



SPIELERISCHES LERNEN



EU PLAYER

HANDBUCH

Inhaltsverzeichnis

Zusammenfassung	4
Vorwort	5
Teil I - Einleitung	6
Für wen dieses Handbuch gedacht ist	6
Was Sie lernen werden	7
Unser Ziel	7
Teil II – Brettspiele und Jugendengagement	11
Warum Brettspiele junge Menschen begeistern können	12
Wie erreicht man verschiedenste Gruppen ?	12
Vom Engagement zur Reflexion	13
Regeln, Macht und Legimität im Spiel	13
Teil III – Die Europäische Union kennenlernen	16
EU-Verträge: Das Regelwerk der EU	16
EU Werte und Mitgliedschaft	17
EU Institutionen: die wichtigsten Akteure	18
Das Gesetzgebungsverfahren der EU	19
Grenzen der EU-Befugnisse	19
Teil IV – Praktische Ansätze	23
Niederschwellige Beteiligung ermöglichen	25
Die Rolle der Moderation	25
Tipps und Strategien für die Umsetzung	26
Anpassung an unterschiedliche Kontexte	28
Teil V – Beispielhafte Unterrichtseinheiten und Aktivitäten	29
Unterrichtseinheit 1: EU-Institutionen spielerisch verstehen	29
Unterrichtseinheit 2: EU Kompetenzen	30

Unterrichtseinheit 3: EU-Werte im Alltag	31
Unterrichtseinheit 4: Bürgerschaftliches Engagement in der Praxis	32
Unterrichtseinheit 5: Demokratie, Macht und Entscheidungsfindung	33
Teil VI– Herausforderungen und Zukunftsperspektiven	36
Ein Ausblick	38
Quellen und Referenzen.....	39
Anhang– Wie Basiswissen zur EU sich im Spiel widerspiegelt	41
Basiswissen Nr. 1: Die Europäische Union ... warum?	41
Frieden durch wechselseitige Wirtschaftsbeziehungen.....	41
Zusammenarbeit hat eine positive Gesamtbilanz	42
Basiswissen Nr. 2: Die Europäische Union ... wie?.....	43
Die Macht der EU	43
Die EU „ersetzt“ die Mitgliedstaaten nicht	45
Basiswissen Nr. 3: Die Europäische Union ... wie?.....	47
Der EU-Binnenmarkt.....	47
Die Umweltpolitik der EU	49
Die Gesundheitspolitik der EU	51
Die EU Asyl-und Migrationspolitik.....	53
Impressum	55

Zusammenfassung

EU Player ist eine Bildungsinitiative, die spielbasiertes Lernen nutzt, um jungen Menschen zu helfen, die Europäische Union und ihre Rolle darin zu verstehen. Durch ein kooperatives Brettspiel übersetzt das Projekt komplexe EU-Strukturen, Werte und Entscheidungsprozesse in zugängliche, ansprechende Lernerfahrungen.

Dieses Handbuch wurde für Jugendarbeiter*innen, Pädagog*innen und Moderator*innen entwickelt, die mit jungen Menschen im Alter von 13 bis 25 Jahren arbeiten, darunter auch solche, die sozialen, wirtschaftlichen oder bildungsbezogenen Benachteiligungen ausgesetzt sind. Es bietet sowohl einen konzeptionellen Rahmen als auch praktische Instrumente zur Unterstützung des partizipativen Lernens in formalen und nicht-formalen Kontexten.

Das Handbuch erläutert den pädagogischen Wert von Brettspielen, stellt die Grundlagen der EU-Governance vor und bietet konkrete Anleitungen zur Moderation. Eine Reihe spezieller Unterrichtspläne und Aktivitäten ermöglicht es Praktiker*innen, EU Player direkt in ihrem eigenen Umfeld einzusetzen. Durch die Kombination von Spiel, Dialog und Reflexion fördert EU Player die Entwicklung von EU-Wissen sowie von Schlüsselkompetenzen wie Zusammenarbeit, kritisches Denken und demokratische Teilhabe.

Letztendlich zielt das Handbuch darauf ab, junge Menschen zu befähigen, von einem passiven Bewusstsein für die EU zu einem aktiven Engagement überzugehen, und sie in ihrer Entwicklung zu informierten und selbstbewussten EU-Botschafter*innen zu unterstützen.

Vorwort

Junge Menschen in ganz Europa erleben die Europäische Union oft als fern, komplex oder schwer mit ihrem Alltag in Verbindung zu bringen. Gleichzeitig sind sie direkt von EU-Entscheidungen in Bereichen wie Bildung, Mobilität, soziale Rechte und Inklusion betroffen. Die Überbrückung dieser Kluft zwischen Institutionen und gelebter Erfahrung ist eine zentrale Herausforderung für die Jugendarbeit und Bildung.

Das Projekt EU Player wurde als Antwort auf diese Herausforderung entwickelt. Indem es junge Menschen in den Mittelpunkt einer gemeinsamen Lernerfahrung stellt, nutzt EU Player das Spiel als ernstzunehmendes Bildungsinstrument. Brettspiele bieten einen Raum, in dem komplexe Systeme sicher erkundet werden können, indem Zusammenarbeit und Meinungsverschiedenheiten konstruktiv geübt werden können und in dem Lernen eher durch Erfahrung als durch reine Unterweisung stattfindet.

Dieses Handbuch spiegelt das kollektive Fachwissen von Jugendorganisationen, Pädagoginnen und Pädagogen sowie Fachleuten aus ganz Europa wider. Es vereint Forschung, praxisbasiertes Wissen und konkrete Instrumente zur Unterstützung derjenigen, die direkt mit jungen Menschen arbeiten. Zwar basierend auf EU-Politik und Bildungstheorie, konzentriert es sich jedoch stark auf die Praxis, Anpassbarkeit und Inklusion.

Wir hoffen, dass dieses Handbuch Sie dabei unterstützt, ansprechende Lernräume zu schaffen, das Vertrauen junger Menschen in die Europäische Union zu stärken und zu einer inklusiveren und partizipativeren demokratischen Kultur in ganz Europa beizutragen.

Teil I - Einleitung

Willkommen beim EU Player Handbuch. Dieses Handbuch dient als praktischer Leitfaden für Jugendarbeiter*innen, Pädagogen*innen, Pädagog*innen, Ausbilder*innen und Moderator*innen, die junge Menschen dabei unterstützen möchten, die Europäische Union durch kreatives, spielbasiertes Lernen zu begreifen.

EU Player hat zum Ziel, das Wissen junger Menschen über die Europäische Union, ihr Vertrauen in die EU und ihr Zugehörigkeitsgefühl zu stärken. Das Projekt richtet sich in erster Linie an junge Menschen im Alter von 13 bis 25 Jahren, darunter auch solche aus benachteiligten oder marginalisierten Verhältnissen. Mit Hilfe eines kooperativen Brettspiels macht EU Player das Lernen über die EU zu einer Erfahrung, die zugänglich, spannend und motivierend ist.

Durch das Spiel werden die Teilnehmer*innen von EU-Spieler*innen zu EU-Botschafter*innen. EU-Botschafter*innen sind junge Menschen, die verstehen, wie die Europäische Union ihr tägliches Leben beeinflusst, und die sich motivierter fühlen, sich an demokratischen und zivilgesellschaftlichen Prozessen zu beteiligen.

Für wen dieses Handbuch gedacht ist

Dieses Handbuch richtet sich an Jugendarbeiter*innen, Lehrer*innen, Mentor*innen und Pädagog*innen, die in formalen und nicht-formalen Bildungsumgebungen tätig sind. Vorkenntnisse über EU-Institutionen oder Lernspiele sind nicht erforderlich. Das Handbuch kombiniert grundlegende Informationen mit praktischen Anleitungen und unterstützt Sie Schritt für Schritt bei der Verwendung von EU Player mit verschiedenen Gruppen von Jugendlichen.

Das Handbuch soll helfen:

- das Brettspiel EU Player, seine Mechanismen und seinen pädagogischen Zweck zu verstehen;
- inklusive und ansprechende Spieleinheiten für verschiedene Gruppen junger Menschen zu moderieren;

- Gamification und spielbasiertes Lernen zu nutzen, um die Motivation und Beteiligung insbesondere benachteiligter junger Menschen zu stärken;
- die Entwicklung transversaler Kompetenzen wie kritisches Denken, Zusammenarbeit, Kommunikation
- Reflexionen verbinden das Spiel mit realem bürgerschaftlichem Engagement und aktiver Staatsbürgerschaft.

Was Sie lernen werden

In den einzelnen Kapiteln dieses Handbuchs werden das Konzept hinter EU Player und die ihm zugrunde liegenden pädagogischen Überlegungen vorgestellt. Sie erfahren, wie und warum spielbasiertes Lernen funktioniert, wie Brettspiele komplexe EU-Themen in verständliche Erfahrungen umsetzen können und wie Spielen sowohl das Wissen als auch die persönliche Entwicklung fördern kann.

Das Handbuch erklärt die Handlung, die Regeln, die Spielmechanik und die pädagogischen Elemente von EU Player. Es enthält außerdem praktische Anleitungen zu Moderation, Inklusion und Reflexion, damit Sie das Spiel an unterschiedliche Kontexte und Gruppenbedürfnisse anpassen können.

Darüber hinaus zeigt das Handbuch Möglichkeiten auf, wie Sie das persönliche Spiel mit Folge- und digitalen Aktivitäten, einschließlich Online-Turnieren, verbinden können, um die Motivation und das Engagement junger Menschen über eine einzelne Spieleinheiten hinaus aufrechtzuerhalten.

Unser Ziel

Durch die Kombination von Spiel, Kreativität, Geschichtenerzählen und sozialem Lernen versetzt Sie das EU Player Handbuch nicht nur in die Lage, über die Europäische Union zu unterrichten, sondern diese für junge Menschen greifbar und relevant zu machen. Vor allem unterstützt es Sie dabei, Lernräume zu schaffen, in denen junge Menschen neugierig, selbstbewusst und kompetent sind und bereit

sind, die EU nicht nur zu verstehen, sondern auch aktiv an der Gestaltung ihrer Zukunft mitzuwirken.

Lernen, Vertrauen und Engagement

In vielen Bereichen der Jugendarbeit ist ein engagiertes Mitwirken der jungen Menschen keine Selbstverständlichkeit. Junge Menschen kommen möglicherweise mit geringen Erwartungen an partizipative Prozesse, geprägt von Erfahrungen, bei denen ihre Meinungen zwar gefragt, aber nicht berücksichtigt wurden. Moderator*innen müssen daher genau darauf achten, wie Lernräume gestaltet sind und erlebt werden.

Vertrauensbildung ist ein schrittweiser Prozess. Klare Erklärungen, warum eine Aktivität stattfindet, was die Teilnehmenden erwarten können und wie ihre Beiträge genutzt werden, tragen dazu bei, Glaubwürdigkeit aufzubauen. Konsistenz in der Moderation, transparente Entscheidungsfindung und Respekt vor den Grenzen der Teilnehmenden tragen zu einem nachhaltigen Engagement bei.

Auch emotionale und soziale Dynamiken sollten berücksichtigt werden. Die Zusammensetzung der Gruppe, bestehende Beziehungen und externe Stressfaktoren beeinflussen die Art und Weise, wie junge Menschen sich beteiligen. Flexibilität, das Anerkennen von Emotionen und die Anpassung von Aktivitäten an die Bedürfnisse der Gruppe sind wichtige Aspekte einer hochwertigen Praxis.



Praxistipps

- Beginnen Sie jede Spieleinheit mit einer klaren Erläuterung des Zwecks und dessen Zusammenhang mit
- Interessen junger Menschen.
- Vermeiden Sie es, Einfluss zu versprechen, den Sie nicht ausüben können. Seien Sie transparent in Bezug auf Grenzen.
- Bauen Sie vor und nach den Aktivitäten informelle Momente ein, um den Aufbau von Beziehungen zu unterstützen.

Beteiligung, Mitsprache und Machtgefälle berücksichtigen

Eine Beteiligung wird häufig als unproblematisches Gut dargestellt, doch in der Praxis ist sie ungleich verteilt und wird von Machtverhältnissen geprägt. Junge Menschen werden möglicherweise zur Teilnahme an partizipativen Prozessen eingeladen, ohne dass sie einen wirklichen Einfluss auf die Ergebnisse haben, was zu Frustration oder Desinteresse führen kann. Moderator*innen müssen daher zwischen Aktivitäten unterscheiden, die formal partizipativ sind, und solchen, die inhaltlich partizipativ sind.

In EU-Player-Spieleinheiten ist die Partizipation in die im Spiel integrierte Entscheidungsfindung eingebettet. Die Spieler*innen müssen Prioritäten aushandeln, auf Einschränkungen reagieren und kollektive Ergebnisse akzeptieren. Dies schafft Gelegenheiten, um zu diskutieren, wessen Stimmen gehört werden, wie Entscheidungen begründet werden und wie mit Meinungsverschiedenheiten umgegangen wird. Moderator*innen können das Lernen unterstützen, indem sie diese Dynamiken während der Reflexion explizit machen, ohne Schuld zuzuweisen oder zu urteilen.

Es ist auch wichtig zu erkennen, dass sich nicht alle jungen Menschen auf die gleiche Weise beteiligen möchten. Einige sind vielleicht lautstark und selbstbewusst, während andere durch Beobachtung oder unterstützende Rollen einen Beitrag leisten. Die Wertschätzung unterschiedlicher Formen der Beteiligung trägt dazu bei, dass nicht nur dominante Stimmen die Erfahrung prägen, und stärkt die inklusive Praxis.

Umgang mit Desinteresse und Widerstand

Desinteresse sollte nicht einfach als mangelndes Interesse verstanden werden. Es kann auf frühere negative Erfahrungen mit Partizipation, Misstrauen gegenüber Institutionen oder externen Druck zurückzuführen sein, der die Fähigkeit junger Menschen zur Mitwirkung beeinträchtigt. In solchen Fällen kann es kontraproduktiv sein, auf Partizipation zu bestehen.

EU Player ermöglicht es Moderator*innen, Auswahlmöglichkeiten und Flexibilität anzubieten. Junge Menschen können zunächst beobachten,

bevor sie sich beteiligen, begrenzte Rollen übernehmen oder sich vorübergehend zurückziehen. Mit der Zeit führt dies oft zu einem stärkeren Engagement, da sich Vertrauen entwickeln kann. Das Anerkennen von Widerstand als legitime Reaktion und nicht als Problem, das es zu beheben gilt, kann Raum für Dialog und Lernen schaffen.

Informelles Lernen innerhalb strukturierter Aktivitäten

Obwohl EU Player ein strukturiertes Spielformat verwendet, bleibt das Lernen informell. Gespräche entstehen organisch, Regeln werden ausgehandelt und Bedeutungen gemeinsam konstruiert. Moderator*innen sollten dem Drang widerstehen, diese Prozesse zu stark zu lenken.

Stattdessen besteht die Rolle der Moderation darin, Lernmomente zu erkennen und durch Reflexion darauf aufzubauen. Dazu kann es notwendig sein, das Spiel kurz zu unterbrechen, um eine klärende Frage zu stellen, oder während der Nachbesprechung auf einen Moment der Spannung zurückzukommen. Solche Interventionen tragen dazu bei, das Gelernte zu festigen und gleichzeitig den informellen Charakter der Aktivität zu bewahren.

Teil II – Brettspiele und Jugendengagement

Brettspiele bieten einen guten Einstiegspunkt für das Engagement von Jugendlichen, da sie die natürliche Neugier, den Wunsch nach Interaktion und die Freude am Spielen der jungen Menschen nutzen. Für Jugendliche, die sich von der formalen Bildung oder politischen Institutionen abgekoppelt fühlen, schaffen Spiele eine Lernumgebung, die zugänglich und nicht einschüchternd wirkt.



Warum Brettspiele junge Menschen begeistern können

Studien zum spielbasierten Lernen zeigen, dass Brettspiele für junge Menschen sehr motivierende Bedingungen schaffen. Klare Ziele und Feedback helfen den Teilnehmenden zu verstehen, worauf sie hinarbeiten und wie ihre Handlungen die Ergebnisse beeinflussen. Der Fortschritt wird durch gemeinsame Ziele und kollektive Erfolge sichtbar, was besonders ermutigend für junge Menschen, die es gewohnt sind, in traditionellen Lernumgebungen Misserfolge zu erleben.

Spiele fördern auch Autonomie und Handlungsfähigkeit. Die Spieler*innen treffen sinnvolle Entscheidungen, legen Strategien fest und übernehmen Verantwortung für ihre Handlungen innerhalb des Spiels. Dieses Gefühl der Kontrolle ist ein wichtiger Motivationsfaktor. Gleichzeitig sorgt der soziale Charakter von Brettspielen dafür, dass Interaktion und gemeinsame Spannung die Aufmerksamkeit aufrechterhalten, selbst bei Teilnehmenden, die sich sonst vielleicht zurückziehen würden.

Zusammenarbeit, Kommunikation und Verhandlung

Viele moderne Brettspiele basieren eher auf Zusammenarbeit als auf individuellem Wettbewerb. Diese Formate fördern Kommunikation, Verhandlung und gemeinsame Entscheidungsfindung. Die Spieler erklären Ideen, hören sich unterschiedliche Perspektiven an, verhandeln Prioritäten und passen Strategien gemeinsam an.

Bei EU Player stehen diese Dynamiken im Mittelpunkt. Die Teilnehmer*innen werden nicht nur gefragt, was sie über die Europäische Union wissen, sondern auch, wie sie innerhalb ihres Rahmens gemeinsam handeln werden. Die Zusammenarbeit am Tisch spiegelt die demokratische Entscheidungsfindung im Alltag wider.

Wie erreicht man verschiedenste Gruppen ?

Brettspiele sind bei unterschiedlichen Gruppen junger Menschen effektiv, da sie auf vielfältigen Formen der Beteiligung beruhen. Visuelle Elemente, physische Komponenten und strukturierte Spielrunden unterstützen die Teilhabe unabhängig von unterschiedlichen Lernstilen, Sprachkenntnissen und Selbstvertrauen.

Junge Menschen, die mit textbasierten Materialien weniger vertraut sind, können das Spiel anhand von Symbolen und Aktionen verfolgen. Diejenigen, die weniger mit akademischen Kontexten vertraut sind, können mit strategischem Denken, Observation oder sozialen Skills helfen. Das Spiel ist so konzipiert, dass jede*r teilnehmen kann.

Vom Engagement zur Reflexion

Das Lernen wird gestärkt, wenn auf das Spiel eine Reflexion folgt. Kurze, angeleitete Diskussionen helfen den Teilnehmer*innen, ihre Erfahrungen zu verstehen und sie mit realen Kontexten in Verbindung zu bringen. In EU-Player-Spieleinheiten kann sich die Reflexion auf Entscheidungsfindung, Zusammenarbeit und die Verbindungen zwischen dem Spiel und der EU-Politik oder lokalen Realitäten konzentrieren.

Regeln, Macht und Legimität im Spiel

Regeln werden von jungen Menschen oft als aufgezwungen und unflexibel empfunden, insbesondere in institutionellen Umgebungen wie Schulen oder öffentlichen Einrichtungen. Brettspiele bieten eine gegensätzliche Erfahrung. Die Regeln sind sichtbar, begrenzt und werden von allen Spieler*innen geteilt. Diese Sichtbarkeit ermöglicht es den Moderator*innen, zu untersuchen, wie Regeln funktionieren, warum sie akzeptiert werden und was passiert, wenn sie in Frage gestellt werden.

In EU-Player-Spieleinheiten beobachten Moderator*innen häufig, dass Debatten über Regeln ganz natürlich entstehen. Die Spieler*innen hinterfragen Interpretationen, verhandeln Ausnahmen oder äußern Frustration, wenn ihnen Ergebnisse unfair erscheinen. Diese Momente sind wertvolle Lernmöglichkeiten. Anstatt Streitigkeiten schnell beizulegen, können Moderator*innen die Teilnehmer*innen dazu auffordern, zu artikulieren, was ihnen ungerecht erscheint und warum. Dies hilft dabei, Spielerfahrungen mit breiteren Diskussionen über Legitimität, Rechenschaftspflicht und Vertrauen in Institutionen zu verbinden.

Auch Machtverhältnisse werden durch das Spiel sichtbar. Einige Rollen verfügen über mehr Einfluss, Ressourcen oder Entscheidungsbefugnisse als andere. Wenn die Teilnehmenden dieses

Ungleichgewicht direkt erleben, werden abstrakte Konzepte wie Repräsentation oder ungleiche Machtverhältnisse greifbar. Die Reflexion kann sich dann darauf konzentrieren, wie Macht ausgeübt wird, wie sie ausgeglichen werden kann und welche Mechanismen es gibt, um sie in Frage zu stellen.



Praxistipps

- Unterbrechen Sie das Spiel kurz, wenn Streitigkeiten auftreten, und notieren Sie diese zur Reflexion, anstatt sie sofort zu lösen.
- Ermutigen Sie ruhigere Teilnehmer*innen, zu beschreiben, wie sie Entscheidungen empfunden haben, und nicht nur, wie sie getroffen wurden.
- Stellen Sie Fragen zu Fairness und Einfluss, anstatt institutionelle Konzepte direkt zu erklären.



Teil III – Die Europäische Union kennenlernen

Dieser Abschnitt enthält eine detaillierte und dennoch leicht verständliche Erläuterung der rechtlichen Grundlagen, Zuständigkeiten, Institutionen und Entscheidungsprozesse der EU. Er soll Jugendarbeiter*innen und Pädagog*innen ausreichende Kenntnisse vermitteln, um Fragen souverän beantworten zu können, und ist gleichzeitig für junge Menschen geeignet, die sich möglicherweise zum ersten Mal mit EU-Themen befassen.

In diesem Abschnitt wird die Logik eines Spiels als pädagogisches Hilfsmittel verwendet. Wie jedes Spiel hat auch die EU Regeln, festgelegte Rollen, Abläufe und Grenzen für das Handeln der Akteure. Dieser Rahmen hilft jungen Menschen, abstrakte institutionelle Konzepte anhand einer vertrauten Struktur zu verstehen.

EU-Verträge: Das Regelwerk der EU

Die EU-Verträge bilden die verfassungsrechtliche Grundlage der Europäischen Union. Sie definieren die Werte und Ziele der Union, legen ihre Institutionen fest, verteilen die Zuständigkeiten und legen die Entscheidungsprozesse fest. Praktisch gesehen bestimmen die Verträge, was die EU tun darf, wie sie es tut und wo ihre Grenzen liegen.

Nur die Mitgliedstaaten sind befugt, die Verträge zu ändern oder neue Verträge zu schließen. Vertragsänderungen erfordern die einstimmige Zustimmung der nationalen Regierungen und die anschließende Ratifizierung in jedem Mitgliedstaat gemäß den nationalen Verfassungsvorschriften. Dieser Prozess spiegelt die Tatsache wider, dass die EU auf der freiwilligen Zusammenarbeit souveräner Staaten beruht.

Den Verträgen liegt das Prinzip der Befugnisübertragung zugrunde. Nach diesem Prinzip darf die EU nur in Bereichen tätig werden, in denen ihr durch die Verträge ausdrücklich Befugnisse übertragen wurden. Ist ein Politikbereich in den Verträgen nicht erwähnt, hat die EU keine Rechtsgrundlage, um in diesem Bereich Rechtsvorschriften zu erlassen. Dies ist ein wichtiges Konzept, da es erklärt, warum die EU in einigen Bereichen Einfluss hat, in anderen hingegen nur begrenzt tätig werden kann.

Die wichtigsten heute geltenden Verträge sind der Vertrag über die Europäische Union, der Vertrag über die Arbeitsweise der Europäischen Union und die Charta der Grundrechte der Europäischen Union. Zusammen definieren sie die institutionelle Struktur, die Politikbereiche und den Rahmen der Grundrechte der EU.

EU Werte und Mitgliedschaft

In den Verträgen sind auch die Grundwerte der EU festgelegt, darunter die Achtung der Menschenwürde, Freiheit, Demokratie, Gleichheit, Rechtsstaatlichkeit und Menschenrechte. Diese Werte sind nicht nur symbolisch. Sie bilden die Grundlage für die EU-Mitgliedschaft und leiten das Handeln der EU nach innen und außen.

Jeder europäische Staat kann einen Antrag auf Beitritt zur EU stellen, aber der Beitritt ist an die Erfüllung strenger Kriterien geknüpft. Dazu gehören stabile demokratische Institutionen, die Achtung der Rechtsstaatlichkeit und der Menschenrechte, eine funktionierende Marktwirtschaft und die Fähigkeit, EU-Recht zu übernehmen und umzusetzen. Dieser Prozess unterstreicht den doppelten Charakter der EU als politische und rechtliche Gemeinschaft.

Zuständigkeiten der EU: Was die EU tun kann und was nicht

Die Zuständigkeiten der EU beschreiben die Bereiche, in denen die EU tätig werden darf. Die Verträge unterscheiden zwischen drei Hauptkategorien von Zuständigkeiten, die das Machtgleichgewicht zwischen der EU und ihren Mitgliedstaaten bestimmen.

Ausschließliche Zuständigkeiten sind Bereiche, in denen nur die EU Rechtsvorschriften erlassen und rechtsverbindliche Akte verabschieden kann. Die Mitgliedstaaten dürfen nur zur Umsetzung des EU-Rechts tätig werden. Zu diesen Bereichen gehören die Zollunion, die Wettbewerbsregeln für den Binnenmarkt, die Geldpolitik für die Länder des Euro-Währungsgebiets, die gemeinsame Handelspolitik und die Erhaltung der biologischen Meeresressourcen.

Geteilte Zuständigkeiten ermöglichen sowohl der EU als auch den Mitgliedstaaten, tätig zu werden. Sobald die EU jedoch ihre

Zuständigkeit ausübt, müssen die Mitgliedstaaten ihre nationalen Rechtsvorschriften an das EU-Recht anpassen. Geteilte Zuständigkeiten decken ein breites Spektrum von Politikbereichen ab, darunter den Binnenmarkt, Umwelt, Verkehr, Energie, Landwirtschaft, Verbraucherschutz, wirtschaftlichen und sozialen Zusammenhalt sowie Aspekte der Sozial- und Gesundheitspolitik.

Unterstützende Zuständigkeiten sind Bereiche, in denen die EU nationale Maßnahmen unterstützen, koordinieren oder ergänzen kann, ohne jedoch die nationalen Rechtsvorschriften zu harmonisieren. Dazu gehören Bildung, Berufsausbildung, Jugend, Kultur, Sport, Tourismus, Katastrophenschutz und administrative Zusammenarbeit. Programme wie Erasmus+ veranschaulichen, wie die EU einen Mehrwert schafft, ohne die nationalen Systeme zu ersetzen.

Das Verständnis über diese Unterschiede soll jungen Menschen helfen, politische Debatten darüber zu verstehen, was die EU tun sollte und was nicht und warum die Verantwortung oft auf verschiedene Regierungsebenen verteilt ist.

EU Institutionen: die wichtigsten Akteure

An der Entscheidungsfindung in der EU sind mehrere Institutionen beteiligt, von denen jede eine bestimmte Rolle spielt.

Der Europäische Rat bringt die Staats- und Regierungschefs der Mitgliedstaaten zusammen. Er legt die allgemeine politische Ausrichtung und die Prioritäten der Union fest, hat jedoch keine Gesetzgebungsbefugnisse. Seine Schlussfolgerungen prägen häufig die politische Agenda und beeinflussen die Arbeit anderer Institutionen.

Die Europäische Kommission handelt im allgemeinen Interesse der Union. Sie hat das ausschließliche Recht, EU-Rechtsvorschriften vorzuschlagen, EU-Programme zu verwalten und für die ordnungsgemäße Anwendung des EU-Rechts zu sorgen. Die Kommission vertritt die EU auch international in Bereichen ihrer Zuständigkeit.

Das Europäische Parlament vertritt die EU-Bürger*innen und wird alle fünf Jahre direkt gewählt. Es debattiert, ändert und verabschiedet gemeinsam mit dem Rat EU-Rechtsvorschriften und den EU-Haushalt. Außerdem übt es die demokratische Kontrolle über die Kommission und andere EU-Organe aus.

Der Rat der Europäischen Union vertritt die Regierungen der Mitgliedstaaten. Die nationalen Minister*innen treffen sich je nach dem zu diskutierenden Politikbereich in unterschiedlichen Zusammensetzungen. Gemeinsam mit dem Europäischen Parlament verabschiedet der Rat EU-Rechtsvorschriften und den EU-Haushalt.

Der Gerichtshof der Europäischen Union sorgt dafür, dass das EU-Recht richtig ausgelegt und angewendet wird. Er entscheidet über Streitigkeiten zwischen den Organen und den Mitgliedstaaten. Verstößt ein EU-Gesetz oder eine Entscheidung gegen die Verträge, kann der Gerichtshof diese für ungültig erklären. Dies ist Teil des Systems der gerichtlichen Kontrolle der EU, das dazu beiträgt, dass die EU-Gesetze und -Entscheidungen mit den Verträgen im Einklang stehen.

Das Gesetzgebungsverfahren der EU

Die meisten EU-Gesetze werden im Rahmen des ordentlichen Gesetzgebungsverfahrens verabschiedet. Der Prozess beginnt mit einem Vorschlag der Europäischen Kommission, der häufig auf Konsultationen mit Interessengruppen und Expert*innen folgt. Das Europäische Parlament und der Rat prüfen dann den Vorschlag, schlagen Änderungen vor und verhandeln, um eine Einigung zu erzielen.

Wenn sich beide Institutionen auf denselben Text einigen, wird das Gesetz verabschiedet. Wenn ihre Positionen voneinander abweichen, finden weitere Lesungen und Verhandlungen statt. In einigen Fällen werden Vertreter*innen beider Institutionen in einem Vermittlungsverfahren zusammengebracht, um sich auf einen gemeinsamen Text zu einigen. Dieses Verfahren spiegelt das Gleichgewicht zwischen supranationalen und zwischenstaatlichen Elementen in der EU-Governance wider.

Grenzen der EU-Befugnisse

Zwei wichtige Grundsätze schränken das Handeln der EU ein. Der Grundsatz der Subsidiarität verlangt, dass Entscheidungen so bürgernah wie möglich getroffen werden. In Bereichen geteilter Zuständigkeit sollte die EU nur tätig werden, wenn die Ziele von den

Mitgliedstaaten allein nicht ausreichend erreicht werden können. Die nationalen Parlamente spielen eine wichtige Rolle bei der Überwachung der Einhaltung dieses Grundsatzes.

Der Grundsatz der Verhältnismäßigkeit verlangt, dass die Maßnahmen der EU nicht über das zur Erreichung ihrer Ziele erforderliche Maß hinausgehen. Der Gerichtshof der Europäischen Union kann EU-Maßnahmen, die gegen diese Grundsätze verstoßen, für nichtig erklären. Zusammen dienen Subsidiarität und Verhältnismäßigkeit als Schutz vor übermäßiger Zentralisierung und tragen zur Wahrung der Legitimität bei.

Die EU jungen Menschen näherbringen

Viele junge Menschen empfinden die Europäische Union als fern, abstrakt oder losgelöst von ihrem Alltag. Pädagog*innen spielen daher eine entscheidende Rolle dabei, institutionelle Strukturen in gelebte Erfahrungen zu übersetzen. Dabei geht es nicht darum, die EU bis zur Verzerrung zu vereinfachen, sondern Erklärungen in Kontexten zu verankern, die den Teilnehmenden vertraut und sinnvoll sind.

Ein wirksamer Ansatz besteht darin, mit Themen zu beginnen, die jungen Menschen bereits am Herzen liegen. Themen wie Bildungschancen, Mobilität, digitale Rechte, Arbeitsbedingungen, Umweltschutz oder Verbraucherrechte bieten konkrete Ansatzpunkte. Pädagog*innen können dann nachverfolgen, wie Entscheidungen in diesen Bereichen auf verschiedenen Ebenen, darunter lokal, national und europäisch, getroffen werden.

Die Verbindung von EU-Politik mit Alltagserfahrungen beinhaltet auch die Hervorhebung von Rechten. Die EU-Bürgerschaft bringt konkrete Rechte in Bezug auf Freizügigkeit, Nichtdiskriminierung, Datenschutz und Teilhabe mit sich. Wenn junge Menschen diese Rechte in ihrem eigenen Leben erkennen, wird die EU weniger abstrakt und relevanter.

Pädagog*innen sollten auch Ambivalenz und Kritik anerkennen. Junge Menschen können Skepsis, Frustration oder Misstrauen gegenüber der EU äußern. Um glaubwürdig zu sein, ist es wichtig, Raum für diese Ansichten zu schaffen.



Praxistipps

- Beginnen Sie Ihre Erklärungen mit einem konkreten Beispiel, bevor Sie Institutionen oder Verfahren vorstellen.
- Bitten Sie die Teilnehmer*innen, persönliche Erfahrungen mit EU-Rechten oder -Politiken zu teilen.
- Bewerten Sie Kritik als eine Lernmöglichkeit

Zusätzliche Lernressourcen

Zusätzlich zu den hier gegebenen Erläuterungen verweist dieses Handbuch auf eine Reihe jugendgerechter Bildungsressourcen, die im Rahmen von Erasmus+-Projekten unter Beteiligung des YES Forums und seiner Partner*innen entwickelt wurden. Diese Materialien, darunter Infografiken, kurze Videos und prägnante Lernblätter, können als Ergänzung zum Spiel und zur Unterstützung eines differenzierten Lernens verwendet werden.



Teil IV – Praktische Ansätze

Auswahl des richtigen Formats

EU Player kann in einer Vielzahl von Kontexten eingesetzt werden, wobei die Wahl des Formats und des Rahmens einen erheblichen Einfluss auf die Ergebnisse hat. Die Moderator*innen sollten überlegen, ob es sich um eine einmalige Veranstaltung, einen Teil einer kurzen Workshop-Reihe oder um eine in ein längeres Programm eingebettete Aktivität handelt. Jedes Format dient unterschiedlichen Zwecken.

Kurze Aktivitäten oder Lockerungsübungen (Ice-Breaker) werden oft als Einstieg genutzt. Sie eignen sich gut, um Neugier zu wecken, EU-bezogene Themen vorzustellen oder junge Menschen einzubeziehen, die möglicherweise noch nicht bereit für eine dauerhafte Teilnahme sind. In diesen Umgebungen sind ein klarer Zweck und eine starke Moderation unerlässlich. Die Aktivitäten sollten gut strukturiert sein, mit einem klaren Anfang und Ende, und die Reflexion sollte sich auf eine kleine Anzahl wichtiger Erkenntnisse konzentrieren.

Längere Programme ermöglichen komplexere Lernerlebnisse. Wiederholte Spieleinheiten sollen dazu da sein, Vertrauen aufzubauen, Rollen zu wechseln, Konzepte zu wiederholen und ein differenzierteres Verständnis zu entwickeln. Moderator*innen können die Komplexität schrittweise erhöhen, anspruchsvollere Diskussionen einleiten und junge Menschen dabei unterstützen, das Gelernte über die Aktivität selbst hinaus mit dem Handeln zu verbinden.

Auch die räumliche Umgebung spielt eine Rolle. Schulen, Jugendzentren, Gemeinschaftsräume und Outreach-Einrichtungen prägen jeweils die Art und Weise, wie junge Menschen sich einbringen. In formellen Umgebungen müssen Moderator*innen möglicherweise Erwartungen hinsichtlich Bewertung oder Autorität entgegenwirken. In informellen Umgebungen erfordert die Aufrechterhaltung von Fokus und Struktur möglicherweise zusätzliche Aufmerksamkeit. Flexibilität und Sensibilität über den Kontext ist daher für eine effektive Umsetzung von zentraler Bedeutung.

Einsatz von Brettspielen mit jungen Menschen in vulnerablen Kontexten

Brettspiele werden zunehmend in der Jugendarbeit mit jungen Menschen eingesetzt, die sozial, emotional oder wirtschaftlich benachteiligt sind. In Jugendzentren, NGOs und informellen Bildungseinrichtungen berichten Fachleute, dass strukturiertes Spielen eine seltene Kombination aus Vorhersehbarkeit, Spaß und zwischenmenschlicher Interaktion bietet. Diese Eigenschaften machen Brettspiele besonders geeignet für Kontexte, in denen junge Menschen mit Unsicherheit, geringem Selbstvertrauen oder Angst vor Urteilen zu kämpfen haben.

Junge Menschen in vulnerablen Kontexten stehen oft vor sich überschneidenden Herausforderungen. Dazu können eingeschränkter Zugang zu Freizeitaktivitäten, unterbrochene Bildungswege, Pflegeerfahrungen, Migrationshintergrund, ländliche Isolation oder Situationen gehören, die damit zusammenhängen, dass sie keine Schule besuchen, keiner Arbeit nachgehen oder keine Ausbildung absolvieren. Viele haben gemeinsame Hindernisse für die Teilnahme, wie sozialer Rückzug, geringes Selbstwertgefühl oder frühere negative Erfahrungen in Gruppen.

Brettspiele bieten einen neutralen und strukturierten Ausgangspunkt. Zu Beginn eines Spiels haben alle Teilnehmer*innen die gleichen Regeln, Informationen und Erfolgchancen. Dies schafft einen ausgleichenden Effekt, der den Einfluss sozialer Hierarchien und schulischer Leistungen verringert. Junge Menschen, die sich oft ausgegrenzt fühlen, können zu gleichen Bedingungen teilnehmen, wobei die Ergebnisse eher von Zusammenarbeit und Engagement als von Herkunft oder Status geprägt sind. Kommunikation entsteht oft auf natürliche Weise durch das Spielen.

Junge Menschen, die zögern, sich in Gruppendiskussionen zu äußern, finden es möglicherweise einfacher zu kommunizieren, wenn die Interaktion in eine gemeinsame Aufgabe eingebettet ist. Fragen stellen, Entscheidungen aushandeln und auf die Handlungen anderer reagieren werden zu funktionalen Bestandteilen des Spiels und sind keine sozialen Darbietungen mehr. Praktiker beobachten häufig eine verstärkte Beteiligung von jungen Menschen, die zunächst zurückhaltend oder ängstlich wirken.

Die strukturierte Natur von Brettspielen unterstützt auch die emotionale Regulierung. Klare Regeln, abwechselndes Spielen und vorhersehbare Abläufe können ein Gefühl der Stabilität vermitteln. Für manche junge Menschen fungiert das Spiel als geschützter Raum, in dem sie mit Entscheidungen experimentieren und ein überschaubares Maß an Frustration erleben können, ohne dass dies Konsequenzen im realen Leben hat. Mit der Zeit kann dies zu mehr Selbstvertrauen und weniger Ängsten beitragen.

Niederschwellige Beteiligung ermöglichen

Eine wesentliche Stärke von Brettspielen in vulnerablen Kontexten ist ihre Fähigkeit, die Beteiligungsschwelle zu senken. Aktivitäten, die stark auf verbalen Ausdruck oder abstraktes Denken angewiesen sind, können einschüchternd wirken. Im Gegensatz dazu bieten Brettspiele konkrete Aufgaben, die die Aufmerksamkeit von der individuellen Leistung weg und hin zu gemeinsamen Handlungen lenken.

Moderator*innen sollen Spiele mit einfachen Regeln, starken visuellen Elementen und kurzen Lernkurven bevorzugen. Die visuelle Veranschaulichung der Regeln anstelle einer verbalen Erklärung unterstützt junge Menschen mit geringerer Lese- und Schreibkompetenz oder Konzentrationsschwierigkeiten. Kooperative Spiele werden häufig in frühen Phasen eingesetzt, da sie die Angst vor dem Scheitern verringern und den Aufbau von Vertrauen innerhalb der Gruppe fördern.

Kompetitive Spiele können ebenfalls wertvolle Lernmöglichkeiten bieten, werden jedoch in der Regel erst eingeführt, wenn die Gruppe ein Gefühl der Sicherheit und des Zusammenhalts entwickelt hat. Bei sorgfältiger Anwendung helfen kompetitive Spiele jungen Menschen dabei, Resilienz zu üben, mit Enttäuschungen umzugehen und konstruktiv auf Rückschläge zu reagieren. Moderator*innen können Regeln anpassen oder den Spaß anstelle der Ergebnisse in den Vordergrund stellen, um zu verhindern, dass Frustrationen eskalieren.

Die Rolle der Moderation

Die Moderation spielt eine zentrale Rolle dabei, sicherzustellen, dass Brettspiele Inklusion und Lernen fördern. Jugendarbeiter*innen fungieren als Begleitende, die die Gruppendynamik beobachten und bei

Bedarf eingreifen, um eine respektvolle und unterstützende Atmosphäre aufrechtzuerhalten. Dazu kann es gehören, Regeln zu klären, ruhigere Teilnehmer*innen zu ermutigen oder dominantes Verhalten sanft zu moderieren.

Emotionale Sensibilität ist besonders wichtig. Wenn Spannungen auftreten, können Moderator*innen dabei helfen, Frustration als Teil des Lernprozesses und nicht als persönliches Versagen zu betrachten. Durch vorbildliche ruhige Kommunikation, aktives Zuhören und Fairness beeinflussen Moderator*innen, wie junge Menschen während des Spiels und darüber hinaus miteinander umgehen.

Auch Beständigkeit ist wichtig. Spieleinheiten, die in vertrauten Räumen mit vorhersehbaren Abläufen und einer einladenden Atmosphäre stattfinden, tragen dazu bei, dass sich junge Menschen sicher fühlen. Einfache Maßnahmen wie Pausen, das Anbieten von Snacks oder ein entspanntes Tempo tragen zur emotionalen Sicherheit und zu anhaltendem Engagement bei.

Tipps und Strategien für die Umsetzung

Die effektive Umsetzung von Brettspielen in der Jugendarbeit hängt von einer sorgfältigen Vorbereitung und Flexibilität ab. Die Schaffung einer vertrauten Umgebung hilft den Teilnehmenden, sich sicher genug zu fühlen, um sich zu engagieren. Klare, gemeinsame Erwartungen, die Respekt, Inklusion und Spaß betonen, unterstützen eine positive Gruppendynamik.

Die Auswahl geeigneter Spiele ist von entscheidender Bedeutung. Jugendarbeiter*innen beginnen oft mit Spielen, die leicht zu erlernen sind und durch Vorführungen erklärt werden können. Durch das Lernen durch Ausprobieren können sich die Teilnehmer*innen mit dem Spiel vertraut machen, ohne sich überfordert zu fühlen. Eine vielfältige Spielesammlung trägt dazu bei, das Interesse aufrechtzuerhalten und Herausforderungen zu bieten.

Flexibilität ist entscheidend. Junge Menschen kommen mit unterschiedlichen Einstellungen, Konzentrationsfähigkeiten und emotionaler Bereitschaft. Die Moderator*innen können die Spieleinheiten anpassen, indem sie kürzere oder ruhigere Spiele wählen, den Teilnehmenden ermöglichen, zunächst zu beobachten, bevor sie mitmachen, oder die Gruppengröße anpassen. Solche

Anpassungen respektieren die individuellen Bedürfnisse und verhindern, dass sich Teilnehmer*innen zurückziehen.

Kurze Reflexionsmomente am Ende der Spieleinheit helfen, das Gelernte zu festigen. Einfache Fragen dazu, was gut funktioniert hat, was herausfordernd war oder was anders ausprobiert werden könnte, fördern die Selbstwahrnehmung und die Reflexion in der Gruppe. Diskussionen sollen ermöglichen, das Spielgeschehen mit einer umfassenderen persönlichen und sozialen Entwicklung zu verknüpfen.

Brettspiele als Instrument für soziale Inklusion

Brettspiele fördern die soziale Inklusion, indem sie gemeinsame Erfahrungen schaffen und die soziale Distanz zwischen den Teilnehmenden verringern. Dank ihrer leicht zugänglichen Struktur können junge Menschen mit unterschiedlichem Hintergrund gleichberechtigt miteinander interagieren. Durch Zusammenarbeit und Interaktion bauen die Teilnehmenden Beziehungen auf, die sonst möglicherweise nicht entstanden wären. Das Spielen fördert Empathie und Perspektivübernahme. Junge Menschen lernen, die Bedürfnisse anderer zu erkennen, fair zu verhandeln und konstruktiv auf Emotionen zu reagieren. Diese Fähigkeiten sind besonders wertvoll in gemischten Gruppen, in denen die Teilnehmer*innen sich in Sprache, Kultur oder Lebenserfahrung unterscheiden können.

Brettspiele bieten auch vielfältige Möglichkeiten, sich einzubringen. Einige junge Menschen zeichnen sich durch strategisches Denken aus, andere durch Kommunikation, Beobachtungsgabe oder die Fähigkeit, den Zusammenhalt der Gruppe zu stärken. Das Erkennen und Wertschätzen dieser unterschiedlichen Stärken fördert das Selbstvertrauen und das Zugehörigkeitsgefühl, insbesondere bei Teilnehmer*innen, die in anderen Umgebungen möglicherweise keine Erfolge erzielen.

Wenn Brettspiele regelmäßig eingesetzt werden, können sie zu einem stabilen Bindeglied innerhalb von Jugendarbeitsprogrammen werden. Viele Organisationen berichten, dass junge Menschen, die anfangs nur zum Spielen kommen, sich nach und nach an weiteren Aktivitäten, Freiwilligenarbeit oder Führungsaufgaben beteiligen. Auf diese Weise

fungieren Brettspiele als Einstiegspunkt für eine breitere Beteiligung und Inklusion.

Anpassung an unterschiedliche Kontexte

Die Partner, die EU Player umsetzen, sind in unterschiedlichen Umgebungen tätig, darunter städtische und ländliche Gebiete, schulische Programme offene Jugendarbeit und Outreach-Initiativen. Jeder Kontext bringt spezifische Chancen und Einschränkungen mit sich.

In schulischen Umgebungen ist die Zeit oft begrenzt und die Lernziele können vordefiniert sein. Die Moderator*innen müssen die Aktivitäten möglicherweise an den Lehrplanziele ausrichten und gleichzeitig den partizipativen Charakter von EU Player bewahren. Eine klare Kommunikation mit Lehrern und Schulpersonal hilft dabei, Erwartungen zu steuern und die Integration zu unterstützen.

In der nicht-formalen Jugendarbeit ist die Teilnahme in der Regel freiwillig. Der Aufbau von Motivation und Vertrauen kann Vorrang vor der Vermittlung von Inhalten haben. Pädagog*innen können mehr Zeit für den Aufbau von Beziehungen einräumen und das Tempo an die Gruppendynamik anpassen.

In fragilen Kontexten Bei vulnerablen Gruppen ist Flexibilität besonders wichtig. Die Teilnahme kann unregelmäßig sein, die Zusammensetzung der Gruppe kann sich ändern und externe Einflüsse können das Engagement beeinträchtigen. Pädagog*innen sollten darauf vorbereitet sein, Spielpläne anzupassen, Erklärungen zu wiederholen und emotionale Sicherheit vor dem Abschluss von Aktivitäten zu priorisieren.

Diese Unterschiede unterstreichen, dass EU Player kein festes Programm, sondern ein flexibler Rahmen ist. Eine qualitativ hochwertige Umsetzung hängt von der Fähigkeit der Moderator*innen ab, ihren Kontext zu lesen, auf die Erfahrungen der Partner zurückzugreifen und die Aktivitäten entsprechend anzupassen.

Teil V – Beispielhafte Unterrichtseinheiten und Aktivitäten

Dieser Abschnitt enthält gebrauchsfertige Unterrichtseinheiten und Aktivitätsformate, die den EU Player-Ansatz unterstützen. Die Pläne sind für Jugendarbeiter*innen und Pädagog*innen konzipiert, die in formellen und nicht-formellen Kontexten arbeiten. Jeder Plan kann an unterschiedliche Gruppengrößen, Zeitrahmen und Vorkenntnisse.

Unterrichtseinheit 1: EU-Institutionen spielerisch verstehen

Ziel

Die Teilnehmer*innen erwerben ein grundlegendes Verständnis der Aufgaben der Europäischen Kommission, des Europäischen Parlaments und des Rates der Europäischen Union.

Zielgruppe

Jugendliche im Alter von 13 bis 20 Jahren, Gruppen mit unterschiedlichen Fähigkeiten.

Dauer 60 Minuten.

Materialien

EU-Spielbrett, Rollenkarten, Flipchart oder Whiteboard.

Schritte

1. Aufwärmübung (10 Minuten): Kurze Gruppendiskussion darüber, was die Teilnehmenden bereits über die EU wissen. Die wichtigsten Ideen werden visuell festgehalten.

2. Spiel (30 Minuten): Den Teilnehmenden werden vereinfachte institutionelle Rollen zugewiesen und sie spielen eine geführte Runde EU Player, wobei der Schwerpunkt auf der Entscheidungsfindung liegt.

Nachbesprechung (20 Minuten): Gruppenreflexion darüber, wie Entscheidungen getroffen wurden und welche Rollen Einfluss hatten.

Anpassungen

Verwenden Sie visuelle Hilfsmittel und vereinfachte Sprache für Teilnehmer *innen mit geringeren Lese- und Schreibkenntnissen.

Unterrichtseinheit 2: EU Kompetenzen

Ziel

Die Teilnehmenden verstehen den Unterschied zwischen ausschließlichen, geteilten und unterstützenden EU-Kompetenzen.

Zielgruppe

Jugendliche im Alter von 14 bis 20 Jahren.

Dauer

45 Minuten.

Materialien

Karten zu Politikbereichen, Flipchart, Marker.

Schritte

1. Einführung (5 Minuten): Kurze Erläuterung der EU-Kompetenzen.
2. Gruppenaufgabe (25 Minuten): Kleine Gruppen ordnen Politikbereiche den drei Kompetenzarten zu.
3. Reflexion (15 Minuten): Die Gruppen begründen ihre Auswahl und diskutieren über Subsidiarität.

Anpassungen

Geben Sie konkrete Beispiele, um das Verständnis zu erleichtern.

Unterrichtseinheit 3: EU-Werte im Alltag

Ziel

Die Teilnehmenden setzen sich mit den Grundwerten der EU auseinander und verbinden sie mit Alltagssituationen.

Zielgruppe

Jugendliche im Alter von 13 bis 18 Jahren.

Dauer

50 Minuten.

Materialien

Szenario-Karten, EU-Werte-Karten, EU-Spielbrettspiel.

Schritte

1. Aufwärmübung (10 Minuten): Diskussion darüber, was Werte für die Teilnehmenden bedeuten.
2. Aktivität (25 Minuten): Die Gruppen erhalten Szenarien und identifizieren, welche EU-Werte darin zum Tragen kommen.
3. Nachbesprechung (15 Minuten): Reflexion darüber, wie Werte geschützt oder in Frage gestellt werden.

Anpassungen

Verwenden Sie Beispiele aus dem realen Leben, die für den Kontext der Teilnehmenden relevant sind.

Unterrichtseinheit 4: Bürgerschaftliches Engagement in der Praxis

Ziel

Die Teilnehmenden untersuchen, was bürgerschaftliches Engagement in der Praxis bedeutet, und identifizieren Möglichkeiten, wie sie sich auf lokaler, nationaler und europäischer Ebene engagieren können.

Zielgruppe

Jugendliche im Alter von 14 bis 20 Jahren.

Dauer

60 Minuten.

Materialien

Flipchart oder Whiteboard, Marker, Karten mit Aktionen zur Bürgerbeteiligung (von der/dem Moderator*in vorbereitet).

Schritte

1. Einführung (10 Minuten): Gruppendiskussion darüber, was die Teilnehmenden mit Bürgerbeteiligung und Mitwirkung verbinden. Die Antworten werden visuell dargestellt.
2. Aktivität (30 Minuten): Kleine Gruppen erhalten Aktionskarten, auf denen verschiedene Formen der Bürgerbeteiligung beschrieben sind, z. B. Wahlen, Freiwilligenarbeit, Jugendräte, Petitionen, Proteste oder Online-Kampagnen. Die Gruppen diskutieren, wer auf welcher Ebene teilnehmen kann und welche Auswirkungen die einzelnen Aktionen haben können.
3. Plenumsdiskussion (20 Minuten): Die Gruppen tauschen ihre Überlegungen aus und legen fest, welche Formen des Engagements ihnen am zugänglichsten oder sinnvollsten erscheinen.

Anpassungen

Verwenden Sie Beispiele aus dem lokalen Kontext und den Alltagserfahrungen der Teilnehmenden.

Unterrichtseinheit 5: Demokratie, Macht und Entscheidungsfindung

Ziel

Die Teilnehmenden entwickeln ein kritisches Verständnis dafür, wie demokratische Entscheidungen getroffen werden und wie Macht verteilt ist.

Zielgruppe

Jugendliche im Alter von 15 bis 20 Jahren.

Dauer

60 bis 75 Minuten.

Materialien

Szenariobeschreibungen, Rollenkarten, Flipchart.

Schritte

1. Aufwärmübung (10 Minuten): Brainstorming darüber, was Demokratie bedeutet und wo junge Menschen ihr im Alltag begegnen.
2. Szenarioarbeit (30 Minuten): Die Gruppen erhalten fiktive, aber realistische Entscheidungsszenarien, z. B. die Verteilung eines Jugendbudgets oder die Festlegung von Prioritäten für die Gemeinde. Jede*r Teilnehmer*in übernimmt eine Rolle mit unterschiedlichen Interessen.

3. Reflexion

(20 bis 35 Minuten): Diskussion darüber, wessen Stimmen am stärksten waren, wie Kompromisse erzielt wurden und inwiefern dies mit demokratischen Institutionen, einschließlich der EU, zusammenhängt.

Anpassungen

Sorgen Sie für eine klare Moderation, um eine Dominanz selbstbewusster Teilnehmender zu verhindern und eine ausgewogene Beteiligung zu fördern.

Zusätzliche Aktivitätenformate

Mikro-Spieleeinheiten

Kurze 20- bis 30-minütige Speleeinheiten, die sich auf ein Konzept konzentrieren, z. B. Zusammenarbeit oder Entscheidungsfindung.

Rollenwechsel-Übungen

Die Teilnehmer*innen wechseln ihre Rollen, um unterschiedliche Perspektiven und Verantwortlichkeiten kennenzulernen.

Entwerfen Sie Ihr eigenes Szenario

Die Gruppen erstellen neue EU-Player-Szenarien auf der Grundlage lokaler oder jugendbezogener Themen.

Reflexionsjournale

Die Teilnehmenden halten nach dem Spiel ihre Gedanken und Lernergebnisse fest.



Teil VI– Herausforderungen und Zukunftsperspektiven

Spielbasiertes Lernen und partizipative Bildung bieten ein erhebliches Potenzial, stehen jedoch auch vor strukturellen und kontextuellen Herausforderungen. In diesem Abschnitt werden diese Herausforderungen in praktischer Hinsicht näher erläutert und realistische Wege aufgezeigt, um die Wirkung, Nachhaltigkeit und Relevanz im Laufe der Zeit zu stärken.

Demokratiemüdigkeit und ungleiche Teilhabe

In ganz Europa äußern viele junge Menschen Frustration über die formale Politik und demokratische Institutionen. Dies wird oft als Demokratiemüdigkeit bezeichnet. Sie spiegelt keine Gleichgültigkeit wider, sondern wiederholte Erfahrungen mit begrenztem Einfluss, langsamen Veränderungen oder einer wahrgenommenen Distanz zwischen Entscheidungsträger*innen und alltäglichen Anliegen. Bildungsinitiativen, die die Partizipation fördern, müssen daher in einem Kontext von Skepsis und ungleicher Vertrauenswürdigkeit arbeiten.

Partizipation ist auch sozial geprägt. Junge Menschen mit höherem Bildungsniveau, sozialem Kapital oder institutioneller Unterstützung haben eher Zugang zu partizipativen Möglichkeiten. Diejenigen, die mit wirtschaftlichen Schwierigkeiten, Diskriminierung oder instabilen Lebensbedingungen konfrontiert sind, stoßen oft auf zusätzliche Hindernisse. Spielbasierte Ansätze wie EU Player können die Einstiegshürden senken, aber sie können strukturelle Ungleichheiten nicht allein beseitigen.

Moderator*innen sollten es daher vermeiden, Partizipation als einfache Entscheidung oder persönliche Verantwortung darzustellen. Stattdessen können Aktivitäten eine Diskussion darüber anstoßen, warum Partizipation für manche zugänglich ist und für andere nicht, und welche Bedingungen Engagement ermöglichen.

Dieser Ansatz stärkt das kritische Verständnis, ohne Einzelpersonen die Schuld zu geben.

Grenzen der projektbasierten Beteiligung

Viele Initiativen zur Jugendbeteiligung werden als kurzfristige Projekte durchgeführt. Diese Projekte können zwar innovativ und ansprechend sein, bergen jedoch die Gefahr, dass sie nur vorübergehende Erfahrungen schaffen, die nach Auslaufen der Finanzierung nicht fortgesetzt werden. Junge Menschen können auf Beteiligungsmöglichkeiten stoßen, die Erwartungen wecken, ohne klare Wege für die weitere Entwicklung aufzuzeigen.

EU Player begegnet diesem Risiko, indem es das Lernen in einem breiteren Ökosystem verortet. Dennoch müssen Moderator*innen und Organisationen weiterhin darüber nachdenken, wie Aktivitäten mit längerfristigen Möglichkeiten wie Jugendräten, Freiwilligenarbeit, Mobilitätsprogrammen oder Bürgerinitiativen verbunden werden können. Diese Verbindungen explizit zu machen, trägt dazu bei, dass die Beteiligung nicht als symbolisch oder wegwerfbar empfunden wird.

Stärkung der Nachhaltigkeit

Nachhaltigkeit hängt von der institutionellen Verankerung ab. Wenn EU Player in laufende Programme, Organisationsstrategien oder Partnerschaften mit Schulen und lokalen Behörden integriert wird, ist es wahrscheinlicher, dass seine Wirkung von Dauer ist. Die Schulung von Moderator*innen, die Dokumentation von Praktiken und der Austausch von Lerninhalten zwischen Organisationen tragen zu diesem Prozess bei.

Der Aufbau von Kapazitäten ist besonders wichtig. Eine qualitativ hochwertige Moderation erfordert Zeit, Reflexion und Unterstützung. Die Schaffung von Räumen, in denen Moderator*innen Erfahrungen austauschen, über Herausforderungen nachdenken und Methoden anpassen können, stärkt die Umsetzung und verringert die Abhängigkeit von individuellem Fachwissen.

Richtiger Umgang mit Digitalisierung

Digitale Tools bieten Möglichkeiten, Reichweite zu vergrößern und das Engagement zwischen den Spieleinheiten aufrechtzuerhalten.

Online-Turniere, gemeinsame Plattformen oder Folgeaufgaben können den transnationalen Austausch und die Kontinuität fördern. Gleichzeitig sollte die digitale Expansion mit Vorsicht angegangen werden.

Die persönliche Interaktion bleibt für den Aufbau von Vertrauen und soziales Lernen von zentraler Bedeutung. Digitale Elemente sollten das analoge Spiel ergänzen, nicht ersetzen. Moderator*innen sollten bei der Integration von Online-Komponenten auf Fragen des Zugangs, der digitalen Ermüdung und des Datenschutzes achten.

Jugendliche als Mitgestaltende im Grundsatz

Die Einbeziehung junger Menschen in die Gestaltung von Aktivitäten ist sowohl eine demokratische Praxis als auch ein Qualitätsmaßstab. Die Mitgestaltung kann die Anpassung von Regeln, die Entwicklung neuer Szenarien oder die Gestaltung von Moderationsansätzen umfassen. Diese Prozesse erhöhen die Relevanz und Eigenverantwortung, erfordern aber auch Zeit und Flexibilität.

Eine klare Kommunikation darüber, was beeinflusst werden kann und was nicht, hilft dabei, Erwartungen zu steuern. Wenn Mitgestaltung sinnvoll ist, verstärkt sie die Kernbotschaft von EU Player- **das Partizipation Verhandlungen, Kompromisse und gemeinsame Verantwortung** beinhaltet.

Ein Ausblick

Die zukünftige Entwicklung von EU Player sollte weiterhin auf den sozialen Wandel reagieren. Veränderungen in der politischen Debatte, im digitalen Umfeld und in der Lebensrealität junger Menschen werden auch weiterhin das Verständnis und die Ausübung von Bürgerschaft prägen. Um relevant zu bleiben, sind kontinuierliche Reflexion, Offenheit für Kritik und Zusammenarbeit erforderlich.

Durch die Einbettung von EU Player in umfassendere Beteiligungswege und die Unterstützung von Moderator*innen als reflektierende Praktiker kann dieser Ansatz zu einem integrativeren und fundierteren demokratischen Lernen in ganz Europa beitragen.

Quellen und Referenzen

Collins, J. W. and O'Brien, N. P. (2003). *The Greenwood Dictionary of Education*. Greenwood Press.

Fatta, D. D., Baldassarre, G., Mirolli, M. and Cesta, A. (2018). Educational games and game-based learning: State of the art. *Educational Technology Research*.

Hassinger-Das, B., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M. and Dickinson, D. K. (2017). Understanding the role of play in education. *American Journal of Play*, 9(2), 155–173.

Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M. and Eyer, D. (2003). *Einstein Never Used Flashcards*. Rodale Press.

Mohamad, S., Sazali, N., and Salleh, M. (2018). Game-based learning in education: A review. *Journal of Educational Technology*.

Noda, S., Shirotzuki, K. and Nakao, M. (2019). The effectiveness of board game-based learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*.

Qian, M. and Clark, K. R. (2016). Game-based learning and 21st-century skills. *Computers in Human Behavior*, 63, 50–58.

Team, J. S. E. (2017). Game-based learning and board games as educational tools. *Journal of Sustainability Education*.

EU und institutionelle Quellen

European Union (2012). *Treaty on the European Union*.

European Union (2012). *Treaty on the Functioning of the European Union*.

European Union (2012). *Charter of Fundamental Rights of the European Union*.

Eurostat (2023). *Employment and unemployment statistics. European Union*.

CEDEFOP. *Vocational education and training, and youth transitions in Europe.*

Projektbasierte Quellen

READY – Raising EU Awareness through Accessible Documents for Youth. Erasmus+ project resources.

CitiGen'Z – Fostering a Sense of Belonging to the EU among Young People of Generation Z. Erasmus+ project learning materials.

Make Europe Great Again. Erasmus+ project led by Pistes Solidaires.

Anhang– Wie Basiswissen zur EU sich im Spiel widerspiegelt

Die folgenden Seiten sollen Ihnen dabei helfen, eine Verbindung zwischen den Spielmechanismen von „Europe United“ und der Funktionsweise der Europäischen Union in der Realität herzustellen.

Sie enthalten wichtige Leitlinien, doch für weitere Einzelheiten empfiehlt es sich, zunächst Teil III „Die Europäische Union kennenlernen“ zu lesen.

Basiswissen Nr. 1: Die Europäische Union ... warum?

Zusammen sind wir stärker!

Frieden durch wechselseitige Wirtschaftsbeziehungen

> Der Hauptgrund für die Existenz der Europäischen Union ist, den Frieden auf einem Kontinent zu sichern, der diesen in seiner Geschichte bis zur Entstehung des europäischen Projekts kaum gekannt hat.

Wie spiegelt sich dies im Spiel wieder?

Die Kosten der Ressourcen, die den Spielenden im Spiel zur Verfügung stehen, spiegeln diesen Mechanismus wider: Sie sind günstiger, wenn sie zwischen den Spielern ausgetauscht werden, was die EU-Länder widerspiegelt, zwischen denen an den gemeinsamen Grenzen keine Zölle anfallen (Aktion Nr. 6 in jedem Szenario, „*Ressourcen mit aktivem Spieler tauschen*“ ermöglicht es den Spielern, Ressourcen im Verhältnis 1:1 zu tauschen), während sie teurer sind, wenn sie „außerhalb der Europäischen Union“ erworben werden, da Zölle bestehen bleiben (im Spiel müssen Spieler*innen für *den Erwerb einer Ressource außerhalb der Europäischen Gemeinschaft* 1 Zeit-Ressource aufwenden, die sehr wertvoll ist). Dieses Konzept liegt dem Spiel zugrunde, wird aber nicht expliziter zum Ausdruck gebracht



Mehr Informationen gibt es hier: [The Schuman Declaration \(May 1950\), the EU's “founding act”](#)

Zusammenarbeit hat eine positive Gesamtbilanz

> **Reiner Wettbewerb ist keine nachhaltige Politik:** Viele aktuelle Probleme betreffen die europäischen Länder gemeinsam und machen nicht an den Grenzen Halt, sodass ein Alleingang ineffizient ist ... und alle verlieren, wenn sie nicht zusammenarbeiten.

> **Zusammenarbeit** erweist sich bei solchen Themen sowohl individuell als auch kollektiv als effizientere Strategie.

> **Kompromisse zu schließen ist jedoch nicht einfach:** Politik ist das Bestreben, Probleme zu bewältigen, die das Wohlergehen und das Überleben der Gemeinschaft betreffen. Gemeinsame Rahmenbedingungen und Regelwerke, sind Instrumente zur Problemlösung. Doch Konflikte sind immer Teil des sozialen und politischen Lebens. Konflikte lassen sich zwar nicht ausmerzen, doch ist es möglich, ihr zerstörerisches Potenzial einzudämmen, selbst zwischen Ländern.

Wie spiegelt sich dies im Spiel wieder?

Die Ziele des Spiels spiegeln diese Spannung wider zwischen:

- der **Notwendigkeit zur Zusammenarbeit:** Die Spieler*innen gewinnen oder verlieren gemeinsam, als Zusammenschluss von Ländern, die versuchen, die Probleme zu lösen, mit denen sie alle konfrontiert sind (in jedem Szenario müssen die Spielenden gemeinsam 40 Punkte erreichen, um das Spiel zu gewinnen);
- **Nationalen Interessen:** Jede*r Spielende, der ein EU-Land und dessen spezifischen Kontext repräsentiert (*Mitgliedstaaten-Karten*), hat zudem eigene Ziele (*Persönliche Zielkarten*), die die Erreichung des gemeinsamen Ziels potenziell behindern können (am Ende einer Spielrunde werden, sofern die Spieler*innen gemeinsam gewonnen haben, *Ruhmespunkte* entsprechend den *Persönlichen Zielkarten* gezählt, um eine*n Gewinner*in unter allen Spielenden zu ermitteln).



Mehr Informationen: [Key European Union achievements and tangible benefits](#), European Union, Directorate-General for Communication [abgerufen am 26/03/2026]

Basiswissen Nr. 2: Die Europäische Union ... wie?

Die Macht der EU und ihre Grenzen

Die Macht der EU

Die Befugnisse der Europäischen Union sind genau festgelegt, ebenso wie die Handlungsspielräume der Mitgliedstaaten. Dabei sind mehrere „Ebenen“ zu berücksichtigen:

> **EU-Verträge:** Die Mitgliedstaaten müssen einstimmig zustimmen, Befugnisse an die EU zu übertragen, und zwar in Form von Verträgen, dem „Grundvertrag“ zwischen den EU-Ländern und den EU-Institutionen. Diese Verträge legen die Werte und Ziele der EU fest, definieren die Zuständigkeiten der EU sowie die Art und Weise, wie die Institutionen zusammenarbeiten, einschließlich der Mitgliedstaaten.

> **EU-Zuständigkeiten:** Die EU ist nicht allmächtig und kann je nach Bereich mehr oder weniger tun.

Ausschließliche Zuständigkeiten: In einigen ausgewählten Bereichen darf nur die EU handeln, und die Mitgliedstaaten können lediglich EU-Recht umsetzen. Mit anderen Worten: Dies ist das alleinige Reich der EU-Institutionen. Dazu gehört beispielsweise der EU-Binnenmarkt.

Geteilte Zuständigkeiten: In diesem Fall dürfen sowohl die EU als auch die Mitgliedstaaten tätig werden. Die EU kann hier jedoch einen Trumpf ausspielen: Den Mitgliedstaaten steht es frei, in diesen Bereichen Rechtsvorschriften zu erlassen, solange die EU ihre eigene Zuständigkeit nicht ausübt oder beschließt, diese nicht auszuüben. Andernfalls müssen sich die Mitgliedstaaten der EU unterordnen, wenn diese die Führung übernimmt. Die Liste der Politikbereiche in dieser Kategorie ist am längsten und umfasst beispielsweise Umwelt, Verbraucherschutz und Verkehr.

Unterstützende Zuständigkeiten: Diese werden manchmal auch als „koordinierende oder ergänzende Zuständigkeiten“ bezeichnet. In

diesen Bereichen verfügt die EU über weitaus weniger Befugnisse. Sie kann die Politik ihrer Mitgliedstaaten unterstützen, koordinieren oder ergänzen, jedoch nicht an deren Stelle Rechtsvorschriften erlassen. Mit anderen Worten: Sie kann nationale Gesetze nicht harmonisieren oder durch EU-Recht ersetzen. Zu diesen Bereichen zählen beispielsweise Industrie, Kultur, Bildung und Tourismus.

Wie spiegelt sich dies im Spiel wieder?

Im Spiel haben die Spielenden mehr oder weniger Handlungsspielraum:

Die Grundregeln des Spiels veranschaulichen die „ausschließlichen Zuständigkeiten“ der EU: In ihren „vorbehaltenen Bereichen“ hat die EU bereits Regeln festgelegt, an die sich die Spieler halten müssen (wie beispielsweise der EU-Binnenmarkt ohne Zölle zwischen EU-Ländern, was die geringeren Kosten für den Austausch von Ressourcen zwischen den Spielern bei der Entscheidung *„Ressourcen mit aktivem Spieler*innen tauschen“* erklärt).

- Die *Gesetzeskarten* und das Spielbrett für jedes Szenario veranschaulichen hingegen „geteilte Zuständigkeiten“: Spielenden die EU-Länder vertreten, können während des Spiels „tun, was sie wollen“, solange sie die Grundregeln einhalten, bis sie ein neues *Gesetz* verabschieden, das die EU dazu veranlasst, eine neue Regel zu erlassen, die von da an für alle Spielenden gilt.



Mehr Informationen gibt es hier:

- [Founding agreements](#), European Union, Directorate-General for Communication [abgerufen am 26/03/2026]
- [EU competences](#), Erasmus+ Project CitiGen'Z [abgerufen am 26/03/2026]

Die EU „ersetzt“ die Mitgliedstaaten nicht: Sie sind im Spiel die Hauptakteure!

Die EU ist nicht der „allmächtige Tyrann, der souveräne Staaten unterdrückt“, den viele Politiker gerne für all ihre Probleme verantwortlich machen: Die Mitgliedstaaten selbst haben großen Einfluss und sind „*Schlüsselakteure*“ bei der Funktionsweise der EU.

> **EU-Verträge:** Die Grundregeln der EU werden von den EU-Ländern einstimmig vereinbart; diese unterzeichnen die EU-Verträge, sobald sie einen Kompromiss gefunden haben, der alle zufriedenstellt. Die EU kann sich keine Macht eigenmächtig aneignen: Alles beruht auf dem freien Willen der Mitgliedstaaten.

> **Rolle in den Institutionen:** Die EU-Länder sind in den EU-Institutionen selbst auf vielfältige Weise vertreten; sie sind keine „Nebendarsteller“.

Zu den wichtigsten dieser Institutionen gehören:

Europäischer Rat: Hier kommen die Staats- und Regierungschef*innen aller EU-Mitgliedstaaten zusammen, die die allgemeine Ausrichtung, die Prioritäten und die strategische Leitlinie der Union festlegen. Auf diese Weise sind die EU-Länder buchstäblich die „Kapitäne des EU-Schiffs“.

Rat der EU: Hier kommen die nationalen Minister*innen zusammen, die je nach dem von einem EU-Gesetzesentwurf abgedeckten Politikbereich in unterschiedlichen Zusammensetzungen tagen. Gemeinsam mit dem Europäischen Parlament verhandelt und verabschiedet der Rat der EU EU-Gesetze und den EU-Haushalt. Somit haben die Mitgliedstaaten vom Anfang bis zum Ende des EU-Entscheidungsprozesses ein Mitspracherecht.

> **Abstimmungssystem, die sogenannte „qualifizierte Mehrheit“:** Der Rat der EU verabschiedet EU-Rechtsvorschriften gemeinsam mit dem Europäischen Parlament. Er wendet jedoch kein System der einfachen oder absoluten Mehrheit an (z. B. mehr als 50 % der Länder stimmen dem Entwurf eines EU-Gesetzes zu): In den meisten Bereichen (etwa 80 % der EU-Gesetze) wendet er eine „qualifizierte Mehrheit“ an, wodurch die EU-Länder einen etwas größeren Einfluss auf den Gesetzgebungsprozess

haben als bei einer einfachen Mehrheit. Der Rat der EU verabschiedet einen Entwurf für ein EU-Gesetz tatsächlich, wenn:

- mindestens 55 % der Mitgliedstaaten dafür stimmen (15 von 27);
- diese Länder mindestens 65 % der Gesamtbevölkerung der EU repräsentieren.

In einigen Bereichen (wie der Außenpolitik) ist sogar Einstimmigkeit erforderlich.

Wie spiegelt sich dies im Spiel wieder?

Das ist ganz einfach: Im Spiel sind die EU-Mitgliedstaaten buchstäblich die Hauptakteure!

Außerdem müssen die Spieler*innen die EU-Länder vertreten, zusammenarbeiten, damit ein *neues Gesetz* verabschiedet wird und eine neue Regel entsteht, die für den Rest des Spiels für alle Spielenden gilt: So kann beispielsweise zu Beginn eines Spiels eines der beiden auf dem Spielbrett vorhandenen *Gesetze* bereits 1 Punkt erhalten, aber die Spieler*innen müssen gemeinsam entscheiden, welches davon sie bevorzugen.



Mehr Informationen gibt es hier:

- [European Council](#), General Secretariat of the Council [abgerufen am 26/03/2026]
- [Council of the European Union](#), European Union, Directorate-General for Communication [abgerufen am 26/03/2026]

Basiswissen Nr. 3: Die Europäische Union ... wie?

EU Richtlinien illustriert

Mehrere Bereiche des Spiels veranschaulichen die Strategien der EU zur Erreichung der oben erwähnten „positiven Gesamtbilanz“ sowie die zugrunde liegenden Spannungen zwischen der Notwendigkeit eines kollektiven Kompromisses und nationalen Interessen.

Der EU-Binnenmarkt

> **Der EU-Binnenmarkt:** Um das Wirtschaftswachstum in der EU zu fördern, wurden die Grenzen zwischen den Mitgliedstaaten abgeschafft, wodurch der freie Verkehr von Waren, Dienstleistungen, Kapital und Personen ermöglicht wurde. Über den Frieden hinaus, den er garantiert, macht dieser EU-Binnenmarkt den Handel zwischen den EU-Ländern kostengünstiger und hilft ihnen, mit anderen „großen Akteuren“ in einer globalisierten Wirtschaft zu konkurrieren.

Wie spiegelt sich dies im Spiel wieder?

Die Kosten für die Ressourcen, die den Spielenden im Spiel zur Verfügung stehen, spiegeln den EU-Binnenmarkt wider: Sie sind günstiger, wenn sie zwischen den Spielenden ausgetauscht werden, was die EU-Länder ohne Zölle an ihren gemeinsamen Grenzen widerspiegelt (Aktion Nr. 6 in jedem Szenario, „*Ressourcen mit aktivem Spieler tauschen*“ ermöglicht es den Spielenden, Ressourcen im Verhältnis 1:1 zu tauschen), während sie teurer sind, wenn sie „außerhalb der Europäischen Union“ erworben werden, da Zölle bestehen bleiben (im Spiel müssen Spieler*innen für den Erwerb *einer Ressource außerhalb der Europäischen Gemeinschaft* 1 Zeit-Ressource aufwenden, die sehr wertvoll ist).

Dieses Konzept liegt allen drei Szenarien zugrunde, wird jedoch nicht expliziter zum Ausdruck gebracht.



Für mehr Informationen: [Single market](#), European Union, Directorate-General for Communication [abgerufen am 26/03/2026]



Mission 2030 – Climate Breakdown!

Die Umweltpolitik der EU

> **Umwelt, eine geteilte Zuständigkeit:** Umweltverschmutzung macht nicht an Grenzen Halt; daher nützt es keinem einzelnen Land etwas, allein umweltfreundlich zu handeln, wenn seine Nachbarn dies nicht tun. Deshalb ist Umwelt eine geteilte Zuständigkeit der EU: Die EU-Länder können zwar eigene Gesetze erlassen, doch sobald die EU Rechtsvorschriften erlässt, müssen sie gemeinsame Regeln anwenden (sie müssen die Mindestanforderungen erfüllen und können beim Umweltschutz noch weiter gehen, beispielsweise durch strengere Vorschriften).

> Der 2020 verabschiedete **Europäische Grüne Deal** ist ein „Paket“, das zahlreiche sektorale Maßnahmen umfasst, die alle einem ähnlichen Ziel dienen: die EU bis 2050 klimaneutral zu machen. Die Erreichung dieses ehrgeizigen Ziels ist noch ungewiss, da die EU, die an vielen Fronten unter Druck steht, in letzter Zeit bei mehreren Umweltinitiativen einen Rückzieher gemacht hat. Wichtige Maßnahmen haben jedoch bereits positive Auswirkungen gezeigt, wie beispielsweise das „**EU-Emissionshandelssystem**“.

> **EU-Emissionshandelssystem:** Diese Maßnahme ist ein „Cap-and-Trade“-System, das wie ein Spiel mit Emissionsrechten für große Unternehmen in Europa funktioniert:

Die EU legt eine Obergrenze (ein Cap) fest, wie viel Schadstoffe Unternehmen produzieren dürfen.

Unternehmen erhalten oder kaufen Zertifikate, die ihnen erlauben, eine bestimmte Menge an Schadstoffen zu emittieren: Wenn ein Unternehmen weniger als seine Obergrenze emittiert, kann es seine überschüssigen Zertifikate an andere Unternehmen verkaufen, und wenn es mehr emittiert, muss es zusätzliche Zertifikate kaufen oder eine Strafe zahlen.

Da die Gesamtzahl der Zertifikate jedes Jahr sinkt, werden Unternehmen dazu gedrängt, weniger Schadstoffe zu emittieren und auf sauberere Energie umzusteigen.

Wie spiegelt sich dies im Spiel wieder?

Das Spiel „*Mission 2030 – Climate Breakdown!*“ veranschaulicht insbesondere die Umweltpolitik der EU.

Seine Spielmechaniken (*Aktionen, Gesetze usw.*) entsprechen nicht streng genommen den bestehenden EU-Gesetzen; sie veranschaulichen jedoch deren Philosophie und die Notwendigkeit der Zusammenarbeit zwischen den Spielenden, die EU-Länder repräsentieren, um ihre Volkswirtschaften gemeinsam so zu steuern, dass ihre Umweltverschmutzung kein kritisches Niveau erreicht.

Zum Beispiel:

Alle Spieler*innen verlieren, wenn zu irgendeinem Zeitpunkt keine violetten Würfel mehr in der Reserve vorhanden sind, da dies bedeutet, dass sie von *Abfall* überwältigt sind.

Abfall kann jedoch unter anderem durch eine gemeinsame Entscheidung bewältigt werden: Das *Gesetz # 1* in dieser Mission hilft allen Spieler*innen dabei, indem es eine neue Regel schafft, die einen Vorteil für die Nutzung von *Aktion 7* gewährt.



Für mehr Informationen: [EU Emissions Trading System](#), European Commission, Directorate-General for Climate Action [abgerufen am 26/03/2026]

Mission 2040 - Last Zombie at Paris

Die Gesundheitspolitik der EU

Das Gesundheitswesen fällt ebenfalls in die Zuständigkeit der EU, ist jedoch in zwei Kategorien unterteilt:

> **Gesundheit als geteilte Zuständigkeit, wenn mehrere EU-Länder betroffen sein können:** Die Europäische Union kann Rechtsvorschriften im Gesundheitsbereich erlassen, wenn es um „gemeinsame Sicherheitsbelange im Bereich der öffentlichen Gesundheit“ geht.

Konkret bedeutet dies, dass die EU beispielsweise regeln darf, welche Arzneimittel im Binnenmarkt zugelassen sind und welche nicht: Da Verbraucher Grenzen überschreiten können, um Arzneimittel in einem benachbarten EU-Land zu kaufen oder diese sogar online zu erwerben, sind gemeinsame Vorschriften erforderlich, und die Europäische Arzneimittelagentur wurde gegründet, um ein „zentralisiertes Zulassungsverfahren“ zu verwalten.

> **Gesundheit, ansonsten eine unterstützende Zuständigkeit:** In allen anderen Bereichen, die keine solchen „gemeinsamen Sicherheitsbelange“ betreffen, kann die EU jedoch keine verbindlichen Gesetze erlassen, und die Mitgliedstaaten bleiben souverän.

Konkret bedeutet dies, dass die EU die Gesundheitssysteme nicht harmonisieren kann: Die Mitgliedstaaten bleiben souverän und können unterschiedliche Maßnahmen umsetzen (öffentliches oder privates Gesundheitswesen oder eine Mischung daraus, Erstattungsätze usw.). Die EU kann ihnen höchstens dabei helfen, ihre Gesundheitssysteme zu koordinieren, wie beispielsweise mit der Europäischen Krankenversicherungskarte: Diese ersetzt nicht die nationalen Gesundheitssysteme, sondern hilft lediglich bei der Kommunikation, falls ein*e EU-Bürger*in in einem anderen EU-Land medizinische Versorgung benötigt.

> **Die Covid-19-Krise hat gezeigt, wie machtlos einzelne Länder waren und wie wichtig eine Koordinierung ist.** Aus diesem Grund hat die EU als Reaktion auf die Pandemie eine Vielzahl von Maßnahmen ergriffen. Diese betrafen Bereiche wie das Gesundheitswesen (durch die

Beschaffung von Impfstoffen) und die Wirtschaft (in Form von Konjunkturpaketen). Alle Maßnahmen zielten darauf ab, die Auswirkungen von COVID-19 abzumildern.

Wie spiegelt sich dies im Spiel wieder?

Das Spiel „*Mission 2040 – Last Zombie at Paris*“ veranschaulicht insbesondere die Gesundheitspolitik der EU.

So wie die EU den Mitgliedstaaten beispielsweise während der Covid-Pandemie dabei half, ihre Reaktion auf eine gemeinsame Gesundheitskrise zu koordinieren, können die Spieler*innen „*Verstärkung anfordern*“ (Aktion #8) und zum gemeinsamen Nutzen gemeinsam handeln.

Mehr Informationen gibt es hier: [The common EU response to COVID-19](#), European Union, Directorate-General for Communication [abgerufen am 26/03/2026]



Mission 2050 – The New World

Die EU Asyl- und Migrationspolitik

Die Migration gehört seit Anfang der 2010er Jahre zu den heikelsten Themen in der Europäischen Union, sowohl auf nationaler als auch auf EU-Ebene, da humanitäre Krisen weltweit zu einem Anstieg der Zahl der Asylsuchenden und Migrant*innen in die EU auf Rekordniveau geführt haben.

> Ursprünglich galt das Prinzip „Jede*r für sich“: Zwar gab es damals bereits Regeln zur Steuerung der Migration, doch diese erwiesen sich für die EU-Länder als äußerst ineffizient und untragbar. Unter der früheren Dublin-Verordnung beispielsweise war das Kernprinzip einfach: Das erste EU-Land, in das ein*e Migrant*in einreiste, war für dessen gesamten Asylantrag zuständig. Letztendlich wurden jedoch die Mittelmeerländer und insbesondere Italien und Griechenland aufgrund ihrer geografischen Lage zu den de facto „Wartezimmern“ Europas und waren rechtlich dafür verantwortlich, alle auf dem Seeweg Ankommenden unterzubringen, ihre Anträge zu bearbeiten und ihre Fingerabdrücke zu nehmen, während andere EU-Staaten sich weigerten, Menschen aufzunehmen, was zu einer unkontrollierbaren Situation führte. Unterdessen verließen viele Migrant*innen, frustriert vom Warten und den immer längeren Bearbeitungszeiten in Ländern, die nicht über die Mittel verfügten, die Situation allein angemessen zu bewältigen, einfach Italien oder Griechenland, um sich beispielsweise nach Deutschland oder Frankreich zu begeben.

> Der neue Migrations- und Asylpakt (der bis Juni 2026 vollständig in Kraft treten soll) ersetzt diese Politik des „Jeder für sich“ durch echte Solidarität. Mit diesem neuen System müssen andere EU-Länder den an den EU-Außengrenzen gelegenen Staaten helfen, wobei ihre Beiträge folgende Formen annehmen können:

- die Unterbringung von Asylsuchenden und Personen, die internationalen Schutz genießen;
- finanzielle Beiträge, beispielsweise zur Unterstützung von Projekten in Drittländern;

- alternative Solidaritätsmaßnahmen, beispielsweise zum Kapazitätsaufbau oder zur Entsendung von Personal.

Wie spiegelt sich dies im Spiel wieder?

Die Mission „*2050 – Die neue Welt*“ veranschaulicht insbesondere die Migrations- und Asylpolitik der EU.

In diesem Szenario wird der Schwerpunkt des neuen Migrations- und Asylpakts auf die Solidarität zwischen den EU-Mitgliedstaaten insbesondere durch die Möglichkeit verdeutlicht, dass Spielende, die EU-Länder repräsentieren, die mit einem Zustrom von Außerirdischen konfrontiert sind, die von ihrem Planeten geflohen sind, diese *Außerirdischen untereinander umverteilen* können (*Aktion #3*) – eine Funktion, die durch *Gesetz #1* in dieser Mission noch weiter vereinfacht wird.



Mehr Informationen gibt es hier:

- [EU migration and asylum policy](#), General Secretariat of the Council
- Einen statistischen Überblick über die Flüchtlingsbevölkerung weltweit sowie nach Regionen und Ländern finden Sie hier: [Refugee Data Finder - Key Indicators](#) [abgerufen am 26/03/2026]



Impressum

Der Inhalt dieses Dokuments liegt in der alleinigen Verantwortung der Projektpartner und spiegelt in keiner Weise die Ansichten der Europäischen Union wider. Die verwendeten Fotos wurden von den Projektpartnern aufgenommen. Die Grafiken stammen von Ferdinando Battistini, Illustrator bei Red Glove Edizioni. Der Text wurde von den Projektpartnern verfasst.

Übersetzt auf Deutsch von Cassandra Helmlí, YES Forum

Februar 2026



Co-funded by the European Union. Views and opinions expressed are however, those of the authors only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Commission. Neither the European Union nor the granting authority can be held responsible for them.

