



europa

Ein politisches Planspiel

- ▶▶ Vorbereitung, Strukturen, Begriffe, Themen
- ▶▶ Spielablauf und Regeln

Liebe Schülerinnen, liebe Schüler,

Als Landeshauptmann und zuständiger Bildungs- und Europareferent von Salzburg ist es mir ein besonderes Anliegen, die praxisnahe EU-Information an den Schulen zu verstärken und damit bewusst europäische Akzente in der Salzburger Bildungspolitik zu setzen.

Diese Landesinitiative wird durch die Leiterin der Stabsstelle EU-Bürgerservice und langjährige Europa-Expertin, Frau Mag. Gritlind Kettl, umgesetzt, die vertiefende Einblicke in die Arbeitsweise der EU und die Hintergründe aktueller Entscheidungen und Abstimmungsergebnisse gewährt und vermittelt.

Mir persönlich ist eine vermehrte Auseinandersetzung mit EU-Entwicklungen sehr wichtig, da dies grundsätzlich kritisches Denken, Hinterfragen und das Erkennen auch von großen Zusammenhängen fördert.

Die Wahrnehmung der Möglichkeit der Mitbestimmung jedes und jeder Einzelnen sowie das Verständnis für das große Friedensprojekt Europa mit all seinen Stärken und Schwächen bilden die Grundlage für eine weltoffene und differenzierte Sichtweise, die ich unterstütze und anregen möchte.



Ich wünsche euch viel Spaß bei „Newland“!

Dr. Wilfried Haslauer
Landeshauptmann von Salzburg

Inhaltsverzeichnis

AUTOKRATIE	2
DEMOKRATIE	2
GEWALTENTEILUNG	3
IDENTITÄT/GESCHICHTE	3
MEDIENDEMOKRATIE	4
MIGRATION/INTEGRATION	4
PARTEI	5
PARTIZIPATION/DIREKTE DEMOKRATIE	5
STAAT/NATION	6
VERFASSUNG	6
*** EUROPA ***	7-8
NEULAND	9
SPIELREGELN	9
SPIELZIEL	9
VORBEREITUNG	10-11
SPIELRUNDEN	12
SPIELWERTUNG	12
NACHBESPRECHUNG	12



Autokratie

Eine Autokratie ist das Gegenstück zu einer (p) Demokratie. Autokratischen Systemen ist gemeinsam, dass sich die Regierenden keinen regelmäßigen, freien Wahlen stellen müssen und alle Staatsgewalt unkontrolliert in den Händen eines Einzelnen (Diktator, Monarch) oder einer Gruppe (z. B. einer Partei oder einer Militärjunta) liegt. Den BürgerInnen werden nur geringe politische Mitspracherechte eingeräumt, sie können jedoch gewisse wirtschaftliche Freiheiten genießen. Der Begriff der Autokratie dient als Sammelbegriff für eine Reihe unterschiedlicher Regierungsformen: Militärregime (z. B. Argentinien bis 1983), Ein-Parteien-Systeme (z. B. die früheren kommunistischen Regime, das heutige China), personalistische Systeme (z. B. der Irak unter Saddam Hussein, Syrien), absolute Monarchien (z. B. Saudi-Arabien) oder totalitäre Regime (z. B. das NS-Regime in Deutschland, der Stalinismus in der ehemaligen UdSSR, das heutige Nordkorea).

Aufgaben:

- ▶▶ Tragt Medienberichte über Staaten zusammen, die als autokratisch gelten. Wie wird das Leben der Menschen dort beschrieben? Welche individuellen Rechte/Freiheiten haben sie?

Nach dem Spiel:

- ▶▶ Gab es in eurem „Staat“ Versuche, autokratisch zu „regieren“? Welche Mittel können/müssen eingesetzt werden, um solche Versuche zu unterbinden bzw. zu beenden?

Demokratie

Der Begriff „Demokratie“ setzt sich aus den beiden griechischen Wörtern „demos“ (= Volk) und „kratein“ (= herrschen) zusammen und bedeutet demnach „Volksherrschaft“. Politische Ordnungen, die als Demokratien bezeichnet werden, sind durch zwei Prinzipien gekennzeichnet: 1) die Volkssouveränität und 2) die Beschränkung politischer Herrschaft.

Volkssouveränität heißt, dass „das Recht vom Volk ausgeht“ (Art. 1, österreichisches Bundes-Verfassungsgesetz). In allen Demokratien werden jedoch die meisten politischen Entscheidungen nicht direkt durch das Volk getroffen, sondern durch in freien Wahlen bestellte „VolksvertreterInnen“. Moderne Demokratien sind daher vor allem „repräsentative Demokratien“, in denen mehrere politische Parteien um öffentliche Ämter konkurrieren und die gewählte „Volksvertretung“ (Parlament) allgemein verbindliche Gesetze – in der Regel nach dem Mehrheitsprinzip – beschließt. Ein gewisser Minderheitenschutz ist dadurch gegeben, dass wichtige Entscheidungen, z. B. über die (->) Verfassung, einer qualifizierten Mehrheit (in Österreich einer Zwei-Drittel-Mehrheit) bedürfen.

Die Beschränkung politischer Herrschaft in Demokratien ergibt sich vor allem aus dem Prinzip des Rechtsstaates (alle politischen Entscheidungen und Maßnahmen benötigen eine rechtliche Grundlage), der Existenz einer (->) Verfassung und dem Prinzip der (->) Gewaltenteilung. Schließlich sorgen auch freie, unabhängige Medien für die Kontrolle und Beschränkung politischer Herrschaft (-> Mediendemokratie).

Aufgaben:

- ▶▶ Welche Vorteile bzw. Nachteile hat eine repräsentative Demokratie?

Nach dem Spiel:

- ▶▶ Welche Mittel habt ihr in eurem Staat entwickelt, um zu garantieren, dass euer/eure „SprecherIn“ tatsächlich die Anliegen der Gruppe vertritt?

Gewaltenteilung

(->) Demokratien beruhen auf dem Prinzip der Gewaltenteilung, d. h. die politische Herrschaft ist nicht in einer Institution oder Person konzentriert, sondern auf verschiedene Staatsgewalten aufgeteilt. Durch die gegenseitige Abhängigkeit und Kontrolle zwischen den Staatsgewalten soll der Missbrauch politischer Macht verhindert werden und sollen die Grundrechte der BürgerInnen (-> Verfassung) gesichert werden.

Die „klassische“ Gewaltenteilung teilt politische Herrschaft auf drei Staatsgewalten auf, nämlich die Legislative (Parlament), die Exekutive (Regierung und Verwaltung) und die Judikative (Gerichte). In der Praxis ist zumeist nur die Judikative klar von den beiden übrigen Staatsgewalten getrennt. Zwischen Parlament und Regierung besteht hingegen in sog. parlamentarischen Systemen (wie z. B. in Österreich) in der Praxis weniger eine Gewaltenteilung als eine Gewaltverbindung. Zwar kann hier die Regierung, die vom Vertrauen des Parlaments abhängig ist, von diesem durch ein Misstrauensvotum gestürzt werden. Da die Regierung jedoch in der Regel aus politischen Parteien besteht, die auch im Parlament über eine Mehrheit verfügen, kommt es nur äußerst selten dazu. In präsidentiellen Systemen (wie z. B. in den USA) sind das Parlament und die vom Präsidenten angeführte Regierung deutlicher voneinander getrennt. Beide Institutionen werden direkt gewählt und können sich nicht wechselseitig auflösen (es gibt also auch kein Misstrauensvotum). Aber auch hier sind beide Institutionen miteinander verschränkt, indem z. B. der Präsident das Parlament braucht, weil er ohne gesetzliche Grundlage nicht handeln kann.

Aufgaben:

- ▶▶ In einem parlamentarischen System wie in Österreich „leidet“ die politische Kontrolle unter der Gewaltverbindung zwischen Parlament und Regierung. Überlegt (1), warum Abgeordnete der Regierungsparteien „ihre“ Regierung in der Regel eher stützen als kontrollieren, sowie (2), wie dennoch eine effektive Kontrolle der Regierung hergestellt werden kann.

Nach dem Spiel:

- ▶▶ Wie ist in eurem „Staat“ die Einhaltung der Spielregeln gewährleistet worden? Diskutiert, welche Folgen es hätte, wenn es in einem Gemeinwesen keinen unabhängigen Instanzen gäbe, die die politische Machtausübung kontrollieren.

Identität/Geschichte

Jeder Mensch entwickelt seine Identität, indem er sein „Inneres“ mit dem „Außen“ – dem sozialen und kulturellen Umfeld, der Lebens- und Arbeitswelt, den gesellschaftlichen Normen und Werten – in Einklang zu bringen versucht. Dabei schafft er sich einen Fundus von Möglichkeiten, wie er in bestimmten Situationen die Welt erklären, sich verhalten und handeln kann. In diesem Zusammenhang wird von „Identitätsbausteinen“ gesprochen, die oftmals über Generationen, etwa durch Erziehung, weitergegeben werden.

„Identitätsbausteine“ werden je nach Situation zusammengefügt und zum Teil – infolge neuer Erfahrungen – auch durch neue ergänzt. Der Einzelne verfügt demnach über mehrere Identitäten, weshalb man auch von „Patchwork“-Identitäten spricht. Welche „Identitätsbausteine“ in bestimmten Situationen verwendet werden, hängt stark vom sozialen Raum ab, in dem der/die Einzelne agiert. Wir handeln nicht völlig isoliert von anderen, sondern sind von gemeinsamen Vorstellungen („kollektives Gedächtnis“) geprägt.

Geschichte spielt bei der Identitätsbildung oftmals eine zentrale Rolle. So ist Geschichte nicht mit der Vergangenheit gleichzusetzen. Sie ist die Deutung der Vergangenheit, und diese hängt von Interessen in der Gegenwart ab. Geschichte läuft dabei immer auch Gefahr, instrumentalisiert zu werden. Mit der Berufung auf Geschichte werden oft ein bestimmtes politisches Handeln legitimiert, der soziale Zusammenhalt (-> Staat/Nation) gestärkt und damit auch andere ausgegrenzt.

Aufgaben:

- ▶▶ Versuche, deine Identität zu beschreiben. Warum ist deine Identität so und nicht anders beschaffen? Wann werden bestimmte Verhaltens- und Handlungsmöglichkeiten, über die du verfügst, wichtig?

Nach dem Spiel:

- ▶▶ Überlege, ob deine Gruppe eine Art „Identität“ aufgebaut hat. Wenn ja, wodurch war diese geprägt?
- ▶▶ Welche positive Funktion kann Identitätsbildung haben? Welche Gefahren können sich ergeben?



Mediendemokratie

Neben Legislative, Exekutive und Judikative (-> Gewaltenteilung) werden Medien oft als „vierte Macht“ bezeichnet. Als solche haben sie in demokratischen Systemen drei Hauptfunktionen zu erfüllen: Sie informieren, sie wirken an der politischen Meinungsbildung mit und sie kontrollieren das politische System und die politischen AkteurInnen. Information bedeutet, dass auf „objektiver“ Grundlage über politische Sachverhalte berichtet werden sollte. Meinungsbildung bedeutet, dass Medien direkt in Form von Kommentaren und Parteinahmen sowie indirekt durch Plattformen, die sie politischen AkteurInnen bieten, beeinflussen können. Kontrolle meint schließlich, dass Medien kontrollieren, ob die PolitikerInnen nach demokratischen Richtlinien handeln.

Die Funktion der Meinungsbildung bewirkt, dass PolitikerInnen vermehrt darum bemüht sind, die Medien für ihre Zwecke zu instrumentalisieren oder sich diesen anzupassen. „Infotainment“, der Versuch, mit Show-Effekten politische Erfolge zu erzielen, ist oftmals die Folge. Durch „negative campaigning“ werden Affären und Skandale in den Mittelpunkt der Berichterstattung gerückt, und politische Auseinandersetzungen erwecken den Eindruck sportlicher Wettkämpfe. So dominiert an runden Tischen oftmals nicht die sachliche Diskussion, vielmehr „gewinnt“ jene/r, der/die es besser versteht, die ZuschauerInnen zu beeinflussen. Zudem werden Inhalte verkürzt, womit auch Informationsverlust und Oberflächlichkeit verbunden sein kann.

Aufgaben:

- ▶ Welche Arten von Medien gibt es und welche Unterschiede gibt es zwischen diesen Medien bei der Berichterstattung?

Nach dem Spiel:

- ▶ Überlegt, welche Rolle der/die „Reporter/in“ in eurer und den anderen Gruppen gespielt hat. Waren Merkmale zu erkennen, die einer „Mediendemokratie“ entsprechen?

Migration/Integration

Migration umfasst Emigration (Auswanderung) aus einem Herkunftsland und Immigration (Einwanderung) in ein Zielland. Die häufigste Ursache für Migration ist die Suche nach Arbeit bzw. besserer Arbeit. Aber auch politische Konflikte und Verfolgung können zur Migration führen, ebenso Umweltkatastrophen. Die Zielländer versuchen, die Immigration zu regeln, indem sie die Anzahl der Zuwandernden beschränken bzw. nur notwendige Fachkräfte aufnehmen.

Migration qualifizierter Fachkräfte („brain drain“) kann in den Auswanderungsländern zu fehlenden Arbeitskräften führen und die wirtschaftliche Entwicklung behindern. Die Zielländer sehen sich ebenfalls mit Problemen konfrontiert: Viele Einheimische stehen fremden und neuen Kulturen oft skeptisch bis ablehnend gegenüber (-> Identität/Geschichte), vielfach verfügen MigrantInnen über nur geringe Kenntnisse in der jeweiligen Landessprache, und schlecht qualifizierte MigrantInnen und deren Kinder haben schlechte Aufstiegschancen. Dies trägt, neben der Ausgrenzung durch Einheimische, zur Bildung isolierter MigrantInnengesellschaften („Ghettos“) bei (-> Identität/Geschichte).

„Integration“ ist daher zu einem Schlagwort in der Migrationspolitik geworden. „Integration“ meint, die Regeln des Zusammenlebens im Zielland, die etwa in der Verfassung festgeschrieben sind, anzuerkennen, ohne allerdings die eigene Kultur und spezifische Lebensweisen aufzugeben. Oft wird aber „Integration“ im Sinne von „Assimilation“ verstanden, d. h. dass von MigrantInnen gefordert wird, sich der Kultur des Ziellandes unterzuordnen.

Aufgaben:

- ▶ Warum begegnen MigrantInnen und Einheimische einander oft mit Vorbehalt und grenzen einander aus?

Nach dem Spiel:

- ▶ Im Spiel war die Möglichkeit der „Migration“ gegeben. War es euch damit möglich, die Komplexität von Migration zu erfassen?

Partei

Politische Parteien sind Organisationen von Menschen, die politisch dieselben Meinungen vertreten. Sie haben zwei Aufgaben: 1) Sie versuchen, die Interessen ihrer Mitglieder durchzusetzen, indem sie auf staatlicher Ebene nach Macht und Einfluss streben. 2) Sie beteiligen sich an Wahlen um staatliche Ämter, vor allem Parlaments- und Regierungspositionen. Für eine (->) Demokratie ist zentral, dass mehrere Parteien zur Auswahl stehen.

Aufgaben:

- ▶ Suche im Internet die Homepages der österreichischen Parlamentsparteien. Erstelle ein Plakat oder – in Form eines Rollenspiels oder eines Videos – einen „Werbespot“ und versuche die zentralen Merkmale einer von dir gewählten Partei zu repräsentieren.

Nach dem Spiel:

- ▶ Gab es in eurem „Land“ MitspielerInnen mit unterschiedlichen Meinungen? Haben sich diese – wenigstens zum Teil – zusammengeschlossen, um ihre Meinungen durchzusetzen? Wenn ja, waren sie dabei auch erfolgreich?

Partizipation/Direkte Demokratie

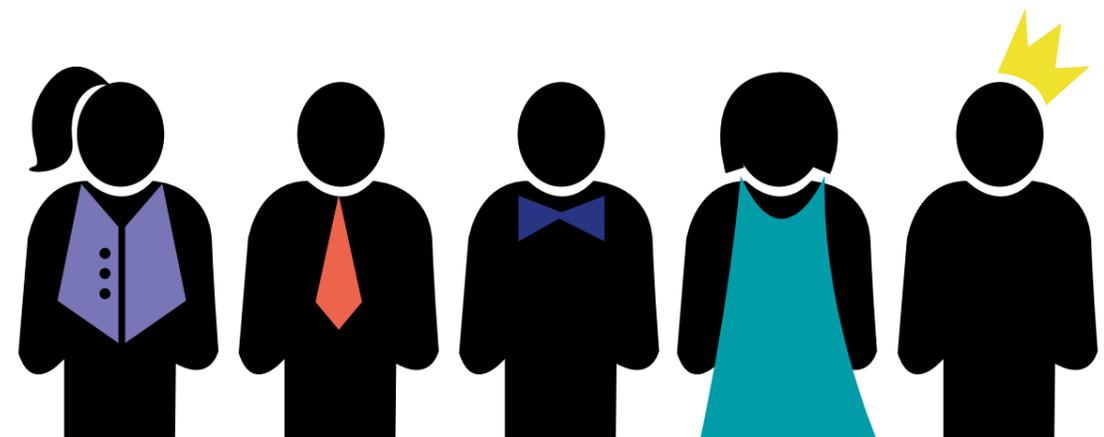
Unter Partizipation versteht man die aktive Beteiligung der BürgerInnen an der Politik, die für eine lebendige Demokratie wichtig ist. In „repräsentativen Demokratien“ (-> Demokratie) geschieht dies vor allem durch die Teilnahme an Wahlen. Darüber hinaus kennen die meisten Demokratien aber noch mehr oder weniger ausgeprägte Instrumente der sog. „direkten Demokratie“, mit deren Hilfe die StaatsbürgerInnen – sozusagen zwischen den Wahlen – über Sachentscheidungen abstimmen können. In Österreich existieren drei derartige Instrumente: die Volksabstimmung, das Volksbegehren und die Volksbefragung. Neben diesen formellen Möglichkeiten stellen aber z. B. auch die Mitarbeit in politischen Parteien, Verbänden oder NGOs sowie die Teilnahme an Streiks, Demonstrationen oder Protesten Formen der Partizipation dar.

Aufgaben:

- ▶ Welche – positiven wie negativen – Folgen hätte es, in Österreich die Instrumente direkter Demokratie auszubauen?

Nach dem Spiel:

- ▶ Wie hoch war die aktive Beteiligung der einzelnen Gruppenmitglieder an der internen Meinungsbildung und an der Bewältigung der gemeinsamen Aufgaben? Diskutiert, warum sich manche Mitglieder aktiv beteiligt haben, andere hingegen passiv waren und welche Folgen das hatte. Welche Schlussfolgerungen lassen sich daraus für die Beteiligung der BürgerInnen in der Politik ziehen?



Staat/Nation

Ein Staat ist als politischer Zweckverband zu verstehen, der Souveränität bzw. die Hoheitsgewalt über ein Gebiet besitzt. In diesem Gebiet kann er alle inneren und äußeren Angelegenheiten selbst entscheiden. Staaten verfügen über eine (->) Verfassung, in der das Zusammenleben geregelt ist, sowie über Ämter und über eine Verwaltung. Der Herrscher in einem Staat wird als Souverän bezeichnet. In (->) Demokratien ist die Gesamtheit der StaatsbürgerInnen der Souverän; in den Ämtern sitzen lediglich VertreterInnen der StaatsbürgerInnen. Als „Amt“ wird hier eine bestimmte Funktion verstanden, etwas das Amt des Bundeskanzlers/der Bundeskanzlerin, ein MinisterInnenamt oder das Amt eines/einer Parlamentsabgeordneten.

Eine Nation ist dagegen eine vorgestellte politische Gemeinschaft. Diese stützt sich auf Zugehörigkeitsgefühle, d. h. dass Nationen „gemacht“ werden. Die Menschen, die sich einer Nation zugehörig fühlen, entwickeln oftmals einen Nationalstolz. Sie ehren historische Persönlichkeiten, die (angeblich) für die Nation große Leistungen erbracht haben, und feiern bestimmte historische Ereignisse, die für die Entstehung der Nation (angeblich) von großer Bedeutung waren (-> Identität/Geschichte). Wichtig sind auch Symbole, die für die Nation stehen und eine Identifikation erlauben. Ein übersteigerter Nationalstolz wird als „Nationalismus“ oder „Chauvinismus“ bezeichnet.

Aufgaben:

- ▶▶ Gestaltet in Gruppenarbeit eine Collage, auf der ihr die eurer Meinung nach wichtigsten Merkmale der Nation Österreich präsentiert. Stellt die Plakate im Klassenplenum vor und diskutiert, warum bestimmte Merkmale gewählt wurden, aber auch, ob und – wenn ja – warum Unterschiede zwischen den Gruppen bestehen. Welche Rolle spielt dabei die Identitätsbildung (-> Identität/Geschichte)?

Nach dem Spiel:

- ▶▶ Hat sich die jeweilige Gruppe, in der du gespielt hast, nach außen hin abgegrenzt? Wenn ja, warum und mit welchen Mitteln ist diese Abgrenzung erfolgt?

Verfassung

Mit Verfassung wird die politische Grundordnung eines Staates oder politischen Gemeinwesens bezeichnet, die zumeist in einer Urkunde niedergelegt ist. Sie regelt die Zusammensetzung und die Aufgaben der wichtigsten Institutionen (Parlament, Regierung etc.) und enthält die Freiheits- und Grundrechte der StaatsbürgerInnen. Die Verfassung ist „einfachen“ Gesetzen übergeordnet, was darin zum Ausdruck kommt, dass für ihre Abänderung im Parlament erhöhte Mehrheitserfordernisse gelten (in der Regel eine Zwei-Drittel-Mehrheit).

Aufgaben:

- ▶▶ Überlegt, welche konkreten Grundrechte in einer Verfassung enthalten sein müssen, damit individuelle Freiheit bzw. Demokratie gewährleistet ist.

Nach dem Spiel:

- ▶▶ War es einfach, sich in der Gruppe auf die „Gesetze“ (darunter die „Verfassung“) zu einigen? Wie demokratisch verlief der Entscheidungsprozess? Wie demokratisch schätzt ihr das Ergebnis ein?

Verwendete Quellen

Bernauer, Thomas/Detlef Jahn/Patrick Kuhn/Stefanie Walter (2009). Einführung in die Politikwissenschaft, Nomos: Baden-Baden. Glossar: www.ib.ethz.ch/teaching/pwgrundlagen.
Gärtner, Reinhold u. a. (2008). Politiklexikon für junge Leute, Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur: Wien: www.politik-lexikon.at.
Schubert, Klaus/Martina Klein (2011). Das Politiklexikon, Bundeszentrale für politische Bildung: Bonn: www.bpb.de/nachschlagen/lexika/politiklexikon.
Vierecke, Andreas/Bernd Mayerhofer/Franz Kohut (2009). dtv-Atlas Politik: München.

Die Autoren

Dr. Franz Fallend, Senior Scientist, Fachbereich Politikwissenschaft und Soziologie, Universität Salzburg
Dr. Thomas Hellmuth, Ass.-Prof., Fachbereich Geschichte, Universität Salzburg

Dein Europa

Schule:

Alle EU-BürgerInnen haben in jedem EU-Land Anspruch auf den Besuch einer Schule unter denselben Bedingungen, wie sie für BürgerInnen dieses Landes gelten. Sie haben unabhängig von ihren Sprachkenntnissen Anrecht auf einen Platz in einer Klasse, die ihrer Altersgruppe und der Bildungsstufe der zuletzt in ihrem Herkunftsland besuchten Klasse entspricht. Wenn deine Eltern in ein anderes EU-Land umziehen, um dort zu arbeiten, hast du nach EU-Recht Anspruch auf kostenlosen Sprachunterricht in deinem neuen Heimatland, damit du dich an das neue Schulsystem gewöhnen kannst.

Hochschule:

Alle EU-BürgerInnen dürfen an jeder Hochschule in der EU unter denselben Voraussetzungen wie Einheimische studieren. Die Aufnahmebedingungen unterscheiden sich zwischen einzelnen Ländern und Hochschulen jedoch erheblich. In einigen EU-Ländern sind Kenntnisse der jeweiligen Landessprache eine Zulassungsbedingung, so dass Du möglicherweise dazu aufgefordert wirst, einen Sprachtest abzulegen. Allgemein gilt für alle EU-BürgerInnen, die an einer Hochschule in einem anderen EU-Land studieren:

- Von ihnen dürfen keine höheren Studiengebühren verlangt werden.
- Sie haben Anspruch auf dieselben Beihilfen zur Deckung der Studiengebühren wie Staatsangehörige des jeweiligen Landes.

Berufliche Aus- und Weiterbildung:

Praktika im Rahmen von Beruf und Ausbildung sind eine gute Möglichkeit, um Deinen Lebenslauf zu erweitern. Im Rahmen eines Praktikums in einem anderen EU-Land kannst Du beispielsweise eine Sprache lernen oder andere Arbeitskompetenzen erwerben als in Deinem Heimatland. Das EU-Programm Erasmus+ bietet dafür möglicherweise finanzielle Unterstützung.

Freiwilligenarbeit:

Mit Freiwilligenarbeit leistest Du einen wichtigen Beitrag für die lokalen Gemeinschaften in Deinem Heimatland oder im Ausland und erwerbst gleichzeitig neue Fähigkeiten und findest neue Freunde. Der Europäische Freiwilligendienst EFD bietet Stellen für Freiwilligenarbeit in anderen europäischen Ländern oder weltweit an. Die Zielgruppe des EFD sind junge Menschen zwischen 18 und 30 Jahren. Die Tätigkeit ist unbezahlt, alle Unkosten sind jedoch abgedeckt.

In Österreich gibt es in jedem Bundesland eine regionale Beratungsstelle für junge Leute, die an einem EFD interessiert sind, und Freiwillige, die gerade ihren EFD in der Region absolvieren.

Die Regionalstellen für das EU-Programm „Erasmus+: Jugend in Aktion“, zum dem auch der EFD gehört, bieten Beratung und Information rund um das Programm sowie Hilfe bei der Antragsstellung. Wenn du also Interesse an einem Europäischen Freiwilligendienst hast, dann nichts wie los zur Regionalstelle in deiner Nähe.

Erasmus+: Jugend in Aktion – Regionalstelle Salzburg

akzente Salzburg, Glockengasse 4c, 5020 Salzburg
Tel: 00043 662 84 92 91
international@akzente.net
www.akzente.net/raus-fahren

Noch viel mehr zu deinen Chancen in einem vereinten Europa findest du unter:
<https://europa.eu/european-union/life>



	Staat	Beitritt	Hauptstadt	Bevölkerung 2015	Fläche in km²	BIP Mrd. Euro 2011	BIP pro Kopf 2011 (Euro)
	Belgien	1.1.1968	Brüssel	11.258.434	30.528	369,836	29.800
	Bulgarien	1.1.2007	Sofia	7.202.198	111.002	38,483	10.178
	Dänemark	1.1.1973	Kopenhagen	5.659.715	42.921	239,245	31.400
	Deutschland	1.1.1958 3.10.1990	Berlin	81.174.000	357.340	2.592,6	30.300
	Estland	1.5.2004	Tallinn	1.313.271	45.227	15,951	16.800
	Finnland	1.1.1995	Helsinki	5.471.753	338.435	189,368	28.900
	Frankreich	1.1.1958	Paris	66.352.469	632.834	1.996,583	27.000
	Griechenland	1.1.1981	Athen	10.812.467	131.957	208,5	20.100
	Irland	1.1.1973	Dublin	4.625.885	69.797	158,993	32.400
	Italien	1.1.1958	Rom	60.795.612	302.073	1.579,659	25.300
	Kroatien	1.7.2013	Zagreb	4.225.316	56.594	64,2	14.545
	Lettland	1.5.2004	Vilnius	2.921.262	65.300	30,807	16.600
	Luxemburg	1.1.1958	Luxemburg	562.958	2.586	42,625	68.400
	Malta	1.5.2004	Valletta	429.344	316	6,499	21.300
	Niederlande	1.1.1958	Amsterdam	16.900.726	41.540	601,973	32.900
	Österreich	1.1.1995	Wien	8.584.926	83.879	300,712	32.299
	Polen	1.5.2004	Warschau	38.005.614	312.679	369,666	16.258
	Portugal	1.1.1986	Lissabon	10.374.822	92.225	136,5	9.975
	Rumänien	1.1.2007	Bukarest	19.861.408	238.391	136,5	9.975
	Schweden	1.1.1995	Stockholm	9.747.355	438.574	387,886	31.800
	Slowakei	1.5.2004	Bratislava	5.421.349	49.035	69,108	18.400
	Spanien	1.1.1986	Madrid	46.439.864	505.970	1.063,355	24.700
	Tschechien	1.5.2004	Prag	10.538.275	78.867	156,217	20.200
	Ungarn	1.5.2004	Budapest	9.849.000	93.024	99,819	16.400
	Vereinigtes Königreich *	1.1.1973	London	64.767.115	248.528	1.750,395	27.400
	Zypern	1.5.2004	Nikosia	847.008	9.251	17,979	23.600
	Europäische Union	--	Brüssel	508.191.116	4.463.719	12.568,6	24.864

Geschichte der Europäischen Union

Die Entstehung der heutigen Europäischen Union ist vor dem Hintergrund des Zweiten Weltkrieges zu sehen. Zunächst ging es darum, militärstrategisch wichtige Güter zusammenzulegen, um den Frieden in Europa nachhaltig zu sichern.

Robert Schuman, der damalige französische Außenminister, verkündete in seiner Rede am 9. Mai 1950 die Zusammenlegung der Kohle- und Stahlviere und die Errichtung einer Europäischen Gemeinschaft dafür. Dies war der Beginn eines gemeinsamen Marktes für Kohle und Stahl der sechs Gründerländer Belgien, Deutschland, Frankreich, Italien, Luxemburg und Niederlande. Seither gilt der 9. Mai 1950 als „Geburtstag der EU“ und wird als „Europatag“ gefeiert.

1957 unterzeichneten die sechs Staaten die sogenannten „Römischen Verträge“ und legten den Grundstein für die Europäische Wirtschaftsgemeinschaft.

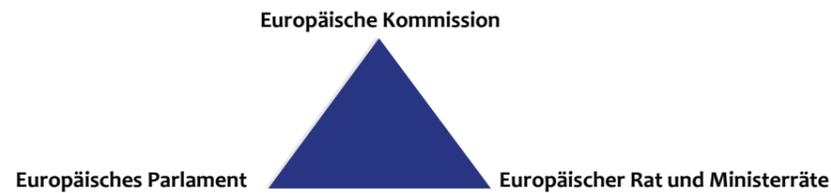
Die Realisierung des Europäischen Binnenmarktes, die Einführung der gemeinsamen Währung sowie die Erweiterungen der EU - die Zahl der Mitgliedstaaten ist inzwischen auf 28 gestiegen - sind Meilensteine der Entwicklung der Europäischen Union und haben zur Festigung von Demokratie und Sicherheit in Europa beigetragen.



* Das Vereinigte Königreich (Großbritannien und Nordirland) hat in einem Referendum am 23. Juni 2016 gegen den weiteren Verbleib in der Europäischen Union („Brexit“) gestimmt. Wahlberechtigt waren etwa 46,5 Millionen – die Wahlbeteiligung betrug 72,2 %. Für einen Austritt stimmte 51,9 %, für einen Verbleib in der EU stimmten 48,1% der WählerInnen.

Wie funktioniert die Gesetzgebung in der EU?

Die drei wesentlichen Akteure:



Von der Idee zur Umsetzung:



Wichtige europäische Institutionen

 Der Europäische Gerichtshof www.curia.europa.eu	 Die Europäische Zentralbank www.ecb.europa.eu	 Der Europäische Rechnungshof www.eca.europa.eu
---	---	--

 Die europäische Bürgerbeauftragte www.ombudsman.europa.eu	 Der europäische Wirtschafts- und Sozialausschuss www.eesc.europa.eu
---	--

Der Ausschuss der Regionen – die Stimme der regionalen und lokalen Verwaltung
www.cor.europa.eu

353 Mitglieder / Österreich stellt 12 Mitglieder

- vertritt Städte, Regionen
- berät in Fragen neuer EU-Vorschriften und Strategien
- ermutigt die lokale Verwaltung zu stärkerer Mitwirkung in EU-Angelegenheiten
- Das Land Salzburg entsendet als Mitglied Landeshauptmann a.D. Dr. Franz Schausberger, als stv. Mgl. LT-Präsidentin Dr. in Brigitta Pallauf



Die Europa 2020 Steuerungsgruppe der Salzburger Bürgermeister

15 Mitglieder, entsandt von den jeweiligen Regionalverbands- bzw. Bürgermeisterkonferenzen. Konstituierende Sitzung am 4.8.2011.

Ziele:

- Bestmögliche Ausschöpfung der EU-Fördertöpfe
- Aktive Gestaltung der EU-Förderperiode 2014-2020
- Umsetzung der Fördermaßnahmen



Erasmus+ – zum Lernen ins Ausland

www.bildung.erasmusplus.at



Erasmus+ ist das EU-Förderprogramm für Aus- und Weiterbildung, Jugend und Sport. Im Zentrum stehen Förderung von Mobilität und transnationaler Zusammenarbeit sowie der Austausch bewährter Praxis im Bildungs- und Jugendbereich. Erasmus+ wird jährlich von über 400.000 jungen Menschen genutzt.



NEWLAND ist ein Spiel für ca. 300 SpielerInnen mit kooperativen und kompetitiven Elementen. Die SpielerInnen sollen auf einer vorgegebenen Spielfläche mit zugewiesenen Ressourcen (z. B. Sitzgelegenheiten) „einen Staat gründen“, ihn organisieren und eine Gruppenidentität finden.

Das Spiel umfasst insgesamt 8 Spielphasen

(3 Spielrunden, Mittagspause, 3 Spielrunden, Nachbesprechung).

Die ca. 300 TeilnehmerInnen werden in 10 Nationen aufgeteilt, bestehende Klassenverbände werden aufgebrochen. Jeder Nation wird ein Gebiet zugewiesen. Die Gebiete unterscheiden sich durch ihre Ressourcen (Sitzgelegenheiten, Süßigkeiten, Ventilator etc.).



DURCH DAS SPIEL SOLLEN DIE TEILNEHMER/INNEN KOMPETENZEN ERWERBEN:

▶▶ Urteilskompetenz:

NEWLAND fordert die SpielerInnen auf, ihre eigene Strategie und die der anderen „Staaten“ zu überprüfen.

▶▶ Handlungskompetenz:

Die SpielerInnen sollen Politik als Praxis verstehen: Lösungen müssen geliefert werden, wenn das Spiel sie verlangt. Gesucht sind nicht die theoretisch besten Lösungen, sondern die bestmöglichen in der jeweiligen Situation.

▶▶ Methodenkompetenz:

NEWLAND liefert den SpielerInnen ein vereinfachtes Modell, das sie in wenigen Stunden durchschauen können: Welche der politischen Funktionen haben welche Ziele und Zuständigkeiten? Welche Methoden entwickeln wir, damit ich meine Meinung einbringen kann?

▶▶ Sachkompetenz:

NEWLAND ist ein Spiel, keine Simulation. Im Spiel sollen die SpielerInnen die praktische Unterscheidung theoretischer Begriffe erfahren.

Das Spiel belohnt Kooperation, Mitbestimmung und individuelles Engagement. Generell sollen die Jugendlichen die aktive Teilnahme an der Politik als befreiend und bereichernd erleben.

ZENTRALE IDEE:

Die SpielerInnen entscheiden selbst, nach welchem politischen System sie ihre Entscheidungen treffen, wenn sie Ämter besetzen oder Gesetze formulieren. Um das Spielziel – wohlhabende zufriedene StaatsbürgerInnen – zu erreichen, ist es aber notwendig, möglichst viele SpielerInnen in Entscheidungsprozesse und Wettkämpfe einzubinden.

Spielregeln

Die genauen Spielregeln werden im Spielregelblatt behandelt, welches alle TeilnehmerInnen erhalten!

SPIELZIEL

Spielinhalt ist der Erwerb politischer Kompetenzen und das gefahrlose Austesten verschiedener Systeme der Meinungsbildung und Machtausübung.

Spielziel ist es, möglichst viele Punkte zu erringen:

- ▶▶ Durch den Sieg in Wettkämpfen – die verschiedene Talente ansprechen (Wissen, Geschicklichkeit, Kooperation)
- ▶▶ Durch die Steigerung des Wohlstandes – am Ende des Spiels mehr Sessel besitzen als am Beginn
- ▶▶ Durch die Zufriedenheit der SpielerInnen – die 2x im Spiel abgefragt wird

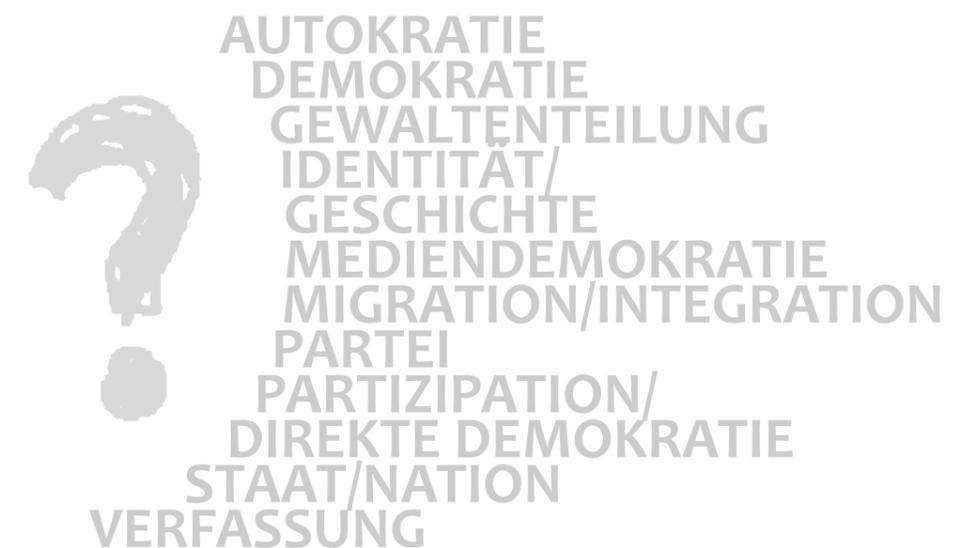
Im Spiel müssen von den SpielerInnen in den einzelnen Spielrunden

- ▶▶ Aufgaben erfüllt werden (Nationenwertung)
- ▶▶ Ämter besetzt werden (Nationen- und Einzelwertung)
- ▶▶ Geheimaufträge (Agendas) erfüllt werden (Einzelwertung)

Am Ende gibt es also eine/n „Nationen-SiegerIn“ und eine/n „Einzel-SiegerIn“.

VORBEREITUNG

Vor Spielbeginn sollten sich die TeilnehmerInnen (idealerweise im Unterricht) mit grundlegenden Begriffen und politischen Systemen vertraut machen. Unterstützt werden die LehrerInnen dabei durch eine von PolitikwissenschaftlerInnen erstellte Broschüre. Diese Broschüre enthält auch Vorschläge, wie die Spielerfahrungen aus NEWLAND im Unterricht thematisiert werden können.



SPIELRUNDEN:

Das zentrale und wiederkehrende Erlebnis des Spieles sind Aufgaben und Wettbewerbe. Dazu müssen viele Entscheidungen getroffen werden. Wie die Staaten zu ihren Entscheidungen kommen, steht ihnen frei.

Folgende Aufgaben werden den einzelnen Staaten in den Spielrunden gestellt und in der Nationenwertung mit Punkten belohnt:

▶▶ Spielrunde 1: Name und Symbol

Die Nationen finden je einen Namen und ein Symbol für ihren Staat. Wie sie zu dieser Entscheidung kommen, ist ihre Sache. Der Staat mit dem höchsten Applaus-Level erhält Punkte.

▶▶ Spielrunde 2: Drei Gesetze, von denen mindestens eines die Entscheidungsfindung regelt

Die Nationen finden für sich je mindestens 3 Gesetze, von denen mindestens eines die Entscheidungsfindung regelt (z.B.: wir stimmen drüber ab, wir würfeln ...). Gesetze können während des Spiels jederzeit geändert werden, aber eben nur nach dem festgelegten Verfahren. Die SprecherInnen stimmen ab, welche Ziele ihnen am besten erscheinen (Spielziel Zufriedenheit aller BürgerInnen). Der Sieger-Staat erhält Punkte.

▶▶ Spielrunde 3: Cheer (= Song, Hymne), Status der Zufriedenheit

Jede Nation findet für sich einen Cheer, mit dem sie in zukünftigen Runden ihr Team anfeuern kann. Die SprecherInnen stimmen ab, welcher Cheer sie am meisten begeistert. Die Bewertung erfolgt in klassischer Weise durch 1 bis 9 Punkte als „Hitparade“. Der Sieger-Staat erhält Punkte.

Am Ende der Spielrunde 3 geht es zur Abstimmung – wie zufrieden sind die SpielerInnen mit ihrem Staat? Die Wahl ist freiwillig und geheim. Gewertet wird der Durchschnitt der jeweils abgegebenen Stimmergebnisse.

MITTAGSPAUSE:

Die Mittagspause dient der Erholung, dem Essen – Imbiss und Getränke werden bereit gestellt. Durch Dienst an der Gemeinschaft (Essen holen, Müll entsorgen) können individuelle SpielerInnen Zusatzpunkte verdienen.

In der Mittagspause müssen sich die Staaten entscheiden, ob sie andere Staaten zum Zweikampf herausfordern wollen bzw. eine Herausforderung annehmen wollen – und was ihr Spieleinsatz sein soll. Außerdem können Koalitionen verhandelt werden.

▶▶ Spielrunde 4: Duelle zwischen Staaten – Wissen, Geschicklichkeits- bzw. Kraftspiele

Die Nationen spielen die Herausforderungen durch. Jede Konfrontation dauert max. 5 Minuten. Der Sieger-Staat erhält die vereinbarte Beute und Punkte.

Zur Wahl stehen :

KAMPF 1: Seilziehen – teilnehmen muss die gesamte Nation, entweder direkt oder durch Anfeuern.

KAMPF 2: Ballon-Race – teilnehmen müssen 3 SpielerInnen pro Nation. Ein Hindernisparcours, der nur durch Zusammenarbeit zu bewältigen ist.

KAMPF 3: Quiz – teilnehmen müssen 3 SpielerInnen pro Nation. 10 Fragen (von leicht bis sehr schwer) sind zu beantworten.

Kriege können abgelehnt werden – dann muss man aber die in der Kriegserklärung geforderte Beute herausgeben. Nimmt man die Kriegserklärung an, kann man die Art des Krieges wählen und darf maximal die gleiche Beuteforderung stellen (also z.B. 4 Sessel gegen 4 Sessel).

▶▶ Spielrunde 5: Tausch, Asyl, Zufriedenheit

Die Nationen vervollständigen ihre Pinnwand, auf der bei Spielende alle StaatsbürgerInnen vertreten sein müssen.

TAUSCH ist grundsätzlich immer möglich – Sessel müssen aber bei der Spielleitung ins „Grundbuch“ eingetragen werden.

ASYL: In der 5. Runde kann man seinen Staat verlassen und – wenn man aufgenommen wird – in einen anderen Staat einwandern. Aber erst, wenn das von der Spielleitung angekündigt wird!

Am Ende der Spielrunde 5 wird noch einmal die Zufriedenheit der einzelnen SpielerInnen abgefragt. Jeder Staat erhält die Gesamtzahl der Zufriedenheitspunkte seiner BürgerInnen und Punkte für die Vollständigkeit der Pinnwand (wird von den Diplomaten kontrolliert).

▶▶ Spielrunde 6: Wie wir wurden was wir sind

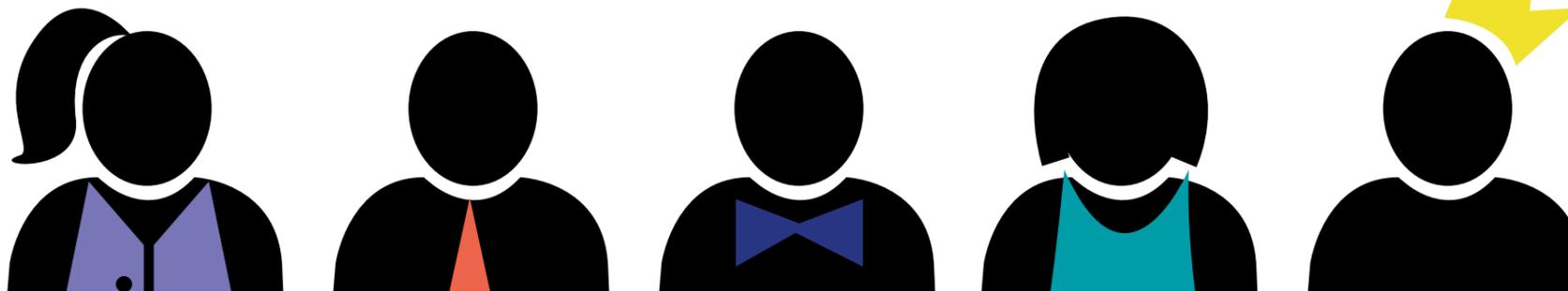
Die Nationen vervollständigen ihre Pinnwand auf der bei der Präsentation in der 6. Runde ein Foto aller StaatsbürgerInnen zu sehen sein muss. Dieses Foto kann man nur mit einem Drucker-Gutschein ausdrucken, und diesen muss man eventuell bei anderen Nationen eintauschen. Dann präsentiert jede Nation ihre Geschichte und ihr Selbstbild.

SPIELENTSCHEIDUNG:

Aus den verschiedenen Aufgaben, der Zufriedenheit und dem Wohlstands-Niveau ergibt sich am Ende eine Nationenwertung.

Der Staat mit den meisten Gesamtpunkten ist Sieger und wird als solcher gefeiert.

Die Einzelwertung gewinnt der/die SpielerIn mit den meisten Zusatzpunkten.



SPIELWERTUNG

Ämter besetzen

Jeder Staat muss während des Spiels folgende 4 Ämter besetzen und der Spielleitung melden:

- ▶▶ **SprecherIn:** er/sie vertritt den Staat nach außen, präsentiert die Ergebnisse der einzelnen Aufgaben.
- ▶▶ **AdministratorIn:** er/sie hält Kontakt zur Spielleitung, verzeichnet Amtsträger und erfüllte Aufträge und stellt die korrekte Punktebewertung sicher
- ▶▶ **DiplomatIn:** er/sie beobachtet die Einhaltung von Gesetzen in anderen Staaten, erstattet seinem Heimatstaat Bericht, und organisiert in der Konfliktunde (Spielrunde 4) etwaige Herausforderungen zum Kampf
- ▶▶ **WirtschaftlerIn:** er/sie verhandelt vor allem in der Spielrunde 5 Tauschabkommen mit anderen Staaten

Die Nation ist nur spielfähig, wenn die 4 Ämter zumindest nominell besetzt sind.

AmtsträgerInnen erhalten in jeder Runde, in der sie ihr Amt inne haben, Punkte in der Einzelwertung.

Agendas erfüllen

Um alle SpielerInnen indirekt anzusprechen und die Dynamik des Spiels zu erhöhen, erhält jede/r TeilnehmerIn bei Spielbeginn einen Umschlag mit mindestens 2 Geheimaufträgen (Agendas). Für jeden erfüllten Auftrag gibt es Punkte in der Einzelwertung.

Die Agendas geben einen zeitlich festgelegten Auftrag mit teils integrativen, teils provokativen Zielen – zum Beispiel:

- ▶▶ Organisiere in der 4. Runde eine Mehrheit, die dich als SprecherIn durchsetzt.
- ▶▶ Sorge dafür, dass eurer Staat keine Herausforderung zum Kampf annimmt.
- ▶▶ Finde eine Mehrheit für ein Gesetz, das Einwanderung in euren Staat verbietet.

Für jede aufgetragene Aktion gibt es auch (bei anderen SpielerInnen) eine Gegenaktion, also z. B. jeweils eine pazifistische Agenda und eine aggressive.

Die Erfüllung der Agendas ist optional und hängt vom Einsatz und Spielwillen der einzelnen SpielerInnen ab. SpielerInnen können aber selbstverständlich auch ohne Agenda tätig werden, also z. B. für ein Amt kandidieren. So ergibt sich jedes Mal ein veränderter Spielverlauf.

Partizipation/Migration

Alle SpielerInnen sind aufgefordert, sich aktiv dafür einzusetzen, dass ihre Meinung gehört und umgesetzt wird. Dies können sie tun, indem sie selbst ein Amt übernehmen oder eine Mehrheit für eine Amtsänderung oder Gesetzesänderung finden (siehe dort). Gelingt dies nicht oder macht es die Gesetzeslage unmöglich, kann der/die SpielerIn auswandern und in einen anderen Staat einwandern.

Manchmal greift im Spiel das Schicksal ein.

Zwei Mal greift im Spiel das Schicksal ein (jeweils per Glücksrad) jeweils drei Staaten werden von Glücks- oder Katastrophenfällen getroffen.

Koalitionen

Max. 2 Staaten können sich vor Ende der 5. Runde zusammenschließen. Dann werden die Nationenpunkte addiert und durch 2 geteilt. Ämter dürfen nicht doppelt besetzt werden. Die Punkte, die von einzelnen SpielerInnen (z.B. durch Ämter) erzielt wurden, bleiben erhalten.

Nachbesprechung

Ein kompetitives Spiel erzeugt zwangsweise SiegerInnen und VerliererInnen. Die Jugendlichen haben einen ganzen Tag investiert, teilweise in hochemotionalen Situationen. Das ist Grund genug, das Ergebnis und eigene Verhalten im Spiel unmittelbar danach gemeinsam mit den SpielbetreuerInnen zu reflektieren.

- ▶▶ Wie verlief das Spiel?
Was hätte man besser machen können?
- ▶▶ Wer hat sich beteiligt, wer nicht – und warum?
Individuelle Spielstrategien?
- ▶▶ Was war der Grund für die jeweils erzielte Zufriedenheitswertung?

NEWLANDs Zweck

ist **politische Bildung durch Abbildung und Austesten politischer Abläufe**, nicht jedoch exemplarische Darstellung von Demokratie als idealer Regierungsform. Es bleibt den SpielerInnen selbst überlassen, wie sie ihre Entscheidungen treffen – im Idealfall als Demokratie mit allgemeinem Wahlrecht. Ebenso können SpielerInnen aber mit anderen Formen experimentieren.

Aber: Es gibt gute Gründe, warum sich das System Demokratie als so erfolgreich erwiesen hat ...

Die für die TeilnehmerInnen erkennbare Konsequenz: Autoritäre Entscheidungen führen meist zu Desinteresse unbeteiligter SpielerInnen, hoher Auswanderungsquote und sinkender Zufriedenheit im Staat.

Informationen zum Spiel:

akzente Salzburg Kultur, Glockengasse 4c, 5020 Salzburg

Mag.^a Daniela Ellmauer, 0662/84 92 91-31, d.ellmauer@akzente.net, www.akzente.net





Europas Kontakt für Salzburger Schulen

Mag.^a Gritlind Kettl

EU-Bürgerservice des Landes Salzburg für Schulbesuche in Salzburg

www.salzburg.gv.at/eu_buergerservice

Europe Direct Informationszentrum der Europäischen Kommission
für Salzburg und Umgebung

www.salzburg.gv.at/dienststellen/abteilungen/200/2001/europedirect

akzente
salzburg

 **LAND
SALZBURG**

