

# Útmutató a virtuális szerepjáték levezetéséhez



Európai Parlament

## 1. Bevezető

1.1 Kiknek készült ez az útmutató és mi a célja?

3

## 2. A játékról

2.1 A játék célja

4

2.2 Kiknek készült a szerepjáték?

5

2.3 A szerepjáték témakörei

2.4 Hogyan kezeljük a személyes adatokat?

## 3. Játékszabályok

3.1 A csoport mérete

6

3.2 Időtartam

3.3 Áttekintés

3.4 A terem elrendezése

7

3.5 A szükséges kellékek

8

3.6 A technikai feltételek

3.7 A szerepjáték elindítása és levezetése

9

## 4. A játék lépésről lépésre

4.1 A szerepjáték elindítása

10

11

4.2 A jogszabályjavaslat és a játék ismertetése

4.3 A képviselőcsoportok bemutatása

4.4 A szakbizottság bemutatása és a szavazás

12

4.5 Visszarendeződés képviselőcsoportokba

4.6 Plenáris vita és szavazás – I. rész

13

4.7 A nagy csavar

14

4.8 Plenáris vita és szavazás – II. rész

4.9 Az érdekeltek észrevételei és a szerepjáték tanulságai

4.10 A módosítások elutasítása esetén

## 5. Játék előtt

5.1 Hogyan képviseljem mások véleményét?

15

5.2 Bevezetés az Európai Unió történelmébe és működésébe

17

5.3 Bevezetés az Európai Parlament működésébe

18

5.3.1 Mivel foglalkozik, és hogyan működik az Európai Parlament?

19

5.3.2 Digitális utazás az Európai Parlamentbe

## 6. Játék közben

6.1 A való életben

21

6.2 Fogalomtár

25

6.3 Játékszabályok

29

## 7. Játék után

7.1 A tanulságok megbeszélése

31

7.2 Írásbeli visszajelzés vagy értékelés

32

7.3 europaert.eu

7.4 Europa Experience

## 8. Mellékletek

8.1 I. melléklet: Értékelőlap a visszajelzéshez

33

8.2 II. melléklet: Nyomtatható feliratok a játékhoz

34

# 1. Bevezető

## Üdvözöljük! Ön az Európai Parlament virtuális szerepjátékának levezetéséhez készült útmutatónkat olvassa.

### 1.1 Kiknek készült ez az útmutató és mi a célja?



A szerepjáték egyik alakja:  
öltönyös fiatalember, az ENVI  
szakbizottság elnöke

Innen megtudhatja, mi a szerepjáték lényege, és hogyan érdemes játszani ahhoz, hogy mind Ön, mind a játékosok a lehető legtöbbet hozhassák ki belőle.

Ebben megtalál mindent, ami a szerepjáték zökkenőmentes lebonyolításához szükséges. Elmondjuk, hogyan készítheti fel a játékosokat, és mit kell tennie a szerepjáték előtt, közben és után ahhoz, hogy a lehető legteljesebb legyen az élmény.

Ahhoz, hogy a játékosok igazán bele tudják élni magukat a szerepükbe, érdemes a játék előtt időt áldozni a felkészítésükre. Ugyanígy hasznos lehet a játék után átbeszélni a tanultakat és az általános tapasztalatokat. Mindehhez külön feladatsorokat kínál ez az útmutató.

**Jó szórakozást kívánunk!**

Az útmutatót oktatási segédeszköznek szántuk azok számára, akik a szerepjátékot levezetik:

- a 16 éves vagy annál idősebb középiskolásokat tanító tanároknak;
- a hagyományos iskolarendszeren kívüli tanfolyamokat vagy foglalkozásokat tartó oktatóknak;
- helyi közösségi házak, ifjúsági szervezetek vagy hasonló intézmények munkatársainak;
- a szerepjáték rendeltetésszerű lebonyolítására alkalmas bármely más oktatási környezetben tevékenykedő személyeknek.

Az útmutató lépésről lépésre elmagyarázza a játék menetét. Részletesen ismerteti, hogy hogyan kell elindítani az online játékot, és hogy mire van szükség a helyszínen.

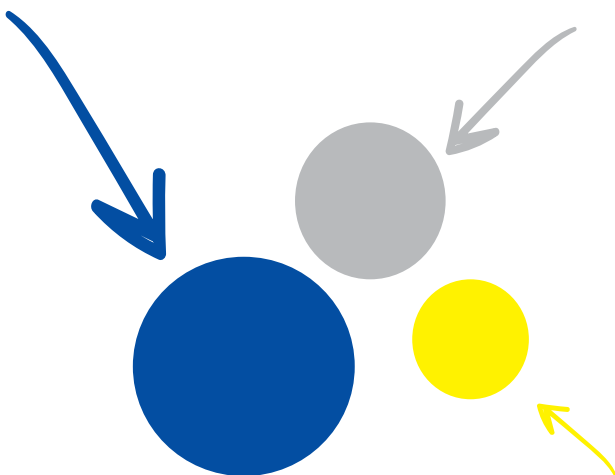
Emellett hasznos háttéranyagokat tartalmaz az EU-ról és az Európai Parlament működéséről, valamint különböző feladatsorokkal segíti egyrészt a játékosok felkészítését, másrészt a játék tanulságainak későbbi megbeszélését.

## 2. A játékról

# A virtuális szerepjáték az Európai Parlament döntéshozatali folyamatát modellezi.

A játékosokat fiktív képviselőcsoportokba osztjuk. **Európai parlamenti képviselők** szerepébe bújva, valós európai vonatkozású kérdések kapcsán tapasztalhatják meg, hogyan is folyik a munka az Európai Parlamentben. Az **Európai Unió** polgárainak életére kiható jogszabályjavaslatokról vitáznak és egyeztetnek, majd módosításokat indítványoznak és azokról szavaznak, csakúgy mint az **Európai Parlament rendes választott képviselői**. A szerepjáték az **uniós** döntéshozatali folyamatot leegyszerűsítve segít értelmezni az **Európai Parlament** szerepét, és a polgárok által közvetlenül megválasztott **parlamenti képviselők** munkáját és tevékenységét. A játékosok első kézből tapasztalhatják meg az európai parlamenti demokrácia működését. Reményeink szerint ez ahhoz is ösztönzést ad majd, hogy később maguk is a társadalom aktív tagjai legyenek.

### 2.1 A játék célja



A szerepjátékot különböző oktatási-képzési formációkban lehet játszani: osztálytermi oktatástól kezdve ifjúsági központokon át a hagyományos iskolarendszereken kívüli tanfolyamokig mindenhol. A játékosoknak fizikailag egy helyen kell tartózkodniuk. Saját mobilkészülékükön játszanak ugyan, de személyesen vitáznak egymással, és ott helyben követik a játékmester képernyőjén szereplő instrukciókat. Annak sincs akadálya, hogy a játékot más oktatási környezetekben játsszák. Az egyetlen kikötés az alsó korhatár (16 év) és a rendeltetésszerű használat.

A szerepjáték a „**Digitális utazás az Európai Parlamentbe**” elnevezésű projekt része, amely azért indult, hogy közelebb hozza a Parlamentet Európa polgáraihoz. A platformon számos interaktív eszközt kínálunk ahhoz, hogy ki-ki többet megtudjon az intézményről és a benne dolgozók munkájáról, illetve Európa történelméről.

*További részletek a digitális utazásról:*  
<https://digital-journey.europarl.europa.eu/#/hu/>

Az **Európai Parlament** meg kívánja ismertetni a fiatalokkal a **képviselők** tevékenységét és ezáltal az **uniós** jogalkotási-döntéshozatali folyamatot. Ennek az egyik legszórakoztatóbb, egyben legtanulságosabb módja, ha a fiatalok egy valós probléma kapcsán testközelből tapasztalják meg, miből áll a képviselői munka: egy szerepjáték erejéig az ő bőrükbe bújhatnak.

Mit is akar tanítani ez a játék? Mindenekelőtt azt, hogy az összetársadalmi érdekeket kell érvényre juttatni, ami viszont csak együttműködéssel sikerülhet. Kompromisszumkeresésre és párbeszédre ösztönöz. Emellett a diplomáciai érzéket és a retorikai készségeket is fejleszti.

A **Parlament** azzal a nem titkolt szándékkal dolgozta ki ezt a virtuális szerepjátékot, hogy talán nagyobb kedvet csinál a mindennapokban a polgári szerepvállaláshoz és az európai választásokon való részvételhez. Aki jobban érti, hogyan működnek az **európai intézmények**, és hogyan képviselik az uniós polgárok érdekeit az **európai parlamenti képviselők**, az nagyobb eséllyel vesz részt az európai demokrácia alakításában.



## 2. A játékról

### 2.2 Kiknek készült a szerepjáték?

Elsősorban azoknak a **16 és 18 év közötti** fiataloknak, akiknek még nincsenek előzetes ismereteik az Európai Unióról vagy az Európai Parlentről.

De lényegében bárki játszhatja 16 év felett, háttértudástól vagy tapasztalatoktól függetlenül.

### 2.3 A szerepjáték témakörei

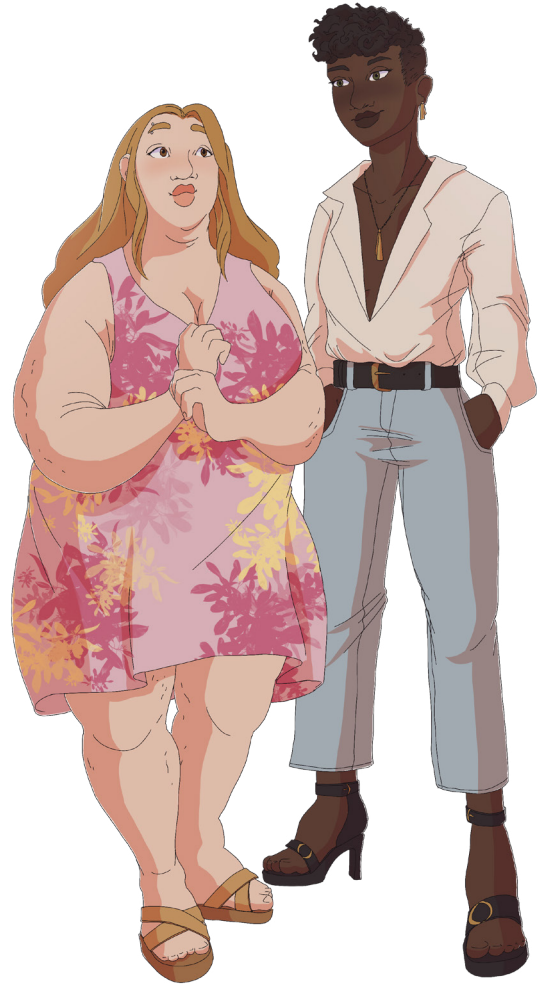
- Az Európai Parlament
- A döntéshozatali folyamat
- Az uniós jogalkotás
- Az Európai Unió
- A részvételi demokrácia
- Humán készségek fejlesztése

### 2.4 Hogyan kezeljük a személyes adatokat?

A játék ugyan online felületen zajlik, nincs szükség személyes adatok megadására.

Webes alkalmazásról van szó, amelyhez úgy férhetnek hozzá a játékosok, hogy készülékük (okostelefonjuk, tabletjük, számítógépük) böngészőjébe beírják egy **URL-t**. Nem kell semmit sem letölteniük. Bejelentkezésre sincs szükség.

A szerepjáték elején minden játékos véletlenszerűen kiosztott szerepet kap: egy kitalált **képviselői nevet**. Ez azt jelenti, hogy nem kell megadnia sem a saját nevét, sem az életkorát, sem más személyes adatát.



A szerepjáték alakjai: két fiatal nő sportos ruhában, önálló üzlettulajdonosok

Egy adott játékon belül mindegyik játékosnak ugyanaz az **IP-címe**. Nincs földrajzi helymeghatározás vagy egyéb adatgyűjtés. Mindössze két információt tárol a játék a játékos localhostján: a véletlenszerűen kiosztott **játékosazonosítót** és a játék állását.

A játék megfelelő működéséhez **localStorage** (a böngészőbe betöltött dokumentum) adatokra van szükség, amelyek a játék végeztével vagy 12 percnyi inaktivitás után törölődnek.

A **localStorage** adatok mindig „lokálisak”, azaz helyben maradnak. A tárolt adatokat így semmilyen szerverre nem továbbítjuk a hálózaton keresztül. A **localStorage** állandó, így ha a játékos valamiért bezárja a böngészőt, ugyanott folytatható az adott játék, hacsak korábban nem anonim vagy inkognitó módban nyitották meg.

# 3. Játékszabályok

## 3.1 A csoport mérete



Csoportkép a szerepjáték  
összes alakjáról

A szerepjátékot 16–28 fős csoportoknak ajánljuk. Így a legteljesebb az élmény. Technikailag 12 és 40 közötti játékos szállhat be a játékba.

## 3.2 Időtartam

Egy játék általában 60 percig tart.  
Érdeemes a tanulságok megbeszélésére további 30  
percet szálni.



## 3.3 Áttekintés

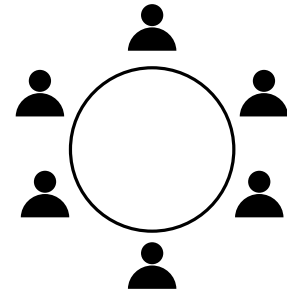
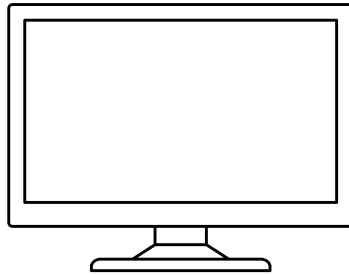
A virtuális szerepjátékot irányító **játékmesternek** és a **játékosoknak** fizikailag egy helyen kell tartózkodniuk. A játékhoz és egymáshoz az interneten keresztül, saját eszközeikkel tudnak kapcsolódni.

Ebben a részben megtudhatja, mire van szükség a helyszínen, és hogy technikailag hogyan kell elindítani és lebonyolítani a szerepjátékot.

A szerepjáték során a tevékenységtől függően (vita, szavazás stb.) három különböző csoportban egyeztetnek majd a játékosok.

- **Képviselőcsoportok:** a játék elején a játékosokat véletlenszerűen beosztjuk négy fiktív képviselőcsoport egyikébe (**Szolidaritás, Környezet, Hagyomány és Szabadság**). A szerepjáték egyes szakaszaiban a játékosok különböző formációkban egyeztetnek majd egymással, hogy mire szavazzanak.
- **Szakbizottsági csoportok:** a játékosokat a szakbizottságon belül két csoportra osztjuk, hogy meg tudják vitatni az előterjesztett módosításokat.
- **Plenáris fórum:** az összes játékos együtt ül (pl. egy nagy körben) a vitához és a szavazáshoz. Ilyenre összesen kétszer kerül sor a játék folyamán. Első alkalommal az egyes képviselőcsoportok kijelölt szóvivői fognak felszólalni, hogy meggyőzzék a többi képviselőt csoportjuk álláspontjáról.

# 3. Játékszabályok



## 3.4 A terem elrendezése

Mivel a játékosoknak különböző formációkban kell majd egyeztetniük egymással, olyan helyiségben tartsa a foglalkozást, amelyben könnyen át lehet rendezni a bútorokat, és kényelmesen elfér mindenki.

Függetlenül attól, hogy ki hol ül, mindvégig látnia kell a játékmester képernyőjét, hogy követni tudja az instrukciókat. A játékmester akkor tud leginkább segíteni, ha mindig képben van a csoportok tevékenységét és az egyes játékosok profilját illetően.

Erre való tekintettel érdemes megfontolni az alábbi ajánlásokat:

- A teremben legyen megbízható wifi-kapcsolat. Minden játékosnak fel kell tudnia kapcsolódni az internetre, és végig online kell maradnia a játék folyamán (hacsak nem saját adatkapcsolatát használja).
- Legyen a teremben egy számítógéphez kapcsolható nagy kivetítő vagy képernyő, amelyet az összes játékos jól lát.
- A terem legyen kellőképpen tágas ahhoz, hogy a játékosok gond nélkül külön csoportokba rendeződhessenek akár többször is. Olyan bútorokra van szükség, amelyek könnyen mozdíthatók és átrendezhetők.

- Legyen legalább egy ülőalkalmatosság mindenki számára (nem feltétlenül szék: lehet ülőpárna, zsámoly, más is).
- Az a legjobb, ha a játék elején a teljes csoport egy nagy körben ül, ahol mindenki láthatja a másikat.
- Osszuk négy részre a termet, hogy a négy képviselőcsoportnak legyen külön tere. Fontos, hogy mindenki lássa a játékmester képernyőjét, és hogy ne zavarják egymást az egyes csoportok. A játékosok negyedének el kell tudni férnie az egyes terekben.
- A szakbizottsági csoportok számára szintén ki kell jelölni egy-egy teremrész. Ezek akár a képviselőcsoportok területeivel is egybeeshetnek. A játékosok felének el kell tudni férnie ezekben a terekben.
- A szóvivőket úgy ültessük, hogy mindenkihez tudjanak szólni. Akár ugyanazon a helyen is ülhetnek. Ha a csoport egy nagy körben foglal helyet, az a legjobb, ha a szóvivők egyszerűen felállnak.

Minden képviselőcsoportnál legyenek íróeszközök és feladatkártyák (lásd a **II. mellékletet**), hogy le tudják jegyezni érveiket és gondolataikat.

**FIGYELEM!** Ha nem ideálisak a terem adottságai, más módon is meg lehet oldani az elrendezést, ám az nagyon fontos, hogy a játékosok mindvégig lássák a játékmester képernyőjét.

## 3. Játékszabályok

### 3.5

### A szükséges kellékek

A virtuális szerepjáték nem igényel külön eszközt vagy kelléket. Egyedül az alábbiakat érdemes odakészíteni, hogy maradéktalan legyen az élmény:

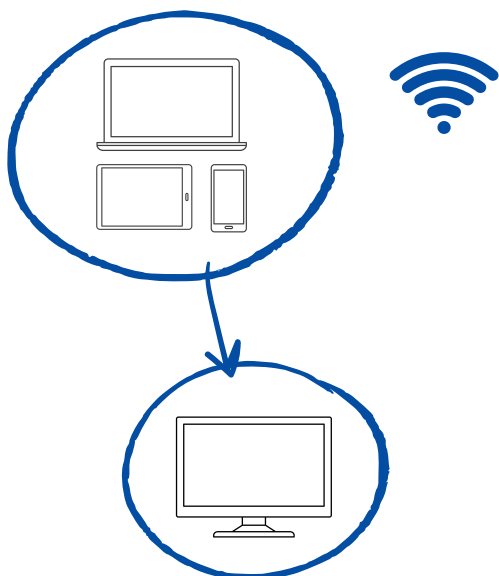
- egy toll játékosonként;
- ragasztószalag és olló;
- nyomtató;
- feladatkártyák az érveléshez és a vitákra való felkészüléshez (a II. mellékletből);
- a képviselőcsoportok logói és a szakbizottság felirata kinyomtatva (a II. mellékletből), hogy a teremben ki tudjuk jelölni a helyüket;
- QR-kód a játékba való belépés megkönnyítéséhez (a II. mellékletből);
- értékelőlapok a visszajelzéshez (az I. mellékletből).



A szerepjáték egyik alakja: az europaert.eu egyik fiatal önkéntese szemüvegben

### 3.6

### A technikai feltételek



Mi kell a játékhoz?

- Legalább **5 Mbps** sávszélességű internetkapcsolattal rendelkező eszköz, például **laptop**, **PC** vagy **tablet**;
- az eszközhöz csatlakoztatott, legalább **1280 x 720px** képernyőfelbontású **monitor**, **kivetítő** vagy **tv**, amely elég nagy ahhoz, hogy az összes játékos lássa;
- friss webböngésző, például
  - a **Chrome** legalább **96-os** verziója,
  - a **Firefox** legalább **95.0-s** verziója,
  - a **Safari** legalább **15-ös** verziója,
  - az **Edge** legalább **96.0-s** verziója.

A játékosoknak is szükségük lesz saját internetképes eszközre, például okostelefonra, laptopra vagy tabletre.



## 3. Játékszabályok

### 3.7

## A szerepjáték elindítása és levezetése

A játékmester a <https://role-play-game.euoparl.europa.eu> oldalon az **Új játékot indítok** gombra kattintva indíthatja el a szerepjátékot. Ki kell választania egyet a lehetséges helyzetek közül, hogy megjelenjen a csatlakozási képernyő és egy **kód** a csatlakozáshoz. Ezzel a kóddal tudnak majd bekapcsolódni a játékba a csoport tagjai.

A játékosok úgy tudnak bekapcsolódni a szerepjátékba, hogy böngészőjükben megnyitják a <https://role-play-game.euoparl.europa.eu> weboldalt (vagy beolvassák a **II. mellékletben** megadott QR-kódot), és a **Csatlakozom egy játékhoz** lehetőségre kattintanak. Meg kell adniuk az adott játék kódját, amely a játékmester képernyőjén olvasható.

Miután mindenki csatlakozott, a játékmester a **Start** gombbal indíthatja a játékot. Általában minden megy a maga útján automatikusan, a csoportokon belüli vitákat és a szavazási köröket azonban a játékmesternek kell elindítania. Ehhez készítettünk egy külön útmutatót **Lépésről lépésre** címmel, amely bemutatja a szerepjáték egyes szakaszait és a levezetést segítő javaslatainkat.

**Figyelem!** A játékmester bármikor megállíthatja a játékot, átugorhat részeket és időkorlátos vitákat, akár a szavazást is. Amire nincs lehetőség, az a visszalépés: a már lejátszott vagy kihagyott szakaszhoz később nem lehet visszamenni!

### Mi a teendő, ha megszakad az internetkapcsolat?

Ha egy játékos véletlenül bezárja a böngészőt vagy valami miatt ideiglenesen elveszíti az internetkapcsolatot, vissza tud térni a játékba a <https://role-play-game.euoparl.europa.eu> oldalon, a **Csatlakozás** gombra kattintva.

Ha megszakad az internetkapcsolat, a játékosnak 12 percig van lehetősége visszatérni ugyanabban a **képviselői szerepben**.

Ha csak 12 perc után tud ismét csatlakozni az adott játékhoz, már más szerep lesz kiosztva számára, és nem feltétlenül a korábbi képviselőcsoporton belül.

### Mi a teendő, ha újra kell indítani a játékot?

Ha valamilyen okból újra kell indítani a teljes játékot, zárja be az aktív böngészőablakot, és a résztvevőket is kérje meg erre. Várjon legalább 3 percet az új játék indításáig.



## 4. A játék lépésről lépésre

**A játékmester dolgát megkönnyítendő, a következőkben áttekintjük a játék különböző szakaszait, valamint tippeket és tanácsokat adunk a navigáláshoz, a játék megszervezéséhez és levezetéséhez, illetve a terem berendezéséhez.**

Azért, hogy a játék során senki ne essen ki a szerepből, kérje meg a résztvevőket, hogy esetleges kérdéseiket tartogassák a játék végére, és csak a tanulságok megbeszélésekor tegyék fel őket.

A szerepjátékot úgy alakítottuk ki, hogy magától lemenjen. **Marie, az Európai Parlament elnöke** és **Conor, az ENVI szakbizottság elnöke** vezeti végig a játékosokat az egyes lépéseken. A játékmesternek leginkább az a feladata, hogy gondoskodjon a megfelelő helyszínről, eszközökről és technikai támogatásról, és így a játékosok a lehető legjobban bele tudják magukat élni a **képviselői** szerepükbe. Előfordulhat, hogy a játékosok némi biztatásra szorulnak a viták és a felszólalások során, és olyan kompromisszumos megoldások felé kell őket terelni, amelyekkel az **EU** minden polgára jól jár.

Az online felületen csak akkor van szükség a játékmester közreműködésére, amikor elindítja az időkorlátos vitákat, szavazásokat és játékszakszakokat (az alkalmazás ezeket mindig jelzi a játékmester képernyőjén). A képernyő bal alsó sarkában lévő gombokkal a játékmester bármikor megállíthatja vagy átugorhatja az időkorlátos játékszakszakot. A kihagyott vagy lejátszott szakaszokhoz azonban később már nem lehet visszatérni!



**Kezdődhet a játék!**

Az Európai Parlament elnökét megtestesítő alak a szerepjátékban: középkorú hölgy, dokumentumokkal teli irattartóval a karjában

## 4. A játék lépésről lépésre

### 4.1

## A szerepjáték elindítása

Miután az **Új játékot indítok** lehetőségre kattintott, és kiválasztott egyet a lehetséges helyzetek közül, kérje meg a résztvevőket, hogy a <https://role-play-game.europarl.europa.eu> URL vagy a **II. mellékletben** található **QR-kód** segítségével csatlakozzanak a játékhoz. Ekkor a rendszer hozzájuk rendel egy fiktív **képviselői** nevet, egy országot és egy képviselőcsoportot.

### 4.2

## A jogszabályjavaslat és a játék ismertetése

Ha megvan az összes játékos, **Marie, az Európai Parlament elnöke** üdvözli őket, mint újdonsült **európai parlamenti képviselőket**. Miután a játék-mester rákattint a **Kezdődhet a játék** lehetőségre, Marie ismerteti a tárgyalandó jogalkotási javaslat részleteit, valamint elmond néhány praktikus információt a játékhoz.

### 4.3

## A képviselőcsoportok bemutatása

A játéknak ebben a szakaszában soroljuk be a játékosokat a négy képviselőcsoport egyikébe. Véletlenszerű a leosztás, azon később már nem lehet változtatni. Ha Ön úgy véli, hogy játékosainak nehéz lenne a sajátjuktól eltérő véleményt képviselni, tartson előzetes foglalkozást a szerepjáték gyakorlására. Ennek az útmutatónak a **Játék előtt** című részében ehhez külön feladatsort talál.

Ha lehet, ekkor már legyen felosztva a terem négy külön részre, és mindegyikben legyen feltüntetve az adott képviselőcsoport logója (II. melléklet). Játékmesterként kérje meg a játékosokat, hogy foglaljanak helyet a saját képviselőcsoportjukban, mutatkozzanak be a többieknek, és kezdjék el áttekinteni a háttéranyagokat (küldetésnyilatkozat, az érdekeltek meglátásai, módosítások). Ha marad idejük, érdemes a többi képviselőcsoport háttéranyagát is tanulmányozniuk. A képernyő jobb alsó sarkában elérhető menüben a játékosok a játékszabályokat is áttekinthetik.

Biztassa arra a játékosokat, hogy használják végig a feladatkártyákat. Azokra minden hasznos információt fel tudnak jegyezni, az általuk javasolt módosításokkal együtt. Térképezzék fel azt is, hogy melyik képviselőcsoporttal tudnának adott esetben kompromisszumra jutni.

A Hagyomány  
képviselőcsoport logója,  
egy ház



Ház/Hagyomány

A Szolidaritás  
képviselőcsoport logója,  
egy szív



Szív/Szolidaritás

A Környezet  
képviselőcsoport logója,  
egy fa



Fa/Környezet

A Szabadság  
képviselőcsoport logója,  
egy földgömb



Földgömb/Szabadság

## 4. A játék lépésről lépésre

### 4.4

## A szakbizottság bemutatása és a szavazás

Miután a játékosok tanulmányozták minden háttéranyagot, megismerkedhetnek a szakbizottságok szerepével, és maguk is tagok lesznek a két szakbizottsági csoport egyikében. Érdeemes két részre osztani a termet: az egyik legyen az **1. szakbizottsági csoportnak**, a másik pedig a **2. szakbizottsági csoportnak** fenntartva, feliratokkal (**II. melléklet**). Mivel a játék során nincs átfedés a szakbizottsági csoportok és a képviselőcsoportok munkája között, nyugodtan két részre lehet osztani a termet, akár a képviselőcsoportoknak korábban kijelölt részt is belevéve.

Az egyes szakbizottsági csoportokon belül a játékosok megvitatják a négy módosítási javaslatot, aztán szavazás útján kiválasztják közülük azt a kettőt, amelyet majd a plenáris fórum elé visznek. Megjegyezzük, hogy az egyes szakbizottsági csoportok elé terjesztett módosítási javaslatok eltérnek: így összesen nyolc indítvány létezik (csoportonként négy). A plenáris ülésen viszont csak kettőt lehet képviselni. A viták és egyeztetések során biztassa arra a játékosokat, hogy hallgassák meg egymást, és tartsák tiszteletben mások véleményét. Jól jöhet ehhez pár feladatkártya a II. mellékletből!

Szavazáskor emlékeztesse arra a játékosokat, hogy az eszközük képernyőjén kell majd követni az instrukciókat és szavazni a két módosításra. Dönthetnek úgy is, hogy tartózkodnak, vagy hogy elutasítanak egytől egyig minden módosítást. Automatikusan tartózkodásnak minősülnek azok a szavazatok, amelyeket a szavazási idő végéig nem sikerül leadni. A játékosok a „Szavazat leadása” lehetőségre kattintva tudják érvényesíteni szavazatukat.

A szavazás végeztével az eredmény megjelenik a játékmester képernyőjén. Ha egyetlen módosítást sem szavaz meg a többség, a folytatáshoz lásd a **4.10 részt (A módosítások elutasítása esetén)**.

### 4.5

## Visszarendeződés képviselőcsoportokba



Ház/Hagyomány



Fa/Környezet



Szív/Szolidaritás



Földgömb/Szabadság

A szakbizottsági szavazás után a játékosok visszaülnek saját képviselőcsoportjukba, hogy megbeszéljék az elfogadott módosításokat. Ekkor döntenek el, milyen álláspontot fognak képviselni majd a plenáris szavazáson. Meg kell próbálniuk erről az állásponttól más képviselőket is meggyőzni. Ezen a ponton ki kell jelölniük maguk közül egy szóvivőt. Érdeemes emlékeztetni a játékosokat, hogy jegyezzék le azokat a főbb érveket, amelyek alátámasztják a képviselőcsoportjuk jogszabályjavaslattal kapcsolatos álláspontját.

Erre a célra jól használhatók a feladatkártyák a **II. mellékletből**.



## 4. A játék lépésről lépésre

### 4.6 Plenáris vita és szavazás – I. rész

Nyissa meg a plenáris ülést: kérje meg a játékosokat, hogy üljenek le egy nagy körbe, ahol jól látják egymást és a fő képernyőt is. Az **Európai Parlament** plenáris ülésterme ugyan nem teljesen ilyen, de ez az ülésrend jobban támogatja a vitákban való részvételt és a szívélyes légkört. A kör közepén szólalhatnak fel a szóvivők vagy bárki más, aki egy adott kérdéshez hozzá szeretne szólni a plénum előtt. Sőt, ez valós lehetőség: miután az egyes szóvivők előadták képviselőcsoportjuk álláspontját, más képviselők is magukhoz ragadják a szót, hogy kiegészítsék az elhangzottakat.

A játékmesternek kell arról gondoskodnia, hogy minden csoport és érdekelt el tudja mondani a véleményét az adott időkereten belül.

A felszólalások után ismét szavaznak a képviselők. Először külön-külön az egyes módosításokról (elfogadás, elutasítás, tartózkodás), majd a javaslat egészéről – csakúgy, mint a való életben az európai parlamenti képviselők.

A szavazás eredménye megjelenik a fő képernyőn, így a játékosok egyből látják, mennyire voltak sikeresek a tárgyalásokon.

**Ha a javaslat átmegy, akkor Marie a Parlament egyeztetett álláspontjaként továbbítja azt az Európai Unió Tanácsa felé.**

**Elutasítás esetén folytassa a 4.10 részben leírtakkal (A módosítások elutasítása esetén).**



Európai parlamenti képviselők ábrája, amint kézfeltartással szavaznak egy plenáris ülésen

## 4. A játék lépésről lépésre

### 4.7

## A nagy csavar

Történik egy előre nem látható dolog, amely kihat az egész társadalomra. Az **Európai Unió Tanácsa** emiatt jelentősen módosít a Parlament eredeti álláspontján. A játékosok a kompromisszum érdekében arra kényszerülnek, hogy újból átgondolják véleményüket és stratégiájukat.

### 4.8

## Plenáris vita és szavazás – II. rész

A játékosok ugyanabban a nagy körben megvitatják, hogy **képviselőként** hogyan tudnának előremutató megoldást találni: támogatják-e a **tanácsi** módosításokat, visszatérnek-e a **Parlament** eredeti álláspontjához vagy javasolnak-e egy kettő közötti megoldást.

A játékosoknak mindenkor az **uniós polgárok** érdekeit kell szem előtt tartaniuk.

Az egyeztetés végeztével Marie bejelenti, hogy átment-e a Parlamentben az új jogszabály vagy sem.

### 4.9

## Az érdekeltek észrevételei és a szerepjáték tanulságai

A szavazás eredményét megismerve a játékosok megtudhatják, hogyan vélekednek maguk az érdekeltek a jogalkotók döntéséről, és az hogyan hat ki az ő életükre.

A szerepjáték rávilágít arra, hogy

- mely módosításokat támogatták a legtöbben;
- melyik képviselőcsoport tudta a legteljesebb mértékben érvényre juttatni az érdekelt felek szempontjait.

A tanulságok megbeszélésekor mindezek az információk hasznos adalékul szolgálnak.

### 4.10

## A módosítások elutasítása esetén

Ha a módosítások egyikét sem szavazza meg a többség sem a szakbizottságon belül, sem a két plenáris ülés egyikén, Marie azt fogja bejelenteni, hogy a javaslat lekerül a jogalkotók napirendjéről. A játékosok megismerhetik az érdekeltek reakcióit ezzel kapcsolatban, a képviselőcsoportok szóvivői pedig felkérést kapnak arra, hogy külön sajtótájékoztatón oszlassák el az aggályokat.

A válasz megfogalmazásához és a sajtó munkatársainak tájékoztatásához a játékosok ismét nagy hasznát látják majd a feladatkártyáknak (**a II. mellékletben**).

## 5. Játék előtt

# A virtuális szerepjáték nem igényel előkészületeket a játékosok részéről.

### 5.1 Hogyan képviseljem mások véleményét?

A játékosokat véletlenszerűen osztjuk be a négy képviselőcsoport egyikébe. Ez azt jelenti, hogy nem feltétlenül olyan véleményeket és álláspontokat kell képviselniük, amelyek egybevágóak az övéikkel. Egyesek számára ez nagyon nehéz feladat lehet. Ha külön fel kívánja készíteni erre a csoportját, rendezzen vitafórumot különböző témákban, az érveléshez az egyes képviselőcsoportok küldetésnyilatkozatait használva.

A gyakorlat abban segít a játékosoknak, hogy később ne érje őket váratlanul, ha a sajátjuktól eltérő álláspontot kell képviselniük.

- Ossa négy egyenlő részre a csoportot (Hagyomány/Környezet/Szolidaritás/Szabadság).
- Nyomtassa ki az egyes képviselőcsoportok küldetésnyilatkozatát, és adja oda a csoportoknak, hogy 10 percig tanulmányozzák, és vitassák meg az abban szereplő értékrendet.
- Készítsen kártyákat különböző témákkal, és kérje meg a résztvevők egyikét, hogy húzzon egyet közülük anélkül, hogy látná a tartalmát.

Attól függően, hogy a csoport tagjai milyen előzetes háttérrel rendelkeznek az Európai Parlentről és az Európai Unióról, érdemes lehet egy vagy több előkészítő foglalkozást tartani a következő témákról:

- **Hogyan képviseljem mások véleményét?**
- **Bevezetés az Európai Unió történelmébe és működésébe**
- **Bevezetés az Európai Parlament működésébe**

- Ha megvan a vita témája, adjon a játékosoknak 10 percet a felkészülésre. Érvekkel kell előállniuk képviselőcsoportjuk küldetésnyilatkozata alapján. Biztassa a játékosokat a feladatkártyák használatára (**II. melléklet**).

- Ültessen le mindenkit egy nagy körbe, hogy le tudja vezetni a vitát. Fogalmazzon meg három-öt kérdést az adott vitatémában. Először is adjon minden csoportnak 1 percet arra, hogy kifejtsék a témával kapcsolatos általános álláspontjukat, majd tegye fel sorban a kérdéseit, mindenkinek lehetőséget adva a válasza. Szánjon 20 percet a vitára.

- A végén köszönje meg mindenkinek a részvételt.

- Beszélje meg a csoporttagokkal a tanulságokat:

1. Mennyire volt nehéz (vagy könnyű) olyan vélemény mellett érvelni, amely egyébként eltér a sajátodtól?

2. Mit tanultál ebből az egészből?

3. Mit csinálnál másképpen a következő alkalommal?

**Szánjon 15 percet ezeknek a kérdéseknek a megbeszélésére.**

## Küldetésnyilatkozatok



A Hagyomány  
képviselőcsoport  
logója, egy ház

### Ház/Hagyomány

A hagyományos értékeket és a társadalom pilléreit, így a gazdákat védjük. Ezzel kívánjuk megőrizni a stabilitást.

Azt valljuk, hogy a modern társadalom és a kormányok beavatkozása fenyegetést jelent a hagyományokra nézve.

Azokat az uniós és tagállami lépéseket tudjuk támogatni, amelyek nem hoznak túl nagymérvű változásokat és nem túl költségesek.



A Szolidaritás  
képviselőcsoport  
logója, egy szív

### Szív/Szolidaritás

Igazságos társadalmat szeretnénk, amely szolidaritásra épül: tevékenyen támogatja a szegényebbeket és a gyengébbeket.

Arra ösztönözzük az EU-t és tagállamait, hogy mindenki számára biztosítsák az alapjogokhoz, így az egészségügyi ellátáshoz, a foglalkoztatáshoz és az oktatáshoz való egyenlő hozzáférést.

Azt valljuk, hogy az egyéni érdekeket mindig alá kell rendelni a magasabb céloknak.



A Környezet  
képviselőcsoport  
logója, egy fa

### Fa/Környezet

Hisszük, hogy ma Európában a környezetvédelem és a klímaváltozás megfékezése a legfontosabb ügy. Ezzel kellene a leginkább foglalkoznia az EU-nak és a tagállamoknak, erre kellene a legtöbbet áldozniuk.

Hisszük, hogy nem szabad veszélyeztetni a szolidaritást és az egyéni szabadságot.

Hisszük, hogy vissza kellene fogni a fogyasztást, és a környezetkárosítóknak felelősséget kellene vállalniuk tetteikért.



A Szabadság  
képviselőcsoport  
logója, egy földgömb

### Földgömb/Szabadság

A vállalkozások és az innováció pártján állunk. Ezeknek köszönhetően erősödik és fejlődik a társadalom.

Véleményünk szerint mindenkor meg kell védeni az egyéni szabadságjogokat.

Úgy gondoljuk, hogy az EU-nak és a tagállamoknak részben a vállalkozásokra kellene bízniuk, hogy hogyan kezelik a kihívásokat.



## 5. Játék előtt

### 5.2 Bevezetés az Európai Unió történelmébe és működésébe

Fontos tisztában lenni az Európai Unió alapértékeivel, történelmével és tagállamaival. Az alábbi feladatsor játékos módon ismerteti meg a résztvevőkkel a legfontosabb uniós fogalmakat.

Eredetileg iskolai oktatási segédanyagként készült az **Európa az iskolában – Interaktív leckék az Európai Unióról** eszköz és az **Európai Parlament „Nagykövet iskola” programja (EPAS)** részeként, de más tanítási környezetekben is használható.

A szerepjátékra való felkészítéshez az alábbi modulokat ajánljuk:

- **Az EU tagállamai (2. modul)**
- **EU: történelem és tények (3. modul)**
- **Az EU a mindennapi életünkben (4. modul)**
- **Unió értékek (5. modul)**

Az összes modul tartalma [innen letölthető](#):

Minden modul módszertani segédletet és háttéranyagokat is tartalmaz. Az egyes foglalkozások 20–40 percesek. Kiegészítheti őket az Európai Parlament alig egyperces animációs videóival.

Kattintson rá egyikre vagy másokra az érdeklődési területtől függően:



**Mi az EU?**

**Mik az EU értékei?**

**Melyek az EU hatáskörei?**

**Mi az egységes uniós piac?**

**Az Európai Unió előnyei**

**Mit tett az EU értünk?**

**Mit tesz értem az EU?**

**Mennyibe kerül nekem az EU?**

**Van még létjogosultsága az EU-nak?**

## 5. Játék előtt

### 5.3 Bevezetés az Európai Parlament működésébe

A virtuális szerepjáték – az EU jogalkotási folyamatát leegyszerűsítve – az Európai Parlamenten belüli döntéshozatalt modellezi. A Parlament működésének, felépítésének és az uniós polgárok képviselőitől jobb megértéséhez több ismeretterjesztő anyagot is ajánlunk:

- **Rövid kisfilmek a Parlament működéséről**
- **Digitális utazás az Európai Parlamentbe**

Az anyagokat tetszés szerint felhasználhatja: lehet belőlük egyéni vagy csoportos foglalkozás rövid kvízzel a végén, vitaindító feladat, de egy hosszabb kurzus eleme is.



Az Európai Parlament  
strasbourgi épületének rajza

## 5. Játék előtt

### 5.3.1

## Mivel foglalkozik, és hogyan működik az Európai Parlament?

Az **Európai Parlament** több rövid (alig egyperces) kisfilmet készített, melyekben közérthető és szórakoztató módon magyarázza el, mivel foglalkozik és hogyan működik.

Ajánlott legalább az alábbi videókat megtekinteni:



Mi az Európai Parlament?

Választás

Hogyan képviselnek engem az európai parlamenti képviselők?

Hogyan hallathatjuk a hangunkat?

Az uniós döntéshozatali eljárás

### 5.3.2

## Digitális utazás az Európai Parlamentbe

Az Európai Parlament három helyszínen: Brüsszelben, Strasbourgan és Luxembourgan működik. Rendelkezik egy **Europa Experience** elnevezésű hálózattal is, amely Európa különböző helyszínein interaktív módon, multimédiás eszközökkel mutatja be az intézményt ([további részletek](#)).

Sajnos nem minden uniós polgárnak van arra lehetősége, hogy személyesen ellátogasson az Európai Parlamentbe vagy az egyéb parlamenti helyszínekre. Rájuk gondolva hoztuk létre online látogatói kínálatunkat, hogy ki-ki saját otthonából, iskolájából vagy közösségéből bepillant-hasson az intézmény munkájába.

A [Digitális utazás az Európai Parlamentbe](#) négy ingyenes interaktív felfedezőút az EU 24 hivatalos nyelvén. A jelenlét élményét adó, interaktív platform azoknak, akik szívesen körbejárnák a Parlamentet, megismernék a képviselők munkakörnyezetét és munkáját.

A szerepjáték egyik alakja:  
fiatal gazda szalmakalapban



# 5. Játék előtt

Hogyan építhetők be az uniós ismeretek tárgyalásakor ezek a multimédiás alkalmazások?

## 360°-os virtuális parlamenti séta

Az európai demokráciáról tartott tanórákat életre kelti ez a virtuális séta mindennek a középpontjába: az **Európai Parlamentbe**.

Diákjaival bejárhatja az Európai Parlament brüsszeli és strasbourgi üléstermeit és folyosóit, találkozhat az **Európai Parlament** elnökével és a különböző képviselőcsoportok tagjaival, és megtudhatja, hogyan folyik a Parlamenten belül az Európai Unióban élő polgárok mindegyikének életére kiható jogalkotás.

## Legyél te is európai parlamenti képviselő!

Adjon nagyobb betekintést diákjainak az európai parlamenti képviselők munkájába!

Ennek a programnak köszönhetően első kézből kaphatnak választ az alábbi kérdésekre:

- Mivel foglalkoznak ténylegesen az európai parlamenti képviselők?
- Milyen feladataik és hatásköreik vannak?
- Hogyan számolnak el tevékenységükkel a választópolgárok felé?

## Virtuális séta az Európai Történelem Házában

Nem kell, hogy Európa történelme száraz ismeretanyag legyen!

Diákjaival virtuálisan bejárhatják az Európai Történelem Házát, átélhetik az európai kontinens meghatározó történelmi pillanatait, felfedezhetik Európa népeinek ősi gyökereit – mindazt, ami közös bennünk, és ami elválaszt minket.

A platform osztálytermi és egyéni képzéshez egyaránt használható. Nem kell hozzá más, csak egy internetre csatlakoztatott eszköz és egy nagy képernyő/kivetítő, amelyet mindenki jól lát. Az oktató vezeti a felfedezőutat, munkáját felkészült kurátorok segítik.

[Indulhat a felfedezőút](#)

A platform osztálytermi és egyéni képzéshez egyaránt használható. Nem kell hozzá más, csak egy internetre csatlakoztatott eszköz és egy nagy képernyő/kivetítő, amelyet mindenki jól lát.

Az oktató vezeti a felfedezőutat, amely körülbelül 20 perces.

[Kezdődhet a séta](#)

A séta körülbelül 10 percig tart. Virtuálisvalóság-szemüveggel és böngészőn keresztül is átélhető. A tartalom ugyanaz.

[Böngészőváltozat](#)

VR appunk az Oculus felületéről [ingyenesen letölthető](#)

A négy különböző Digitális utazás az Európai Parlamentbe a jelenlét élményét adja meg diákjaiknak. Tapasztalati úton szerezhettek ismereteket az Európai Parlament munkájáról. Mindez jól jöhet a virtuális szerepjáték előtt!

Kezdődhet a [Digitális utazás az Európai Parlamentbe](#)



## 6. Játék közben

# A szerepjáték alatt Marie és Conor lépésről lépésre elmondja a játékosoknak, hogy mit kell tenniük.

### 6.1 A való életben

Ezekben a statikus szövegdozokban olyan információkat tüntetünk fel végig a játékban, amelyek további adalékul szolgálnak az EU intézményi folyamatairól és/vagy rávilágítanak a szerepjáték és a tényleges helyzet különbségeire.

Megjelenítésük nem kötött semmilyen időkorláthoz, így a játékmester megítélésén múlik, hogy meddig láthatók. Azért, hogy a diákok ne essenek ki a szerepükből, azt tanácsoljuk, hogy ne nyisson vitát a valós helyzetről ebben a szakaszban, várják meg a játék végét. A játékmester a „Tovább” gombra kattintva léphet tovább a játékban.

Az alábbi információk szerepelnek ezekben a szövegdozokban. Linkeket is adunk a részletesebb tájékoztatóhoz.

#### Az uniós jogalkotási folyamat

A jogszabályjavaslatok előterjesztésére az Európai Unió közös értékeit képviselő Európai Bizottság rendelkezik hatáskörrel.

A javaslatból azután lesz jogszabály, hogy az Európai Parlament az Európai Unió Tanácsával együtt megvitatja annak tartalmát, és ha kell, módosításokat indítványoz és fogad el a közös megállapodás létrejöttéig.

További információk [itt](#) és [itt](#) olvashatók.

Önnek csak a szerepjáték zökkenőmentes lebonyolításáról kell gondoskodnia, emlékeztetve a játékosokat az időkorlátokra. Ahogy korábban említettük, ha látja, hogy bizonyos lépések több, illetve kevesebb időt vesznek igénybe, leállíthatja a játékot vagy át is ugorhat részeket.

Ismerkedjen meg a játék következő elemeivel:

- A való életben
- Fogalomtár
- Játékszabályok



Az Európai Parlament elnökét megtestesítő alak a szerepjátékban: középkorú hölgy, dokumentumokkal teli irattartóval a karjában

A szerepjáték egyik alakja: öltönyös fiatalember, az ENVI szakbizottság elnöke

## 6. Játék közben

### Az Európai Parlament képviselőcsoportjai

A képviselők nem nemzetiségük, hanem politikai elköteleződésük alapján tömörülnek képviselőcsoportokba. Jelenleg hét képviselőcsoport működik az Európai Parlamenten belül. Egy képviselő csak egy képviselőcsoport tagja lehet, illetve független képviselőként akár kívül is maradhat a képviselőcsoportokon.

[További részletek](#)

### Európai választások

Európa polgárai ötévente választanak képviselőket az Európai Parlamentbe. Az Európai Parlament – az egyetlen közvetlenül megválasztott uniós intézményként – az Önök hangja Európában. Az európai parlamenti választásokon való szavazás és a jelöltként való indulás alsó korhatárát az egyes tagállamok határozzák meg. A választásokon való részvétel nemcsak jog, hanem lehetőség is az EU jövőbeli irányának megadására.

**Adjanak hangot véleményüknek, és szavazzanak!**

[További részletek](#)

### Szabizottság

A valóságban a szabizottságok nincsenek további csoportokra osztva, hanem a tagok együtt dolgoznak. Az Európai Parlament elnöke dönti el, hogy a 20 állandó bizottság közül melyik vezeti majd a vitát egy konkrét bizottsági javaslattal kapcsolatban. A szabizottságok szaktárcák szerint állnak fel. Ha egy javaslat több szakpolitikai területet is érint, több szabizottság is összeállhat megtárgyalására.

[További részletek](#)



A szerepjáték alakjai: két, sportosan öltözött, fiatal klímavédelmi aktivista egymással szemben

## 6. Játék közben

### Módosítások

A való életben a képviselők mindegyike javasolhat módosításokat (változtatásokat) a szakbizottságán belül tárgyalt jogszabályokhoz. Akár több képviselő is összefoghat, hogy módosítást dolgozzon ki. Nem kell, hogy ugyanannak a képviselőcsoportnak a tagjai legyenek. A szakbizottsági véleményezést követően a szöveget a plenáris ülésen is el kell fogadniuk a képviselőknek. Ott döntenek a módosítások sorsáról is, illetve újakat is bevezethetnek.

### Szavazás külön-külön a módosításokról

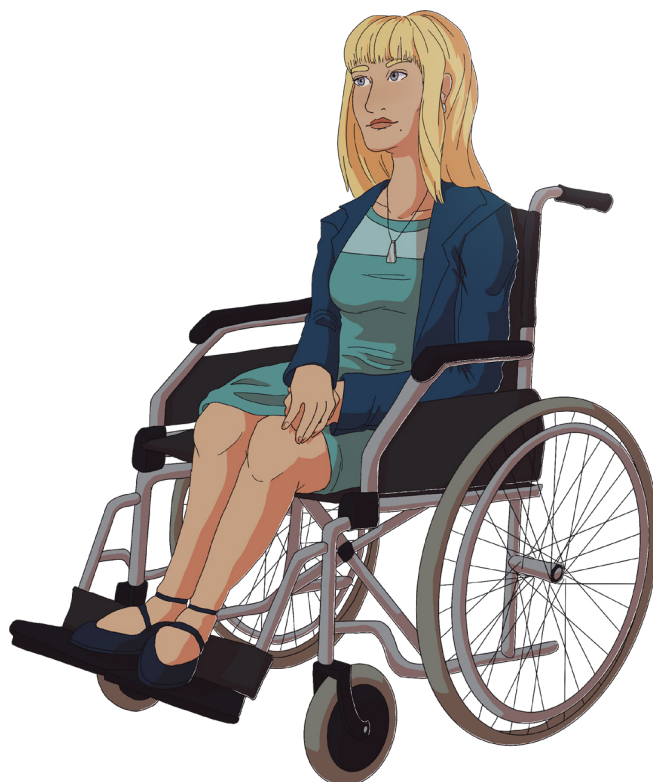
A való életben a plenáris ülésen minden képviselő az egyes módosításokról is ismét külön-külön szavaz. Új módosítások bevezetésére is lehetőség van, ha azokat a szakbizottság, egy képviselőcsoport vagy együtt legalább 40 képviselő terjeszti elő. A plenáris ülésen elfogadott szövegváltozatot a Tanácsnak is jóvá kell hagynia ahhoz, hogy jogszabály legyen belőle. Egyes esetekben később a plenáris fórum közvetlenül is elfogadhatja vagy elutasíthatja a Tanács álláspontját.

További részletek

### Az Európai Bizottság, az Európai Parlament és az Európai Unió Tanácsa

A jogalkotási folyamatot az Európai Bizottság indítja azzal, hogy uniós jogszabályjavaslatot terjeszt elő. Az Európai Unió polgárait képviselő Európai Parlament és az uniós tagországok kormányait képviselő Tanács társjogalkotók: azonos súlyuk van a jogszabályok elfogadásában és módosításában. Először a Parlamenthez kerül a bizottsági javaslat: vagy elutasítja, vagy változtatás nélkül elfogadja, vagy módosítását javasolja. A Tanács ezután eldönti, hogy elfogadja vagy elutasítja-e a Parlament álláspontját. Előbbi esetben a jogi aktus elfogadottnak számít. Ha nem tud megállapodásra jutni a két intézmény, tárgyalásba kezdenek. A tárgyalások végeztével ismét szavazásra bocsátják a javaslatot. Az egész eljárásból látszik, hogy megállapodás és kompromisszum nélkül nem születhetnek uniós jogszabályok.

További információk [itt](#) és [itt](#) olvashatók.



A szerepjáték egyik alakja: a fogyasztók érdekeit képviselő fiatal lány, kerekesszékekben

# 6. Játék közben

## Háromoldalú egyeztetések

A módosítások áttekintése általában háromoldalú egyeztetések, trilógusok keretében történik. Ilyenkor az Európai Parlament, a Tanács és a Bizottság tárgyaló felei informálisan egyeztetnek egymással. A jogalkotási folyamat bármely szakaszában szükség lehet rá annak érdekében, hogy elvi megállapodás jöhessen létre egy olyan szövegváltozatról, amellyel a Tanács és a Parlament is együtt tud élni. A valóságban a Tanács és az Európai Parlament bármely képviselője előterjeszthet módosításokat ebben a szakaszban. Nem ritka, hogy több száz, sőt akár több ezer módosítás is születik a jelentésekhez, amelyekről azután szavazni kell.

További információk [itt](#) és [itt](#) olvashatók.

## Plenáris ülések és a szavazás rendszere

Az Európai Parlament képviselői átlagosan havonta egyszer üléseznek plenáris formában. Ezeken az üléseken azokról a jogszabályjavaslatokról folytatnak vitát, amelyekről előzőleg már hónapokig folyt az egyeztetés és az előkészítő munka a szakbizottságokon és a képviselőcsoportokon belül. Egy javaslat elfogadásához az kell, hogy azt a képviselők többsége megerősítse szavazatával. A véleménynyilvánításra három lehetőség van: az elfogadás, az elutasítás és a tartózkodás. Tartózkodás esetén a szavazat nem számít bele a többség meghatározásához szükséges összlétszámba.

## A javaslatok elutasítása

Ha a jogalkotási folyamat bármely szakaszában a jogalkotók elutasítják a javaslatot, illetve ha a Parlament és a Tanács nem tud megállapodni, a javaslat meghíúsul, és lezárul a folyamat.

Folytatásához az kell, hogy az Európai Bizottság új javaslatot terjesszen elő.

További információk [itt](#) és [itt](#) olvashatók.



A szerepjáték alakjai: az Európai Unió Tanácsában ülésező miniszterek



# 6. Játék közben

## 6.2

### Fogalomtár

A játékosok eszközén elérhető menüben szerepel egy fogalomtár a legfontosabb fogalmak magyarázatával.

#### Módosítás:

#### Biztosok:

#### Szakbizottságok (parlamenti bizottságok):



Az európai zászló rajza: kék alapon körben 12 arany csillag

Egy szöveg, például egy jogszabály tartalmának megváltoztatása, egyes részeinek kiegészítése vagy törlése.

A **biztosok** az Európai Bizottságnak, az Európai Unió végrehajtó szervének a tagjai.

Az uniós szakpolitikák és jogszabályok kidolgozásáért és végrehajtásáért felelnek. A tagállamok kormányai jelölik őket erre a tisztségre.

Mindegyikükhöz más-más szaktárca tartozik: például a kereskedelem, a környezetvédelem, az igazságügy, a fogyasztóvédelem. Testületük azon munkálkodik, hogy az EU mindenkor a polgárok érdekeinek megfelelően, hatékonyan működjön.

Az Európai Parlament képviselő-testülete 20 szakbizottságra tagozódik, szakpolitikai területek szerint (pl. környezetvédelem: ENVI, foglalkoztatás: EMPL stb.) A szakbizottságon belül a képviselők elnököt és alelnököt (ez utóbbiból legfeljebb négyet) választanak maguk közül.

A szakbizottságok készítik elő a Parlament plenáris vitáit: tanulmányozzák az Európai Bizottság által előterjesztett jogalkotási javaslatokat, és a Parlament álláspontjának érvényre juttatása érdekében módosításokat indítványoznak. Ha egy javaslat több szakpolitikai területet is érint, a területekért felelős több szakbizottság is összeállhat megtárgyalására.

## 6. Játék közben

### Az Európai Unió Tanácsa:

Az **Európai Unió Tanácsa**, más néven a Tanács vagy a Miniszterek Tanácsa az uniós tagországok kormányait képviseli.

Az egyes tagországok miniszterei alkotják, akik szaktárcájuknak megfelelően üléseznek, hogy az egyes területeken az EU-n belül érvényt szerezzenek országuk érdekeinek. Feladatai a következők: adott területeken koordinálja a tagállami szakpolitikákat, kialakítja az EU közös kül- és biztonságpolitikáját, nemzetközi megállapodásokat köt, illetve a Parlamenttel párhuzamosan vitázik és szavaz az uniós költségvetésről és jogszabályokról.

### Európai Bizottság:

Az **Európai Bizottság** az EU egészének érdekeit képviseli. Biztosi testületébe az uniós tagországok mindegyike egy-egy biztost delegál, akik az Európai Parlament jóváhagyásával léphetnek hivatalba.

Az intézmény feladatai a következők: uniós jogszabályokat dolgoz ki és terjeszt elő, végrehajtja az uniós szakpolitikákat és a költségvetést, betartatja az uniós jogot a tagországokkal, az EU-t nemzetközi fórumokon képviseli.

### Európai Tanács:

Az Európai Tanács a tagállamok közötti legmagasabb szintű politikai együttműködés színtere. A tagállamok állam-, illetve kormányfőiből, valamint saját elnökéből és a Bizottság elnökéből áll. Évente négyszer ülésezik Brüsszelben (tanácsi csúcs), hogy kijelölje az EU prioritásait, és megadja az általános politikai irányt.

### Európai Parlament:

Az Európai Parlament Európa polgárainak hangja. Az egyetlen uniós intézmény, melynek tagságát maguk a polgárok választják meg.

Az uniós jogalkotási folyamatban így a polgárok képviselőit az egyes tagországokban közvetlenül megválasztott európai parlamenti képviselők látják el. Ők őrködnek emellett az uniós intézmények demokratikus működése felett is.

### Jogszabályok:

Gyűjtőfogalomként használjuk a rendelkezések, irányelvek és más jogi aktusok leírására.

### Küldetésnyilatkozat:

A **küldetésnyilatkozat** egy csoport, szervezet vagy politikai párt hitvallását, szándékait és céljait írja le a nyilvánosságnak. Általában azokat az értékeket és elveket vázolja fel, amelyek az adott csoportosulás tetteit és szemléletét vezérik. Konkrét javaslatokat és ajánlásokat is tartalmazhat különböző társadalmi, gazdasági vagy politikai kérdésekben.

Gyakran használják adott ügyek támogatásának eszközeként. Egyértelmű és egységes üzenetet közvetít a nyilvánosság és más érdekelttek felé. A közvélemény alakításában és a szakpolitikai vitákban is fontos szerepet játszhat, különösen választások vagy társadalmi megmozdulások előtt.

### MEP:

A **MEP** az **európai parlamenti képviselő** angol rövidítése. Az európai parlamenti képviselők választott köztisztviselők, akik az Európai Unió (EU) polgárainak érdekeit képviselik az Európai Parlamentben.

Ők egyeztetnek és szavaznak az uniós jogszabályokról, hagyják jóvá az uniós költségvetést, és számoltatják el az uniós intézményeket. A képviselőket közvetlenül választják meg az egyes tagországokban. Szakbizottságokban és plenáris formációban egyeztetnek és szavaznak a jogszabályokról és az EU-t érintő más kérdésekről.

### NGO:

Az **NGO** a nem kormányzati szervezet angol rövidítése. Olyan nonprofit szervezeteket jelöl, amelyek általában konkrét társadalmi vagy politikai céltól vezérelve, kormányoktól függetlenül működnek. A humanitárius segítségnyújtástól kezdve az emberi jogok vagy a környezet védelmének át az oktatásig és a közegészségügyig számtalan területen működnek.

Munkájukkal legtöbbször az állami közszolgáltatásokban jelentkező hiányosságokat segítenek áthidalni vagy a közpolitika irányára kívánnak hatni. Kiadásukat legtöbbször adományokból, támogatásokból vagy más szervezetekkel való partneriségek révén fedezik. Helyi, nemzeti és nemzetközi szinten is tevékenykedhetnek.

## 6. Játék közben

### Plenáris fórum:

Az Európai Unió polgárai által megválasztott európai parlamenti képviselők **plenáris üléseken** találkoznak, hogy az uniós jogszabályjavaslatokról egyeztessenek.

A plenáris fórumot 705 képviselő alkotja, akik 7 különböző képviselőcsoportba tagozódnak (vagy független képviselőként vesznek részt a Parlament munkájában). Szakterületüktől függően a képviselők parlamenti szaktanácsokban is tagok. A szaktanácsokon és a képviselőcsoportokon belüli jogalkotói munka a plenáris ülések vitáin és szavazásain teljesedik ki. A plenáris üléseket az Európai Parlament elnöke vezeti le.

### Képviselőcsoportok:

A képviselők nem nemzetiségük, hanem politikai elköteleződésük alapján tömörülnek képviselőcsoportokba. Jelenleg hét képviselőcsoport működik az Európai Parlamenten belül. Egy képviselő csak egy képviselőcsoport tagja lehet, illetve független képviselőként akár kívül is maradhat a képviselőcsoportokon.

### Érdekelt felek:

Érdekelt feleknek azokat az egyéneket, csoportokat vagy szervezeteket nevezzük, akiknek vagy amelyeknek az érdekeire – akár kedvezően vagy kedvezőtlenül – kihat egy-egy projekt, kezdeményezés vagy szakpolitika. Közéjük soroljuk azokat az érdekcsoportokat is (pl. környezetvédők, civil szervezetek stb.), amelyekkel konzultálni lehet, illetve amelyeket be lehet vonni a döntéshozatalba annak érdekében, hogy a jogalkotók egy adott döntés összes következményével számolni tudjanak.

### europaert.eu:

Az **europaert.eu** az Európai Parlament pártsemleges kezdeményezése. Olyan páneurópai közösség, amely teret ad a demokráciában való részvételre, és arra ösztönöz mindenkit, hogy tegyen valamit Európa jobb jövőjéért. Az europaert.eu közösség szervezőként vagy résztvevőként különböző tevékenységeket, rendezvényeket, kampányokat és képzéseket folytat az európai demokráciával összefüggésben.

### Háromoldalú egyeztetések:

Ilyenkor az Európai Parlament, a Tanács és a Bizottság tárgyaló felei informálisan egyeztetnek egymással. A jogalkotási folyamat bármely szakaszában szükség lehet rá annak érdekében, hogy elvi megállapodás jöhessen létre egy olyan szövegváltozatról, amellyel a Tanács és a Parlament is együtt tud élni.

# 6. Játék közben

## 6.3

### Játékszabályok

## A játékszabályok bármikor elérhetők a webes alkalmazás menüjében.

### Áttekintés

Önök az Európai Parlament képviselő-testületének a tagjai. Egy új európai jogszabály véleményezésével és megalkotásával bízták meg Önöket. Képviselőcsoportjaik küldetésnyilatkozatát és az európai választópolgárok véleményét tekintetbe véve meg kell vitatniuk egymással a jogszabályt, és szavazniuk kell annak végső tartalmáról.

1. Vita és szavazás a szakbizottságokban
2. Vita a képviselőcsoportban és szóvivő kinevezése
3. Első plenáris vita és szavazás
4. Második plenáris vita és szavazás
5. Végeredmény: megszületik a jogszabály?

### Vita a képviselőcsoporton belül

Képviselőcsoportjukon belül gondolják végig, milyen érvekkel tudnák alátámasztani az Önök által javasolt jogszabály-módosításokat. Alapszabályok az egyeztetésekhez és a vitákhoz:

1. Tartsák tiszteletben egymás véleményét, hallgassák meg egymást
2. Érvelésük legyen egyértelmű és világos
3. Térképezzenek fel alternatív és kompromisszumos megoldásokat is
4. Ne feledjék, hogy szavazatukkal európai polgártársaik jövőjét alakítják



Üres európai parlamenti ülésterem rajza



## 6. Játék közben

### Szavazás a szaktbizottságon belül

5 percük van, hogy eldöntsék, melyik két módosítást fogják a plenáris ülés elé terjeszteni. A képernyőn válasszanak ki kettőt a módosítások közül, és a szavazógombbal adják le szavazatukat.

Egy módosítás csak akkor megy át, ha azt a szaktbizottságon belül a képviselők több mint 50%-a (a többsége) támogatja szavazatával. Az egyes képviselőcsoportok legfeljebb két módosítást fogadhatnak el. Ha több mint 2 módosítást is megszavaz a többség, akkor kétszeresen számít azoknak a képviselőknek a szavazata, akiket az Önökétől eltérő képviselőcsoportokban sikerült meggyőzni.

### Szóvivő kinevezése

Képviselőtársaikkal közösen állapodjanak meg arról, hogy Önök közül ki fogja a plenáris ülésen előadni a csoport véleményét és ötleteit. Egyszerű kézfeltartással jelezzék, kit szeretnének, illetve egyezzenek meg együtt a szóvivő személyéről.

A szóvivőknek az lesz a feladatuk, hogy a plenáris ülésen kiálljanak a képviselő-testület elé, 30 másodpercben ismertessék a képviselőcsoportjuk álláspontját, és ezzel másokat is meggyőzzenek. Miután sorban minden szóvivő felszólalt, mások is hozzá szólhatnak az elhangzottakhoz.

Tippjeink a felszólaláshoz: Törekedjenek a közérthetőségre. Érdemes előre kidolgozni a témákat.

### Első plenáris szavazás

A jogszabály teljes szövegéről szavazniuk kell, a szaktbizottságok által elfogadott módosításokat is beleértve. 30 másodperc áll rendelkezésre a jogszabály elfogadásához, elutasításához vagy a tartózkodáshoz. A képernyőn kattintsanak a megfelelő gombra.

A jogszabályjavaslat akkor megy át, ha azt a szerepjátékban részt vevő képviselők több mint 50%-a elfogadja. Nem számít bele a képviselői összlétszámba azoknak a képviselőknek a szavazata, akik tartózkodnak.

A szóvivők 2-3 témánál többet ne érintsenek:

1. ez a jogszabály jó/rossz/elfogadható, mert...
2. a jogszabály hatására az változik az átlagemberek életében, hogy...
3. mondja el egyértelműen, hogy képviselőcsoportja támogatja-e a jogszabályt vagy sem
4. kérje fel a többieket, hogy álljanak be az Önök álláspontja mellé.

### Második plenáris szavazás

Három változatot kapnak a szövegből: az egyik a Tanács módosításait tartalmazza, a másik a Parlament eredeti módosításait, a harmadik pedig a kettő alternatív, kompromisszumos változatát. 30 másodpercük van arra, hogy eldöntsék, melyikkel tudnak egyetérteni. A tartózkodást is választhatják, de úgy is dönthetnek, hogy teljes egészében elutasítják a változatokat.

A módosítások csak akkor mennek át, ha az adott változatot a képviselők egyértelmű többsége elfogadja. Ha egyenlő számú képviselő támogat egy változatot, akkor a javaslat elutasításra kerül.

## 7. Játék után

# Nem kötelező levezető foglalkozást tartani a szerepjáték után, de erősen ajánlott, mivel nagyon hasznos lehet.

### 7.1

## A tanulságok megbeszélése

Ilyenkor alkalom nyílik egy lépés távolságból szemlélni a szerepjátékot, elemezni a tapasztaltakat és értelmezni az elhangzott információkat.

Az a cél, hogy a résztvevők megosszák a csoport többi tagjával a játékkal kapcsolatos élményeiket, verbalizálják érzéseiket, elgondolkodjanak magán a feladaton, megbeszéljék a tanultakat és a nagy felismeréseket.

Ebben a fejezetben felsorolunk néhány gyakorlatot, amelyek segítenek tudatosítani a résztvevőkben a szerepjáték tanulságait, és megmutatják nekik, hogyan kamatoztathatják a tanultakat a mindennapokban. Rávilágítanak a tanulási folyamatra, illetve egyszerűen a felszínre hozzák, mi tetszett és mi nem, hogyan lehetne javítani a játékon a következő alkalommal.

Külön információkkal szolgálunk azoknak, akik szívesen mennének egy lépéssel tovább: egy online közösséghez csatlakozva közvetlenül is részt vehetnek a parlamenti munkában, illetve ellátogathatnak a tagországok fővárosaiban rendezett interaktív parlamenti kiállításokra.

Mód nyílik az esetleges kérdések megválaszolására is. Végig lehet gondolni, hogyan lehetne átültetni a tapasztaltakat az élet más területeire is, és hogyan lehetne alkalmazni az újonnan szerzett tudást. Érdeemes közvetlenül a szerepjáték után levonni a tanulságokat, amíg még friss az élmény. A levezető beszélgetésre kb. 30 percet javasolunk attól függően, hogy mekkora a csoport, és milyen mélységig kívánunk leásni az elemzésben.

Az itt megadott segítő kérdések az adott csoport igényeire szabhatók.

#### • Érzések:

Hogy érzed magad a szerepjáték után? Miért érzed magad így?

#### • A játék menete:

Mennyire volt nehéz/könnyű játszani? Mi volt benne a legjobb/legrosszabb? Szórakoztató volt? Szívesen játszanál ilyen még egyszer? Min változtatnál?

#### • Kapcsolódás a mindennapokhoz:

Tudod-e hasznosítani az itt tapasztaltakat a mindennapokban? Hol például? Hogyan viszonyul az egész a közösségedhez? Meghozza-e a kedved ahhoz, hogy többet tegyél?

#### • Ismeretszerzés:

Mit tudtál meg az Európai Parlentről? És magadról?

Mit tanultál? Mennyire volt egyszerű egyezkedni és kompromisszumra jutni? Mennyire volt nehéz olyan véleményt képviselni, amely a tiédől eltér?

## 7. Játék után

### 7.2 Írásbeli visszajelzés vagy értékelés

A tanulságok megbeszélésével tudatosítani lehet a játékosokban a tapasztaltakat és a megszerzett információkat. Az is fontos viszont, hogy legyen lehetőségük anonim módon visszajelezni, értékelni a játékmester munkáját, a játék körülményeit és magát a játékot.

### 7.3 europaert.eu

Az Európai Parlament által létrehozott közösség, melynek tagjai készek kiállni az európai demokráciáért, és a közelgő európai választásokra készülve másokat is arra ösztönöznek, hogy szavazzanak 2024-ben. Nemcsak magánszemélyek, de civil társadalmi szervezetek és ifjúsági hálózatok is beállhatnak Európa-szerte partnerként és támogatóként a közös ügyért.

### 7.4 Europa Experience

Az Európai Parlament folyamatosan arra törekszik, hogy az Európai Unió polgárait ne csak brüsszeli, strasbourgi és luxembourgi székhelyén tudja megszólítani, hanem Európa más városaiban is.

Ez a megfontolás hívta életre az **Europa Experience** interaktív multimédiás tereket Európa több nagyvárosában.

Ha nincs mód a tanulságok megbeszélésére, kérjen visszajelzést külön kinyomtatott értékelőlapon, vagy elektronikusan, egy linken keresztül, névtelenül.

Az **I. mellékletben** talál egy kérdéssort a játék lebonyolításával és a játékosok élményeivel kapcsolatos visszajelzésekhez. Tetszés szerint válogathat a kérdések közül, de akár az összeset is felhasználhatja.

Az europaert.eu közös platformot ad az európai demokráciát támogatóknak, hogy együtt, közös értékeik mentén, a közösség erejével határozottabban és magabiztosabban emelhessék fel szavukat és cselekedhessenek fontos ügyekért. Életkortól és társadalmi helyzettől függetlenül bárki csatlakozhat a közösséghez önkéntesként. Még szervezetek és csoportok is. Mindegy, hol élnek, mivel foglalkoznak, milyen ügyért küzdenek vagy miben hisznek. A lényeg az, hogy hozzánk hasonlóan nekik is szívügyük legyen a demokrácia.

Bátorítsa diákjait vagy a résztvevőket arra, hogy [itt feliratkozzanak](#).

A legmodernebb multimédiás eszközökkel ellátott Europa Experience központokban a látogatók megismerhetik az Európai Uniót és működését, az európai demokráciában való részvétel módját.

A belépés ingyenes, a kiállítási anyag pedig az EU mind a 24 hivatalos nyelvén rendelkezésre áll.

Az egyes központok változatos kínálattal várják az érdeklődőket: a 3D filmvetítéstől kezdve az interaktív térképeken át a helyszíni szerepjátékig sok-sok programmal.

Vajon mit kínál a legközelebbi Europa Experience központ? [Ezen az oldalon megtudhatja](#).

# 8. Mellékletek

## 8.1

### I. melléklet: Értékelőlap a visszajelzéshez

Köszönjük a részvételt! Kérjük, őszintén és részletesen írd le a véleményed. Milyen mértékben értesz egyet a következő állításokkal? Karikázd be a válaszodat az egyes állítások alatt.

#### 1) Világosak voltak a játékszabályok.

1. Egyáltalán nem értek egyet    2. Nem értek egyet    3. Nincs véleményem    4. Egyetértek  
5. Teljesen egyetértek

#### 2) A játék egyértelműen bemutatja az Európai Parlament szerepét.

1. Egyáltalán nem értek egyet    2. Nem értek egyet    3. Nincs véleményem    4. Egyetértek  
5. Teljesen egyetértek

#### 3) A játék egyértelműen bemutatja a döntéshozatali folyamatot.

1. Egyáltalán nem értek egyet    2. Nem értek egyet    3. Nincs véleményem    4. Egyetértek  
5. Teljesen egyetértek

#### 4) A játék egyértelműen bemutatja a módosítások folyamatát.

1. Egyáltalán nem értek egyet    2. Nem értek egyet    3. Nincs véleményem    4. Egyetértek  
5. Teljesen egyetértek

#### 5) A játék óta jobban érdekelnek az uniós témák.

1. Egyáltalán nem értek egyet    2. Nem értek egyet    3. Nincs véleményem    4. Egyetértek  
5. Teljesen egyetértek

#### 6) A játék után kedvet kaptam a politikai részvételhez.

1. Egyáltalán nem értek egyet    2. Nem értek egyet    3. Nincs véleményem    4. Egyetértek  
5. Teljesen egyetértek

#### 7) A játék után több kedvem van szavazni az európai választásokon.

1. Egyáltalán nem értek egyet    2. Nem értek egyet    3. Nincs véleményem    4. Egyetértek  
5. Teljesen egyetértek

#### 8) Mennyire valószínű, hogy később is játszol ilyen szerepjátékot?

1. Teljesen valószínűtlen    2. Kissé valószínűtlen    3. Nincs véleményem    4. Elég valószínű  
5. Nagyon valószínű

Köszönjük a játékot! :)

### Értékek és prioritások

Társaiddal ird fel erre a kártyára, hogy a képviselőcsoporton belül mit tartotok különösen fontosnak. Erre a listára tudtok majd támaszkodni a szakbizottsági és a plenáris egyeztetéseken.

**Melyek a prioritásaitok?**

**Találatok-e olyan képviselőcsoportot, amellyel szövetségre léphetnétek?**

**Vannak olyan módosítások, amelyek teljességgel elfogadhatatlanok számotokra, illetve amelyek esetében nyitottak lennétek a kompromisszumra?**



### Nyilvános beszéd

Ez a kártya segít felkészülni a felszólalásokra – akár plenáris ülésekről, akár sajtótájékoztatóról van szó. Okosan válaszlatok meg érveiteket, fogalmazzatok tömören, és ügyeljete az időkorlátára!

Néhány tipp:

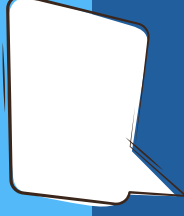
törekedjete a lehető legnagyobb egyértelműségre.

Jegyezzéte le a 2–3 legfontosabb érveiteket:

**„Ez a jogszabály jó/rossz/elfogadható, mert...”**

**„Ez a jogszabály egybevág/nem vág egybe az érdekeltek igényeivel, mert...”**

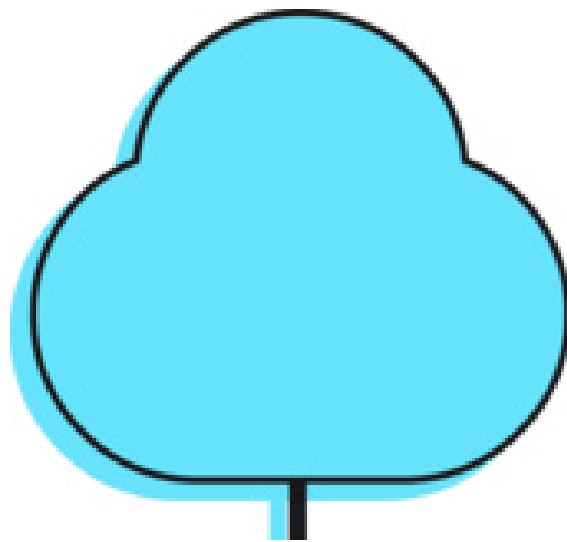
**„A következő okokból döntöttünk úgy, hogy támogadjuk/nem támogadjuk ezt az uniós jogszabályt...”**







Ház/Hagyomány



Fa/Környezet



**Szív/Szolidaritás**



**Földgömb/Szabadság**

# **I. szakbizottsági csoport**



## **II. szakbizottsági csoport**



**KEZDŐDHET A JÁTÉK!**

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

## Az Európai Parlament (EP) különösen fontos ügyének tekinti az éghajlatváltozás megfékezését.

### Hogyan érhetjük el a klímasemlegességet? Melyek a jogi kötelezettségeink?

Az **EU kiterjesztette** az üvegházhatású gázok kibocsátását csökkentő legfőbb eszközének, a kibocsátás-kereskedelmi rendszernek (ETS) a hatókörét. Az ETS beárazza az üvegházhatású gázok kibocsátását. A szennyezőnek (kibocsátónak) fizetnie kell. Az ETS hatálya alá jelenleg 10 000 cég tartozik különböző ágazatokban. A reform révén további ágazatokra is kiterjed majd a szabályozás. Az EU egyúttal többre is törekszik: 2030-ra 62%-os kibocsátáscsökkentést irányzott elő az ETS hatálya alá tartozó ágazatokban.

Az importárak karbonintenzitását ellensúlyozó mechanizmus (CBAM) reformjával az EP az európai ipart védi. Elejét kívánja venni az uniós klímavédelmet gyengítő kibocsátáshelyezésnek, azaz annak, hogy az uniós cégek termelésük karbonintenzív részét külföldre telepítsék, illetve az uniós termékeket karbonintenzívebb importtermékekkel helyettesítsék.

### Miből finanszírozzuk?

### Mi ebben a fiatalok érdeke?

Az **Európai Parlament (EP)** különösen fontos ügyének tekinti az éghajlatváltozás megfékezését. A 2021-es klímarendelelet kötelezően teljesítendő célértékeket rögzít, hogy 2050-re klímasemleges lehessen az Európai Unió. Az Uniónak 2030-ra legalább 55%-kal kell csökkentenie az üvegházhatású gázok kibocsátását az 1990-es szinthez képest.

sítsék. A **CBAM** révén ugyanannyi szén-dioxid-árat kell fizetni az EU-ba importált termékek után, mint a hazai termékek után. Ezáltal az európai ipar nem veszíti el versenyképességét, az EU-n kívüli országok pedig ösztönzést kapnak a klímavédelemre.

Az **EP** sokat tesz a földhasználat szabályozásáért és az erdők védelméért is. A földek és az erdők szénelnyelők, mert több szén-dioxidot kötnek meg a levegőből, mint amennyit kibocsátanak. A reformmal és a szigorúbb felügyelettel az EU megerősítheti a szénelnyelőket, megvédheti a fajgazdagságot, és klímabaráttá teheti a földhasználatot és az erdőgazdálkodást. Lépések történtek annak érdekében is, hogy az uniós fogyasztás a világ egyetlen pontján se idézzen elő további erdőirtást. Arról nincs szó, hogy bizonyos termékek tiltólistára kerülnének, de a gyártóknak és az uniós forgalmazóknak bizonyítaniuk kell, hogy a termékek előállítása nem okozott erdőpusztulást.

Az **EU** élen jár a fenntarthatóságról való hiteles számadásban. A zöldrefestés gyakorlatának visszatorzítása érdekében az EU összes nagyvállalatának (mintegy 50 000 cég!) el kell számolnia azzal, hogy milyen hatást gyakorol az emberekre és a környezetre.

Az **uniós költségvetés 30%-a** klímavédelmi célokra van elkülönítve, ami nem kis összeg! Az Európai Parlament arra is odafigyel, hogy a zöld átálláskor senkit se hagyjunk hátra. A szegényebb régióknak, illetve a kiszolgáltatott helyzetben lévő háztartásoknak és vállalkozásoknak ugyanis gondot okozhat a klímasemlegességre való átállás. Nekik segít a képviselők támogatásával létrehozott Szociális Klímaalap és Igazságos Átmenet Alap.

A klímasemlegesség segít elkerülni az éghajlatváltozás legpusztítóbb következményeit. Tisztább levegőt, vizet és talajt, kevesebb hulladékot, a környezetet kevésbé terhelő közlekedést eredményez, hogy a jövő a mostani és a későbbi nemzedékek számára is élhető legyen. A klímasemlegességhez vezető úton munkalehetőségek is születnek.

## 2024 végére az Európai Unióban értékesített minden mobiltelefon, táblagép és digitális fényképezőgép töltője egységes lesz.

### Miért fontos ez?

Mindnyájan jártunk már úgy, hogy utazáskor a táska felét töltőkábelek foglalták el. Esetleg próbáltunk másoktól töltőt szerezni, de a végén láttuk, hogy nem jó a mi készülékünkhöz. 2024 végétől ezt végre elfelejthetjük: az összes mobiltelefon, táblagép és digitális fényképezőgép töltője egységes lesz. Ugyanazzal a **C típusú USB-porttal** lesznek ellátva. 2026-ra az összes laptop töltéséhez szintén **C típusú USB-port** lesz a követelmény.

### Ez kíméli a környezetet...

- Ha egységesek lesznek a töltők, évente 11 000 tonnával kevesebb hulladék keletkezik az elektronikai eszközökből.
- Mivel nem lesz szükség különböző típusokra, az egységes töltők előállításához kevesebb nyersanyag is elég lesz.

### és a pénztárcánkat is

Ezzel az intézkedéssel az uniós fogyasztók évi 250 millió eurót spórolhatnak meg.

- Új készülék vásárlásakor nem kell a töltőt is megvenni hozzá. A vásárló maga döntheti el, hogy szüksége van-e új töltőre vagy sem. Szóval ha van otthon működőképes töltő, elég csak a mobiltelefont megvenni például.

# Egyenlő jogok és esélyegyenlőség a nőknek

## A nemek közötti egyenlőség az Európai Unió egyik alapelve.

### A bérek átláthatóságáról szóló irányelv

Nélkülözhetetlen mind a társadalmi és gazdasági fellendüléshez, mind általában véve az európai demokráciához. Az **Európai Parlamentnek** (EP) meghatározó szerepe volt abban, hogy az egyenlőség érvényre juttatásához megszületett két irányelv: egy a bérek átláthatóságáról, egy pedig a nők vezetőtestületi tagságáról.

Az Európai Unión belül a nők átlagban 13 százalékkal keresnek kevesebbet a velük azonos munkakörben dolgozó férfiaknál. Az elmúlt tíz évben nem sikerült számottevően csökkenteni ezt a bérkülönbséget. A bérek átláthatóságáról szóló irányelv ezt a szakadékot segít áthidalni. Mit jelent ez a gyakorlatban?

**Tilos a titkolózás.** A munkavállalóknak és képviselőiknek (pl. szakszervezet) joguk van tudni, hogy egy adott cégnél egyénileg és átlagban mi a bérszint. Ez alapján látják, ha különbség van a nemek bérezésében.

**Kártérítésre tarthat igényt** az a munkavállaló, akit hátrány ér.

**Munkaerő-felvételkor és teljesítményértékeléskor** nem játszhatnak szerepet a nemek. Az eljárásokat megkülönböztetés nélkül kell lebonyolítani.

### A nők vezetőtestületi tagságáról szóló irányelv

2026 végére a több mint 249 főt foglalkoztató uniós cégek **nem ügyvezető igazgatói vezető álláshelyeinek legalább 40 százalékát** nőknek kell betölteniük.

- A tagállamok szankciókat alkalmazhatnak a szabályokat megszegőkkel szemben

### Mi ebben a fiatalok érdeke?

A lényeg, hogy azonos munkáért azonos díjazásban részesülnek a férfiak és a nők! Nemtől függetlenül mindenki megkaphatja a munkájáért járó méltányos bért. Egyúttal repedés keletkezik az „üvegplafonon” azáltal, hogy a nőknek is van esélyük előbbre jutni a vállalati ranglétrán, akár a legmagasabb pozíciókba.



## Az Európai Parlament ebben a ciklusban új jogi keretet fogadott el a minimálbérek mértékének meghatározására

### Milyen kötelezettségekkel jár ez?

• A minimálbérek meghatározása tagállami hatáskörbe tartozik. Ez azt jelenti, hogy az egyes tagállamok maguk döntenek el, mennyi legyen a minimálbér összege. Ez így van jól, hiszen a megélhetés költségei országról országra eltérnek. Az EU azonban **normákat állapított meg annak érdekében, hogy a minimálbér megfelelő mértékű legyen.** Az uniós szabályok nem írják felül a bérek megállapításának eddigi tagállami gyakorlatát: azt szabad gyengíteni, ha egy tagállamban már eleve biztosított a munkavállalói jogok és bérek védelme.

### Mi ebben a fiatalok érdeke?

az EU összes munkavállalója számára. Egyre drágább mindenhol a megélhetés – a Parlamentnek gondja van rá, hogy a munkavállalók tisztességes munkabérhez jussanak. A tagállamoknak legkésőbb 2024-ig gondoskodniuk kell a minimálbér bevezetéséről.

Jogsérelem esetén a munkavállalóknak joguk lesz **kártérítést** kérni.

Azoknak az országoknak, amelyekben a munkavállalók kevesebb mint 80%-ára terjed ki a **kollektív bértárgyalások mechanizmusa**, javítaniuk kell ezt az arányt. A kollektív béralku alapvető eszköze annak, hogy a minimálbér megfelelő mértékű legyen. Az ilyen tárgyalások során a munkáltatók egyeztetnek a munkavállalók képviseléivel (például a szakszervezetekkel) a foglalkoztatás feltételeiről, ezen belül a bérezésről és a munkaidőről.

Az új szabályok értelmében a tagállamoknak ki kell építeniük egy rendszert a **szabályok betartásának nyomon követésére.** A rendszer segítségével fel tudják majd tárni például az esetleges elszámolatlan túlórázást.

A méltányos bérek! A fiatalok biztosak lehetnek abban, hogy munkájukat az ottani megélhetési költségekhez mérten bérezik majd. A munkavállalóknak pedig nagyobb szavuk lesz a munkabérek mértékének megállapításakor.

# Útmutató a virtuális szerepjáték levezetéséhez