

Unsere Planspiele 2020

Caesar und Cleopatra

Die EU fördert in Aktionsprogrammen zum Beispiel ihre Jugend. Aber wieviel für welchen Zweck ausgegeben werden kann, muss politisch entschieden werden! Die Europäische Kommission hat hierzu etwas vorbereitet und im Rat und im Europäischen Parlament muss jetzt gestritten und entschieden werden. Und Streit ist programmiert – denn die Meinungen sind so verschieden. Viel Durchsetzungsbereitschaft brauchen die SpielerInnen in der Kommission und viel Geschick die SpielerInnen in Rat und EP, um für Änderungen die notwendigen Mehrheiten zu organisieren. Das Planspiel eignet sich auch für ungeübte Planspielteams und für den Politikunterricht ab der 8. Jahrgangsstufe beziehungsweise ab 14 Jahren. Das Planspiel dauert zwischen 2 und 4 Zeitstunden.

Destination Europe

Die Europäische Union ist für viele Flüchtlinge aus aller Welt aus unterschiedlichen Gründen ihr Ziel. Die EU muss sich dieser Herausforderung stellen. Das Planspiel „Destination Europe“ thematisiert die aktuelle Situation von Flüchtlingen in Europa und die Frage, ob und wie eine gemeinsame europäische Asyl- und Flüchtlingspolitik im Spannungsfeld von humanitärem Asylrecht und der Frage der Aufnahmebedingungen und Aufnahmewilligkeit der EU gestaltet sein könnte. Simuliert wird die EU-Gesetzgebung durch Kommission, Europäisches Parlament und Rat. Das Planspiel kann ab der 9. Jahrgangsstufe eingesetzt werden. Es kann auch in englischer Sprache gespielt werden, etwa im bilingualen Unterricht. Das Planspiel dauert zwischen 6 und 8 Zeitstunden.

Das Planspiel wurde in Kooperation mit der Landeszentrale für politische Bildung in Baden-Württemberg entwickelt.

Die Daten sind frei? Kommerz oder Kontrolle?

Laut einer Eurobarometer-Umfrage von 2017 sind 70 % der Europäerinnen und Europäer besorgt, dass ihre persönlichen Daten missbraucht werden könnten. Besonders durch die Digitalisierung sind die Möglichkeiten zum Datenmissbrauch enorm gewachsen. Und damit auch die Notwendigkeit, in der EU gemeinsame Regeln für den Schutz der persönlichen Daten zu beschließen. Dabei ist aber natürlich auch zu bedenken, dass die europäischen Unternehmen im globalen Wettbewerb stehen, in dem allzu strenge Regeln einen Wettbewerbsnachteil bedeuten könnten. Das Planspiel thematisiert vor dem Hintergrund der neuen Datenschutzgrundverordnung von 2018 wichtige Aspekte des Schutzes persönlicher Daten in Europa. Simuliert wird die EU-Gesetzgebung durch Kommission, Europäisches Parlament und Rat. Das Planspiel kann

ab der 10. Jahrgangsstufe eingesetzt werden. Es kann auch in englischer Sprache gespielt werden, etwa im bilingualen Unterricht. Das Planspiel dauert zwischen 6 und 8 Zeitstunden.

Energie Macht Klima – ein Planspiel zur Energie- und Klimapolitik der EU

Die Europäische Union zählte sich lange zu den Vorreitern in der Klimapolitik. Ziel: eine CO²-armen Wirtschaft. Aber das Ganze ist kompliziert. Nicht nur intern streiten die unterschiedlichen Interessen. Auch internationale Partner müssen gehört und berücksichtigt werden. Und das passiert auf den Welt-Klimagipfeln und ihren Vorbereitungstreffen. Es muss aber eine Entscheidung gefällt werden, um eine Klimakatastrophe abwenden zu können! Unser Planspiel simuliert die Vorbereitungen der EU auf internationale Klimaverhandlungen, um eine gemeinsame europäische Position zu finden. Das Planspiel kann ab der 9. Jahrgangsstufe eingesetzt werden. Das Planspiel dauert zwischen 6 und 8 Zeitstunden.

Europa ein Zuhause geben

Die Europäische Union scheint in der Krise. Statt Solidarität und Gemeinsinn dominieren Eigennutz und Besitzstandswahrung den Diskurs unter den Mitgliedsländern. Nach innen wie nach außen scheint das Projekt EU so wenig attraktiv wie nie zuvor. Darum will die Europäische Kommission den ganz großen Wurf wagen: Eine neue gesamteuropäische Idee muss her. Die Europäische Kommission legt zur Stärkung der Kulturpolitik einen Vorschlag zur Einrichtung „Europäischer Kulturinstitute“ vor. Doch als sie den Vorschlag im Rat der EU vorstellt, entbrennt eine heftige Diskussion. Landet die pfiffige Idee einer jungen EU-Novizin in der Rundumablage der Geschichte? Oder absolviert die Initiative erfolgreich den Weg durch die Brüsseler Gremien und wird europäisches Gesetz?

Die Spielerinnen und Spieler schlüpfen in die Rollen von Kommissionspräsident/-in, EU-Kommissarinnen und -Kommissaren oder Außenministerinnen bzw. Mitgliedern des Rates der EU und versuchen sich im schwierigen Balanceakt zwischen nationalen und europäischen Interessen. Und wenn alles gut läuft, geben sie der EU gemeinsam eine spannende neue Vision! Das Planspiel kann ab der 10. Jahrgangsstufe eingesetzt werden. Es kann auch in englischer Sprache gespielt werden, etwa im bilingualen Unterricht. Das Planspiel dauert zwischen 6 und 8 Zeitstunden.

Das Planspiel ist entstanden in Kooperation mit ifa (Institut für Auslandsbeziehungen e.V.) und EUNIC (European Union National Institutes for Culture).

Europas „neue“ Nachbarn

Die Europäische Union ist insbesondere für die Länder in der unmittelbaren Nachbarschaft äußerst attraktiv. Möglichst enge Beziehungen zur EU sind den Bürgerinnen und Bürger dieser

Länder wichtig. In diesem Planspiel geht es um die Frage, wie die Beziehungen zu den Ländern der „Östlichen Partnerschaft“ (Armenien, Aserbaidschan, Belarus, Georgien, Moldau und Ukraine) gestaltet sein können. Unter welchen Bedingungen ist der Abschluss von Assoziierungsabkommen möglich und welche Aspekte können diese umfassen? Diese Fragen werden im Planspiel von der Europäischen Gremien (Europäisches Parlament, Europäischen Kommission und Rat der EU) kontrovers diskutiert und entschieden. Letztlich geht es um die Frage, wie die EU ihre östlichen Nachbarn möglichst gut einbinden kann, auch ohne diesen eine Beitrittsperspektive einzuräumen. Das Planspiel kann ab der 10. Jahrgangsstufe eingesetzt werden. Es kann auch in englischer Sprache gespielt werden, etwa im bilingualen Unterricht. Das Planspiel dauert zwischen 6 und 8 Zeitstunden.

Phantastic Plastic

Die EU hat erkannt, dass die Vermüllung mit Plastik ein sehr drängendes Problem ist. Nicht nur, dass Boden und Gewässer sowie Meere und die Küsten in unterschiedlichem Maße vermüllt sind. Plastik braucht Jahrhunderte bis es natürlich zersetzt ist. Jedes weitere Stück Plastik, das in die Umwelt gelangt, bleibt also auch sehr lange dort. Das Problem muss also jetzt angegangen werden. Eine neue Richtlinie soll dies leisten.

Vor diesem Hintergrund wird in unserem Planspiel die EU-Gesetzgebung durch Kommission, Europäisches Parlament und Rat simuliert. Das Planspiel ist ab der 10. Klassenstufe einsetzbar. Das Planspiel dauert zwischen 6 und 8 Zeitstunden.

Fokus Balkan

Die Europäische Integration geht weiter! Nicht nur die Integrationstiefe nimmt zu, auch die regionale Ausdehnung der EU ist noch nicht absehbar. Nachdem Kroatien im Sommer 2013 beigetreten ist, sind noch Albanien, Bosnien und Herzegowina, Montenegro, Nord-Mazedonien, Serbien, die Türkei, Kosovo und auch Island Beitrittsaspiranten. Aber: Wie kommt man in die EU? Welche Interessen verfolgen Mitgliedstaaten, Beitrittskandidaten und die Bürgerinnen und Bürger? Und wie werden die Interessen in der EU verhandelt? "Fokus Balkan - 28 plus" gewährt Einblicke und ermöglicht Erfahrungen. Das Planspiel kann ab der 9. Jahrgangsstufe eingesetzt werden. Es kann auch in englischer Sprache gespielt werden, etwa im bilingualen Unterricht. Das Planspiel dauert zwischen 6 und 8 Zeitstunden.

Das Planspiel wurde in Kooperation mit der Landeszentrale für politische Bildung in Baden-Württemberg entwickelt.

Global Fashion

Die Importe von Bekleidung in die Europäische Union sind bereits über viele Abkommen und eine Reihe von Rechtsakten geregelt. Einige Regelungen müssen nach und nach überarbeitet werden. In diesem Zusammenhang will die EU-Kommission gleich die wichtigsten Regeln in einem einheitlichen Rechtsakt zusammenfassen: Die neue Verordnung soll in Zukunft regeln, ob und welche Auflagen importierte Bekleidung erfüllen muss. Darunter fallen Auflagen bezüglich der ökologischen Standards und Standards zum Gesundheitsschutz. Dies gilt sowohl für die Produktion als auch die Produkte selbst. Auch die Käuferinnen und Käufer sollen schließlich nicht durch ihre Mode geschädigt werden. Daneben können soziale Mindeststandards für die Produktion verlangt werden. Die EU möchte auch einen Schutz für die heimische Bekleidungsindustrie bieten, wenn damit der Freihandel nicht gefährdet wird. Einige Regeln der neuen Verordnung sind sicher unumstritten. Andere aber werden durch die verschiedenen Interessengruppen sehr unterschiedlich beurteilt. Streit ist programmiert. Das Planspiel kann ab der 9. Klassenstufe eingesetzt werden und dauert zwischen 4 und 6 Zeitstunden.

HighSpeed.eu

Die Europäische Union ist ein gemeinsamer Wirtschaftsraum für über 500 Mio. Menschen und Standort unzähliger Unternehmen. Die Regeln für die Wirtschaft müssen gemeinsam gesetzt werden, damit sie fair sind und den Wettbewerb fördern können. Der Zugang zum schnellen Internet ist für Konsumenten wie Unternehmen überaus wichtig. Die Kommission macht in diesem Planspiel einen Vorschlag, wie in der EU der Ausbau des schnellen Internets über die Breitbandtechnologien vorangebracht werden kann. Wer soll den Ausbau des schnellen Internets fördern: die EU oder die Mitgliedstaaten? Wie hoch soll die Förderung ausfallen? Sollen nur kleine und mittlere Unternehmen oder auch Großunternehmen gefördert werden? Welche Technik soll zum Einsatz kommen? Simuliert wird die EU-Gesetzgebung durch Kommission, Europäisches Parlament und Rat. Das Planspiel ist ab der 9. Klassenstufe einsetzbar. Das Planspiel dauert zwischen 6 und 8 Zeitstunden.

Our Community

Bürgerinnen und Bürger erleben Politik auf lokaler Ebene, in einer Gemeinde oder Region oft als Diskussion über öffentliche Plätze. Die Ideen zur Nutzung dieser öffentlichen Plätze sind oft sehr unterschiedlich. Die Auswirkungen einer neuen Nutzung betreffen alle, ganz besonders wenn es um den zentralen Platz im Zentrum geht. Das Planspiel „Our Community!“ beschäftigt sich genau mit dieser Frage. Das Szenario spielt in einer fiktiven Stadt in Europa, die eher klein ist und über eine multi-ethnische Bevölkerung ohne größere Konflikte verfügt. Die Frage, wie der zentrale Platz im Zentrum genutzt werden soll, fordert alle Beteiligten, ihre Interessen ernsthaft zu vertreten, sich gegenseitig zu respektieren und Kompromisse zu schließen. Diese Aufgabe ist nicht einfach, weil nicht jede/r die eigene Position durchsetzen kann. Das Planspiel

kann ab der 8. Klassenstufe eingesetzt werden. Es kann auch in englischer, russischer und ukrainischer Sprache gespielt werden. Das Planspiel dauert zwischen 6 und 8 Zeitstunden.

Power-Play im Euroraum

Der Euro hat die Mehrheit der EU-Staaten eng aneinandergelassen und ermöglicht es, in 19 Staaten Preise direkt zu vergleichen und einzukaufen. Die globale Finanz- und Wirtschaftskrise hat aber gezeigt, dass die Wettbewerbsfähigkeit der Wirtschaft in den Mitgliedstaaten unterschiedlich ist, was zu makroökonomischen Ungleichgewichten führt und folglich durch die einheitliche Geldpolitik der EZB nur unzureichend austariert werden kann. Rettungspakete und Sparmaßnahmen schnüren die Handlungsfähigkeit der Staaten gerade jetzt ein, wo aktiv Politik nötig wäre. Die EU-Institutionen versuchen, neue Regeln zu etablieren, so dass Haushalte und makroökonomisches Gleichgewicht besser unter Kontrolle gebracht werden können – aber die Interessen sind sehr unterschiedlich: Ring frei für das Power-Play. Das Planspiel ist ab der 10. Klassenstufe einsetzbar. Das Planspiel dauert zwischen 6 und 8 Zeitstunden.