sama. Mängus ei kasutata asukohatuvastust ega koguta muid andmeid. Mängija kohalikus hostis salvestatakse teavet ainult juhuslikult määratud **mängija ID** ja mängu oleku kohta.

Mängu toimimiseks laaditakse andmed veebilehitseja lokaalmällu (**localStorage**), mis tühjendatakse pärast mängu lõppu või kui mängija ei ole 12 minutit aktiivne olnud.

Lokaalmällu (**localStorage**) laaditavad andmed salvestatakse ainult seadmesse. Neid ei saadeta võrgu kaudu serverisse. Lokaalmällu salvestatud andmed on püsivad, nii et kui mängija veebilehitseja sulgeb, saab mängu hiljem taastada, v.a juhul, kui mäng avati anonüümselt või inkognito režiimis.

# 3. Kuidas mängu mängida?

## 3.1 Rühma suurus



Joonistus kõigist mängutegelastest koos.

Parima mängukogemuse saamiseks on soovitatav rühma suurus 16–28 mängijat, aga korraga saab mängida ka 12–40 mängijat.

## 3.2 Kestus

Mäng kestab umbes 60 minutit.

Kui soovite, võite mängujärgseks aruteluks arvestada veel 30 minutit.



## 3.3 Ülevaade

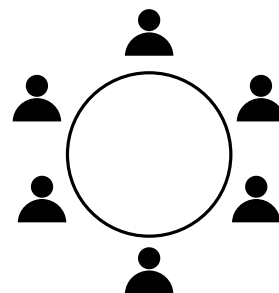
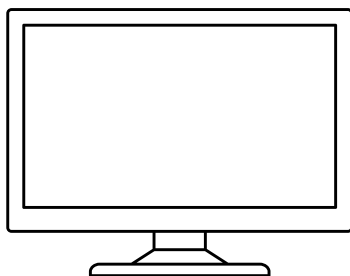
Virtuaalse matkemängu mängimiseks peavad **mängujuht** ja **mängijad** asuma samas ruumis ja ühenduma oma seadmetes mänguga interneti kaudu.

Allpool kirjeldame, kuidas ruum mängimiseks valmis seada ning kuidas mängu käivitada ja juhtida.

Mängu ajal palutakse mängijatel olenevalt tegevusest (nt arutelu, hääletamine) istuda kolmes erinevas asetus.

- **Fraktsioonid:** mängu alguses jagatakse mängijad juhuslikult nelja fraktsiooni (**Solidaarsus, Ökoloogia, Traditsioon** ja **Vabadus**). Teatavates mänguetappides peavad mängijad teiste fraktsiooniliikmetega kokku istuma ja arutama, kuidas hääletada.
- **Komisjonid:** mängijad jagatakse juhuslikult kahte komisjoni, kus nad arutavad ja hääletavad muudatusettepanekuid.
- **Täiskogu:** kõik mängijad istuvad koos (nt suures ringis) ning arutavad ja hääletavad. Täiskogu tuleb mängu jooksul kokku kaks korda. Esimesel korral saavad teiste parlamendiliikmete veenmiseks sõna fraktsioonide määratud ettekandjad.

## 3. Kuidas mängu mängida?



### 3.4 Ruumi valmisseadmine

Kuna mängijad peavad paiknema erinevas asetus, tuleb leida ruum, mida on lihtne ümber korraldada ja mis on piisavalt suur, et kõik mängijad mahuksid vabalt liikuma.

Mängijad peaksid oma istekohast alati mängujuhi ekraani nägema, et järgida seal kuvatavaid juhiseid. Mängujuhil peaks olema alati kõigist mängijatest ja nende profiilist täielik ülevaade, et ta saaks vajaduse korral mängijaid aidata.

Järgmisena toome paar konkreetsemat soovitusi.

- Kui mängijad ei kasuta oma andmesideühendust, peaks ruumis olema stabiilne internetiühendus, et kõik mängijad saaksid korraga mänguga ühenduda ja et ühendus mängu jooksul ei katkeks.
- Ruumis peaks olema suur ekraan, mille saab arvutiga ühendada ja mis on nähtav kõigile mängijatele.
- Ruum peaks olema piisavalt suur, et mängijad saaksid lihtsasti oma asetust muuta. Mööblit peaks olema lihtne liigutada.

- Igal mängijal peaks olema kuhugi istuda. Toolide asemel võib kasutada ka patju, taburette jms.
- Mängu alguses võiksid kõik mängijad istuda suures ringis, nii et neil oleks võimalik üksteist näha.
- Ajaks, kui fraktsioonid kogunevad, tuleks ruum jaotada neljaks alaks. Mängijad peaksid fraktsiooni kogunemiskohast nägema mängujuhi ekraani ja fraktsioonid ei tohiks üksteist segada. Igale alale peaks mahtuma neljandik mängijatest.
- Komisjonide kogunemiseks tuleks ette näha kaks ala, mis võivad ka kattuda fraktsioonidele eraldatud aladega. Mõlemale alale peaks mahtuma pool mängijatest.
- Fraktsioonide määratud ettekandjatel peaks olema koht, kust nad saavad kõigi ees sõna võtta. Ettekandjad võivad selleks kasutada üht ja sama kohta. Kui kõik mängijad istuvad ühes suures ringis, võivad ettekandjad esinemiseks lihtsalt püsti tõusta.
- Igal fraktsioonil peaksid olema kirjutusvahendid ja tegevuskaardid (vt II lisa), et kirjutada üles oma argumendid ja jutupunktid.

**TÄHTIS!** Kui ruum ei ole ideaalne, lähene loovalt, aga pea meeles, et kõik mängijad peavad kogu mängu vältel mängujuhi ekraani nägema.

## 3. Kuidas mängu mängida?

### 3.5 Vajalikud vahendid

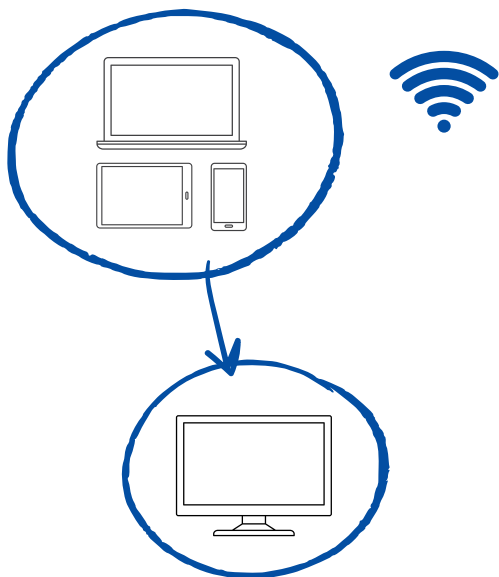
Virtuaalse matkemängu mängimiseks ei ole lisavahendeid vaja. Parima mängukogemuse pakumiseks soovitatakse siiski varuda järgmised vahendid:

- üks kirjutusvahend mängija kohta;
- kleeplint ja käärid;
- printer;
- tegevuskaardid (leitavad II lisast), et kirjutada üles argumentid ja jutupunktid;
- välja printitud fraktsioonide logod ja komisjonide nimed (leitavad II lisast), et märgistada kogunemiskohad;
- QR-kood (leitav II lisast), et mängijad saaksid mänguga lihtsasti ühenduda;
- tagasisidevormid (leitavad II lisast).



Joonistatud mängutegelane: noor prillidega naine, kes on üheskoos.eu vabatahtlik.

### 3.6 Tehniline ettevalmistus



Mängu juhtimiseks on vaja järgmist: seade, näiteks süle-, laua- või tahvelarvuti, millel on lairibaühendus kiirusega vähemalt **5 Mbit/s**;

- arvutiga ühendatud **monitor, projektor või teler**, mis on piisavalt suur, et kõik mängijad seda näevad, kusjuures ekraani resolutsioon peaks parima kogemuse tagamiseks olema vähemalt **1280×720 pikslit**;
- kaasaegne veebilehitseja, näiteks
  - **Chrome 96** või uuem,
  - **Firefox 95.0** või uuem,
  - **Safari 15** või uuem,
  - **Edge 96.0** või uuem.

Mängijatel peab olema oma seade, näiteks nutitelefon, tahvel- või sülearvuti, millega nad saavad internetti kasutada.



# 3. Kuidas mängu mängida?

## 3.7 Kuidas mängu alustada ja juhtida?

Mängu alustamiseks mine saidile <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> ja klõpsa nupul „Uus mäng”. Sul palutakse valida stsenaarium, pärast mida kuvatakse liitumiseks **kood**. Palu mängijatel seda koodi kasutada.

Mängijad saavad mänguga liituda saidil <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> (või lisa II toodud QR-koodi skannides), kus nad peavad klõpsama nupul „Liituge mänguga”. Neil palutakse sisestada kood, mida kuvatakse mängujuhi ekraanil.

Kui kõik mängijad on liitunud, klõpsa mängu alustamiseks nupul „Alustage”. Mäng kulgeb enamjaolt automaatselt, aga mängujuht peab alustama arutelusid ja hääletusi. Mängujuhi toetamiseks on suunistes peatükk „Mäng sammhaaval”, milles anname üksikasjaliku ülevaate mängu kulust ja soovitusi mängu juhtimiseks.

**Tähtis!** Mängujuht saab vahetseene ning ettemääratud kestusega arutelusid ja hääletusi pausile panna või vahele jätta. Tasub aga meeles pidada, et vahele jäetud või juba mängitud osade juurde naasta ei saa!

### Kui mängijal katkeb ühendus

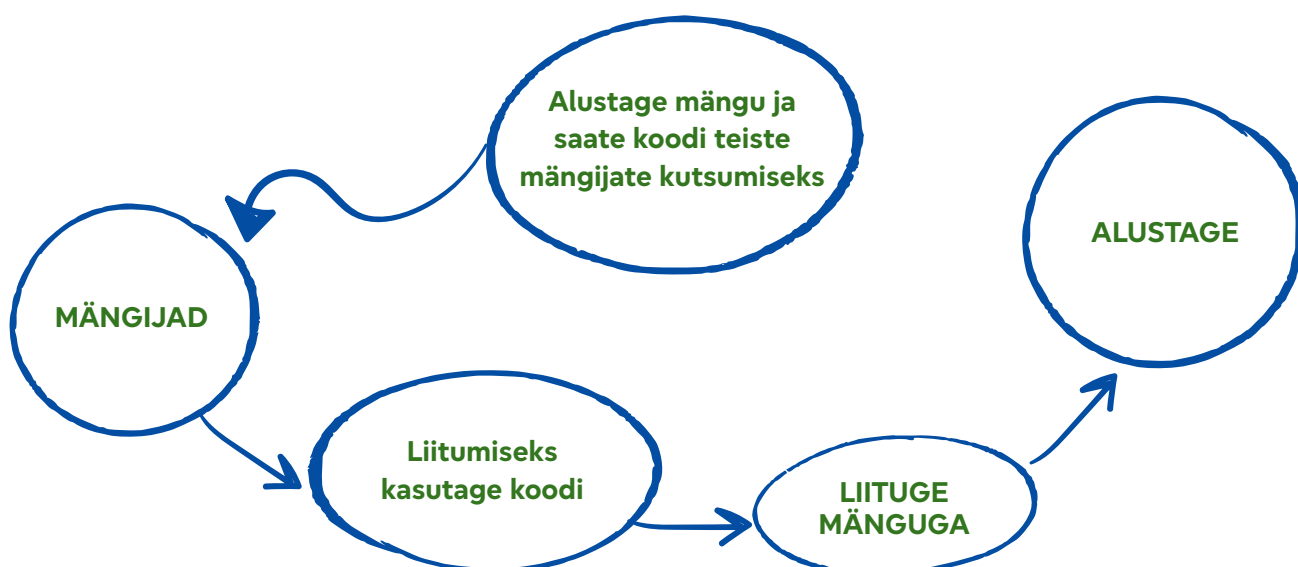
Kui mängija ühendus mängu serveriga katkeb, sest ta sulgeb näiteks kogemata veebilehitseja või tema internetiühendus katkeb, saab ta mänguga uuesti liituda, kui ta klõpsab saidil <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> nupule „Liituge”.

Kui katkestus kestis alla 12 minuti, peaks mängija liituma sama **parlamendiliikmena**.

Kui mängija pole aktiivne või mänguga ühendatud üle 12 minuti, ei saa ta liituda sama nimega ja ta võidakse määrata teise fraktsiooni.

### Kui mäng tuleb taaskäivitada

Kui mäng tuleb mingil põhjusel taaskäivitada, sulge kindlasti aktiivne veebilehitseja ja palu seda teha ka mängijatel. Uut mängu saab alustada 3 minutit pärast veebilehitseja sulgemist.



## 4. Mäng sammhaaval

**Mängujuhi töö lihtsustamiseks anname ülevaate kõigist mänguetappidest. Samuti leiad siit peatükist näpunäiteid mängus edasi liikumiseks ja mängijate juhendamiseks ning mängu ja ruumi parimaks korraldamiseks.**

Mängu kaasavast iseloomust tingituna soovitame paluda mängijatel küsida küsimusi alles pärast mängu lõppu, näiteks arutelu ajal.

Mäng on kujundatud iseseisvalt kulgema ning selle peategelased – **Euroopa Parlamendi president Marie** ning **keskkonna-, rahvatervise ja toiduohutuse komisjoni esimees Conor** – juhendavad mängijaid kogu mängu vältel. Mängujuhi ülesandeks jääb tagada, et mängijatel on piisavalt ruumi, vajalikud vahendid ja tehniline tugi, et nad saaksid võimalikult hästi **parlamendiliikmeteks** kehastuda. Vahetevahel võivad mängijad arutelude ja kõnede ajal ning **ELi** kodanikele kasulike kompromisside leidmiseks vajada kerget julgustamist.

Ekraanil peab mängujuht alustama ainult ettemääratud kestusega arutelusid, hääletusi ja mänguetappe (teavitused ilmuvad mängujuhi ekraanile). Mängujuht võib ettemääratud kestusega etappe igal ajal pausile panna või vahele jätta, kasutades selleks ekraani all vasakus nurgas asuvaid nuppe. Tuleb siiski meeles pidada, et vahele jäetud või juba mängitud osade juurde naasta ei saa.



**Hakkame  
pihta!**

Joonistatud mängutegelane:  
dokumendikausta käes hoidev  
keskealine naine, kes on  
Euroopa Parlamendi president.

# 4. Mäng sammhaaval

## 4.1 Mängu alustamine

Pärast seda, kui oled klõpsanud nupul „Uus mäng“ ja valinud stsenaariumi, palu mängijatel liituda kas **aadressil** <https://virtual-role-play-game.digital-journey.europarl.europa.eu/#/> või **II lisas** toodud **QR-koodi** skannides. Seejärel määratakse mängijatele väljamõeldud **parlamendiliikme** nimi, päritoluriik ja fraktsioon.

## 4.2 Õigusakti ettepaneku ja mängu tutvustus

Kui kõik mängijad on mänguga liitunud, tervitab **Euroopa Parlamendi president Marie** neid kui vastvalitud **parlamendiliikmeid**. Pärast seda, kui mängujuht on klõpsanud nupul „**Hakkame pihta!**“, tutvustab Marie seadusandlikku ettepanekut, mille kallal parlamendiliikmed tööle hakkavad, ning selgitab natuke seda, kuidas mäng välja nägema hakkab.

## 4.3 Fraktsioonide tutvustus

Selles etapis kogunevad mängijad fraktsioonidesse, kuhu nad määrati. Fraktsioonidesse jaotamine toimub automaatselt ja mängijad ei saa neile määratud fraktsiooni muuta. Kui sulle tundub, et mängijatel võib olla raske esindada arvamusi, mis nende endi arvamustega ei kattu, soovitame nendega enne mängima hakkamist rollimängu harjutada. Selleks soovitatavad tegevused leiad peatükist „**Enne mängu**“.

Enne seda mänguetappi tuleks ruum jagada neljaks alaks, mille võiks märgistada fraktsioonide logodega (II lisa). Mängujuht peaks paluma mängijatel suunduda oma fraktsiooni kogunemiskohta, et tutvuda teiste fraktsiooniliikmetega ning hakata uurima oma fraktsiooni programmi, huvirühmade seisukohti ja muudatusettepanekuid. Kui selleks on aega, võiksid mängijad tutvuda ka teiste fraktsioonide materjalidega. Samast menüüst nende seadme alumises paremas nurgas leiavad mängijad ka mängureeglid.

Soovitame innustada mängijaid kasutama tegevuskaarte, et teha märkmeid muudatusettepanekute ja muu kasuliku kohta ning mõelda sellele, millise teise fraktsiooniga on neil lootust kompromissile jõuda.

Väljamõeldud fraktsiooni Traditsioon logo, millel on kujutatud maja.



Maja/Traditsioon

Väljamõeldud fraktsiooni Solidaarsus logo, millel on kujutatud südant.



Süda/Solidaarsus

Väljamõeldud fraktsiooni Ökoloogia logo, millel on kujutatud puud.



Puu/Ökoloogia

Väljamõeldud fraktsiooni Traditsioon logo, millel on kujutatud maja.



Maakera/Vabadus

## 4. Mäng sammhaaval

### 4.4 Komisjonide tutvustus ja hääletus

Pärast seda, kui mängijad on oma fraktsiooni abimaterjalidega tutvunud, räägitakse neile parlamendikomisjonide rollist ning nad määratakse seejärel ühte kahest komisjonist. Selle etapi jaoks peaks ruumi jaotama kaheks alaks, mis tuleks märgistada siltidega „**Komisjon 1**” ja „**Komisjon 2**” (II lisa). Kuna fraktsioonid ja komisjonid kogunevad mängu eri etappides, võivad komisjonide kogunemiskohad fraktsioonidele eraldatud aladega kattuda.

Komisjonis peavad mängijad eelnõud arutama, leidma kompromissi ja hääletama seejärel neljast muudatusettepanekust kaks täiskogule esitamiseks. Pane tähele, et komisjonidele antakse erinevad muudatusettepanekud. Muudatusettepanekuid on kokku kaheksa, mõlemad komisjonid saavad arutamiseks neli ettepanekut, millest nad saavad täiskogule saata ainult kaks. Aruteluetapis võib juhtuda, et pead manitsema mängijaid omavahel viisakamalt suhtlema. Seejuures võib abi olla tegevuskaartidest (II lisa).

Hääletamise ajal tuleta mängijatele meelde, et nad järgiksid oma seadmetel kuvatavaid juhiseid ja hääletaksid maksimaalselt kahe muudatusettepaneku poolt. Nad võivad ka erapooletuks jääda või kõik ettepanekud tagasi lükata. Kui aeg saab otsa ja mängijad pole oma häält andnud, loetakse see erapooletuks jäämiseks. Hääletamiseks peavad mängijad klõpsama nuppu „Hääletage”.

Kui aeg saab läbi, kuvatakse hääletustulemused mängujuhi ekraanil. Kui ükski muudatusettepanek ei leia enamuse poolehoidu, vaata peatükki 4.10 („Tagasilükkamise korral”).

### 4.5 Fraktsioonidesse kogunemine



Maja/Traditsioon



Puu/Ökoloogia



Süda/Solidaarsus



Maakera/Vabadus

Mängijad kogunevad uuesti fraktsioonidesse, et arutada heakskiidetud muudatusettepanekuid, täiskogul hääletamist ja teiste parlamendiliikmete veenmist oma seisukohta toetama. Selles etapis peavad mängijad valima endi seast ettekandja. Mängijatele tasub meelde tuletada, et nad valmistasid ette jutupunktid, mille põhjal neil on lihtsam esitleda oma fraktsiooni arvamust seadusandliku ettepaneku kohta.

Julgusta mängijaid kasutama argumentide ja jutupunktide ettevalmistamiseks tegevuskaarte (II lisa).

## 4. Mäng sammhaaval

### 4.6 Esimene täiskogu arutelu ja hääletus

Mängijad kogunevad täiskogu istungile. Palu neil moodustada suur ring, et kõik näeksid nii mängujuhi ekraani kui ka üksteise nägusid. Kuigi **Euroopa Parlamendi** istungisaali asetus on teistsugune, saab suures ringis istudes pidada arutelusid sõbralikumalt ja kaasavamalt. Ringi keskosa saab kasutada lavana, kus saavad sõna ettekandjad ja kõik teised soovijad. Pärast seda, kui iga ettekandja on oma fraktsiooni seisukohta esitlenud, kutsub mäng teisi parlamendiliikmeid üles sõna võtma ja arutellusse panustama.

Mängujuhi ülesanne on tagada, et mängus ettemääratud aja jooksul jõuaksid oma sõna sekka öelda kõik fraktsioonid ja selleks soovi avaldavad parlamendiliikmed.

Kui sõnavõtte aeg on läbi, algab hääletus. Nagu päris parlamendiliikmed, hääletavad ka mängijad kõigepealt üksikuid muudatusettepanekuid (kas poolt, vastu või jäävad erapooletuks) ning seejärel eelnõud kui tervikut.

Tulemused kuvatakse mängujuhi ekraanil ja mängijad näevad, kas nad saavutasid läbirääkimistel edu.

**Kui parlament võtab eelnõu vastu, edastab Marie parlamendi seisukoha Euroopa Liidu Nõukogule.**

**Kui aga eelnõu lükati tagasi, vaata peatükki 4.10 („Tagasilükkamise korral“).**



Joonistus Euroopa Parlamendi liikmetest, kes istuvad täiskogu istungisaalis ja tõstavad hääletamiseks kätt.

## 4. Mäng sammhaaval

### 4.7 Suur pööre

Kogu ühiskonda mõjutanud ootamatu sündmuse tõttu muudab Euroopa Liidu Nõukogu tunduvalt parlamendi seisukohta. Mängijad peavad nüüd oma seisukohad ja strateegia uuesti läbi mõtlema ning kaaluma, kas on võimalik jõuda kompromissile.

### 4.8 Teine täiskogu arutelu ja hääletus

Mängijad istuvad edasi suures ringis. Teise täiskogu arutelu käigus otsustavad **parlamendiliikmed**, kas nad toetavad **nõukogu** muudatusettepanekuid, naasevad **parlamendi** esialgse seisukoha juurde või toetavad kompromissmuudatusettepanekut. Mängijatele tuletatakse meelde, et nende töö on saavutada **ELi kodanike** jaoks võimalikult hea tulemus. Kui hääletus läbi saab, teatab Marie, kas õigusakt võeti vastu või mitte.

### 4.9 Huvirühmade reaktsioonid ja mängu tulemused

Pärast hääletustulemuste avaldamist saavad mängijad teada, mida huvirühmad lõpptulemusest arvavad ja kuidas õigusakt inimeste elu mõjutab.

Mängu tulemused hõlmavad teavet selle kohta,

- **millised muudatusettepanekud said kõige rohkem toetust**
- **ja milline fraktsioon saavutas oma huvirühmade jaoks parima tulemuse.**

Huvirühmade reaktsioone ja mängu tulemusi on hea pärast mängu arutada.

### 4.10 Tagasilükkamise korral

Kui ükski muudatusettepanek ei saavuta komisjonis enamuse toetust või kui neid emmal-kummal täiskogu istungil ei toetata, teatab Marie, et ettepanekuga ei ole võimalik edasi liikuda. Mängijatele näidatakse huvirühmade reaktsioone ning fraktsioonide ettekandjatel palutakse pidada pressikonverentsil ajakirjanikele kõne, et inimeste muredele vastata.

Mängijad saavad oma kõne ettevalmistamiseks kasutada tegevuskaarte (II lisa).

## 5. Enne mängu

# Virtuaalset matkemängu saab mängida ilma igasuguse ettevalmistuseta.

### 5.1 Kuidas esindada arvamusi, mis ei ühti minu omadega?

Mängus jaotatakse mängijad fraktsioonidesse juhuslikult. Sellest tulenevalt võib juhtuda, et nad peavad esindama arvamusi ja seisukohti, mis ei ühti nende endi omadega. See võib olla nende jaoks keeruline. Kui soovid oma rühma selleks ülesandeks ette valmistada, soovitage korraldada harjutusseansi, kus mängijad saavad fraktsioonide programme järgides erisugustel teemadel väidelda.

Selle käigus võiks erisuguste arvamuste esindamine muutuda tulevaste mängijate jaoks lihtsamaks.

- Jaga osalejad nelja võrdsesse rühma (Traditsioon/Ökoloogia/Solidaarsus/Vabadus).
- Anna igale rühmale väljaprintitud programm ning 10 minutit selle lugemiseks ja fraktsiooni väärtuste arutamiseks.
- Valmista ette kaardid teemadega, mida pead arutelu jaoks sobivaks, ja palu ühel osalejel ilma teemasid nägemata neist üks välja valida.

Kui aga osalejate teadmised Euroopa Liidu ja Euroopa Parlamendi kohta on pigem kesised, võib olla hea mõte korraldada ettevalmistavaid harjutusseansse järgmistel teemadel.

- Kuidas esindada arvamusi, mis ei ühti minu omadega?
- Õpime Euroopa Liitu tundma
- Õpime Euroopa Parlamenti tundma

• Kui väitlusteema on valitud, anna osalejatele 10 minutit, et valmistada programmide põhjal ette argumendid. Julgusta mängijaid argumentide ja jutupunktide ettevalmistamiseks kasutama tegevuskaarte (II lisa).

• Palu osalejatel istuda ringi ja asu väitlust modeereerima. Valmista iga väitlusteema kohta ette kolm kuni viis küsimust. Kõigepealt anna igale fraktsioonile minut aega, et oma üldist seisukohta tutvustada. Seejärel alusta küsimuste vooru ja anna igale fraktsioonile võimalus vastata. Selleks eralda 20 minutit.

• Lõpetuseks täna kõiki osalemast.

• Väitlusjärgses arutelus küsi osalejatelt järgmist.

1. Kui raske või lihtne oli esindada arvamusi, mis teie endi omadest erinevad?

2. Mida te sellest kogemusest õppisite?

3. Mida teeksite järgmine kord teisiti?

**Anna aruteluks 15 minutit.**

# 5. Enne mängu

## Programmid



Väljamõeldud fraktsiooni  
Traditsioon logo, millel on  
kujutatud maja.

### Maja/Traditsioon

Me tahame hoida ühiskonna stabiilsust ning seepärast kaitseme traditsioonilisi väärtusi ja ühiskonna alustalasid, näiteks põllumajandustootjaid.

Usume, et tänapäeva ühiskond ja riigi sekkumine seavad traditsioonid ohtu.

Meie toetame ELi ja liikmesriikide tegevust juhul, kui muudatused ei ole suured ega liiga kallid.



Väljamõeldud fraktsiooni  
Solidaarsus logo, millel  
on kujutatud südant.

### Süda/Solidaarsus

Meie soovime õiglast solidaarsusel põhinevat ühiskonda, mis vaesemaid ja nõrgemaid aktiivselt toetab.

Julgustame Euroopa Liitu ja liikmesriike tegutsema, et kindlustada kõigile võrdne ligipääs põhiõigustele, nagu tervishoid, tööhõive ja haridus.

Usume, et üldsuse hüvang peaks olema alati üksikisiku vabadusest tähtsamal kohal.



Väljamõeldud fraktsiooni  
Ökoloogia logo, millel on  
kujutatud puud.

### Puu/Ökoloogia

Meie usume, et kõige olulisemad teemad on võitlus kliimamuutuste vastu ja keskkonnakaitse. Euroopa Liit ja liikmesriigid peavad nende teemadega tegelema ja neisse investeerima.

Usume, et solidaarsust ja üksikisiku vabadust ei tohi kunagi ohustada.

Usume, et ühiskond peab vähem tarbima ja saastajad peavad vastutust kandma.



Väljamõeldud fraktsiooni  
Vabadus logo, millel on  
kujutatud maakera.

### Maaker/Vabadus

Meie toetame ettevõtjaid ja innovatsiooni. Nemed on tugeva ja areneva ühiskonna alus.

Usume, et isikuvabadusi tuleb alati kaitsta.

Usume, et EL ja selle liikmesriigid peavad võimaldama ettevõtjatele probleemide lahendamisel rohkem paindlikkust.



## 5. Enne mängu

### 5.2 Õpime Euroopa Liitu tundma

Euroopa Liidu aluseid, väärtusi, ajalugu ja liikmesriike on oluline tunda. Tänu mängupõhise õppe meetoditele tutvustatakse allpool soovitatud tegevuste kaudu osalejatele Euroopa Liidu olulisi tahke lõbusal ja mängulisel viisil.

Need tegevused loodi koolides kasutamiseks ning need on osa õppevahendist „Europe@school – õppetunnid Euroopa Liidu kohta” ja Euroopa Parlamendi partnerkooli programmist, aga neid võib hariduslikel eesmärkidel kasutada ka mujal.

Et mängijaid virtuaalse matkemängu mängimiseks ette valmistada, soovitame läbida järgmised moodulid.

- ELi liikmesriigid (moodul 2)
- ELi ajalugu ja faktid (moodul 3)
- EL meie igapäevaelus (moodul 4)
- ELi väärtused (moodul 5)

Kõigi moodulite sisu on kättesaadav [siit](#).

Iga moodul sisaldab mängujuhtide abistamiseks mõeldud juhiseid ja materjale. Tegevuste kestus on 20–40 minutit. Lisaks võite vaadata Euroopa Parlamendi loodud animeeritud lühivideoid (kõik alla minuti).

Klõpsa videoni jõudmiseks kastikesel.



**Mis on EL?**

**Mis on ELi väärtused?**

**Millised volitused on ELil?**

**Mis on ELi ühtne turg?**

**Euroopa Liidu poolt pakutavad hüved**

**Mida on EL minu heaks teinud?**

**Mida saan mina EList?**

**Palju läheb EL mulle maksma?**

**Kas ELil on veel mõtet?**

## 5. Enne mängu

### 5.3 Õpime Euroopa Parlamendi tundma

Virtuaalses matkemängus tutvume Euroopa Parlamendi otsustusprotsessi ja lihtsustatud kujul ka ELi seadusandliku menetlusega. Et mängijad parlamenti, selle toimimist, struktuuri ja parlamendiliikmete esindusfunktsiooni paremini mõistaksid ning mängust rohkem kasu saaksid, leiad siit materjale, mis aitavad mängijate teadmisi suurendada.

• Lühivideod parlamendi toimimise kohta

• Virtuaalrännak Euroopa Parlamenti

Neid materjale võid kasutada just nii, nagu soovid: kas rühmatöökõks või individuaalseks vaatamiseks, millele järgneb viktoriin, kas väitluse sisse juhatamiseks või parlamenti käsitleva tunni osana.



Joonistus Euroopa Parlamendi  
hoonest Strasbourgis.

## 5. Enne mängu

### 5.3.1

## Mis on Euroopa Parlament ja kuidas see toimib?

**Euroopa Parlament** on loonud hulga lühivideoid (kõik alla minuti), milles selgitatakse lihtsalt ja lõbusalt, mis parlament on ja kuidas see toimib.

Soovitame vaadata vähemalt järgmisi videoid.



Mis on Euroopa Parlament?

Kuidas Euroopa Parlamendi valimistel hääletada?

Kuidas Euroopa Parlamendi liikmed mind esindavad?

Kuidas teha oma hääl kuuldavaks?

ELi otsustusprotsess

### 5.3.2

## Virtuaalrännak Euroopa Parlamenti

Euroopa Parlamendi hooned asuvad Brüsselis, Strasbourgis ja Luxembourgis. Euroopa eri paigus saab külastada **Euroopa Elamuskeskusi**, kus asuvad parlamendi interaktiivsed multimeedia-näitused. Lisateavet leiad [siit](#).

Kõigil ELi kodanikel ei ole siiski võimalik parlamenti ega eri liikmesriikides asuvasse Euroopa Elamuskeskustesse ise kohale minna. Seepärast on loodud lisavõimalused Euroopa Parlamendi külastamiseks kodust, koolist või kogukonnakeskusest lahkumata.

Virtuaalrännak Euroopa Parlamenti koosneb neljast interaktiivsest tegevusest, mida saab kogeda kõigis 24 ELi ametlikus keeles. Nende abil saavad inimesed parlamenti tundma õppida interaktiivsel ja kaasahaaraval viisil.

Joonistatud mängutegelane: ölgkübarat kandev noortalunik.



# 5. Enne mängu

Järgmisena räägime, kuidas neid vahendeid ELi teemade käsitlemiseks kasutada:

## 360° Euroopa Parlamenti

Elavda Euroopa demokraatia teemalisi koolitunde ja vii oma õpilased virtuaalrännakule otse Euroopa Parlamenti.

Sel rännakul jalutad õpilastega mööda Euroopa Parlamendi Brüsseli ja Strasbourgi hoonete koridore, kohtud Euroopa Parlamendi presidendi ja fraktsioonide liikmetega ning saad teada, kuidas parlament koostab õigusakte, mis parandavad iga ELi elaniku elu.

## Proovi EP liikme tööd

Kas tahaksid anda õpilastele parema ülevaate parlamendiliikme tööst?

Rakendusega „Proovi EP liikme tööd“ saavad nad lähedalt kogeda parlamendiliikme tööd ja leiavad vastused järgmistele küsimustele.

- Millega parlamendiliige päeva jooksul tegeleb?
- Mis on parlamendiliikmete ülesanded?
- Kuidas parlamendiliikmed kodanike ees vastutavad?

## Virtuaalrännak Euroopa Ajaloo Majas

Kui tahad oma õpilastega Euroopa ajalugu avastada uudsel viisil, tee nendega virtuaalrännak Euroopa Ajaloo Majja. Rännakul liigute läbi Euroopa maailmajao ajaloo ja avastate Euroopa rahvaste juuri – mis meid ühendab ja mis eristab.

Seda veebilehitsejapõhist vahendit saab kasutada nii ükski kui ka klassitunnis. Vaja on üksnes internetiühendusega seadet ja projektorit/ekraani, et kõik õpilased toimuvat hästi näeksid. Õpetaja juhhib rännakut meie kuraatorite abil.

[Alusta rännakut](#)

Seda vahendit saab kasutada nii ükski kui ka klassitunnis. Vaja on üksnes internetiühendusega seadet ja projektorit/ekraani, et kõik õpilased toimuvat hästi näeksid. Õpetaja juhhib rännakut, mis kestab umbes 20 minutit.

[Alusta rännakut](#)

Rännak kestab umbes 10 minutit ja seda saab kogeda nii virtuaalreaalsuse prillidega kui ka otse veebilehitsejas.

[Proovi oma veebilehitsejas](#)

[Laadi Oculuse poest alla](#) meie tasuta virtuaalreaalsuse rakendus.

Kui teha mängijatega enne matkemängu mängimist virtuaalrännak Euroopa Parlamenti, aitab see kogemus neil parlamendiliikme rolli paremini sisse elada ja Euroopa Parlamendi tööd paremini mõista.

Tee [virtuaalrännak Euroopa Parlamenti](#)

## 6. Mängu ajal

### Kogu mängu aja juhendavad mängijaid Marie ja Conor.

Mängujuhi ülesanne on tagada, et mäng kulgeb sujuvalt ja et mängijad panevad tähele, kui palju aega on ülesannete jaoks antud. Kui näed, et mõne etapi jaoks kulub rohkem või vähem aega, võid kasutada vastavalt kas pausi- või vahelejätmisnuppu.

Soovitame tutvuda järgmiste mängusiseste funktsioonidega.

- Põiked pärisellu
- Sõnastik
- Mängureeglid

### 6.1 Põiked pärisellu

Põiked pärisellu on infokillud, mis ilmuvad mängu eri etappides ja annavad lisateavet ELi institutsioonide toimimise kohta või selgitusi selle kohta, mille poolest mäng ja päriselu teineteisest erinevad.

Põiked pärisellu kuvatakse stoppkadrina ja nende kestus ei ole ette kindlaks määratud. Tänu sellele saab mängujuht ise otsustada, kui palju aega neile pühendada. Et mängijatel oleks lihtsam rollis püsida, tasuks põikeid pikemalt arutada siiski alles pärast mängu. Mängus edasi liikumiseks peab mängujuht klõpsama nupul „Jätkake“.

Siit leiad kõik mängus leiduvad põiked pärisellu koos lingiga, kust saab lisateavet.

#### ELi seadusandlik protsess

ELi ühiste huvide esindajana on Euroopa Komisjonil õigus esitada seadusandlikke ettepanekuid.

Seejärel vormib Euroopa Parlament koos Euroopa Liidu Nõukoguga seadusandlikust ettepanekust õigusakti. Selleks esitatakse vajaduse korral teksti muudatusettepanekuid ja hääletatakse nende üle seni, kuni jõutakse kokkuleppele.

Lisateavet leiad [siit](#) ja [siit](#).



Joonistatud mängutegelane: dokumendikausta käes hoidev keskealine naine, kes on Euroopa Parlamendi president.

Joonistatud mängutegelane: noor ülikonnas mees, kes on keskkonna-, rahvatervise ja toiduohutuse komisjoni fiktiivne esimees.

# 6. Mängu ajal

## Euroopa Parlamendi fraktsioonid

Euroopa Parlamendi liikmed jagunevad fraktsioonidesse poliitiliste vaadete, mitte rahvuse alusel. Euroopa Parlamendis on praegu seitse fraktsiooni. Ehkki parlamendiliige ei saa kuuluda rohkem kui ühte fraktsiooni, võib ta otsustada, et ei kuulu ühtegi fraktsiooni. Sellist liiget nimetatakse fraktsioonilise kuuluvuseta parlamendiliikmeks.

[Lisateave](#)

## Euroopa Parlamendi valimised

ELi kodanikud valivad Euroopa Parlamendi liikmed ametisse iga viie aasta järel. Euroopa Parlament esindab teid ja on ainus otse valitav Euroopa Liidu institutsioon. Euroopa Parlamendi valimistel osalevate valijate ja kandidaatide vanuse alampiiri määrab iga liikmesriik. Euroopa Parlamendi valimistel osalemine ei ole mitte ainult õigus, vaid ka võimalus rääkida kaasa Euroopa Liidu tuleviku kujundamisel.

**Tehke oma hääl kuuldavaks ja hääletage!**

[Lisateave](#)

## Komisjonid

Komisjonid koosnevad erinevate fraktsioonide esindajatest. Euroopa Parlamendi president otsustab, milline 20 alalisest komisjonist saab Euroopa Komisjoni ettepanekuga tegelemisel juhtrolli. Iga komisjon on moodustatud konkreetse valdkonna jaoks. Kui ettepanek mõjutab mitut poliitikavaldkonda, võivad selle kallal töötada ka mitu komisjoni.

[Lisateave](#)



Joonistatud mängutegelased:  
kaks vastakuti seisvat noort  
kliimaaktivisti.

# 6. Mängu ajal

## Muudatusettepanekud

Tegelikult võivad kõik komisjoni liikmed esitada seadusandlikule ettepanekule muudatusettepanekuid. Muudatusettepaneku võivad esitada ka mitu parlamendiliiget koos, isegi kui nad kuuluvad eri fraktsioonidesse. Kui ettepaneku tekst on komisjonis vastu võetud, tuleb see vastu võtta ka täiskogu istungil, kus esitatakse nii komisjoni muudatusettepanekud kui ka uued muudatusettepanekud, kui neid peaks tekkima.

## Muudatusettepanekute ükshaaval hääletamine

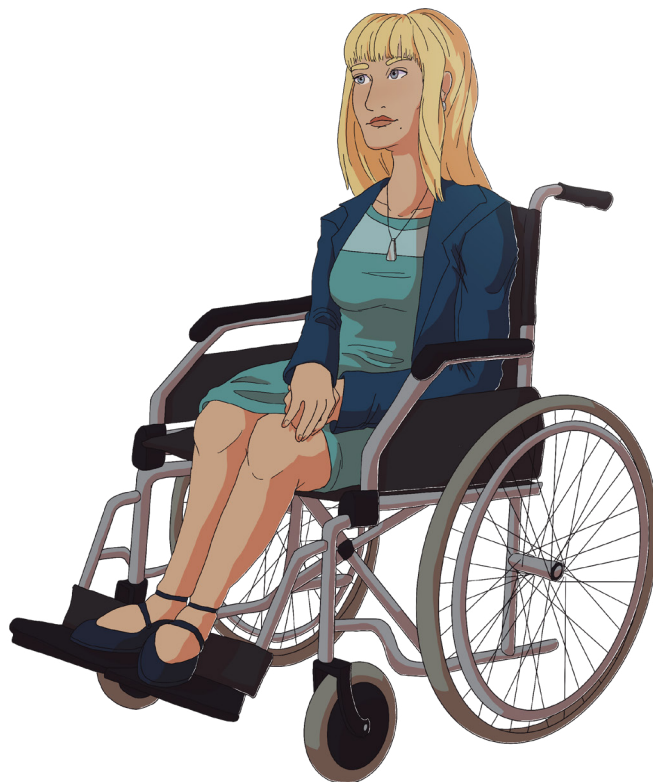
Tegelikult hääletavad parlamendiliikmed täiskogul iga muudatusettepaneku ükshaaval uuesti läbi. Komisjonid, fraktsioonid või vähemalt 40-liikmeline rühm parlamendiliikmeid võib esitada ka uusi muudatusettepanekuid. Täiskogul vastu võetud tekst peab enne õigusaktiks saamist pälvima ka nõukogu heakskiidu. Mõnel juhul võib täiskogu ka lihtsalt nõukogu seisukoha vastu võtta või tagasi lükata.

Lisateave

## Euroopa Komisjon, Euroopa Parlament ja Euroopa Liidu Nõukogu

Menetluse algatab Euroopa Komisjon, kes esitab ELi õigusakti ettepaneku. Euroopa Parlament, mis esindab ELi kodanikke, ja ELi nõukogu, mis esindab liikmesriikide valitsusi, on kaasseadusandjad: nende otsused on ELi õigusaktide vastuvõtmisel ja muutmisel võrdse kaaluga. Parlament tegutseb esimesena ja võib Euroopa Komisjoni ettepaneku tagasi lükata, muutmata kujul vastu võtta või selles muudatusi teha. Seejärel võib nõukogu parlamendi otsuse heaks kiita, mis tähendab, et õigusakt võetakse vastu, või asuda erinevale seisukohale. Kui kokkulepet ei saavutata, algavad läbirääkimised. Läbirääkimiste järel hääletavad mõlemad institutsioonid kompromissi poolt või vastu. Ilma kahe institutsiooni vahelise kokkuleppe ja kompromissita ei oleks ühtegi ELi õigusakti.

Lisateavet leiad [siit](#) ja [siit](#).



Joonistatud mängutegelane: tarbijate huve esindav noor ratastoolis naine.

# 6. Mängu ajal

## Kolmepoolsed kohtumised

Muudatusettepanekuid arutatakse tavaliselt kolmepoolsete kohtumiste vormis. Kolmepoolne kohtumine on Euroopa Parlamendi, nõukogu ja Euroopa Komisjoni vaheline mitteametlik kohtumine. See võib toimuda igas seadusandliku menetluse etapis ja selle eesmärk on jõuda esialgsele kokkuleppele, mis sobiks nii nõukogule kui ka parlamendile. Tegelikult võivad selles etapis muudatusettepanekuid esitada nii nõukogu kui ka Euroopa Parlamendi liikmed. Sageli esitavad nad sadu, isegi tuhandeid muudatusettepanekuid, mis pannakse seejärel hääletusele.

Lisateavet leiad [siit](#) ja [siit](#).

## Täiskogu istung ja hääletussüsteem

Euroopa Parlamendi liikmed kohtuvad täiskogu istungil keskmiselt kord kuus. Neil istungitel arutatakse ja hääletatakse seadusandlikke ettepanekuid, mida komisjonid ja fraktsioonid on mitu kuud ette valmistanud. Ettepanek peab vastu võtmiseks saama häälteenamuse. Liikmed saavad hääletada kas ettepaneku poolt või vastu või valida erapooletu seisukoha. Erapooletuks jäänud ei võeta häälteenamuse arvutamisel arvesse.

## Ettepaneku tagasilükkamine

Kui seadusandlik ettepanek lükatakse menetluse mis tahes etapis tagasi või parlamendil ja nõukogul ei õnnestu kompromissi saavutada, ei võeta ettepanekut vastu ja menetlus lõpetatakse.

Uueks menetluseks peab Euroopa Komisjon tegema uue ettepaneku.

Lisateavet leiad [siit](#) ja [siit](#).



Joonistatud mängutegelased: ministrid, kes istuvad Euroopa Liidu Nõukogu koosolekuruumis.



# 6. Mängu ajal

## 6.2 Sõnastik

**Mängija leiab kõiki olulisi termineid sisaldava sõnastiku oma seadmel kuvatavast menüüst.**



Joonistatud Euroopa Liidu lipp: 12 kuldset tähte ringis sinisel taustal.

### **Muudatusettepanek:**

Tekstis, näiteks õigusaktis, tehtav muudatus, lisandus või millegi välja jätmine.

### **Volinik:**

**Volinik** on Euroopa Komisjoni liige. Euroopa Komisjon on Euroopa Liidu täidesaatva võimu organ.

Volinikud, kelle määravad ametisse liikmesriigid, vastutavad ELi nimel poliitika ja õigusaktide arendamise ning ellu viimise eest.

Igale volinikule määratakse kindel vastutusala, näiteks kaubandus, keskkond või õigus- ja tarbijaküsimused, ning nad töötavad koos selle nimel, et EL toimiks tõhusalt ja oma kodanike parimates huvides.

### **Komisjon (parlamendikomisjon)**

Euroopa Parlamendi liikmed jagunevad 20 alalise valdkondlikku komisjoni (nt keskkond – ENVI, tööhõive – EMPL jne). Iga komisjon valib endale esimehe ja kuni neli aseesimeest.

Komisjoni ülesanne on teha ära parlamendi täiskogu istungite eeltöö, näiteks kaaluda Euroopa Komisjoni seadusandlike ettepanekuid ja pakkuda välja tekstimuudatused, mis väljendavad parlamendi seisukohta. Kui ettepanek puudutab mitme komisjoni vastutusala, võivad komisjonid ka koostööd teha.

## 6. Mängu ajal

### Euroopa Liidu Nõukogu:

**Euroopa Liidu Nõukogu**, mida nimetatakse ka nõukoguks või ministrite nõukoguks, esindab ELi liikmesriikide valitsusi.

Selle moodustavad liikmesriikide valitsuste ministrid vastavalt arutlusel olevale poliitikavaldkonnale, et esindada Euroopa Liidus oma riigi huve. Nõukogu ülesanne on koordineerida liikmesriikide poliitikat kindlates valdkondades, kujundada ELi ühist välis- ja julgeolekupoliitikat, sõlmida rahvusvahelisi lepinguid ning koos Euroopa Parlamendiga arutada ja võtta vastu ELi õigusakte ja kinnitada eelarve.

### Euroopa Komisjon:

**Euroopa Komisjon** esindab ELi ühiseid huve. Iga ELi liikmesriik nimetab ametisse ühe voliniku, kelle peab heaks kiitma Euroopa Parlament.

Komisjon esitab uute ELi õigusaktide ettepanekuid; juhib ELi poliitilist tegevust; haldab ELi eelarvet; tagab, et liikmesriigid kohaldavad ELi õigust, ning esindab ELi suhtluses teiste riikidega.

### Euroopa Ülemkogu:

Euroopa Ülemkogu kujutab endast ELi liikmesriikide poliitilise koostöö kõrgeimat tasandit. Ülemkogu kohtumised, mida kutsutakse tippkohtumisteks, toimuvad neli korda aastas Brüsselis ning seal panevad liikmesriikide riigipead ja valitsusjuhid Euroopa Ülemkogu eesistuja juhatusel paika ELi prioriteedid ja üldise poliitilise suuna.

### Euroopa Parlament:

Euroopa Parlament esindab ELi kodanike häält ja on ainus otse valitav Euroopa Liidu institutsioon.

Liikmesriikide valijad valivad parlamendiliikmed, kes esindavad nende huve ELi õigusloomes ning tagavad demokraatliku kontrolli kõigi teiste ELi institutsioonide üle.

### Õigusakt:

Selles kontekstis kasutatakse terminit seadusandliku akti või aktide kogumi sünonüümina.

# 6. Mängu ajal

## Programm:

**Programm** on rühma, organisatsiooni või erakonna veendumuste, kavatsuste ja eesmärkide deklaratsioon. Tavaliselt tuuakse selles välja rühma tegevust ja poliitikat suunavad väärtused ja põhimõtted ning see võib sisaldada ka konkreetseid ettepanekuid või soovitusi sotsiaalsete, majanduslike või poliitiliste probleemidega tegelemiseks.

Programmi kasutatakse sageli huvidest teavitamise ning avalikkusele või huvirühmadele selge ja sidusa sõnumi edastamise vahendina. See võib mõjutada avalikku arvamust ja kujundada poliitilisi arutelusid, eriti valimiskampaaniate ajal või ühiskondlike liikumiste käigus.

## Parlamendiliige:

**Parlamendiliige** tähendab **Euroopa Parlamendi liiget**. Parlamendiliikmed on valitud ametiisikud, kes esindavad Euroopa Parlamendis Euroopa Liidu kodanike huve.

Euroopa Parlament on üks peamisi ELi institutsioone. Parlament võtab vastu õigusakte, kiidab heaks ELi eelarve ja teostab järelevalvet ELi institutsioonide üle. Parlamendiliikmed valitakse igas ELi liikmesriigis otsevalimistel ning nad töötavad komisjonides ja peavad istungeid, kus arutatakse ja hääletatakse õigusakte ja teisi ELiga seotud teemasid.

## Vabaühendus:

**Vabaühendus** tähendab valitsusvälist organisatsiooni. Vabaühendus on mittetulundusühendus, mille tegevus on riigi valitsusest sõltumatu ja tavaliselt kindla ühiskondliku või poliitilise eesmärgiga. Vabaühendused võivad keskenduda mitmesugustele teemadele, sealhulgas humanitaarabile, inimõigustele, keskkonnakaitsele, haridusele või rahvatervisele.

Sageli täidavad nad riiklikes teenustes olevaid lünkasid või tegutsevad eesmärgiga muuta avalikku poliitikat. Vabaühenduste rahastus tuleb annetustest, toetustest või partnerlustest teiste organisatsioonidega ning nad võivad tegutseda kohalikul, riiklikul või rahvusvahelisel tasandil.

# 6. Mängu ajal

## Täiskogu:

**Täiskogu** on foorum, kus kohtuvad Euroopa Liidu kodanike valitud esindajad ehk parlamendiliikmed, et väljendada oma seisukohta ELi seaduseelnõude kohta.

See koosneb 705 liikmest, kes jagunevad seitsmesse fraktsiooni (aga võivad ka fraktsiooni mitte kuuluda). Kõik liikmed kuuluvad olenevalt oma pädevusvaldkonnast ka mõnda komisjoni. Komisjonides ja fraktsioonides tehtud töö kulmineerub täiskogu arutelude ja hääletustega. Istungeid juhatab Euroopa Parlamendi president.

## Fraktsioon:

Euroopa Parlamendi liikmed jagunevad fraktsioonidesse poliitiliste vaadete, mitte rahvuse alusel. Euroopa Parlamendis on praegu seitse fraktsiooni. Ehkki parlamendiliige ei saa kuuluda rohkem kui ühte fraktsiooni, võib ta otsustada, et ei kuulu ühtegi fraktsiooni. Sellist liiget nimetatakse fraktsioonilise kuuluvuseta parlamendiliikmeks.

## Huvirühm:

Huvirühm on üksikisik, isikute rühm või organisatsioon, keda kavandatav projekt, algatus või poliitika võib positiivselt või negatiivselt mõjutada. Huvirühm võib koosneda ka rühmadest või inimestest, kes esindavad teatavaid huve, näiteks keskkonnarühmad või vabaühendused, kellega saab konsulteerida või kelle saab kaasata otsustusprotsessi, et tagada kõikide otsuse tagajärgede arvesse võtmine.

## Üheskoos.eu:

**Üheskoos.eu** on üleeuroopaline kogukond, mis julgustab kõiki osalema demokraatias ja tegutsema Euroopa Liidu tuleviku nimel. See on Euroopa Parlamendi erapooletu algatus. Üheskoos.eu kogukond võtab aktiivselt osa ELi demokraatia teemalistest tegevustest, üritustest, kampaaniatest ja koolitustest ning korraldab neid ka ise.

## Kolmepoolne kohtumine:

**Kolmepoolne kohtumine** on Euroopa Parlamendi, nõukogu ja Euroopa Komisjoni vaheline mitteametlik kohtumine. See võib toimuda igas seadusandliku menetluse etapis ja selle eesmärk on jõuda teksti puhul esialgsele kokkuleppele, mis sobiks nii nõukogule kui ka parlamendile.

# 6. Mängu ajal

## 6.3 Mängureeglid

### Mängureeglid on leitavad mängu menüüst.

#### Ülevaade

Teile on antud Euroopa Parlamendi liikme roll ja teie ülesanne on kujundada Euroopa Liidu uut õigusakti. Selleks tuleb teil koos teiste parlamendiliikmetega uue õigusakti üle arutleda, läbi rääkida ja hääletada ning võtta seejuures arvesse oma fraktsiooni programmi ja Euroopa kodanike arvamusi.

1. Komisjoni arutelu ja hääletus
2. Fraktsiooni arutelu ja ettekandja määramine
3. Esimene täiskogu arutelu ja hääletus
4. Teine täiskogu arutelu ja hääletus
5. Lõpptulemus: kas õigusakt võetakse vastu?

#### Fraktsiooni arutelu

Mõelge koos fraktsiooniliikmetega välja argumentid, mis veenaksid teisi fraktsioone teie pakutavate muudatusettepanekute poolt hääletama. Läbirääkimiste ja arutelude käigus pidage silmas järgmist.

1. Olge lugupidavad teiste mängijate arvamuste suhtes ja kuulake ära nende argumentid.
2. Esitage oma argumentid selgelt.
3. Otsige alternatiivseid lahendusi ja kompromisse.
4. Teie kujundate oma kaaskodanike tulevikku. Ärge unustage, et see, kuidas te hääletate, mõjutab nende elu!



Joonistus Euroopa  
Parlamendi komisjonide  
tühjast koosolekuruumist.

# 6. Mängu ajal

## Komisjoni hääletus

Teil on viis minutit, et otsustada, millised kaks muudatusettepanekut täiskogul esitada. Valige ekraanil kuni kaks muudatusettepanekut ja andke oma hääl vastavale nupule vajutades.

Muudatusettepanek läheb läbi ainult siis, kui see saab komisjoni töörühmas häälteenamuse (üle 50% häältest). Mõlemast rühmast läheb esitamisele kaks muudatusettepanekut. Kui häälteenamuse saab üle kahe muudatusettepaneku, lähevad teiste fraktsioonide liikmete (keda teil veenda õnnestus) hääled kirja kahe häälena.

## Ettekandja määramine

Teil tuleb koos teiste fraktsiooniliikmetega määrata endi seast ettekandja, kes tutvustab täiskogul teie ühist seisukohta ja ideid. Ettekandja võite valida hääletades või teiste liikmetega kokku leppides.

Ettekandjal on täiskogul teie seisukoha esitamiseks ja teiste parlamendiliikmete veenmiseks 30 sekundit. Kui kõik fraktsioonid on kõnelenud, võivad kõik mängijad soovi korral sõna saada.

Nõuandeid sõnavõtuks: valmistage jutupunktid ette ja väljendage end võimalikult selgelt.

## Esimene täiskogu hääletus

Teil palutakse hääletada kogu õigusakti teksti, sealhulgas komisjonis vastu võetud muudatusettepanekuid. Teil on 30 sekundit aega, et hääletada poolt, vastu või jääda erapooletuks. Selleks kasutage ekraanil vastavaid nuppe.

Õigusakt võetakse vastu, kui üle 50% kõigist mängijatest on selle poolt. Kui mängija jääb erapooletuks, ei arvestata teda häälte lugemisel mängijate arvu hulka.

piirduge 2–3 jutupunktiga.

1. See õigusakt on hea/halb/vastuvõetav, sest...
2. See õigusakt mõjutab ELi tavakodaniku elu nii, et...
3. Ütle, kas sinu fraktsioon toetab õigusakti või mitte.
4. Kutsu teisi üles teie seisukohaga liituma.

## Teine täiskogu hääletus

Nüüd esitatakse teile nõukogu muudatusettepanekud, parlamendi algsed muudatusettepanekud ja alternatiivne kompromissmuudatusettepanek. Teil on 30 sekundit aega, et valida, millist versiooni soovite toetada. Samuti võite jääda erapooletuks või hääletada kõigi muudatuste vastu.

Muudatusettepanek võetakse vastu ainult juhul, kui see saab selge häälteenamuse. Võrdse häälte arvu korral lükatakse muudatusettepanek tagasi.

## 7. Pärast mängu

# Mängujärgne arutelu ei ole küll kohustuslik, kuid on tungivalt soovitatav, sest sellest on palju kasu.

Sellest peatükist leiad mõningaid soovitusi tegevusteks, mille abil toetada osalejaid õpitu mõistmisel. Mängijad saavad läbi mõelda, mida nad õppisid ja kuidas neid teadmisi oma igapäevaelus kasutada, ning saavad anda tagasisidet selle kohta, mis neile mängukogemuse puhul meeldis ja mida saaks järgmine kord paremini teha.

Samuti leiad siit teavet, mida veel õpilastega ette võtta: näiteks kuidas veebikogukonna kaudu parlamendiga koos tegutseda või kuidas külastada parlamendi interaktiivseid näitusi liikmesriikide pealinnades.

### 7.1 Mängujärgne arutelu

Arutelu käigus mõtlete mängule tagasi, analüüsite saadud kogemust ja mõistate, mida sellest õppisite.

Arutelu eesmärk on jagada rühmas oma kogemusi, arvamusi, mängu ajal tekkinud emotsioone ja arutada, mida õpiti ja mis tekitas ahhaa-elamusi.

Nüüd on samuti hea aeg vastata tekkinud küsimustele ja leida viise, kuidas õpitud igapäevaelus kasutada. Soovitame korraldada arutelu vahetult pärast mängu, kui kogetu on värskelt meeles. Arutelu võiks kesta umbes 30 minutit, aga see võib olenevalt rühma suurusest ja arutelu põhjalikkusest olla ka lühem või pikem.

Altpoolt leiad näidisküsimused, mida võid oma vajadustest lähtuvalt kohandada.

#### • Mängu käigus tekkinud emotsioonid

Kuidas end pärast mängu tunnete? Mis seda tunnet tekitab?

#### • Mängu kulg

Kas mäng oli keeruline/lihtne? Mis teile selle puhul kõige rohkem / kõige vähem meeldis? Kas mäng oli lõbus? Kas mängisite seda veel? Mida teeksite mängu puhul teisiti?

#### • Seosed igapäevaeluga

Kuidas saate seda kogemust oma igapäevaelus kasutada? Tooge mõni näide. Millised seosed on mängul teie ümber toimuvaga? Kas see kogemus innustab teid kogukonnas aktiivsemalt tegutsema?

#### • Õppimine

Mida saite teada Euroopa Parlamendi kohta? Aga endi kohta?

Mida õppisite? Kas läbi rääkida ja kompromisse leida oli lihtne? Kas oma arvamusest erinevaid arvamusi oli keeruline esindada?

# 7. Pärast mängu

## 7.2

### Kirjalik tagasiside

Arutelu on hea viis aidata mängijatel oma kogemust mõtestada ja õpitut mõista. Samuti on oluline pakkuda mängijatele võimalust anda anonüümset tagasisidet, et hinnata mängujuhi tööd, üldisi tingimusi ja mängu ennast.

Kui aruteluks aega ei ole, saab osalejatele tagasisidevormi anda kas väljaprintitud kujul või saata lingiga, mis võimaldab vastata anonüümselt.

I lisast leiad küsimused mängu korralduse ja mängijate kogemuste kohta. Tagasisidevormi võid lisada kas kõik toodud küsimused või teha neist valiku.

## 7.3

### Üheskoos.eu

Üheskoos.eu on Euroopa Parlamendi projekt kõigile inimestele, kes tahavad aidata kaasa Euroopa demokraatia toimimisele ja innustada eurooplasi 2024. aasta Euroopa Parlamendi valimistel osalema. See on kogukond, kuhu kuuluvad inimesed kõikjalt Euroopast. Samuti saavad sellega partnerite ja toetajatena liituda kodanikuühiskonna organisatsioonid ja noorteühendused.

Tänu üheskoos.eu kogukonna toele tunnevad Euroopa demokraatia toetajad end sõna võttes, oma väärtusi jagades ja demokraatia nimel tegutsedes kindlamalt. Kogukonda on teretunud igas vanuses ja taustaga vabatahtlikud, rühmad ning organisatsioonid. Pole tähtis, kus sa oled, mida teed, mille nimel tegutsed või mida usud, meie jaoks loeb vaid see, et jagaksid meie pühendumust demokraatiale.

Innusta oma õpilasi ja osalejaid kogukonnaga liituma [siin](#).

## 7.4

### Euroopa Elamuskeskused

Euroopa Parlamendis tehakse pidevalt tööd, et tulla Euroopa Liidu inimestele lähemale ja pakkuda neile võimalusi tutvuda parlamendiga ka Brüsselist, Strasbourgist ja Luxembourgist väljaspool.

Selleks on paljudes liikmesriikides avatud **Euroopa Elamuskeskused**, kus saab külastada interaktiivseid multimeedianäitusi.

Näitustel kasutatavate tipptasemel multimeedia-seadmete abil antakse külastajatele võimalus saada rohkem teada selle kohta, mis on Euroopa Liit ja kuidas see toimib ning kuidas ise Euroopa demokraatias kaasa lüüa.

Euroopa Elamuskeskuste külastamine on tasuta ja näitused on jälgitavad kõigis 24 Euroopa Liidu ametlikus keeles.

Tegevused võivad eri keskustes olla erinevad: näiteks võidakse näidata Euroopa Liidu teemalisi kaasahaaravaid videoid, pakkuda uudistamiseks interaktiivseid kaarte ja korraldada matkemänge.

Lähima Euroopa Elamuskeskuse programmi kohta leiad teavet [siit](#).



## 8. Lisad

### 8.1

## I lisa: tagasisidevorm

Aitäh mängimast! Palume sul anda ausat ja üksikasjalikku tagasisidet. Kui suurel määral nõustud järgmiste väidetega? Märgista oma vastus iga väite all ringiga.

#### 1) Mängujuhised olid hästi arusaadavad.

1. Ei nõustu üldse   2. Pigem ei nõustu   3. Neutraalne   4. Pigem nõustun   5. Nõustun täielikult

#### 2) Mängu käigus sai Euroopa Parlamendi roll selgeks.

1. Ei nõustu üldse   2. Pigem ei nõustu   3. Neutraalne   4. Pigem nõustun   5. Nõustun täielikult

#### 3) Mängu käigus sai ELi otsustusprotsess selgeks.

1. Ei nõustu üldse   2. Pigem ei nõustu   3. Neutraalne   4. Pigem nõustun   5. Nõustun täielikult

#### 4) Mängu käigus sai muudatusettepanekute esitamise protsess selgeks.

1. Ei nõustu üldse   2. Pigem ei nõustu   3. Neutraalne   4. Pigem nõustun   5. Nõustun täielikult

#### 5) Tänu mängule huvitun ELi teemadest rohkem.

1. Ei nõustu üldse   2. Pigem ei nõustu   3. Neutraalne   4. Pigem nõustun   5. Nõustun täielikult

#### 6) Tänu mängule olen motiveeritud poliitikas rohkem osalema.

1. Ei nõustu üldse   2. Pigem ei nõustu   3. Neutraalne   4. Pigem nõustun   5. Nõustun täielikult

#### 7) Tänu mängule osalen suurema tõenäosusega Euroopa Parlamendi valimistel.

1. Ei nõustu üldse   2. Pigem ei nõustu   3. Neutraalne   4. Pigem nõustun   5. Nõustun täielikult

#### 8) Kui tõenäoliselt mängid mängu veel?

1. Väga ebatõenäoline   2. Pigem ebatõenäoline   3. Neutraalne   4. Pigem tõenäoline  
5. Väga tõenäoline

Aitäh mängimast! :)

### Väärtused ja prioriteedid

Kasuta seda kaarti, et määrata koos teiste fraktsiooniliikmetega kindlaks oma praegused prioriteedid. Seejärel saate komisjonis ja täiskogul peetaval läbirääkimistel nendest lähtuda.

**Mis on teie prioriteedid?**

**Kas mõne fraktsiooniga oleks võimalik sõlmida liit?**

**Kas mõni muudatusettepanek on selline, et seda ei saa mitte mingil juhul heaks kiita, või selline, et selles võiks saavutada kompromissi?**



### Avalik esinemine

Kasuta seda kaarti, et valmistada ette oma täiskogul või pressikonverentsil peetav kõne. Vali välja head argumentid, esita need kokkuvõtlikult ja pea silmas sõnavõtuks antud aega!

Paar näpunäidet:

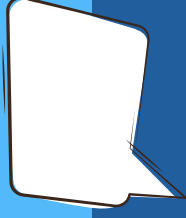
väljenda end võimalikult selgelt;

pane kirja kaks-kolm peamist mõtet, mida soovid edasi anda.

**„See õigusakt on hea/halb/vastuvõetav, sest...“**

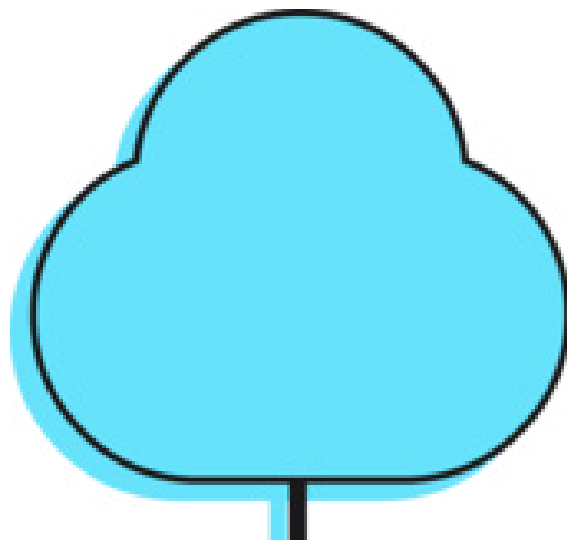
**„See õigusakt rahuldab / ei rahulda huvirühmade vajadusi, sest...“**

**Otsustasime seda ELi õigusakti toetada / mitte toetada, sest...“**





**Maja/Traditsioon**



Puu/Ökoloogia



**Süda/Solidaarsus**

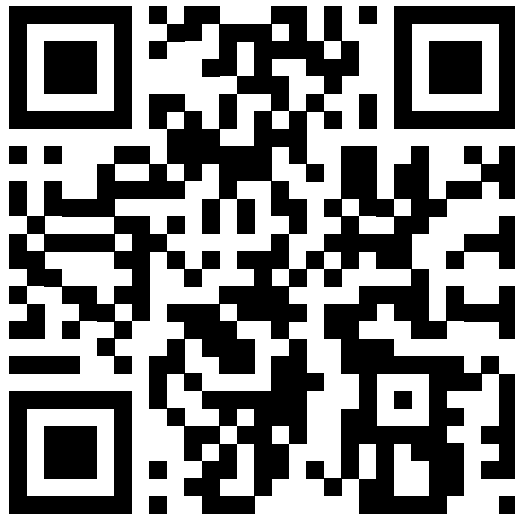


**Maakera/Vabadus**

# **Komisjon 1**

# **Komisjon 2**





**MÄNGIME!**

[vrpg.ep-digital-journey.eu](http://vrpg.ep-digital-journey.eu)

## Euroopa Parlamendi prioriteet on võtta vastu ELi kliimaõigusaktid, mis aitaksid saavutada suuri eesmärke.

### Kuidas saavutame kliimanetraalsuse? Mis on siduvad kohustused?

Hiljuti tugevdati heitkogustega kauplemise süsteemi (HKS), mis on ELi peamine vahend kasvuhoonegaaside heite vähendamiseks. HKSiga kehtestatakse kasvuhoonegaaside heitele hind, mille maksab saastaja (kellelt kasvuhoonegaaside heide pärineb). Praegu kohaldatakse HKS-i mitmesugustes sektorites umbes 10 000 ettevõtjale. Muudatusega laiendatakse HKS-i uutele sektoritele. Ka eesmärgid, mida EL HKSiga saavutada tahab, on suurenenud: ETSiga hõlmatud sektorites peavad heitkogused 2030. aastaks vähenema 62%.

Süsiniku piirimeetme reformiga kaitseb Euroopa Parlament ebaausa konkurentsi eest liidu tööstust, mis peab tegema kulutusi ELi süsinikureeglite järgimiseks. **Süsiniku piirimeetmega** tagatakse, et suure CO<sub>2</sub> heitega sektorite tooteid,

### Kes selle eest maksab?

### Mida noored sellest saavad?

**Euroopa Parlamendi** prioriteet on võtta vastu ELi kliimaõigusaktid, mis aitaksid saavutada suuri eesmärke. 2021. aastal vastu võetud Euroopa kliimamäärusega kehtestati siduvad kohustused, et saavutada 2050. aastaks kliimanetraalsus. 2030. aastaks peab EL vähendama oma kasvuhoonegaaside heidet võrreldes 1990. aasta tasemega 55%.

mis on imporditud väljastpoolt ELi, ei müüda odavamalt kui liidus toodetud tooteid. Nii püsib Euroopa tööstus konkurentsivõimeline ja näitab teistele riikidele eeskujut.

**Euroopa Parlamendi** eesmärgid maakasutus- ja metsandussektorile on samuti suured. Kasutuses olev maa ja metsad on süsiniku sidujad, mis tähendab, et nad seovad õhust rohkem CO<sub>2</sub> kui eraldavad. Õigusaktide reformimise ja rangema kontrolli abil tugevdab EL süsiniku sidujaid, säilitab elurikkust ning muudab maakasutus- ja metsandussektori kliimasõbralikumaks. EL on võtnud ka meetmeid, et vähendada üle maailma metsade raadamist. Ühtki toodet ära ei keelata, aga tootjad peavad nüüd tõendama, et nende tootmine ei põhjusta raadamist.

**Euroopa Liit** on tõetruu kestlikkusaruandluse vallas esirinnas. Rohepesu vastu võideldakse nii, et kõik ELi suured ettevõtjad (umbes 50 000) peavad nüüd esitama andmed selle kohta, milline on nende mõju inimestele ja planeedile.

**Vähemalt 30% ELi eelarvest** läheb kliimaeesmärkide saavutamiseks. See on väga suur summa. Euroopa Parlament on samuti pühendunud selle tagamisele, et keegi ei jääks nende eesmärkide saavutamisel üksi. Parlament on kehtestanud reegleid ja loonud fonde (näiteks kliimameetmete sotsiaalfond ja õiglase ülemineku fond), et toetada vaesemaid piirkondi, majapidamisi ning haavatavaid ettevõtjaid, kelle jaoks on kliimanetraalsuse saavutamine keeruline.

Kliimanetraalsuse poole püüdlemine ja kliimanetraalsus aitavad ära hoida kliimamuutuste rängimad tagajärjed ning toovad endaga kaasa puhtama õhu, vee ja pinnase, vähem jäätmeid, keskkonnasõbralikumad transpordiviisid ning parema tuleviku praegustele ja tulevastele põlvkondadele. Lisaks loob see uusi töökohti.

# Ühtne laadija

## 2024. aasta lõpuks peavad kõik mobiiltelefonid, tahvelarvutid ja kaamerad kasutama ühtset laadijat.

### Miks see oluline on?

Kes ei oleks läinud reisile, pool kohvrit kaableid täis, või küsinud sõbralt laadijat ja avastanud, et tal on hoopis teist tüüpi telefon ja laadija? 2024. aasta lõpuks on sellised olukorrad möödanik: kõik mobiiltelefonid, tahvelarvutid ja kaamerad peavad hakkama kasutama ühtset laadijat, millel on **USB C-tüüpi** liides. 2026. aastaks peab ka kõigil sülearvutitel olema **USB C-tüüpi** laadimispesa.

### See meede tuleb kasuks keskkonnale

- Tänu ühtsele laadijale väheneb aasta jooksul tekkivate elektroonikajätmete hulk 11 000 tonni.
- Kuna vajame vähem laadijaid, kulub tänu ühtsele laadijale ka vähem tooret.

### Ja meie rahakotile

Tänu sellele meetmele säästavad ELi tarbijad umbes 250 miljonit eurot aastas.

- Seadmeid ja laadijaid ei pea ostma koos. Tarbija saab valida, kas ostab seadme laadijaga või ilma. Nii et kui soovid osta uue telefoni, aga su vana laadija on veel töökorras, saadki osta ainult telefoni.

# Võrdsed õigused ja võimalused naistele

## Sooline võrdõiguslikkus on üks Euroopa Liidu aluspõhimõtteid.

### Tasustamise läbipaistvuse direktiiv

See on oluline nii sotsiaalse ja majandusliku taastumise kui ka üldiselt ELi demokraatia jaoks. Euroopa Parlament võttis võrdsuse suurendamiseks vastu kaks direktiivi: [tasustamise läbipaistvuse](#) ja [naissoost juhatuseliikmete direktiivi](#).

Naised teenivad ELis keskmiselt 13% vähem kui sama tööd tegevad mehed. Viimase kümnendi jooksul on see sooline palgalõhe vähenenud minimaalselt. Tasustamise läbipaistvuse direktiiviga tahetakse lõhe kaotada. Mida see praktikas tähendab?

**Palgasaladus on keelatud.** Nii sul töötajana kui ka sinu esindajatel (nt ametiühingud) on õigus saada täielikku teavet sinu palga ja keskmise palgataseme kohta. Tänu sellele on võimalik välja uurida, kas eksisteerib (sooline) palgalõhe.

Kui sind palga maksmisel diskrimineeritakse, on sul **õigus nõuda hüvitist**.

**Värbamis- ja hindamisprotsessides** tuleb kasutada sooneutraalset keelt ja nende korraldus ei tohi olla diskrimineeriv.

### Naissoost juhatuseliikmete direktiiv

2026. aasta lõpuks peab rohkem kui 249 töötajaga ELi ettevõtete **tegevjuhtkonda mittekuuluvate juhtorganiliikmete seas olema naisi vähemalt 40%**.

• Kui ettevõtjad reegleid ei järgi, võivad liikmesriigid neid karistada.

### Mida noored sellest saavad?

Mis kõige olulisem – võrdse töö eest võrdset tasu! Olenemata oma soost saad olla kindel, et sulle makstakse tehtud töö eest õiglast tasu. Samal ajal lõhume klaaslage, et naistel oleksid õiglasemad võimalused ettevõtetes juhtpositsioonidele jõuda.

## Et kaitsta kõiki ELi töotajaid, võttis Euroopa Parlament praegusel ametiajal vastu

### Millised on kohustused?

• Miinumumpalga üle teevad otsuseid liikmesriigid. See tähendab, et iga liikmesriik võib paika panna oma miinumumpalga. Selline korraldus on õigus-  
tatud, sest elukallidus on liikmesriigiti erinev. Uute reeglitega pandi liikmesriikide jaoks paika **standardid selle kohta, milline võiks olla piisav miinumumpalk**. Uutes reeglites võetakse arvesse riikide palgakujundustavasid: kui liikmesriigis on töotajate õigused ja palgad hästi kaitstud, ei nõuta seal reeglite ümbertegemist.

### Mida noored sellest saavad?

uued reeglid piisava miinumumpalga kohta. Elu muutub üha kallimaks ja Euroopa Parlament tagab, et töotajad saavad oma töö eest õiglast tasu. Hiljemalt 2024. aasta lõpuks peab kõigis liikmesriikides olema kehtestatud miinumumpalk.

Kui miinumumpalgale kehtivaid reegleid rikutakse, on töotajatel õigus saada **hüvitist**.

Samuti tuleb uute reeglite kohaselt riikides, kus **kollektiivläbirääkimistega** on hõlmatud alla 80% töotajatest, läbirääkimiste süsteemi tugevdada. Kollektiivläbirääkimised on protsess, mille käigus peavad tööandjad töotajate organisatsioonidega (nt ametiühingutega) läbirääkimisi töötingimuste, sealhulgas töötasu ja -aja üle.

Samuti pandi liikmesriikidele kohustus luua nõuete täitmise **järelevalve ja kontrolli süsteem**. Näiteks peaksid kontrollid ära hoidma olukorrad, kus töotajad teevad ületunde, mida kirja ei panda.

Õiglane tasu! Noored saavad olla kindlad, et nad saavad tehtud töö eest sellist tasu, mis on koos-  
kõlas elukallidusega. Tänu nendele reeglitele on töotajatel ka lihtsam piisava palga üle läbi rääkida.

# Suunised virtuaalse matkemängu juhile