



## HANDREICHUNG ZUM JUMPER-WORKSHOP

„JUNGE MENSCHEN MIT POLITISCHER EU-BILDUNG ERREICHEN!“

—  
EINE HANDREICHUNG FÜR LEHRKRÄFTE  
UND MULTIPLIKATOR\*INNEN DER POLITISCHEN BILDUNG

## Inhaltsverzeichnis

1.	<b>Einführung</b>	<b>2</b>
2.	<b>Tag 1 des JUMPER-Workshops</b>	<b>4</b>
	2.1 Kennenlernen und Assoziationen	4
	2.2 Einführung in das Thema Europäische Union	5
	2.3 Einführung in das Thema Plastikmüll	9
3.	<b>Tag 2 des JUMPER-Workshops</b>	<b>12</b>
	3.1 Planspiel	12
	3.2 Gespräch mit einem Mitglied des Europäischen Parlaments	12
	3.3 Abschluss des Workshops	12
4.	<b>Benötigtes Material und Druckanleitung</b>	<b>14</b>
5.	<b>Ablaufplan</b>	<b>15</b>

## 1. EINFÜHRUNG

Der JUMPER-Workshop verfolgt zum einen das Ziel, das Interesse von Jugendlichen an politischen Entscheidungsprozessen und der Europäischen Union (EU) zu wecken und ihre Selbstwirksamkeitserwartungen zu stärken. Zum anderen sollen die Teilnehmenden (TN) durch den Workshop Grundkenntnisse über die EU erwerben, den Alltags- und Lebensweltbezug der EU erkennen und schließlich in ihren Fähigkeiten des Argumentierens, Verhandeln und der Konfliktlösung gestärkt werden. Eine Verwendung als Einführung oder Ergänzung zu den Unterrichtsthemen Europa, EU oder Plastikmüll bzw. Umweltschutz bietet sich an.

Das Workshop-Konzept wurde im Rahmen des Jean-Monnet-Projekts „Junge Menschen erreichbar machen mit politischer Europabildung“ (JUMPER)<sup>1</sup> entwickelt, erprobt, begleitend evaluiert und weiterentwickelt, sodass nun optimierte Materialien zur Anwendung vorliegen. Bei der Entwicklung des Workshop-Konzepts und der Materialien wurde den speziellen Bedürfnissen

<sup>1</sup> Das JUMPER-Projekt wurde am Lehrstuhl für Politikwissenschaft/Didaktik der Politik der Universität Göttingen (Projektleitung: Prof. Dr. Monika Oberle, Wissenschaftliche Mitarbeiterin: Märthe-Maria Stamer) durchgeführt und von der Europäischen Kommission ko-finanziert. Wir danken der Agentur planpolitik für die hervorragende Zusammenarbeit bei der Entwicklung des Planspiels. Für ihre engagierte Mitwirkung an dieser Handreichung danken wir Lydia Konsek und Isabel Möller, studentische Hilfskräfte des Lehrstuhls.

junger, von politischer Bildung wenig erreichter Menschen Rechnung getragen: Die Zugänge sind kurzweilig, interaktiv, wenig textlastig, lebenswelt- und alltagsnah sowie niedrigschwellig, d.h. es wird kein Vorwissen zum Thema Europa/EU oder Plastikmüll vorausgesetzt. Herzstück des Workshops ist ein Planspiel, das gemeinsam mit der Berliner Agentur planpolitik ([www.planpolitik.de](http://www.planpolitik.de)) entwickelt wurde. Zu dem Planspiel, das ca. 3,5 Zeitstunden dauert, gibt es eine gesonderte Handreichung mit ausführlichen Informationen zur Durchführung (ebenso wie die Planspiel- und Workshopmaterialien frei downloadbar auf <http://jumper.uni-goettingen.de>).

Das gesamte JUMPER-Workshop-Konzept wurde für eine Dauer von ca. zwei halben Tagen (z.B. je 8 – 14 Uhr) konzipiert. In der vorliegenden Handreichung wird das Gesamtkonzept dargestellt, es ist jedoch möglich, nur einzelne Elemente des Workshop-Konzepts umzusetzen, die Durchführung auf mehrere Tage aufzuteilen oder eine ganztägige Veranstaltung anzubieten. In jedem Fall empfehlen wir, das Planspiel an einem Tag als geschlossene Einheit durchzuführen.

Am Ende dieser Handreichung befindet sich ein detaillierter Ablaufplan mit Verweisen auf das benötigte Material, Druckvorlagen und die zugehörigen Folien in den Präsentationen, die im PowerPoint- und PDF-Format ebenfalls im Download-Bereich der Projekthomepage (<http://jumper.uni-goettingen.de>) verfügbar sind.

### Zielgruppe

Der Workshop wurde speziell für junge Menschen, die bisher wenig von politischer Bildung erreicht wurden, entwickelt. In der Entwicklungs- und Erprobungsphase wurde der Workshop mit Schülerinnen und Schülern des berufsschulischen Übergangsystems durchgeführt, also Jugendlichen, die dabei sind, ihren ersten allgemeinbildenden Schulabschluss nachzuholen. Bei der Konzeption der Workshop-Elemente wurde insbesondere auf spielerische Ansätze (z.B. Quizze, Puzzles), aktivierende Methoden (z.B. Verortungen im Raum), lebenswelt- und alltagsnahe thematische Schwerpunkte (Plastikverpackungen und Plastikmüll) sowie eine Reduktion von Text gesetzt.

### Hinweise zum Ablauf des Workshops

Der Workshop **dauert** zwei Mal sechs Stunden und besteht aus

- a) einer Einführung in die Europäische Union sowie
- b) einer Einführung in das Thema Plastikmüll
- c) der Simulation von Verhandlungen im Europäischen Parlament (Planspiel) samt Auswertung
- d) dem Besuch eines Mitglieds des Europäischen Parlaments (MdEP).

Es besteht grundsätzlich die Möglichkeit, diese vier Teile auf verschiedene Tage zu verteilen. Wichtig ist jedoch, dass die jeweiligen Teile an einem Tag abgeschlossen werden. Dies gilt besonders für das Planspiel, da die TN nicht durch Unterbrechungen aus ihren Rollen herausgerissen werden sollten.

In der Erprobungsphase wurden die Workshop-Blöcke wie folgt durchgeführt:

TAG 1		
Block 1	EINFÜHRUNG IN DIE EUROPÄISCHE UNION	Dauer ca. 180 Minuten
Block 2	EINFÜHRUNG IN DAS THEMA PLASTIKMÜLL	Dauer ca. 90 Minuten
TAG 2		
Block 3	PLANSPIEL: EIN EU-GESETZ GEGEN PLASTIKMÜLL	Dauer ca. 210 Minuten
Block 4	BESUCH EINES MDEP (UND AUSWERTUNG DES GESAMTEN WORKSHOPS)	Dauer ca. 90 Minuten

## 2. TAG 1 DES JUMPER-WORKSHOPS

Der Workshop wurde als zweitägiges Event konzipiert. Der erste Tag beginnt mit Übungen zum Kennenlernen (falls nötig) und zum Aktivieren und Erkennen des Vorwissens der TN zum Workshop-Thema Europa/Europäische Union. Eine Idee von den Vorkenntnissen der TN gibt Ihnen als Workshopleitung Gelegenheit, Schwerpunkte passend für die Gruppe zu setzen und einige Themenblöcke ausführlicher, andere dafür wenig detailliert zu bearbeiten.

### 2.1 Kennenlernen und Assoziationen

Der erste Tag des Workshops beginnt mit einem Stuhlkreis. In der Mitte werden Postkarten mit verschiedenen (EU-bezogenen) Motiven oder auch Gegenstände (z.B. Personalausweis, Fahrtgastreifeformular, Plastikbesteck, Strohhalme, das EU-Parlament, Symbol für Frieden)<sup>2</sup> platziert. Alle TN nehmen eine Karte bzw. einen Gegenstand. Die Aufgabenstellung lautet: Nehmt euch eine Karte/einen Gegenstand, die/den ihr mit der Europäischen Union verbindet. Wenn euch zur Europäischen Union nichts einfällt, könnt ihr auch eine Karte/einen Gegenstand nehmen, die/den ihr schön findet. Nun werden alle TN gebeten, sich kurz vorzustellen (d.h. diese erste Runde im Stuhlkreis kann auch als Kennenlernrunde fungieren) und zu erklären,

aus welchen Gründen sie ihre Karte/ihren Gegenstand gewählt haben. Wenn die TN keinen EU-Bezug herstellen können, übernehmen Sie dies und stellen kurz dar, was die Karte/der Gegenstand mit der EU zu tun hat. Ziel dieser Assoziationsübung ist das Aktivieren und Erkennen von Vorwissen der TN zu Europa und der EU. Im Verlauf der Übung erlangen die TN einen Eindruck von den vielen verschiedenen Bezugspunkten zwischen der EU und ihrer Lebenswelt. Sie als Workshopleitung stellen außerdem sicher, dass sich alle TN bereits zu Beginn des Workshops einmal zu Wort gemeldet haben.

Nach der Assoziationsrunde stellen Sie das Thema und den Ablaufplan des Workshops vor. Bitte betonen Sie, dass jede Frage im Workshop erlaubt ist und es keine „dummen“ Fragen gibt. Bei dem Thema EU handelt es sich schließlich um ein komplexes Thema, mit dem sich viele TN vor dem Workshop nur wenig oder noch gar nicht auseinandergesetzt haben.

Als zweite Übung können Sie eine Verortung im Raum anbieten, um mehr über die Orientierungen der TN zur Europäischen Union zu erfahren. Produzieren Sie dafür zwei Schilder („stimme zu“ und „stimme nicht zu“). Markieren Sie mit Klebeband auf dem Fußboden eine Linie durch den Raum und platzieren Sie die Schilder an den beiden Enden der Linie. Die TN sind eingeladen, sich entsprechend ihrer Position im Raum zu folgenden Fragen zu verorten:

- „Ich freue mich auf den Europa-Workshop.“
- „Ich weiß über die Europäische Union Bescheid.“

<sup>2</sup> Eine Ressource für einen Überblick über Bereiche, in denen die EU tätig ist, ist die Broschüre „60 gute Gründe für die EU“ der Europäischen Kommission, verfügbar unter: [https://ec.europa.eu/germany/sites/germany/files/60gruende\\_web\\_210317.pdf](https://ec.europa.eu/germany/sites/germany/files/60gruende_web_210317.pdf)

- „Grundsätzlich ist die Europäische Union eine gute Sache.“
- „Ich finde es gut, dass Deutschland Mitglied der Europäischen Union ist.“
- „Die Europäische Union hat viel mit meinem Alltag zu tun.“
- „Die Menschen haben viele Vorteile durch die Europäische Union.“

Fragen Sie die TN nach jeder Frage, warum Sie sich entsprechend verortet haben, und leiten Sie die entstehende Diskussion.

### **Puffer**

Bereiten Sie die Karten mit den interessanten Länder-Informationen und den EU-Mitgliedsstaaten vor (siehe Hinweise zu den Druckvorlagen am Ende dieser Handreichung). Alle TN ziehen eine Karte, auf der eine Landesinformation steht, und versuchen anschließend das dazugehörige Land zu finden. Haben sich die TN entschieden, setzen sie sich zurück in den Stuhlkreis und stellen ihre Information und das zugeordnete Land vor. Ordnen Sie als Workshop-Leitung die jeweiligen Fakten den richtigen Ländern zu.

## **2.2 Einführung in das Thema Europäische Union**

### **Einführung: Europa und die Europäische Union**

Zur Einführung in die Unterscheidung zwischen dem Kontinent Europa (= Erdteil, auf dem ca. 50 Länder liegen) und der Europäischen Union (= Zusammenschluss von derzeit 27 europäischen Ländern, die in verschiedenen Bereichen eng miteinander zusammenarbeiten) empfehlen wir die Verwendung eines Puzzles. In den Testworkshops wurde das GeoPuzzle „Europa“ verwendet.

Bereiten Sie die Puzzles vor, indem Sie alle Länder, die nicht Mitglied der EU sind, vorpuzzeln. Teilen Sie die TN in mehrere Gruppen auf (6-7 TN pro Gruppe) und lassen Sie die Gruppen

gegeneinander antreten. Sind die Puzzles fertiggestellt, fragen Sie die TN, was ihnen beim Puzzeln aufgefallen ist. Sie erklären den Unterschied zwischen Europa (=dem Kontinent) und der Europäischen Union (=Zusammenschluss von 27 Ländern). Sie können darauf verweisen, dass die EU aus 27 Mitgliedsländer besteht, diverse Beitrittskandidaten hat und dass Großbritannien aus der EU ausgetreten ist. Machen Sie klar, dass nicht alle Länder Europas Mitglied in der Europäischen Union sind. Prüfen Sie anschließend das Wissen der TN mit dem in der Power-Point-Präsentation (siehe Download-Bereich auf <http://jumper.uni-goettingen.de>) vorhandenen Quiz. Verteilen Sie dafür Richtig-/Falsch-Karten an die TN. Sie sollen diejenige Karte hochhalten, auf der sie die richtige Antwort vermuten. Die letzte Aussage („Die Europäische Union hatte schon bei ihrer Gründung 27 Mitgliedsländer.“) leitet in den nächsten Part, zur Geschichte der EU, über.

### **Geschichte der EU**

Nach dem Quiz sind in der PowerPoint-Präsentation Folien zur Geschichte der EU enthalten. Auf der ersten Folie ist Köln nach dem 2. Weltkrieg zu sehen. Fragen Sie die TN, welche Stadt auf dem Bild zu sehen ist (Verweis Kölner Dom). Die TN sollen das Foto beschreiben und erkennen, dass die Stadt völlig zerstört ist. Das zweite Foto zeigt das Denkmal für die ermordeten Juden Europas in Berlin. Beide Fotos werden i.d.R. von den TN erkannt und können eingeordnet werden. Fragen Sie die TN, was die Motive für die Gründung der EU sein könnten, vor dem Hintergrund der gezeigten Fotos. Erklären Sie, dass die EU ihre Ursprünge in der Europäischen Gemeinschaft für Kohle und Stahl (EGKS) hat. Fragen Sie, ob die TN sich vorstellen könnten, aus welchen Gründen nach zwei Weltkriegen eine Zusammenarbeit zwischen sich ehemals bekriegenden Ländern angestrebt wurde ( ▶ Friedenssicherung und Kontrolle der Rüstungsindustrie).

Stellen Sie dar, welche sechs Länder die europäische Zusammenarbeit begründet haben (Frankreich, Italien, Deutschland (ohne DDR), Niederlande, Belgien und Luxemburg). Erläutern Sie weiterhin, dass die EU zunehmend gewachsen ist. Führen sie aus, dass die EU auf bestimmten Prinzipien beruht. An dieser Stelle können Sie die TN in kleine Gruppen aufteilen und Schilder mit den Prinzipien der EU (Freiheit, Gleichheit, Demokratie, Achtung der Menschenwürde, Wahrung der Menschenrechte und Rechtsstaatlichkeit) verteilen. Die Aufgabenstellung lautet: Was verbindet ihr mit diesen Begriffen? Was könnten sie bedeuten? Anschließend stellt jede Gruppe ihren Begriff im Plenum vor und Sie ergänzen bei Bedarf die Erläuterungen der TN. Machen Sie deutlich, dass diese sechs Prinzipien die Grundpfeiler der Zusammenarbeit in der Europäischen Union sind.

Als nächstes wird in der Power-Point-Präsentation eine Karikatur des Künstlers Pierre Kroll (<https://pierrekroll.art/>) gezeigt. Die Karikatur ist zweiteilig: Auf einem Bildausschnitt sehen Sie sechs Figuren an einem Tisch. Diese sollen die sechs Gründungsmitglieder der EU symbolisieren. Zu Beginn der Zusammenarbeit war diese auf wenige Bereiche mit klaren Zielen begrenzt, alle Länder hatten ähnliche Interessen in Bezug auf diese Kooperation. Alle sechs Figuren trinken daher gern Kaffee. Das untere Bild zeigt die EU heute (L'Europe Aujourd'hui). Die Zusammenarbeit auf europäischer Ebene ist intensiver geworden: Die EU ist gewachsen auf aktuell 27 Mitgliedsländer und die Zusammenarbeit hat sich auf viele Bereiche ausgedehnt, die EU-Länder haben sich auf eine harmonisierte Gesetzgebung verständigt. Nun sitzen viele Akteure mit unterschiedlichsten Interessen am Tisch, was sich in den Getränkebestellungen widerspiegelt. Lassen Sie die TN die Karikatur beschreiben, erst das Bild mit den sechs Figuren, dann den großen Tisch. Im Testdurchlauf war es unproblematisch, dass die Karikatur auf Französisch ist, die TN

hatten keine Schwierigkeiten, die Abbildung zu beschreiben und zu deuten. Gehen Sie auf die Komplexität der Zusammenarbeit auf europäischer Ebene ein und erklären Sie, dass es nicht immer einfach ist, die Interessen und Wünsche von vielen verschiedenen Ländern zu berücksichtigen.

### Die Institutionen der EU: Die EU als Bus

Im Anschluss werden die Institutionen der EU vorgestellt. Heften Sie dafür ein Plakat mit einem großen Bus so auf, dass alle TN das Plakat gut sehen können. Das Symbol des Busses ist die Grundlage für eine vereinfachte Darstellung der EU-Institutionen. In dieser Darstellung werden die folgenden fünf Institutionen aufgeführt: Die Europäische Kommission (als Motor der EU), der Rat der Europäischen Union (auch: Ministerrat) und das Europäische Parlament (als Fahrer\*innen des Busses), der Europäische Rat (als Wegweiser) und der Europäische Gerichtshof (als Justitia). Außerdem symbolisieren die Bürger\*innen der EU die Fahrgäste. Details zu den einzelnen Institutionen auf europäischer Ebene finden Sie überblicksartig auf den offiziellen Seiten der EU.<sup>3</sup> Gestalten Sie die Erarbeitung des Schaubilds interaktiv. Zu jeder Institution gibt es verschiedene Karten, die Sie schrittweise an das Busbild heften können. Beginnen Sie z.B. damit, die TN zu fragen, welche Komponenten ein Bus braucht, damit er fahren kann. Stellen Sie die Europäische Kommission als Motor des Busses vor. Sie können gerne den TN ein Bild der Europäischen Kommission zeigen und fragen, ob jemand eine Person kennt. Manche TN erkennen Ursula von der Leyen, die aktuelle Präsidentin der Europäischen Kommission. Die Passagier\*innen des Busses stellen

**3** Eine Darstellung der Aufgaben und Funktionen der verschiedenen EU-Institutionen findet sich z.B. hier: [https://europa.eu/european-union/about-eu/institutions-bodies\\_de](https://europa.eu/european-union/about-eu/institutions-bodies_de)

das europäische Volk dar. Der Rat der Europäischen Union (auch: Ministerrat) und das Europäische Parlament sind die Fahrer\*innen des Busses. Erläutern Sie das Europäische Parlament und den Ministerrat mit seinen unterschiedlichen Zusammensetzungen. Stellen Sie den Europäischen Rat als Wegweiser und Richtungsgeber der Europäischen Union vor. Zeigen Sie hier den TN wieder ein Foto des Europäischen Rates. Erklären Sie den Europäischen Gerichtshof als rechtsprechende Instanz bei der Auslegung der EU-Verträge. Hängen Sie zu den Institutionen die entsprechenden Fotokarten auf. Betonen Sie insbesondere, welche Aufgaben die Institutionen im Gesetzgebungsprozess haben.

Der fertige Bus kann wie folgt aussehen:



Der Europäische Rat wird durch den Wegweiser symbolisiert. Im Europäischen Rat kommen u.a. die Staats- und Regierungschef\*innen der EU-Länder in regelmäßigen Abständen zusammen [Symbol: Gruppenfoto Staats- und Regierungschef\*innen der EU], um politische Zielvorstellungen der EU festzulegen und

damit die Richtung der Weiterentwicklung der EU zu bestimmen. Sitz des Europäischen Rates ist Brüssel [Symbol: Ratsgebäude].

Die Europäische Kommission wird als Motor der Europäischen Union bezeichnet, sie treibt die Entwicklung der Europäischen Union maßgeblich voran [Symbol: Motor]. Jedes EU-Mitgliedsland entsendet eine\*n Kommissar\*in in die Europäische Kommission, die jeweils für bestimmte Themenbereiche zuständig sind, z.B. Umwelt, Wettbewerbspolitik oder Innovation und Jugend. Die gegenwärtige Kommissionspräsidentin ist Ursula von der Leyen aus Deutschland [Symbol: Gruppenfoto der Europäischen Kommission]. Sitz der Europäischen Kommission ist Brüssel [Symbol: Kommissionsgebäude]. Die Europäische Kommission hat auf europäischer Ebene das alleinige Recht, Vorschläge für neue Rechtsvorschriften auszuarbeiten und vorzuschlagen, die anschließend vom Europäischen Parlament und dem Rat der Europäischen Union (sog. Ministerrat) bearbeitet werden [Symbol: Vorschläge für §]. Außerdem ist die Europäische Kommission zuständig für die Verteilung des EU-Haushalts, ebenfalls zusammen mit dem Europäischen Parlament und dem Rat der Europäischen Union [Symbol: Geldkassette]. Eine weitere Kernaufgabe ist die Überwachung der korrekten Umsetzung und Anwendung der EU-Verträge [Symbol: Fernglas]. Die Europäische Kommission ist dafür zuständig, die gesamte EU im Blick zu behalten.

Auf europäischer Ebene gibt es zwei Busfahrer\*innen [Symbol: Piloten]:

Der Rat der Europäischen Union, auch Ministerrat genannt [Symbol: Aufstellung der verschiedenen Zusammenstellungen des Rats], kommt in zehn verschiedenen Konstellationen zusammen: Je nach thematischem Schwerpunkt der Debatte entsenden die EU-Mitgliedsländer die entsprechenden Fachminister\*innen, die

bei dem Treffen die Interessen ihres jeweiligen Landes vertreten [Symbol: Flaggen der EU-Länder]. Der Ministerrat ist neben der Europäischen Kommission und dem Europäischen Parlament die dritte Institution, die in den Gesetzgebungsprozess [Symbol: §] und die Planung des Haushalts [Symbol: Geldkassette] auf europäischer Ebene eingebunden ist. Der Rat der Europäischen Union sitzt, wie auch der Europäische Rat, im Ratsgebäude in Brüssel [Symbol: Ratsgebäude].

Das Europäische Parlament besteht aus insgesamt 705 Abgeordneten, die von den EU-Bürger\*innen alle fünf Jahre gewählt werden [Symbol: Wahlkreuz; EP-Plenum]. Das Europäische Parlament tagt an zwei Orten: Ein Großteil der Ausschussarbeit findet in Brüssel statt, die Plenarsitzungen finden i.d.R. in Straßburg statt [Symbol: Parlamentsgebäude in Brüssel und Straßburg]. Auch das Europäische Parlament ist maßgeblich am Gesetzgebungsprozess [Symbol: §] und an der Haushaltsplanung [Symbol: Geldkassette] auf europäischer Ebene beteiligt.

Die Bürger\*innen der EU werden durch das Symbol der Menschengruppe symbolisiert. Sie sind die Passagier\*innen des EU-Busses.

Die Symbole für Aufgaben mehrerer EU-Institutionen (Gesetzgebungsprozess, Haushalt) sind gleich, damit TN auf einen Blick erkennen, wie die unterschiedlichen EU-Institutionen zusammenarbeiten. Das Schaubild sollte bis zum Ende des Workshops als Gedankenstütze im Workshopraum gut sichtbar für die TN verbleiben.

### Länderaufstellung

Nach diesem Theorieteil erfolgt eine interaktive Phase der TN. Die TN erhalten Länderkarten und sollen sich entsprechend ihrer

Länder aufstellen. Jede\*r TN bekommt ein Land zugewiesen. Die TN sollen miteinander interagieren und sich auf einer (imaginären Linie) in Reihenfolge wie folgt aufstellen:

1. EU-Beitrittsdatum
2. Einwohneranzahl
3. Anzahl der Sitze im EP
4. Anzahl der EU-Kommissar\*innen
5. Währung/ Datum der Euro-Einführung

Wenn die TN Ihnen signalisieren, in der richtigen Reihenfolge zu stehen, bitten Sie alle TN, ihr Land und das EU-Beitrittsdatum zu nennen. Die TN erfahren so nochmals, dass die Europäische Union Schritt für Schritt gewachsen ist. Bei der zweiten Aufstellung geht es um die Einwohnerzahlen der EU-Länder. Die TN stellen sich auf und werden anschließend gebeten, nochmals ihr Land und die Einwohnerzahl zu nennen. An dieser Stelle wird klar, dass es einige sehr kleine Länder mit wenig Einwohner\*innen gibt und einige EU-Länder sehr viele Einwohner\*innen haben. Im dritten Schritt werden die TN gebeten, sich entsprechend der Anzahl der Mitglieder, die ihr Land ins Europäische Parlament entsendet, aufzustellen. Am Ende stellen die TN fest, dass sie in der gleichen Reihenfolge stehen wie bei der Frage zuvor. Sie lernen, dass die Anzahl der Mitglieder des Europäischen Parlaments von der Einwohnerzahl jedes Landes abhängig ist: Kleine Länder entsenden mindestens sechs Parlamentarier\*innen, um eine gewisse politische Vielfalt, die auch in kleinen Ländern vorhanden ist, abzubilden. Die meisten Parlamentarier\*innen kommen aus Deutschland, das 96 Abgeordnete stellt. Aus der Darstellung der EU als Bus wissen die TN i.d.R. bereits, dass alle EU-Länder eine\*n Kommissar\*in in der Europäischen Kommission stellen. Dies können Sie im Rahmen der vierten Aufstellung nochmals verdeutlichen. Die fünfte Runde der Aufstellung thematisiert die Währung: Bitten Sie die TN, sich ent-

sprechendes des Jahres der Euro-Einführung in Reihenfolge (2002 - heute) aufzustellen und definieren Sie einen Bereich im Raum, in dem sich die TN sammeln, deren Länder nicht den Euro als Währung nutzen. Machen Sie deutlich, dass im Jahr 2002 der Euro in vielen EU-Ländern die nationalen Währungen abgelöst hat, aber noch nicht alle EU-Länder den Euro als Währung eingeführt haben. Aktuell ist der Euro in 19 der 27 EU-Länder offizielle Währung. Die Regel ist, dass alle EU-Länder bei Erfüllung der entsprechenden Kriterien den Euro als offizielle Währung einführen, Ausnahmeregelungen gibt es für Dänemark und das Vereinigte Königreich, das bekanntermaßen jedoch die EU verlassen hat. Auch Schweden möchte bei der eigenen nationalen Währung bleiben.

Abschließend zum Block zu den EU-Institutionen folgt ein kurzes Quiz.<sup>4</sup> Die TN werden in vier Gruppen (EK, EP, ER, Rat der EU) eingeteilt und bekommen ein entsprechendes Bild. Die TN sollen bei jeder Aussage, bei der sie denken, dass sie auf ihre Institution zutrifft, ihr Schild hochhalten. So werden die Inhalte der thematischen Einführung in die EU-Institutionen wiederholt und gefestigt.

### 2.3 Einführung in das Thema Plastikmüll

Zur Vorbereitung auf das Planspiel werden die TN in das Thema Plastikmüll eingeführt. Erklären Sie dafür, dass unter Plastik das Material Kunststoff verstanden wird.

<sup>4</sup> Das Quiz ist inspiriert von der niederländischen Organisation Pro Demos, die ein ähnliches Quiz in ihrer politischen Bildungsarbeit nutzt: <https://prodemos.nl/wp-content/uploads/2019/05/Handleiding-Wie-van-de-vier.pdf>

Teilen Sie die TN in kleine Murmelgruppen ein und lassen Sie sie überlegen, wofür Plastik im Alltag verwendet wird. Die Ergebnisse werden auf Moderationskarten notiert und anschließend der gesamten Gruppe vorgestellt. Die Erfahrungen der Testworkshops zeigen, dass sich hier ein etwas höherer Zeitaufwand lohnt: Wenn die TN mehr Zeit zum Nachdenken haben, fallen ihnen auch Beispiele jenseits des Offensichtlichen ein. Fragen Sie die TN anschließend, ob sie denken, dass Plastik im Alltag ersetzbar ist und moderieren Sie die entstehende Diskussion. Fragen Sie nach konkreten Beispielen für Bereiche, in denen Plastik ersetzbar oder eben unersetzbar ist. Stellen Sie heraus, dass in manchen Bereichen Plastik nicht vermieden werden kann. Führen Sie anschließend das 1-2-3-Quiz (siehe Power-Point-Präsentation) mit den TN durch. Legen Sie Schilder mit den Zahlen 1, 2 und 3 auf den Boden. Die TN sollen sich nun der Antwort zuordnen, die sie für die richtige halten. Zeigen Sie anschließend die richtige Antwort.

Schauen Sie danach mit den TN den Film „Mikroplastik im Meer“ vom YouTube-Kanal schlaumal.<sup>5</sup> Regen Sie nach dem Film eine Diskussion an, indem Sie herausstellen, dass das Problem Mikroplastik in Meeren ein globales Problem ist und daher nicht von einzelnen Ländern gelöst werden kann. Dabei kann die EU helfen. Erläutern Sie, dass das Thema Plastikmüll bereits in der EU besprochen wird.

### Verordnungen vs. Richtlinien

Auf europäischer Ebene wird nur umgangssprachlich von EU-Gesetzen gesprochen. Zur Komplexitätsreduktion wird im JUMPER-Workshop dennoch auf den Begriff „EU-Gesetz“

<sup>5</sup> Online verfügbar unter: [https://www.youtube.com/watch?v=uvcleXH\\_GF8](https://www.youtube.com/watch?v=uvcleXH_GF8).

zurückgegriffen. Tatsächlich wird auf EU-Ebene u.a. zwischen Richtlinien und Verordnungen unterschieden. Richtlinien sind Rechtsakte, in denen Ziele festgelegt werden, die alle EU-Länder innerhalb einer bestimmten Frist erreichen sollen. Wie diese Ziele erreicht werden, kann jedoch jedes Mitgliedsland selbst bestimmen. Ein Beispiel für eine Richtlinie ist die Initiative zur Verringerung des Konsums von Plastiktüten. Verordnungen hingegen lassen keinen Spielraum bei der Umsetzung: einmal beschlossen, gelten sie unmittelbar in allen EU-Mitgliedsländern.<sup>6</sup>

### Beispiel Richtlinie: Vermeidung von Plastiktüten

Ein Beispiel für eine EU-weite Regelung zur Verringerung von Plastikmüll ist die Richtlinie zur Verringerung des Verbrauchs von leichten Kunststofftragetaschen aus dem Jahr 2015. Auf Initiative der EU-Kommission wurde im November 2013 ein neuer Richtlinienentwurf in den europäischen Gesetzgebungsprozess eingebracht, mit dem Ziel, den Pro-Kopf-Konsum von Plastiktüten in der EU weiter zu verringern. Den EU-Mitgliedsländern wurden konkrete Vorschläge gemacht, wie das Ziel der Reduktion von Plastiktüten erreicht werden kann: Entweder werden Einwegplastiktüten verboten und/oder die Abgabe von Plastiktüten wird kostenpflichtig. Ausgenommen von dieser Regelung sind sog. „Hemdchenbeutel“, sehr dünne Plastiktüten, in denen loses Obst und Gemüse transportiert werden kann.<sup>7</sup> In Deutschland haben sich Bundesumweltministerium und Handel darauf verständigt,

Plastiktüten nur noch gegen Geld abzugeben, um das Ziel der Reduktion des Plastiktütenkonsums zu erreichen.<sup>8</sup> Ab Januar 2022 werden Plastiktüten in Deutschland gänzlich verboten.<sup>9</sup> Andere Länder haben sich für andere Wege entschieden, so wird in Irland beispielsweise schon seit vielen Jahren eine Gebühr auf Plastiktüten erhoben, Frankreich hat nicht biologisch-abbaubare Plastiktüten gänzlich verboten.<sup>10</sup>

### Beispiel Verordnung: Kennzeichnung von Allergenen

Ein Beispiel für eine EU-Verordnung ist die Verordnung zur Kennzeichnung von Allergenen in Zutatenlisten. Die sog. Lebensmittel-Informationsverordnung legt fest, dass 14 Inhaltsstoffe, die häufig Allergien auslösen (z.B. Nüsse, Sellerie, Milcherzeugnisse), in Zutatenlisten deutlich gekennzeichnet werden müssen. Die Kennzeichnung kann durch Fettdruck, Druck in Großbuchstaben oder Unterstreichen verdeutlicht werden. Die Verordnung soll Verbraucher\*innen das Erkennen von allergieauslösenden Inhaltsstoffen erleichtern.<sup>11</sup>

<sup>6</sup> Ausführlichere Informationen zu den Unterscheidungen einzelner Rechtsakte auf EU-Ebene finden sich hier: [https://europa.eu/european-union/law/legal-acts\\_de](https://europa.eu/european-union/law/legal-acts_de).

<sup>7</sup> Die komplette Richtlinie ist hier einsehbar: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/PDF/?uri=CELEX:32015L0720&from=DE>.

<sup>8</sup> Mehr Informationen: <https://www.bmu.de/faqs/plastikueten-verbot> sowie <https://www.umweltbundesamt.de/themen/ender-kostenlosen-plastikueten-fragen-antworten>.

<sup>9</sup> Mehr Informationen: <https://www.bundesregierung.de/breg-de/suche/dunne-plastikueten-verboten-1688818>.

<sup>10</sup> Hintergrundinformationen unter: <https://www.umweltbundesamt.de/sites/default/files/medien/479/publikationen/4453.pdf>.

<sup>11</sup> Weitere Informationen zu der Verordnung: <https://www.bmel.de/DE/themen/ernaehrung/lebensmittel-kennzeichnung/pflichtangaben/allergienkennzeichnung.html> sowie der Volltext der Verordnung: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/DE/TXT/HTML/?uri=CELEX:02011R1169-20180101&from=DE>.

### **Erläuterung des Unterschieds zwischen Richtlinie und Verordnung im Workshop**

Um den Unterschied zwischen Richtlinie und Verordnung interaktiv zu erarbeiten, zeigen Sie die Folien zur Richtlinie zur Verringerung des Konsums von Plastiktüten. Fragen Sie die TN, ob sie von der EU-Richtlinie zur Verringerung des Plastiktütenkonsums gehört haben. Informieren Sie die TN anhand der PowerPoint-Folien über die EU-Richtlinie zur Verringerung des Konsums von Plastiktüten. Zeichnen Sie nach, wie zeitintensiv der Einigungsprozess auf europäischer Ebene war und in wie vielen Schritten der Richtlinienentwurf bearbeitet wurde. Teilen Sie den TN anschließend unterschiedliche Lebensmittelverpackungen (z.B. Süßigkeitenverpackungen, Müsliriegelpackungen, etc.) aus. Die TN sollen sich die Zutatenliste der Verpackungen genau anschauen. Fragen Sie, ob den TN etwas an den Zutatenlisten auffällt. Reagieren Sie auf die Redebeiträge der TN, wenn diese ihre Erfahrungen schildern. Sie können zudem auf die Richtlinie eingehen, die ein Verbot von bestimmten Einwegkunststoffartikeln, z.B. Strohhalme und Einweggeschirr, ab Juli 2021 vorsieht<sup>12</sup> und die sehr nah an der Lebenswelt der TN ist: So berichteten TN in der Erprobungsphase der Workshops, dass ihnen aufgefallen sei, dass Trinkpäckchen nunmehr mit einem Pappstrohalm versehen sind. Diskutieren Sie die Richtlinie mit den TN und hören Sie unterschiedliche Meinungen.

### **Abschluss des ersten Tages**

Zum Abschluss der Themenblöcke zu Assoziationen, Institutionen der EU und Einführung in das Thema Plastikmüll in der EU können Sie nun Feedback der TN einholen. Wir empfehlen diese

Gelegenheit zur Rückmeldung zu nutzen, damit Sie ggf. einen nächsten Workshop-Durchgang entsprechend dem Feedback anpassen können. Im zweitägigen Workshop-Konzept folgen nach diesem ersten Tag am zweiten Tag die Durchführung des EU-Planspiels sowie der Besuch eines Mitglieds des Europäischen Parlaments (MdEP). Sollten auch Sie den Besuch eines MdEP planen, können Sie an dieser Stelle Fragen auf einem Plakat oder einem Whiteboard sammeln. Schließen Sie den Workshop mit einem Ausblick für den nächsten Tag.

<sup>12</sup> Volltext der Richtlinie: <https://data.consilium.europa.eu/doc/document/PE-11-2019-REV-1/de/pdf>.

## 3. TAG 2 DES JUMPER-WORKSHOPS

Beginnen Sie den zweiten Tag des Workshops mit einem kurzen Rückblick auf den ersten Tag. Wiederholen Sie Kernaspekte und verweisen Sie auf die erstellten Collagen (z.B. die Darstellung der EU als Bus). Kündigen Sie anschließend das Planspiel an, das an die Einführung in das Thema Plastikmüll in der EU anknüpft.

### 3.1 Planspiel

Für die Planspieldurchführung (Vorbereitung, Durchführung, Nachbereitung) wird auf die gesonderte Handreichung zum Planspiel verwiesen (siehe Downloadbereich auf der Projekt-homepage <http://jumper.uni-goettingen.de>).

### 3.2 Gespräch mit einem Mitglied des Europäischen Parlaments

Zum Abschluss des Workshops wurde in der Erprobungsphase stets ein Mitglied des Europäischen Parlaments (MdEP) für ein Gespräch mit den TN eingeladen. Hier hatten die jungen Menschen Gelegenheit, sich mit einer bzw. einem echten Parlamentarier\*in auszutauschen. Insbesondere nach der Durchführung des Planspiels gab es viele Fragen zu Abläufen im Europäischen Parlament, der Ausschussarbeit, aber auch zum Leben und Alltag eines bzw. eine\*r Politiker\*in. Die MdEP sind über ihre Wahlkreisbüros oder ihre Büros in Brüssel bzw. Straßburg gut erreichbar und sind bemüht, solche Besuche einzurichten. Es empfiehlt sich, die MdEP im Vorfeld auf die Gruppe vorzubereiten und die erarbeiteten Inhalte und insbesondere das Planspiel kurz zu erläutern. Die MdEP sind i.d.R. einmal im Monat in ihren Wahlkreisen unterwegs, frühe Anfragen erhöhen die Chance auf eine

Zusage. Besonders bewährt hat sich jedoch auch die Zuschaltung von MdEP per Videokonferenz, da hier die Anreisezeit entfällt und die MdEP den Termin räumlich flexibel wahrnehmen können. In der Erprobungsphase waren die Gespräche mit ca. 45 Minuten angesetzt, eine Dauer, die sich bewährt hat. Die MdEP hatten Gelegenheit, sich und ihre Arbeit vorzustellen, bevor sie auf die Fragen der TN eingegangen sind.

Nutzen Sie die Zeit nach dem Planspiel, um zusätzliche Fragen für den Besuch des MdEP zu sammeln. Zeigen Sie den TN mögliche Frage-Optionen auf, wenn die Fragensammlung zäh ist: Erinnern Sie an Kernaspekte des Workshops, insbesondere an das Planspiel. Ermutigen Sie die TN, auch persönliche Fragen zu stellen und die Themen junger Menschen aufs Tableau zu bringen. Um eine flüssige Fragestellung zu gewährleisten, hat sich als sinnvoll erwiesen, die Fragen auf Moderationskarten zu notieren und den TN Fragen zuzuordnen, die sie im Gespräch stellen. Begrüßen Sie das MdEP und erklären Sie vorab, welche Klasse an dem Workshop teilgenommen hat und welche Themen Sie im Workshop behandelt haben. Gehen Sie auch darauf ein, dass Sie sich mit Plastikmüllvermeidung auseinandergesetzt haben. Bitten Sie den/die Abgeordnete um eine kurze Vorstellung. Lassen Sie die TN anschließend die notierten Fragen stellen und moderieren Sie das Gespräch.

### 3.3 Abschluss des Workshops

Bitten Sie am Ende des Workshops alle TN, nochmals einen Stuhlkreis zu bilden. Fassen Sie die wesentlichen Aspekte des

Workshops zusammen, verweisen Sie auch, wenn möglich, auf gemeinsam erarbeitete Collagen (z.B. der Bus) oder andere Materialien (z.B. Fragen an MdEP, Europakarte). Bitten Sie die TN um Rückmeldung zum Workshop bzw. zu einzelnen durchgeführten Workshop-Elementen. Hierfür haben Sie mehrere Möglichkeiten, z.B. in Form eines Blitzlichts (alle TN werden reihum gebeten, einen Satz zum Workshop zu sagen) oder der Fünf-Finger-Methode (sie ordnen allen fünf Fingern einer Hand ein Feedback-Element zu, z.B. „Das hat mir gut gefallen“, „Das fand ich besonders interessant“/„Das war neu für mich“, „Das hat mir nicht gut gefallen“, „Das nehme ich mit“, „Das kam zu kurz“). Achten Sie hier darauf, wie ermüdet die TN vom Workshop sind und passen Sie Ihre Feedbackrunde entsprechend an.

Anschließend können Sie den Workshop schließen.

## 4. BENÖTIGTES MATERIAL UND DRUCKANLEITUNG

Für die Durchführung des Workshops werden folgende Ausstattung und Materialien benötigt:

- PC/Laptop
- Beamer/Projektor/Smartboard
- Lautsprecher
- Europa-Puzzle (siehe Handreichung)
- Moderationskarten
- Eddings
- Kreppband
- Flipchart oder Whiteboard (+ ggf. Marker)

### **Druckanleitung:**

Das Materialpaket besteht aus mehreren Elementen: Für den ersten Workshoptag sind acht Druckvorlagen beigelegt. Diese sind im PDF-Format und können von Ihnen einfach ausgedruckt werden.

Die Druckvorlagen 1, 3, 4 und 8 können Sie einmal schwarz-weiß auf DIN-A4-Papier drucken (einseitiger Druck).

Druckvorlage 2 ist mit zwei Seiten pro Blatt (einseitiger Druck, schwarz-weiß) vorgesehen. Die Länderfacts (Druckvorlage 2) müssen vor der Verwendung ausgeschnitten werden.

Für die Druckvorlagen 5, 6 und 7 empfehlen wir Farbdruck (einseitig). Hier können Sie zwei Seiten pro Blatt drucken und die Karten ausschneiden. Die Druckvorlage 7 sollte ebenfalls farbig, aber ganzseitig (eine Seite pro Blatt) gedruckt werden. Falls Sie die Materialien mehrfach verwenden möchten, empfiehlt sich der Druck auf dickerem Papier.

**Die Druckvorlagen für den zweiten Workshoptag (Planspiel) finden Sie im Ordner „Planspiele“ und die Druckanleitung in der Planspiel-Handreichung.**

## 5. ABLAUFPLAN

TAG 1			
ZEIT	PROGRAMMPUNKT	AKTIVITÄTEN	MATERIAL
15 Minuten	Start, Warten auf Nachzügler*innen, Namensschilder herstellen, Platz im Stuhlkreis suchen		PPP Folie 1
5 Minuten	Begrüßung, Vorstellung der Workshopleitung	<b>Die Workshopleitung begrüßt die TN und stellt sich ggf. kurz vor</b>	PPP Folie 1
20 Minuten	Kennenlernen mit Assoziationen	<b>Die TN stellen sich kurz vor: Name und Beantwortung der Frage „Hattest du in deinem Leben schon einmal mit der Europäischen Union zu tun?“; „Passt eine dieser Karten dazu?“; danach kurz auf weitere Karten eingehen und Alltagsbezug herstellen.</b>	PPP Folie 1 Kreppband und Eddings, Fotos/Karten; ggf. Krepp- band und Eddings für Namensschilder
5 Minuten	Vorstellung des Themas und des Ablaufs des Workshops	<b>Die Teamer*innen stellen das Thema und Ablauf des Workshops vor (Flipchart); Diskussionsregeln, fehlerfreundliches Klima schaffen, „keine dummen Fragen“; Fragenspeicher einführen (Flipchart an der Wand mit Stift); auf Pausenzeiten hinweisen</b>	PPP Folie 1 Flipchart und vorbereitetes Titelbild
20 – 45 Minuten <i>wenn zeitlich möglich: Diskussion entwickeln lassen</i>	Verortung im Raum	<b>Die TN sollen sich entsprechend ihrer Position im Raum verorten. Anschließend jeweils kurze Diskussion.</b>  <b>„Ich freue mich auf den Europa-Workshop.“ „Ich weiß über die Europäische Union Bescheid.“</b>	PPP Folien 2-6 Kontinuum aus Klebeband, Stimme zu/ Stimme nicht zu-Karten (Druckvorlage [1])



ZEIT	PROGRAMMPUNKT	AKTIVITÄTEN	MATERIAL
15 Minuten		<p>„Grundsätzlich ist die Europäische Union eine gute Sache.“</p> <p>„Ich finde es gut, dass Deutschland Mitglied der Europäischen Union ist.“</p> <p>„Die Europäische Union hat viel mit meinem Alltag zu tun.“</p> <p>„Die Menschen haben viele Vorteile durch die Europäische Union.“</p> <p><b>Abfrage: Warum wurde die Position gewählt?</b>  <b>Entstehende Diskussion moderieren.</b></p>	
	Puffer: Länderinformationen	<p><b>Wenn Sie bis zur Pause noch Zeit haben, können Sie hier die Pufferübung zu den Länderinformationen anbieten.</b></p>	Länderinformationen (Druckvorlage [2])
	<b>Pause</b>		
20 Minuten	Mitgliedsländer der EU	<p><b>Jede*r TN zieht ein Puzzleteil (=ein Land aus einer Tüte. Challenge: Die TN werden in zwei Gruppen geteilt und die Gruppen treten gegeneinander an.</b></p> <p>▶ <b>Unterschied EU und Europa erwähnen.</b>  <b>EU=27 Mitgliedsländer. Beitrittskandidaten. Brexit.</b></p>	Mind. 2 Puzzle <sup>13</sup> Nach dem Puzzle: PPP Folie 7
5 Minuten	Quiz: Aufbau der EU	<p><b>Kurzes Quiz zum Aufbau der EU, Gruppen müssen sich einigen und jeweils mit richtig/falsch antworten</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Europäische Union hat 27 Mitgliedsländer. (▶ Verweis auf Brexit!)</li> <li>- Die Schweiz ist Mitglied der Europäischen Union.</li> <li>- Alle Länder in Europa sind Mitglied in der</li> </ul>	PPP Folien 8-12 Richtig/Falsch-Karten (Druckvorlage [3])

ZEIT	PROGRAMMPUNKT	AKTIVITÄTEN	MATERIAL
20 Minuten	Die Geschichte der EU	<p><b>Europäischen Union.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Die Europäische Union hatte schon bei ihrer Gründung 27 Mitgliedsländer.</li> <li>(▶ Übergang Geschichte der EU)</li> </ul> <p><b>PowerPoint-Präsentation zur Geschichte der EU</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 2. WK – Gründung der Vorgänger der EU, zunächst: Zusammenarbeit in der Kohle- und Stahlindustrie</li> <li>- Schrittweise Erweiterung der EU</li> <li>- Prinzipien der EU (Freiheit, Gleichheit, Demokratie, Menschenwürde, Rechtsstaatlichkeit, Menschenrechte) ▶ in Murrelgruppen bearbeiten: Was verbindet ihr mit den Begriffen?</li> <li>Danach: Auflösung+Diskussion im Plenum</li> <li>- 27 Mitgliedsstaaten, die EU ist immer größer geworden</li> <li>▶ Karikatur Kroll (Folien 17-19): Es ist nicht immer einfach, die Interessen und Wünsche von vielen verschiedenen Ländern zu vereinbaren, Zusammenarbeit in vielen Bereichen (Folie 20)</li> <li>Überleitung zur Funktionsweise der EU</li> </ul>	<p>PPP Folien 13-20 (auf Brexit hinweisen, Folie 15)</p> <p>Karten mit Prinzipien der EU (Druckvorlage [4])</p>
15 Minuten <i>länger bei Bedarf</i>	Die Institutionen der EU	<p><b>Aufbau Schaubild:</b></p> <p><b>Die Institutionen der EU + Entscheidungsfindung auf EU-Ebene (Richtlinien und Verordnungen)</b></p> <p><b>Einstieg:</b></p> <p><b>Nun wisst ihr, was die EU ist.</b></p> <p><b>Aber: Was macht die EU eigentlich?</b></p> <p><b>Aufbau des Schaubildes anhand von Leitfragen:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Was macht die EU?</li> </ul>	<p>PPP Folie 21</p> <p>Abbildungen EU als Bus (Druckvorlage [5])</p> <p>+ ein großes Plakat mit einem skizzierten Bus</p>

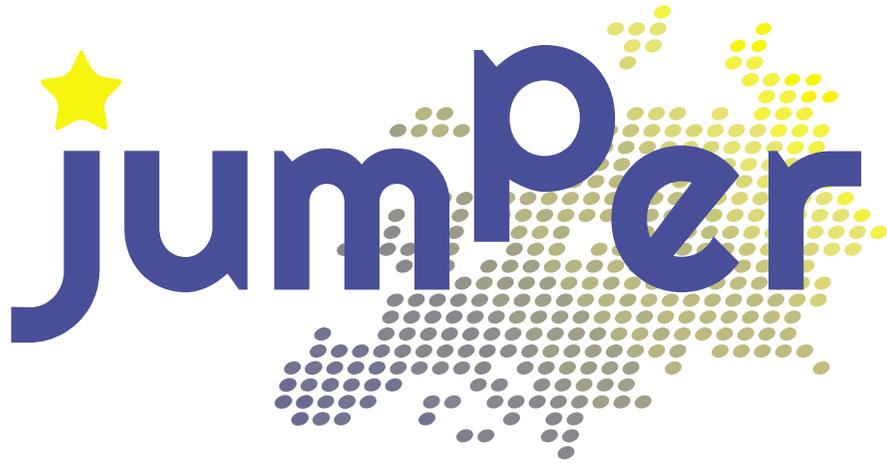
ZEIT	PROGRAMMPUNKT	AKTIVITÄTEN	MATERIAL
		<ul style="list-style-type: none"> <li>- Wer darf in der EU mitreden?</li> <li>- Wessen Interessen müssen berücksichtigt werden?</li> </ul>	
15 Minuten	Aufstellung Länder	<p><b>Jede*r TN zieht eine Karte (Länderaufstellung), Aufstellung: EU-Mitglied seit, Einwohnerzahl, Anzahl MdEP, Anzahl EU-Kommissar*innen, Währung</b></p> <p>Die TN sollen sich in entsprechender Reihenfolge (älteste bis neueste EU-Mitglieder, geringste bis höchste Einwohnerzahl, etc.) aufstellen, nach jeder Runde fragen Sie die Reihe ab (Land und Antwort auf die jeweilige Aufgabenstellung).</p> <p>Nicht gezogene Karten werden von den Teamer*innen eingefügt und entsprechend platziert.</p>	PPP Folie 21 Karten Länderaufstellung (Druckvorlage [6])
15 Minuten	Quiz: Die Institutionen der EU	<p><b>Die TN werden in vier Gruppen eingeteilt (EK, EP, ER, Rat der EU) und bekommen jeweils ein Plakat mit ihrer Institution und Bild der Institution. Dann werden verschiedene Statements verlesen (versch. Aufgaben der Institutionen) und die Gruppe, deren Institution für die Aufgabe zuständig ist, hält ihr Plakat hoch.</b></p>	PPP Folien 22-42 Schilder mit Namen und Bildern der Institutionen (Druckvorlage [7])
15 Minuten	<b>Pause</b>		
25 Minuten	Einführung: Das Thema Plastik	<p><b>Einstieg in das Thema Plastik: Wofür verwendet ihr Plastik im Alltag? (Kleingruppenarbeit, Murmelgruppen, Sammlung auf Moderationskarten); Sammlung im Plenum und kurze Diskussion: Ist Plastik ersetzbar im Alltag?</b></p> <p>▶ in einigen Bereichen unabdingbar</p>	PPP Folien 44-45 Moderationskarten, Eddings

ZEIT	PROGRAMMPUNKT	AKTIVITÄTEN	MATERIAL
10 Minuten	Quiz: Plastik	<b>1-2-3-Quiz zum Thema Plastik: Europäische Dimension herstellen, wenn möglich.</b>	PPP Folien 46-56 1-2-3-Karten (Druckvorlage [8])
15 Minuten	Film	<b>Mikroplastik und Meere: Film (Schlaumal)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Was ist das Problem an Plastik?</li> <li>- Wie seht ihr die Plastik-Problematik?</li> <li>- Wer kann das Plastik-Problem lösen?</li> </ul> <b>Überleitung: EU = viele Länder arbeiten zusammen</b> <b>▶ Plastik-Problematik wird auf europäischer Ebene diskutiert</b>	(PPP Folie 57) Film „Plastik im Meer“
10 Minuten	Plastik auf Ebene der EU	<b>Plastik ist Thema auf europäischer Ebene: Habt ihr davon gehört, dass die EU das Plastik-Problem bespricht? Was denkt ihr: Was kann die EU tun? Die europäischen Einrichtungen besprechen Plastiktüten, Einwegplastikartikel (Verbot ab Juli 2021) und Kunststoffverpackungen von Obst und Gemüse (Thema des Planspiels) Erarbeitung des Themas Plastiktüten: Aufzeigen versch. Standpunkte, Nachzeichnen des Entscheidungsfindungsprozesses; Unterschied Richtlinie und Verordnung (Verpackungen von Süßigkeiten)</b>	PPP Folien 57-63 (Folie 63 = Überleitung auf Tag 2 + Planspiel) Lebensmittelverpackungen mit Zutatenlisten (z.B. Müsliriegel, Süßigkeiten)
10 Minuten	Fragenspeicher Besuch MdEP	<b>Auf einem Plakat/Whiteboard werden Fragen an das Mitglied des Europäischen Parlaments gesammelt. Welche Fragen haben die TN an den/die Abgeordnete?</b>	(PPP Folie 64) Flipchart-Papier, Edding oder: Whiteboard und Whiteboard Marker



ZEIT	PROGRAMMPUNKT	AKTIVITÄTEN	MATERIAL
20 Minuten	Wrap Up und Abschluss des Tages	<b>Die Inhalte des Tages werden anhand der Wandbilder noch einmal kurz zusammengefasst, Blitzlicht mit den TN; Ausblick auf den nächsten Tag</b>	PPP Folie 64

TAG 2			
ZEIT	PROGRAMMPUNKT	AKTIVITÄTEN	MATERIAL
5 Minuten	Ankommen, Warten auf Nachzügler*innen		Planspiel-PPP Folie 1
210–240 Minuten	Planspiel inkl. Pausen		Planspiel-PPP (siehe Planspiel-Handreichung)
15 Minuten	<b>Pause</b>		
10 Minuten	Letztes Briefing vor dem Besuch des MdEP	<b>Gehen Sie mit den TN nochmals die Fragen durch, verteilen Sie ggf. die Fragen auf Moderationskarten, legen Sie eine Sprechreihenfolge fest.</b>	Flipchart bzw. Whiteboard mit gesammelten Fragen
45 Minuten	Gespräch mit dem MdEP	<b>Begrüßung des MdEP, Einladung zur kurzen Vorstellung, Kontextualisierung des Besuchs, ermutigen Sie die TN zum Fragenstellen!</b>	Bei Videokonferenz: entsprechende Ausstattung (PC, Beamer, Kamera, Mikrofon, Lautsprecher)
15 Minuten	Abschluss und Auswertung des Workshops		



**Wir wünschen Ihren Teilnehmenden und Ihnen  
viel Spaß und Erfolg mit dem JUMPER-Workshop!**

Über Rückmeldungen zu Ihren Erfahrungen damit freuen wir uns (z.B. per Email an [jumper@uni-goettingen.de](mailto:jumper@uni-goettingen.de)).

**Kontakt:**

Georg-August-Universität Göttingen  
Lehrstuhl für Politikwissenschaft/Didaktik der Politik  
Prof. Dr. Monika Oberle  
Platz der Göttinger Sieben 3  
37073 Göttingen

**Email:**

[monika.oberle@sowi.uni-goettingen.de](mailto:monika.oberle@sowi.uni-goettingen.de)

**Homepage:**

[www.uni-goettingen.de/de/prof-dr-monika-oberle/265134.html](http://www.uni-goettingen.de/de/prof-dr-monika-oberle/265134.html)