

Kleiner Leitfaden für das EU-Gesetzgebungssimulationsspiel

Dieses Infoblatt erklärt, wie man mit Kindern und Jugendlichen ein einfaches EU-Gesetzgebungssimulationsspiel durchführt. Bitte beachten Sie, dass es sich hierbei um eine stark vereinfachte Darstellung des Gesetzgebungsprozesses handelt. Für die Spielleiter empfiehlt sich, als Vorbereitung ausführlichere Informationen, als sie hier gegeben werden können, zu den Institutionen und ihrer Rolle im Gesetzgebungsverfahren zu studieren (z.B. http://ec.europa.eu/publications/booklets/eu_glance/68/de.pdf).

Die drei wichtigsten Institutionen im EU-Gesetzgebungsverfahren sind die **Europäische Kommission**, das **Europäische Parlament** und der **Rat der EU**.

Am Anfang wird die Schulklasse in drei etwa gleich große Gruppen geteilt. Jeweils eine Gruppe stellt Kommission, Parlament und Rat dar. In jeder Gruppe wird jeweils ein Präsident bestimmt, der die Sitzungen leitet. Die restlichen Mitglieder der Gruppen sind die Kommissare, die Europaabgeordneten bzw. die Minister im EU-Rat.

Das eigentliche Spiel beginnt mit der **Kommission**, die einen Gesetzesvorschlag ausarbeiten muss. Die Kommissare können sich jeweils ein Ressort aussuchen (z.B. Umwelt, Gesundheit, Bildung, Fischerei,...) und sind aufgefordert, aus ihrem Bereich Vorschläge dem Kommissionskollegium vorzulegen. In der Sitzung muss die Kommission sich auf einen Vorschlag festlegen, der ihr am wichtigsten erscheint. Die Kommission entscheidet mit einfacher Mehrheit ihrer Mitglieder. Der Vorschlag wird kurz in Stichworten zu Papier gebracht (siehe Anhang 1) und Rat und Parlament übermittelt.

Als nächstes ist der **Rat** dran. Unter dem Vorsitz des Präsidenten diskutieren seine Mitglieder den Kommissionsvorschlag und versuchen, ihren nationalen Interessen zum Durchbruch zu verhelfen. Im Rat ist auch der für den Vorschlag verantwortliche Kommissar anwesend, der zwar nicht mit abstimmen, sehr wohl aber an der Diskussion teilnehmen darf. Der Rat stimmt in der Wirklichkeit oft mit der sogenannten "qualifizierten Mehrheit" ab. Für das Spiel genügt es, eine Zwei-Drittel-Mehrheit zu erreichen.

Schließlich wird der Vorschlag im **Europäischen Parlament** besprochen und auch dort abgestimmt, ob er – unverändert oder abgeändert – angenommen werden kann. Im Parlament ist einfache Mehrheit ausreichend. Auch hier ist wieder einer der Kommissare anwesend, um den Vorschlag zu erläutern und allenfalls zu verteidigen, aber er darf auch hier nicht mitstimmen.

Sollte es im Rat und im Parlament zu unterschiedlichen Abänderungen kommen, so gäbe es in der Wirklichkeit eine zweite Runde ("zweite Lesung"), in der die Möglichkeit besteht, einen übereinstimmenden Text zu beschließen. Nur wenn Rat und Parlament demselben Text zustimmen, kommt ein Gesetz zustande. Diese zweite Lesung wird im Spiel aus Zeitgründen nicht durchgeführt.

Noch ein paar praktische Tipps zum Schluss:

Die große Kunst des Spielleiters besteht darin, so wenig wie möglich und so viel nötig einzugreifen, um einerseits den Spielfluss nicht zu hemmen und andererseits zu verhindern, dass das Spiel aus dem Ruder läuft.

Es hat sich in der Praxis sehr bewährt, den Spielern Funktionskärtchen (siehe Anhang 2) zur Verfügung zu stellen. So ist jederzeit für alle ersichtlich, wer welche Rolle innehat.