



# UNIONSLABOR

**Lehrmaterialien**  
für Sekundarstufe 1 & 2

# Inhalt

## Sekundarstufe 1

M0a - Rollendistanzierung und erste Stellungnahmen zum Spiel	3-4
M1a - Spiel und Realität	5
M1a - Spiel und Realität (Erwartungsbild)	6
M2a - Einordnung und Strukturierung	7

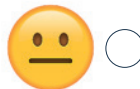
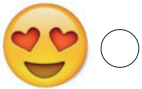
## Sekundarstufe 2

M0b - Rollendistanzierung und erste Stellungnahmen zum Spiel	8-9
M1b - Spiel und Realität	10-11
M1b - Spiel und Realität (Erwartungsbild)	12-13



# Rollendistanzierung und erste Stellungnahmen zum Spiel

1. Kreuze an, wie du dich während des Spiels in deiner Rolle gefühlt hast.



2. Begründe die von dir getroffene Entscheidung.

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---





# Spiel und Realität

Wie ihr mit Sicherheit bemerkt habt, ist das Unionslabor ein Spiel, in dem viele Dinge vereinfacht dargestellt sind. In der Realität sind die Verhandlungen oftmals schwieriger und viel mehr Sachen müssen bei der Findung von Entscheidungen bedacht werden.

## 1. Vergleicht die Abläufe im Spiel mit der Realität, indem ihr den nachfolgenden Lückentext ausfüllt.

Die Europäische Union ist ein Verbund aus insgesamt \_\_\_\_\_ Staaten, die gemeinsam zu einer Lösung kommen müssen. Im Unionslabor nahmen nur \_\_\_\_\_ Staaten teil – viel weniger als in der Realität! Als \_\_\_\_\_ eines Nationalstaates war euer wichtigstes Ziel, dass ihr besser seid als alle anderen Länder der Europäischen Union. In Wirklichkeit \_\_\_\_\_ ihr mit den anderen Staaten, um die bestmöglichen politischen \_\_\_\_\_ zu erreichen. erinnert ihr euch noch daran, wie viele Jahre das Spiel dauerte? Die Gesetze wurden von euch für einen Zeitraum von \_\_\_\_\_ Jahren beschlossen. So lange hat in der Realität kein/e PolitikerIn die \_\_\_\_\_ . Durch \_\_\_\_\_ in den einzelnen Nationalstaaten ist die Dauer, in der ein/e PolitikerIn ein \_\_\_\_\_ innehat, zeitlich begrenzt. Außerdem darf nicht vergessen werden, dass Politik nicht nur auf der nationalen und europäischen \_\_\_\_\_ stattfindet. Was ist zum Beispiel mit den \_\_\_\_\_ ? Diese sind auch an der Entscheidungsfindung beteiligt. Darüber hinaus habt ihr Gesetze nur in drei Bereichen beschlossen: \_\_\_\_\_ , \_\_\_\_\_ und Zufriedenheit. In der Realität gibt es aber viel mehr dieser Bereiche, sogenannte \_\_\_\_\_ , wie z.B. Verkehrspolitik, Energiepolitik, Familienpolitik etc. Zum Schluss muss noch darauf hingewiesen werden, dass alle Länder die gleichen \_\_\_\_\_ hatten. Ihr wisst selbst, dass dies in Wirklichkeit anders ist!

Startbedingungen

Umwelt

Ebene

kooperiert

Macht

28

RegierungschefIn

5

Bundesländern

Wahlen

50

Entscheidungen

Wirtschaft

Politikfelder

Amt



# Spiel und Realität (Erwartungsbild)

Wie ihr mit Sicherheit bemerkt habt, ist das Unionslabor ein Spiel, in dem viele Dinge vereinfacht dargestellt sind. In der Realität sind die Verhandlungen oftmals schwieriger und viel mehr Sachen müssen bei der Findung von Entscheidungen bedacht werden.

## 1. Vergleicht die Abläufe im Spiel mit der Realität, indem ihr den nachfolgenden Lückentext ausfüllt.

Die Europäische Union ist ein Verbund aus insgesamt **28** Staaten, die gemeinsam zu einer Lösung kommen müssen. Im Unionslabor nahmen nur **5** Staaten teil – viel weniger als in der Realität! Als **RegierungschefIn** eines Nationalstaates war euer wichtigstes Ziel, dass ihr besser seid als alle anderen Länder der Europäischen Union. In Wirklichkeit **kooperiert** ihr mit den anderen Staaten, um die bestmöglichen politischen **Entscheidungen** zu erreichen. erinnert ihr euch noch daran, wie viele Jahre das Spiel dauerte? Die Gesetze wurden von euch für einen Zeitraum von **50** Jahren beschlossen. So lange besitzt in der Realität kein/e PolitikerIn die **Macht**. Durch **Wahlen** in den einzelnen Nationalstaaten ist die Dauer, in der ein/e PolitikerIn ein **Amt** innehat, zeitlich begrenzt. Außerdem darf nicht vergessen werden, dass Politik nicht nur auf der nationalen und europäischen **Ebene** stattfindet. Was ist zum Beispiel mit den **Bundesländern**? Diese sind auch an der Entscheidungsfindung beteiligt. Darüber hinaus habt ihr Gesetze nur in drei Bereichen beschlossen: **Wirtschaft, Umwelt** und **Zufriedenheit**. In der Realität gibt es aber viel mehr dieser Bereiche, sogenannte **Politikfelder**, wie z.B. Verkehrspolitik, Energiepolitik, Familienpolitik etc. Zum Schluss muss noch darauf hingewiesen werden, dass alle Länder im Spiel die gleichen Startbedingungen hatten. Ihr wisst selbst, dass dies in Wirklichkeit anders ist!



# Einordnung und Strukturierung

Man kann sich dem Phänomen des Politischen anhand von drei Kategorien nähern, die euch auch in eurem Spiel begegnet sind: Inhalt (Was?), Prozess (Wie?) und Form (Wer? Wo? Unter welchen Voraussetzungen?).

**1. Inhalt:** Ordnet die nachfolgenden Gesetze, welche euch im Spiel begegnet sind, den einzelnen Politikfeldern zu.

Wirtschaft	Zufriedenheit	Umwelt

- a. Mehr Naturschutzgebiete (Wandern, durchatmen, glücklich sein.)
- b. Steuern senken (Coole Sache: Wer mehr hat, gibt mehr aus.)
- c. Schicke Bolzplätze und Skatanlagen (So weiß man immer, wo die Jugendlichen sind.)
- d. Schwimmbäder umsonst (Jeder kann Seepferdchen!)
- e. Mülltrennung einführen (Steigert Ordnungssinn, senkt Müllaufkommen.)
- f. Keine Regeln für Banken (Geld hat für alles eine Lösung!)

**2. Prozess:** Markiere die Felder, die am ehesten auf eure Verhandlungen zutreffen.

Kooperation <input type="checkbox"/>	Einigung nur mühsam <input type="checkbox"/>	harmonisch <input type="checkbox"/>	Konkurrenz <input type="checkbox"/>
Einigung leicht <input type="checkbox"/>	Viele Konflikte <input type="checkbox"/>	Unterschiedliche Interessen <input type="checkbox"/>	
Alle gleicher Meinung <input type="checkbox"/>	Kompromissbereitschaft <input type="checkbox"/>	machtvoll <input type="checkbox"/>	

**3. Form:** Kreuze die Akteure, Gesetze, Bestimmungen etc. an, die an den Verhandlungen teilnahmen und diese beeinflussten.

Europäische Union <input type="checkbox"/>	Bundesstaaten <input type="checkbox"/>	Bundesländer <input type="checkbox"/>
Verfassungen <input type="checkbox"/>	Europäisches Parlament <input type="checkbox"/>	Europäische Kommission <input type="checkbox"/>
Nationalstaaten <input type="checkbox"/>	Nationale Regierungen <input type="checkbox"/>	Regierungschefs <input type="checkbox"/>







### 3. Durch das Planspiel ...

	trifft voll und ganz zu	trifft eher zu	trifft eher nicht zu	trifft überhaupt nicht zu
verstehe ich besser, wie Gesetze auf nationaler und europäischer Ebene entstehen.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
verstehe ich insgesamt besser, wie die EU funktioniert.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
kann ich besser nachvoll- ziehen, wie politische Entscheidungen getroffen werden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ist mir klarer geworden, was die EU mit meinem Alltag zu tun hat.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
wurde deutlich, wie schwierig es ist, eine ge- meinsame politische Lösung zu finden.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>



# Spiel und Realität

Das Unionslabor ist eine Simulation. Daher werden bestimmte Aspekte der europäischen Politik notgedrungen nur vereinfacht dargestellt, andere fehlen ganz.

1. Vergleicht die Spielabläufe mit der Realität, indem ihr die Tabelle vervollständigt. Tauscht eure Ergebnisse im Anschluss mit dem/der BanknachbarIn aus.
2. Was ist euch noch seltsam vorgekommen? Ergänzt mögliche weitere Aspekte.

	Im Unionslabor	In der europäischen Realität
1	... entscheiden fünf Länder.	
2		... sind die Staaten verschieden groß, haben unterschiedliche wirtschaftliche, gesellschaftliche Profile, haben faktisch unterschiedlichen Einfluss auf das Geschehen in der EU.
3	... wird jedes Land 50 Jahre lang von derselben Regierung geführt.	
4		... wird Politik auch in den Bereichen: Außenpolitik, Datenschutz, Steuern ... gemacht, wobei es zu Überschneidungen der einzelnen Politikfelder kommen kann.
5	... lassen sich europäische Gesetze nicht rückgängig machen.	
6		... werden Gesetze (Verordnungen, Richtlinien) nicht immer umgesetzt.



	Im Unionslabor	In der europäischen Realität
<b>7</b>	... entscheiden die Regierungen alleine.	
<b>8</b>		... haben nationale und europäische Maßnahmen wechselseitigen Einfluss aufeinander und bedingen sich gegenseitig.
<b>9</b>	... ist es nicht unbedingt das Ziel der Regierungschefs, besser zu sein als die anderen Staaten.	
<b>10</b>		... findet die Entscheidungsfindung auf mehreren Ebenen (kommunal, Landesebene, national, europäisch) statt.
<b>11</b>	... gibt es nur wenige externe (z.B. Sturmflut, Bankenkrise, Migrationskrise) Einflussfaktoren auf die Entscheidungsfindung.	
<b>12</b>		
<b>13</b>		
<b>14</b>		



# Spiel und Realität (Erwartungsbild)

Das Unionslabor ist eine Simulation. Daher werden bestimmte Aspekte der europäischen Politik notgedrungen nur vereinfacht dargestellt, andere fehlen ganz.

1. Vergleicht die Spielabläufe mit der Realität, indem ihr die Tabelle vervollständigt. Tauscht eure Ergebnisse im Anschluss mit dem/der BanknachbarIn aus.
2. Was ist euch noch seltsam vorgekommen? Ergänz möglich weitere Aspekte.

	Im Unionslabor	In der europäischen Realität
<b>1</b>	... entscheiden fünf Länder.	... <b>entscheiden 27/28 Länder.</b>
<b>2</b>	... <b>haben alle Länder gleiche Startbedingungen.</b>	... sind die Staaten verschieden groß, haben unterschiedliche wirtschaftliche, gesellschaftliche Profile, haben faktisch unterschiedlichen Einfluss auf das Geschehen in der EU.
<b>3</b>	... wird jedes Land 50 Jahre lang von derselben Regierung geführt.	... <b>werden Regierungen gewählt und abgewählt, ändern sich politische Ziele der Regierungen (pro- europäisch &lt;-&gt; europaskeptisch; andere inhaltliche Prioritäten).</b>
<b>4</b>	... <b>wird Politik in den Bereichen Wirtschaft, Zufriedenheit, Umwelt gemacht.</b>	... wird Politik auch in den Bereichen: Außenpolitik, Datenschutz, Steuern ... gemacht, wobei es zu Überschneidungen der einzelnen Politikfelder kommen kann.
<b>5</b>	... lassen sich europäische Gesetze nicht rückgängig machen.	... <b>können Gesetze rückgängig gemacht werden.</b>
<b>6</b>	... <b>werden Europäische Gesetze auch immer umgesetzt.</b>	... werden Gesetze (Verordnungen, Richtlinien) nicht immer umgesetzt.



	<b>Im Unionslabor</b>	<b>In der europäischen Realität</b>
<b>7</b>	... entscheiden die Regierungen alleine.	... gibt es auf nationaler Ebene: Parlamente, die den Gesetzesvorlagen zustimmen müssen, gibt es Gerichte. ... gibt es auf europäischer Ebene: Die Kommission, das EP, den EuGH.
<b>8</b>	... lässt sich klar zwischen nationalen und europäischen Maßnahmen unterscheiden.	... haben nationale und europäische Maßnahmen wechselseitigen Einfluss aufeinander und bedingen sich gegenseitig.
<b>9</b>	... ist es nicht unbedingt das Ziel der Regierungschefs, besser zu sein als die anderen Staaten.	... ist es Ziel, in Aushandlungsprozessen, die durch Kooperation und Konkurrenz geprägt sind, zu den bestmöglichen Entscheidungen zu gelangen.
<b>10</b>	... findet die Entscheidungsfindung auf zwei Ebenen (Europa, Nationalstaaten) statt.	... findet die Entscheidungsfindung auf mehreren Ebenen (kommunal, Landesebene, national, europäisch) statt.
<b>11</b>	... gibt es nur wenige externe (z.B. Sturmflut, Bankenkrise, Migrationskrise) Einflussfaktoren auf die Entscheidungsfindung.	... gibt es permanent externe Einflussfaktoren, die die Entscheidungsfindung beeinflussen.
<b>12</b>		
<b>13</b>		
<b>14</b>		