

▶ Parlamenti játék

A Parlamenti játék, mint az EU és az uniós jogalkotási folyamat megismerésének eszköze

Üdvözölünk!

- ▶ Ma megtanuljuk, hogyan kell játszani Parlamenti játékot
- ▶ Bemelegítés: Mi az a hobbi vagy tevékenység, amit jelenleg a munkádon kívül élvezel?

A Parlamenti játék általános felépítése

- ▶ A Parlamenti játék a valós jogalkotási eljárás szimulációja.
- ▶ A szokásos jogalkotási folyamatot szimulálja, amely három fázison keresztül zajlik
- ▶ A játékosoknak rövid idő alatt rengeteg információt kell elsajátítaniuk, gyors döntéseket kell hozniuk és együtt kell dolgozniuk.
Mint az igazi európai parlamenti képviselőknek.

A Parlamenti játék dióhéjban

1. ülés

- A Parlamenti játék bemutatása
- A játékosok felosztása a négy képviselőcsoportra
- Minden képviselőcsoportot két bizottságra kell osztani

2. ülés

- A kiáltványok kidolgozása
- A kiáltványok bemutatása
- Szakpolitikai javaslatok kidolgozása + megírása

3. ülés

- A szakpolitikai javaslatok véglegesítése
- Politikai beszédet mondani
- Beszéd
- Szavazás

Beszéld meg a melletted álló személlyel

- ▶ Milyen elvárásaid vannak a Parlamenti játékkal kapcsolatban?
- ▶ Milyen személyes tapasztalataitok vannak a szerepjátékokkal/szimulációkkal kapcsolatban? Mi működik jól? Mit találtok nehéznek?

A Parlamenti játék tanulási céljai

A játékosok:

- ▶ Fejlesszék stratégiai gondolkodásukat a célok megvitatásával és eldöntésével, valamint az elhatározások megfogalmazásával.
- ▶ Megtanulja, hogyan oldjon meg összetett problémákat mások segítségével.
- ▶ Fejlesszék a régi problémák új szemléletmóddal történő megközelítésének képességét.
- ▶ Diplomáciai nyelvtudás és íráskészség fejlesztése
- ▶ Ismerje meg az uniós döntéshozatali és jogalkotási folyamatot

A játék lépései

- ▶ A játékosok négy fiktív politikai csoportra oszlanak.
- ▶ Választanak két bizottság közül, amelyben részt szeretnének venni (a csoport fele az egyiket, fele a másikat választja).
- ▶ Megismerik az eseteket
- ▶ Csoportos kiáltványt és politikai javaslatot írnak a témában.
- ▶ Beszédet írnak, és a többi csoport előtt tartanak beszédet.
- ▶ A csoportok az ügyek mellett szavaznak

A játék kezdete

A játékosok négy fiktív csoportra oszlanak:

1. Az Európai Szolidaritási Csoport
2. Az Európai Ökológiai Csoport
3. Az Európai Szabadság Képviselőcsoport
4. Az Európai Hagyományok Csoportja

Ezután kiválasztják azt a bizottságot, amelyben részt kívánnak venni. A

A bizottságok a következők:

- A Környezetvédelmi Bizottság
- Az Állampolgári Jogi Bizottság

Az Európai Szolidaritási Csoport

Ennek a csoportnak a fő célja az állam jóléte. Támogatja az állami beavatkozást mint közszolgáltatást nyújtó és finanszírozó szervezetet.

Az Európai Ökológiai Csoport

Ez a csoport elsősorban a környezetvédelem mellett áll ki, de a társadalmi igazságosságért és szabadságért is kampányol.

Az Európai Szabadság Képviselőcsoport

A Liberty csoport az egyéni felelősség és a piaci mechanizmus híve. A szabad vállalkozást és a versenyt támogatja, és ellenzi az állami beavatkozást.

Az Európai Hagyományok Csoportja

Ez a csoport egy olyan társadalomban hisz, ahol az állami beavatkozás és a magánkezdeményezés egyensúlyban van, reális jogalkotási célkitűzésekkel és rugalmas végrehajtással együtt.

A Környezetvédelmi Bizottság és a vízügyi szolidaritási irányelv

1. eset: Az éghajlatváltozás miatt Európában hiány alakult ki a vízellátásban. A tagállamok úgy döntöttek, hogy erőforrásaikat egyesítik, és egy vízvezetékot építenek az EU-n keresztül. Bár az építkezés már megkezdődött, a legfrissebb kutatások szerint még mindig 30%-os vízellátási hiánnyal kell szembenéznünk. A Bizottságnak egy vízgazdálkodási cselekvési tervet és egy vízügyi szolidaritási irányelvet kell javasolnia.

Az Állampolgári Jogi Bizottság és a személyazonosí- tásról szóló irányelv

2. eset: A beültetett mikrocsipeket már használják Európában egészségügyi, azonosítási és biztonsági okokból. Egyesek úgy vélik, hogy ez az azonosító technológia számos előnnyel jár, míg mások szerint teljesen elfogadhatatlan.

Az Európai Bizottság úgy látja, hogy a jövőben szabályozni kell a beültetett chipek használatát az egyének alapvető jogainak biztosítása és az esetleges visszaélések korlátozása érdekében, a személyazonosításról szóló irányelv.

Kiáltvány írása

- Miután a játékosok a csoportokba kerültek, írnak egy kiáltványt.
- A kiáltvány egy írásos nyilatkozat, amely felvázolja, **hogyan egy csoport mit képvisel, és hogyan tervezi a változást.**
- A kiáltvány célja, hogy felvázolja az alapvető meggyőződések és változásra ösztönözzön.
- A csoport manifesztummal próbál másokat is meggyőzni.

Kiáltvány:

- ▶ A kiáltványok a fiktív politikai csoportok elképzeléseit képviselik. Jó, ha emlékeztetjük a játékosokat, hogy ebben a játékban az adott politikai csoport eszméit képviseli, nem pedig az illető saját gondolatait (néha ellentmondhat a saját személyes véleményüknek).
- ▶ Kérje meg a csoportot, hogy közösen beszéljék meg, mit képvisel, mit gondol az adott esetről.
- ▶ A képviselőcsoport álláspontjának meg kell jelennie abban a szakpolitikai javaslatban, amelyet a képviselőcsoport az adott kérdésben tesz.

Néhány tipp a kiáltvány megírásához

1. **Legyen tömör.** A kiáltványnak rövid, frappáns alapelvekből kell állnia, és cselekvésre kell ösztönöznie. Ne írjatok túl hosszan minden egyes évről, ami részt vesz az érvelészetekben.
2. **Keltse fel az olvasó/hallgató érdeklődését.** Tegyetek meg mindent, hogy a kiáltványotok magával ragadó legyen. Használjatok alliterációt, képletes nyelvezetet és érdekes hasonlatokat.
3. **Gondoljatok a közönségére.** Tartsátok szem előtt, hogy elsősorban kinek szól a kiáltványt.
4. **Döntsetek az alapvető értékekről.** Gondoljátok át először, hogy mit szeretnétek elmondani a kiáltványában. Mit szeretnétek elérni vele? Ezeket egyszerű pontok formájában is leírhatjátok, mielőtt szöveggé dolgoznátok át őket. Minden manifesztumnak rendelkeznie kell egy egyszerű elvvel vagy elvek sorával, amelyet képviselni kell. Ne feledjétek, hogy reálisnak kell lennie. Elérhető? Képesek vagytok megvalósítani? Mikor akarjátok megvalósítani?
5. **Vázoljatok fel egy cselekvési tervet.** A kiáltványnak inkább cselekvésre való felhívást kell tartalmaznia, nem pedig csak azt, hogy miben hiszel. Próbáljátok meggyőzni a hallgatóságot, hogy az érveitek miatt változtassanak a véleményükön. Adjatok iránymutatást az embereknek arra vonatkozóan, hogyan tudják elérni az általatok kívánt változásokat.



A kiáltványok elkészülte után
a játékosokat arra kérik,
hogy mutassák be azokat
egymásnak.

Ezután egy politikai javaslat
megírására kerül sor.

Politikai javaslat

- ▶ A szakpolitikai javaslat egy adott probléma megoldására tett kísérlet.
- ▶ Egy jó szakpolitikai javaslat meggyőzően és tömören foglalja össze az összes szükséges információt.
- ▶ Meghatározza a problémát, annak hatását a szervezetre, és javaslatokat tesz a megoldásra.
- ▶ A kiáltványhoz képest konkrét javaslat arról szól, hogy mit kell tenni bizonyos kérdésekben, míg a kiáltvány inkább egy megnyilvánulás arról, hogy a csoport mit képvisel és mit gondol az ügyről.

Példa a szakpolitikai javaslat sablonjára



A javasolt politika háttere/indoka

Ismertesd a javasolt politika háttérét és okait. Ha releváns, tárgyalj meg, hogy a javasolt politika hogyan kapcsolódik a meglévő (jelenleg alkalmazott) politikához.



A javasolt politika áttekintése

Foglald össze a javasolt politika alapelveit, és röviden vázold fel a végrehajtásához alkalmazandó eljárásokat.



Érdekeltek felek

Határozd meg a legfontosabb érdekelt feleket. Kiket érintene leginkább a javasolt politika? Mely érdekelttek rendelkeznek a legtöbb ismerettel a témában?



Források

Milyen erőforrásokra van szükség a politika végrehajtásához? Az erőforrások közé tartoznak például az emberi, pénzügyi, működési és technológiai erőforrások.

Útmutató a játékosoknak a szakpolitikai javaslatához

- ▶ Az ülés előtt megismerkedtél az ügy témájával.
- ▶ Beszéljetek a csoporttagoknak a felfedezéseitekről, osszátok meg a jegyzeteiteket, és közösen kezdjétek el az információkból összeállítani az összképet.
- ▶ Beszéljétek meg például:
 - ▶ Melyek az egyes esetekben figyelembe vehető főbb szempontok?
 - ▶ Mi volt érdekes számotokra?
 - ▶ Milyen további információra van szükségetek?
- ▶ Kezdd el felvázolni a cselekvési tervet, és mondd el, hogy csoportként hogyan tudnád elérni a változásokat.
- ▶ Koncentrálj az üzenetre és az értékekre, és írd egyszerűen értelmezhető pontokat ahelyett, hogy túl hosszán fejtenéd ki az álláspontodat.



A szakpolitikai javaslatok elkészülte után a csoportok beszédet készítenek és bemutatják azt a többi csoport előtt.

Beszéd



Minden csoport
felszólal a szakpolitikai
javaslatról.



A szakpolitikai javaslat
lényege, hogy
megoldást javasolj az
ügyre.



A beszéd lehetőséget
ad, hogy megpróbáljuk
meggyőzni a többi
csoportot.

Néhány tipp egy politikai beszéd megírásához

1. **Legyen világos.** Vázold fel az alaptételt. Tedd egyértelművé mindenki számára. Előfordulhat, hogy az üzenet nem megy át a hallgatóságnak, ha nem egyszerűen magyarázod azt.
2. **Nézd a beszédet egy olyan ember szemszögéből, aki semmit sem tud a témáról.** Használj egyszerű, hétköznapi szavakat és analógiákat. Kerüld a bonyolult nyelvezetet és ne használj túl sok politikai zsargont.
3. **Használj történetmesélő elemeket.** Ez személyesebbé és érthetőbbé teszi a mondanivalód. Mesélj saját történeteket, hogy az érvek még személyesebbé váljanak. Például "a szomszédom most mondta, hogy nem fér hozzá a(z) XXXX-hez".
4. **Ne használj sértő kifejezéseket**
5. **Használj alátámasztó érveket a tételhez (két érv elegendő)! Azok tartalmazzanak bizonyítékokat, amelyeket egy jól értelmezhető statisztikával alá is tudsz támasztani. "Ez és ez a szakértők szerint...."**

Szavazási eljárás



A SZAVAZÁS ANONIM MÓDON
TÖRTÉNIK.



MINDENKINEK LEHETŐSÉGE VAN
ARRA, HOGY A KÉT IRÁNYELV
MELLETT VAGY ELLEN SZAVAZZON.

Példa az első játékszakaszh felépítésére

10 perc Üdvözlés és bevezetés

15 perc A játék célja, háttérinformációk a projektről

30 perc Ismerkedés egymással

5 perc szünet

15 perc EU: struktúra, eljárások, uniós jogalkotási folyamat

15 perc A játék lépései

15 perc Csoportokra és bizottságokra osztás

10 perc A csoporttagok és az ügy megismerése

5 perc Zárás

Példa a második játékszakas felépítésére

15 perc Üdvözlés és bevezetés az ülésbe, a feladat ismertetése

A politikai csoportokra való felosztás

15 perc A kiáltványok megírása

10 perc A kiáltványok bemutatása a többi csoportnak

20 perc A szakpolitikai javaslat kidolgozásának megkezdése

5 perc szünet

40 perc A csoportok megírják a szakpolitikai javaslatot

15 perc Zárás és megbeszélés

Példa a harmadik játékszakas felépítésére

5 perc Üdvözlés és a nap menetrendje, képviselőcsoportok

30 perc A szakpolitikai javaslat befejezése

20 perc A beszéd elkészítése és gyakorlása

5 perc szünet

20 perc A beszédek befejezése

25 perc A beszédek

15 perc Szavazás

10 perc Zárás és megbeszélés

A moderátor fő feladatai

- ▶ A tartalommal, a játékszabályokkal, a szervezési és technikai problémákkal, a menetrenddel stb. kapcsolatos kérdések megválaszolása.
- ▶ A játék dinamikájának megfigyelése és szükség esetén a játék menetének befolyásolása (pl. egyes játékosokkal való beszélgetés).
- ▶ A különböző csoportok dinamikájának figyelemmel kísérése és szükség esetén beavatkozás.
- ▶ Annak biztosítása, hogy minden résztvevő "játékban" legyen, és hogy ne ábránduljanak ki a politikából vagy a politikai folyamatból; egy jó szimulációs játék felkelti a résztvevők érdeklődését a politika iránt.
- ▶ A menetrend követése és szükség esetén a résztvevők emlékeztetése a menetrendre.
- ▶ A játék releváns aspektusainak dokumentálása és megfigyelése

Tippek a moderátornak 1/4

- ▶ A játék megkezdése előtt döntsétek el, hogyan osztjátok be a játékosokat a csoportokba és a bizottságokba. Ennek különböző módjai vannak.
- ▶ Terem kiválasztása: A teremnek, amelyben a játék zajlik, elég nagynek kell lennie ahhoz, hogy legfeljebb X résztvevőből álló csoportok számára. Annak érdekében, hogy a résztvevők azonosulni tudjanak a rájuk osztott szereppel, célszerű a szobát és a tárgyalóasztalt a lehető leghitelesebbé tenni, például névtáblák stb. elhelyezésével.

Tippek a moderátornak 2/4

- A játék során a játékvezető szerepe az, hogy megbizonyosodjon arról, hogy minden résztvevő megértette, miről szól a játék, mi a forgatókönyv és mik a szabályok.
- Magyarázza el a résztvevőknek, hogy:
 - a. egy játékot játszanak, azaz cselekedeteiknek nem lesz tartós hatása a valós életükre, és hogy a szerepükhöz kapcsolódó érdekeket és érveket nem tekintjük a személyes véleményüknek.
 - b. a játék csak akkor működik jól és szórakoztatóan, ha minden résztvevő részt vesz benne.
- A játék során maradjon a háttérben, amennyire csak lehetséges. Minél kevésbé avatkoznak be a játékvezetők, annál jobban működik a játék.
- Mindazonáltal készüljön fel a közbelépésre, ha szükséges

Tippek a moderátornak 3/4

- ▶ **Alapismereti felkészülés:** A szimuláció nagy része az EU alapismereteiből való felkészülés. A játékosok különböző ismeretekkel rendelkezhetnek a politikáról, a döntéshozatali folyamatokról és az EU-ról. Minden szerepjáték előtt ismertesd az alapvető tudnivalókat, ha szükséges. Igyekezz ezt a lehető legérthetőbben végrehajtani. Használj vizuális anyagokat, fogalom listákat, viszont csak a szükséges információkat magyarázd el, ne menj bele olyan extra részletekbe, amelyek összezavarhatják a játékosokat.
- ▶ **Tényszerű előkészítés:** A játékosok számára világos utasításokat kell adni, konkrét információkat és elegendő időt a felkészülésre. Oszd ki az anyagot és ismertesd a háttér-információkat. Bátorítsd a játékosokat, hogy már előre olvassák el az EU-ról szóló anyagot.
- ▶ **Minden alkalommal, amikor találkoztok, magyarázd el a folyamatot.** A játékosok jobban érzik magukat, ha minden lépésnél tudják, mi fog történni. Körülbelül a játék felénél oldódhatnak fel a fiatalok, mivel a játékosok egyre biztosabbá válnak a helyzetet illetően.

Tippek a moderátornak 4/4

- ▶ **Ne feledd, hogy a diákok különböző képességekkel rendelkeznek.** Hogyan tudsz segíteni azoknak, akiknek nehézségeik vannak, miközben nem hátráltatod azokat, akik gyorsabban haladnak? Állítsatok fel szabályokat arra vonatkozóan, hogyan kell tisztelettel bánni másokkal, és hogyan tudják a csoportok támogatni egymást. Bátorítsd a játékosokat, hogy segítsék egymást, ha valakinek nehézségei vannak. Adjatok visszajelzést, és bátorítsátok a játékosokat arra, hogy pozitív visszajelzést adjanak egymásnak.
- ▶ **Néhány diáknak több időre van szüksége az eljárások és szabályok megértéséhez.** Szánj elegendő időt az eljárások és szabályok átnézésére. Kérdezd meg a csoportokat, hogy mely szabályokat és eljárásokat tartják a leghasznosabbnak.
- ▶ **Eligazítás:** Fontos, hogy a játékosoknak lehetőségük legyen megbeszélni tapasztalataikat, csalódásaikat és sikereiket. Beszéljétek meg, hogy mi történt vagy változott a szimuláció során. Mindig nyitottan fogadjátok egymás észrevételeit. Mi működött jól és mi az ami nem? Hogyan sikerült az együttműködés? Milyen érzések kavargtak bennük a szimuláció során?

Megjegyzés:



A JÁTÉK NÉHÁNY RÉSZTVEVŐJÉT MEGVISELHETI A NAGY MENNYISÉGŰ INFORMÁCIÓ ÉS A KÖVETELMÉNYEK. EZEK RONTHATNAK A BESZÉDÉN VAGY AZ ÉRVELÉSÉN.



A MODERÁTOROKNAK KÉPESNEK KELL LENNIÜK ARRRA, HOGY MEGGYŐZZÉK A KEVÉSBÉ MAGABIZTOS RÉSZTVEVŐKET ARRÓL, HOGY ÖTLETEIKET ÉS HOZZÁSZÓLÁSAIKAT KÖZÖLJÉK A TÖBBIEKKEL, ÉS HOGY A JÁTÉKBAN AKTÍVAN VEGYENEK RÉSZT.



AZ IDEÁLIS FORGATÓKÖNYV AZ, HOGY A CSAPAT "ERŐSEBB" TAGJAI SEGÍTIK A "GYENGÉBBEKET".



Zárás és megbeszélés