

## Bevezetés:

Az alábbiakban ismertetett szimulációs játék az Európai Parlament belső működésére összpontosít. A játékosok felfedezik, hogyan készülnek az európai jogszabályok, és milyen érdekeltek vesznek részt az eljárásban.

A játékosok megismerik a szövetségek kialakításának folyamatát, a más intézményekkel való tárgyalásokat és a médiával való kommunikációt. Az aktuális kérdések és témák megvitatásával a játékosok megtanulják, hogyan születnek az Európai Unió jogszabályai és hogyan formálódik a jövő.

A valódi európai parlamenti képviselőkhöz hasonló, nagy nyomás alatt álló környezetekkel kell majd szembenézniük. A játékosoknak információkat kell gyűjteniük a helyszíni szakértőktől, érdekcsoportoktól és más érdekelt felektől, és ki kell választaniuk a legfontosabb elemeket. Gyors döntéseket kell hozniuk, és kommunikációs készségeiket a sajtóval való kapcsolattartás és a politikai viták során kell használniuk. A játék során együtt kell majd dolgozniuk és kihívások elé állítani magukat, ha olyan döntéseket akarnak hozni, amelyek egybeesnek az európai polgárok érdekeivel. Megtanulják, hogy nem cselekedhetnek pusztán a saját véleményük alapján, hanem mások véleményét is figyelembe kell venniük ahhoz, hogy kielégítő eredményt érjenek el.

Ezt a játékot általában az Európai Parlamentben tett látogatás során játsszák. Az eredeti játék 2 ½ órát vesz igénybe, és 15 és 18 év közötti diákok számára készült. Az alábbiakban ismertetett szimulációs játék az eredeti játék szimulációja. Iskolákban, egyetemeken, ifjúsági központokban vagy ifjúsági csoporttalálkozóknak keretében játszható.

A Parlamentáriumban a résztvevők:

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

A játékosok száma: 8-30

Hosszúság: Három 2 órás játékrész: Három 2 órás játékrész: Három 2 órás játékrész: Három 2 órás játékrész

Ezt az utasításcsomagot a FACT projektben fejlesztették ki. A projektet az Európai Bizottság CERV programja finanszírozza: Polgárok, egyenlőség, jogok és értékek.

## Az EU háttere

Az Európai Unió (EU) 27 európai ország egyedülálló gazdasági és politikai uniója. Együttműködve igyekeznek javítani az emberek életét Európában és még azon túl is.

Az EU több mint 60 éve dolgozik polgárai békéjéért, jólétéért és jólétéért. Az 1950-es években hat alapító országból - vagyis tagállamból - mára 27 országból álló, közel 450 millió főt számláló Unióvá nőtte ki magát.

Ami a háború utáni Európa életszínvonalának emelését célzó gazdasági projektként indult, a világ legnagyobb egységes piaci térségének létrehozásához vezetett, ahol emberek, áruk, szolgáltatások és pénz szabadon mozoghatnak. Az évtizedek során az EU kiterjesztette hatáskörét azokra a területekre, ahol az országok közötti együttműködés jobb eredményeket hoz. Az EU-hoz tartozó országok hisznek abban, hogy az együttműködés révén erősebbek és jobban meg tudnak küzdeni napjaink nagy kihívásaival, mint például a COVID-19, az éghajlatváltozás és társadalmunk digitális átalakulása.

Az Európai Unió államai közös kül- és biztonságpolitikát folytatnak. A tagállamok saját külpolitikájukért felelősek, de betartják az EU-ban közösen hozott döntéseket. A közös külpolitika céljai többek között a biztonság, a béke és az emberi jogok. Az EU konzultatív diplomáciára törekszik, de szükség esetén szankciókat is bevezethet (például Észak-Koreával és Oroszországgal szemben). A külpolitika nagy vonalait az Európai Tanácsban húzzák meg. A döntésekhez az összes uniós tagállam jóváhagyása szükséges.

Az EU néha távolinak érezheti magát a hétköznapi emberek számára. Egy európai polgár számára azonban az EU szinte minden mindennapi döntésében és tevékenységében jelen van. Fontos, hogy megértsük a politikai döntéshozatali folyamat és befolyásolás alapvető mechanizmusait. Ez egy út az aktív polgárrá váláshoz és az egyéniség köréből való kilépéshez: elkezdünk cselekedni, részt venni és befolyásolni a különböző közösségekben és a társadalomban. Nap mint nap olyan döntéseket hozunk, amelyek hatással vannak az életünkre. Azáltal, hogy az emberek megismerik a döntéshozatali folyamatot, képesek felemelni a szavukat az általuk kívánt dolgokért, biztosítani saját jogaikat és befolyásolni a döntéshozókat.

## Politikai döntéshozatal az EU-ban

A politikai döntéshozatal olyan folyamat, amelyben az elképzelések és tervek kidolgozása a jogalkotási folyamaton keresztül valósul meg.

Az Európai Unió döntéshozatala négy intézményben zajlik:

- Az Európai Bizottság
- Európai Parlament
- A Miniszterek Tanácsa
- Az Európai Unió Bírósága.

**Az Európai Bizottság** 28 biztosból áll, minden uniós tagállamból egy-egy. Az Európai Bizottság új jogszabályokat javasol, végrehajtó szervként jár el, és ellenőrzi a szerződések betartását. Nemzetközi szinten is képviseli az EU-t.

**Az Európai Parlamentet** választások útján választják meg, hogy képviselje az Európai Unió polgárait. Az Európai Tanáccsal együtt gyakorolja a jogalkotási hatáskört (például jóváhagyja és módosítja a jogalkotási javaslatokat), dönt az EU költségvetéséről és felügyeli az uniós szervek munkáját. Több mint 700 parlamenti képviselője (más néven meps), 7 képviselőcsoportja és független képviselői is vannak.

**A Miniszterek Tanácsa** minden uniós országból egy-egy miniszterből áll. Az elnökség félévente változik. A Tanács az Európai Parlamenttel együtt dönt az uniós jogszabályokról és a költségvetésről. A Tanács felelős az EU kül- és biztonságpolitikájáért is.

**A Bíróság** biztosítja, hogy az uniós jogot minden uniós országban azonos módon értelmezzék és alkalmazzák: biztosítja, hogy az országok és az uniós intézmények betartsák az uniós jogot. A Bíróságot bizonyos körülmények között magánszemélyek, vállalatok és szervezetek is igénybe vehetik, hogy fellépjenek egy uniós intézmény ellen, ha úgy érzik, hogy az megsértette jogaikat.

Négyévente uniós csúcstalálkozóra kerül sor. A csúcstalálkozóra az összes államfő összegyűlik, és meghatározza az Európai Unió általános politikai irányvonalait.

## Miért érdemes szerepjátékon keresztül megismerni az EU-t?

A jogalkotási eljárás meglehetősen összetett és nehezen áttekinthető. Az összetett műveleteket nehéz egy előadásba vagy akár egy vastag könyvbe is belefoglalni. A szerepjáték lehetőséget nyújt arra, hogy az ember a valós életben gyakorolhassa a készségeit. Segíthet a résztvevők érdeklődésének és elkötelezettségének fokozásában, nemcsak a téma megismerése, hanem az ismeretek cselekvésbe való integrálásának megtanulása révén is. Ez jó módja mindenféle készség fejlesztésének, például az alternatívák feltárásának, a kreatív megoldások keresésének, a kommunikációs és problémamegoldó készségeknek, valamint a csapatban való együttműködésnek.

A tanulmányok azt mutatják, hogy a szerepjáték:

- növeli az empátiát
- emlékezetes tanulási élményt nyújt a résztvevőknek
- növeli a motivációt és az önbecsülést
- növeli az önbizalmat és a kompetenciát a témában
- növeli a kommunikációs készségeket

A szimulációk és a szerepjátékok is szórakoztatóak, és a résztvevők olyan készségeket fejlesztenek, amelyekről nem is tudták, hogy megvannak. A résztvevők olyan finomabb készségeket is elsajátítanak, mint például a megfelelő öltözködés szakmai környezetben, és megismerkednek a diplomáciai modorral és nyelvezettel. Megtanulják, hogyan győzzenek meg másokat jól megalapozott érvekkel, és hogyan használják ezt a tudást az írásbeli módosítások során.

Egy szóval a szerepjáték a valós élethelyzetek gyakorlása.

## Parlamentárium játék:

A Parlamentarium egy olyan játék, amely az Európai Parlamentben zajló "rendes jogalkotási eljárást" szimulálja. A játék a jogalkotási folyamat teljes terjedelmét bemutatja, az érdekcsoportokkal való konzultációtól és a szövetségek kialakításától kezdve a más intézményekkel folytatott tárgyalásokon át a médiának való beszédig.

A játékban a játékosok felfedezik, hogyan működik a Parlament és hogyan születnek a törvények. Az Európai Parlament egyik képviselőjének bőrébe bújhatnak.

A rendes jogalkotási eljárás két vagy három olvasatból áll. Egy európai törvény elfogadásához az Európai Parlamentnek és a Tanácsnak meg kell állapodnia egy közös szövegben. A megállapodás elérése nem mindig könnyű. Ezért van egy legfeljebb három szakaszból álló eljárás, amelyet "olvasatnak" neveznek, és amely kompromisszumhoz vezet.

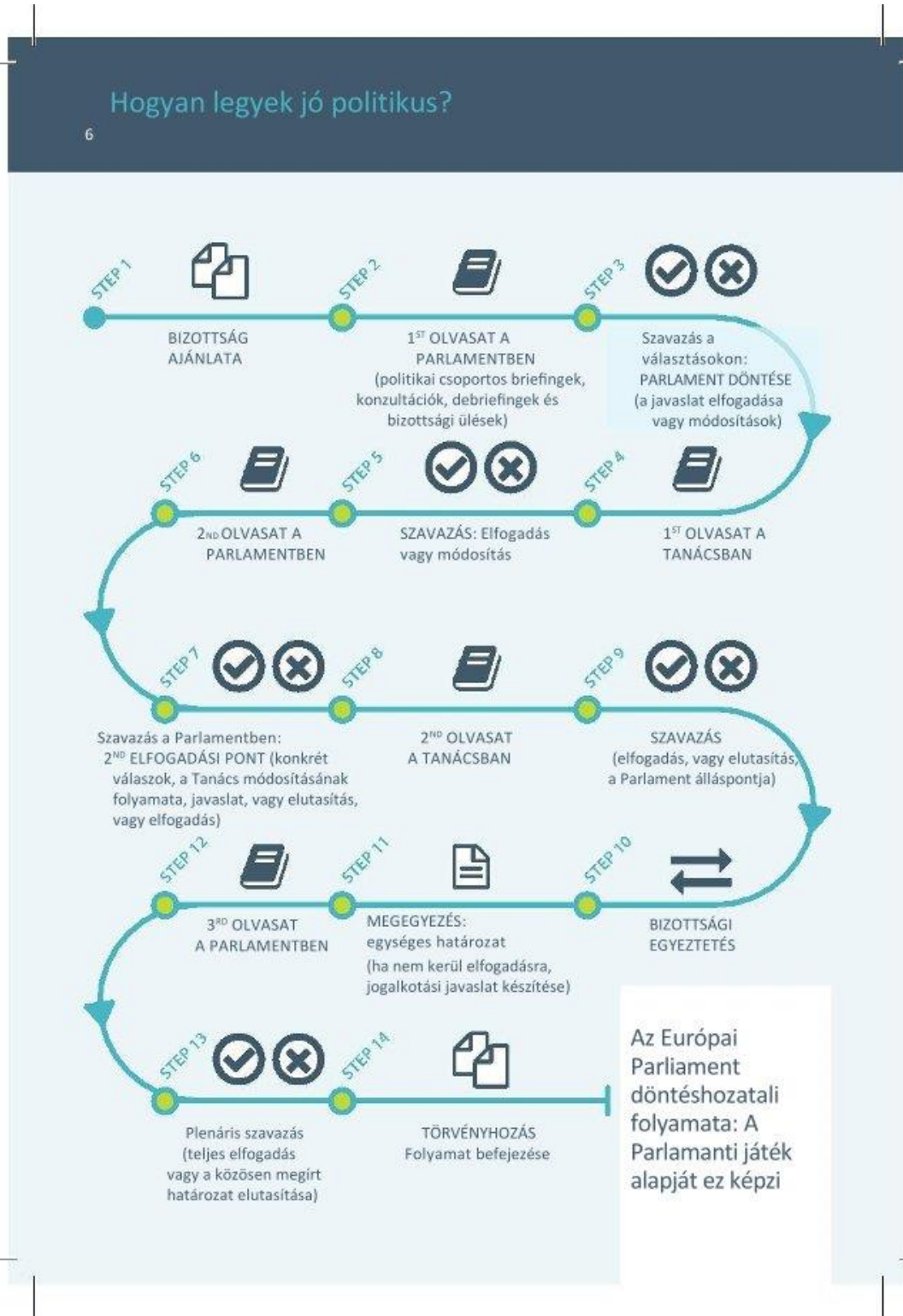
A valós életben a folyamat három fázison keresztül zajlik.

**1. szakasz:** A Tanács és az Európai Parlament egyaránt tanulmányozza a Bizottság javaslatát. Ahhoz, hogy véleményt alkothassanak, rengeteg információt kell összegyűjteniük. Ezután a Parlament és a Tanács először külön szavaz a javaslatról. Ezt nevezik **1. olvasatnak**.

**2. szakasz:** Ha nem értenek teljesen egyet (ami gyakran előfordul), akkor a második fázisba lépnek. Ebben a fázisban megvizsgálják a lehetséges kompromisszumokat. A munkacsoport és a bizottság ismét összeül. E szakasz végén a Tanács és a Parlament másodszor is szavaz a javasolt szövegről. Ezt nevezik **2. olvasatnak**.

**3. szakasz:** Ha a második olvasat után a két fél még mindig nem tud megegyezni a közös szövegben, akkor van még egy utolsó esélyük: egyeztetőbizottságot állítanak fel, amely a lehetséges megoldást keresi. Az egyeztető ülésen az Európai Parlament és a Tanács képviselői közösen ülnek le, hogy kompromisszumot találjanak. Ha itt nem sikerül megállapodásra jutni, a törvényjavaslatot elutasítják.

A folyamat:



## A játék általános felépítése

A Parlamentarium a fent bemutatott fázisokat szimulálja. A fő cél az, hogy meggyőzd a többi játékoscsoportot, hogy a saját képviselőcsoportod javaslata mellett szavazzanak. A játék a következő lépéseken keresztül halad.

1. A játékosok fiktív politikai csoportokra oszlanak.
2. Ezt követően a csoportokat két külön csoportra osztják, hogy bizottságokat alkossanak.
3. A csoportok fiktív eseteket kapnak vizsgálatra. A csoport tagjai kiválasztják azt az ügyet, amelyet meg szeretnének védeni.
4. A csoportok kiáltványt írnak
5. Ezt követően politikai javaslatot tesznek, amelyet szeretnének, hogy a Parlament elfogadjon.
6. Beszédet mondanak más képviselőcsoportok (a társjátékosok) előtt, amelyben támogatják a képviselőcsoport álláspontját a javaslattal kapcsolatban.
7. A beszéd végén a játékosok szavazással döntenek el, hogy melyik képviselőcsoport volt a legmeggyőzőbb az ügye védelmében.

A játék három kétórás játékrészből áll.

- **1. ülés:** A szerepjátékos játékkülések céljai. A játékosoknak bemutatjuk az Európai Parlament tematikus bizottságait, és csoportokra osztjuk őket.
- **2. ülés:** Tanulmányi ülés a választott tematikus bizottság témáiról.
- **3. ülés:** Egy hatékony szimuláció.

Íme néhány javaslat a szimuláció felépítésére. A struktúra a csoport igényei szerint alakítható.

## Utasítások az oktatók számára

### 1. ülés

Érkezéskor fontos, hogy mindenki biztonságban és szívesen látottnak érezze magát. Ha vannak olyan résztvevők, akik nem ismerik egymást előre, szánjon időt arra, hogy mindenki megismerje egymást. Az első találkozáskor szánjon elegendő időt a bemelegítésre.

Vegyük át a játék céljait és szabályait. Magyarozza el a játékot lépésről lépésre, és hagyjon időt a kérdésekre és a vitára. Sokan nagyobb biztonságban érzik magukat az ismeretlen terepre lépve, ha minden lépésnél tudják, mi fog történni. Gratuláljon nekik, hogy részesei lehetnek ennek a fontos folyamatnak.

Példa az első ülés struktúrájára:

- 10 perc Üdvözlés és bevezetés
- 15 perc A játék célja, háttér-információk a projektről
- 30 perc Ismerkedés egymással
- 5 perc Szünet
- 15 perc EU: struktúra, eljárások, uniós jogalkotási folyamat
- 15 perc A játék lépései
- 10 perc Csoportokra és bizottságokra osztás
- 10 perc A csoporttagok és az ügy meg
- 10 perc Zárás

Ossza a játékosokat négy (fiktív) politikai csoportra:

**1. Az Európai Szolidaritási Csoport**

Kulcspolitikai: A csoport fő célja az állam jóléte. Támogatja az állami beavatkozást mint közszolgáltatást nyújtó és finanszírozó szervezetet.

**2. Az Európai Ökológiai Csoport**

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

**3. Az Európai Szabadság Képviselőcsoport**

Kulcspolitikai: A Liberty csoport hisz az egyéni felelősségvállalásban és a piaci mechanizmusban. A szabad vállalkozást és a versenyt támogatja, és ellenzi az állami beavatkozást.

**4. Az európai hagyományok csoportja**

Kulcspolitikai: Az Európai Bizottság egy olyan társadalomban hisz, ahol az állami beavatkozás és a magánkezdeményezés egyensúlyban van, reális jogalkotási célkitűzésekkel és rugalmas végrehajtással együtt.

Miután ezek a csoportok megalakultak, kérje meg az egyes csoportokat, hogy osszák szét magukat két külön csoportra, hogy bizottságokat alakíthassanak. Ezután adjunk minden bizottságnak egy-egy fiktív esetet, amelyet meg kell vizsgálnia.

**1. eset: A Környezetvédelmi Bizottság - Vízügyi szolidaritási irányelv**

Az éghajlatváltozás miatt Európában egyensúlyhiány alakult ki a vízellátásban. A tagállamok úgy döntöttek, hogy erőforrásaikat egyesítik, és egy vízvezetékét építenek az EU-n keresztül. Bár az építkezés már megkezdődött, a legfrissebb kutatások szerint még mindig 30%-os vízellátási hiánnyal kell szembenéznünk. A Bizottság ezt a vízgazdálkodási cselekvési tervet, a vízügyi szolidaritási irányelvet javasolja.

**2. eset: Az Állampolgári Jogi Bizottság - Személyazonosító irányelv**

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 csipek használatát az egyének alapvető jogainak biztosítása és az esetleges visszaélések korlátozása érdekében, A személyazonosításról szóló irányelv.

Javasoljuk, hogy az első játékszszakaszt főként bemelegítésre és a játékosok csoportokra osztására használják. Miután a csoportok/bizottságok megalakultak, hagyjunk időt a csoportnak arra, hogy megvizsgálja a kapott ügyet. Hagyjon időt a játékosoknak arra, hogy megismerjék az esetet, és közösen megvitassák azt.

A foglalkozást a következő lépésekkel és megbeszéléssel zárja. Milyen érzés volt az első ülés? Mi volt könnyű, mi volt nehéz? Milyen érzései vannak a következő üléssel kapcsolatban?

Tipp: ezt a mondatot használhatod, amikor üdvözlöd a csoportot a találkozón, illetve amikor elkezdted a játékot.

*"Önök mindannyian azért gyűltek ma itt össze, hogy az Európai Tanács rendkívüli ülésén az irányelvtervezetek módosításait fogalmazzák meg. Sürgősen át kell gondolni és aktualizálni kell a vízügyi szolidaritásra és a személyazonosításra vonatkozó jelenlegi stratégiát. Javaslatokat fogunk tenni ezekben a kérdésekben, hogy új európai törvényt alkossunk...."*

## 2. ülés

A második játékülést a csoportok által kapott esetek alaposabb vizsgálatának szenteljük. A tények és az esetet alátámasztó adatok összegyűjtéséről van szó.

A való életben a parlamenti képviselőknek rövid idő alatt és nagy nyomás alatt rengeteg információt kell elsajátítaniuk. A játékosoknak döntéseket is kell hozniuk, és kommunikációs készségeiket kell használniuk a megfelelő információk összegyűjtéséhez.

Kezdje az edzést egy rövid bemelegítéssel. Ezután kérjük meg a játékosokat, hogy menjenek a csoportokba, amelyekbe az előző foglalkozáson osztották őket. Itt az ideje elkezdni a játékot. Amint elkezdődik a tényleges játék, fontos, hogy láthatóvá tegyünk az átmenetet a parlamenti képviselői szerepekre. Menjünk végig az elején az utasításokon, mindenképpen menjünk végig a játékosok esetlegesen felmerülő kérdésein. Ezután tartsanak szünetet. Használhatsz egy mentális gyakorlatot, hogy a játékosok beleéljék magukat a játékmódba. Fessen egy képet az Európai Parlament üléséről. Mondja el a játékosoknak, hogy most ők a parlamenti képviselők, és ennek megfelelően kell cselekedniük.

Példa a második ülés struktúrájára:

15 perc Üdvözlés és bevezetés az ülésbe, a feladat ismertetése

A politikai csoportokra való felosztás

15 perc A kiáltványok

10 perc A kiáltványok bemutatása a többi csoportnak

20 perc A szakpolitikai javaslat kidolgozásának kezdete

5 perc Szünet

40 perc A csoportok megírják a szakpolitikai javaslatot

15 perc Zárás és megbeszélés

Javasoljuk, hogy a második játékülést főként az anyag megismerésére használják. A játékosok rendelkeznek egy anyagbankkal és linkekkel, amelyeket az esetükhöz használhatnak. Fontos, hogy az elején az oktató elmagyarázza a célokat, de a fogalmakat is: Mi az a kiáltvány? Mi az a politikai javaslat?

Bátorítsa a csoportokat, hogy működjenek együtt, és döntsék el, ki milyen információkat gyűjt. Bátorítsa őket, hogy készítsenek jegyzeteket, és döntsék el, hogyan fogják azokat közösen kezelni.

Ismét fejezze be az ülést a következő lépésekkel és megbeszéléssel. Milyen érzés volt a foglalkozás? Mi volt könnyű, mi volt nehéz? Ezután vegyék át a következő ülés célját és lépéseit.

## 3. ülés

A harmadik ülés egy hatékony szimuláció. A játékosok befejezik politikai javaslatukat, beszédet mondanak a többi képviselőcsoport előtt, majd szavaznak arra a képviselőcsoportra, amelyik a legmeggyőzőbben védte meg ügyét.

Ez a fő esemény. Már elég világosnak kell lennie, hogy a csoportok mit csinálnak és min dolgoznak. Ajánlott, hogy a harmadik ülés célját és lépéseit már a második ülés végén alaposan átbeszéljük. Így a harmadik ülés a tényleges játéknak szentelhető. A játékosokat előre lehet utasítani, hogy öltözzenek fel megfelelően, és vegyék komolyan a játékülést.

A játékosokat arra kéri, hogy érkezésük után menjenek a képviselőcsoportjaikhoz. Hivatalosan üdvözlük őket, és közlik velük az ülés menetrendjét.

Példa a harmadik ülés struktúrájára:

5 perc Üdvözlő szavak és a nap menetrendje, képviselőcsoportok  
20 perc A szakpolitikai javaslat befejezése  
30 perc Beszédkészítés és -próba  
5 perc Szünet  
20 perc A beszédek befejezése  
25 perc A beszédek  
15 perc Szavazás  
10 perc Zárás és vita

## Hogyan lehet ezt valósággá tenni?

- PRAKTIKAI TANÁCSOK
- HOGYAN LEHET FOKOZNI A RÉSZTVEVŐK KÖZÖTTI INTERAKCIÓT
- HOGYAN LEHET A JÁTÉKKÖRNYEZETET A LEHETŐ LEGHITELESEBBÉ TENNI

### Viselkedés az indítványok és a szavazás során

A hivatalos keretek között keresztbe-kasul beszélni és a konferenciateremben rendbontóan beszélni szigorúan tilos. Kérjük, hogy csapatonként egy laptopot hozzanak magukkal. A hivatalos öltözködés erősen ajánlott.

### A szerepek

Határozza meg a csoport szerepeit. Ki milyen anyagba fog beleásni? Ki fog jegyzetelni? Hogyan és hová írják a jegyzeteket, és hogyan gyűjtik össze azokat? Ki fogja bemutatni a javaslatot?

### Eljárási szabályzat

#### 1. Napirend

Az elnököt minden egyes csoportban kinevezik. Ő dönti el, hogy mennyi időt lehet az egyes napirendi pontokra fordítani. Az elnök felelős továbbá az idő betartásáért és annak biztosításáért, hogy a napirendi pontok a megbeszélte sorrendnek megfelelően kerüljenek megtárgyalásra. Ő dönti el azt is, hogy az egyes képviselők mennyi ideig szólalhatnak fel.

#### 2. Felváltva beszélni

Bármelyik parlamenti képviselő bármikor felszólalhat, feltéve, hogy nem szakít félbe egy másik felszólalót. A felszólalni kívánó személynek a megfelelő pillanatban fel kell emelnie plakátját/kezét, és meg kell jelölnie a felvetni kívánt kérdést.

#### 3. Megállapodás-tervezet

A szakpolitikai javaslatról szóló megállapodástervezetet akkor lehet előterjeszteni, ha az a képviselőcsoport X képviselőjének támogatását élvez. A tervezetnek tartalmaznia kell a benyújtását támogató képviselők nevét.



A tervezet jóváhagyását követően az ülés elnöke felkéri a kijelölt tagot, hogy ismertesse a tervezetet.

#### 4. Szavazási eljárás

Az elnök nem vesz részt a szavazásban. A javaslattal kapcsolatos döntéseket konszenzussal hozzák meg. A szavazásra az elnök kezdeményezésére kerül sor, feltéve, hogy a képviselők többsége támogatja a szavazásra vonatkozó döntést.

Az 1<sup>st</sup> olvasat során a képviselőcsoportok először szavaznak a javaslatról. Ha nem értenek teljesen egyet (ami gyakran előfordul), akkor továbblépnek a második szakaszba. Ebben a fázisban megvizsgálják a lehetséges kompromisszumokat. Ezután a csoportok másodszor is szavaznak a javasolt szövegről (2<sup>nd</sup> olvasás). Ha ezután a csoportok még mindig nem tudnak megállapodni egy közös szövegben, akkor van egy utolsó esélyük: egyeztetőbizottságot hoznak létre, hogy találjanak egy lehetséges megoldást. Az egyeztető ülésen a csoportok képviselői leülnek, hogy kompromisszumot találjanak. Ha itt sem sikerül megállapodásra jutni, a törvényjavaslatot elutasítják.

Ha a szóbeli javaslatot egyhangúlag elfogadják, az elnök bejelenti a következtetéseket.

### Tippek oktatóknak és facilitátoroknak

**Nyelvi felkészülés:** A szimuláció nagy részét képezi a nyelvi felkészítés is. A játékosok különböző ismeretekkel rendelkezhetnek a politikáról, a döntéshozatali folyamatokról és az EU-ról. Mindig előnyös az új nyelv bevezetése a szerepjáték előtt. Igyekezzen a lehető legérthetőbbé tenni a nyelvet. Használjon képanyagot, szólistákat, csak a szükségeset magyarázza el, ne menjen bele olyan extra részletekbe, amelyek összezavarhatják a játékosokat.

**Tényszerű előkészítés:** A játékosok számára világos utasításokat kell adni, konkrét információkat és elegendő időt a felkészülésre. Bátorítsa a játékosokat, hogy már előre olvassák el az EU-val kapcsolatos anyagokat. Győződjön meg arról, hogy mindenki tudja, hogyan kell információt keresni.

**Magyarázza el a folyamatot minden alkalommal, amikor találkozik a játékosokkal:** A játékosok nagyobb biztonságban érzik magukat, ha minden lépésnél tudják, mi fog történni. Körülbelül a lépésről lépésre történő folyamat felénél enyhülhet, mivel a játékosok egyre biztosabbá válnak a helyzetet illetően.

**Ne feledje, hogy a diákok különböző képességekkel rendelkeznek.** Hogyan tudsz segíteni azoknak, akiknek nehézségeket, miközben nem tartják vissza azokat, akik előre repülnek? A legfontosabb, hogy az elején szabályokat alkossunk arra vonatkozóan, hogyan kell tisztelettel bánni a többiekkel, és hogyan tudja a csoport támogatni egymást. Az egymástól való tanulás nagyon befolyásoló lehet, ha a csoport képes figyelembe venni a játékosok eltérő tempóját és kihasználni a különböző képességeket. Bátorítsa a játékosokat, hogy segítsék egymást, ha valamelyiküknek nehézségei vannak. Adjon visszajelzést, és bátorítsa a játékosokat arra, hogy pozitív visszajelzést adjanak egymásnak.

**Néhány diáknak több időre van szüksége az eljárások és szabályok megértéséhez.** Szánjon elegendő időt az eljárások és szabályok átnézésére. Engedélyezzen kérdéseket, kérdezze meg a csoportokat, hogy mely szabályokat és eljárásokat tartják a leghasznosabbnak.

**Eligazítás:** Fontos, hogy a játékosoknak lehetőségük legyen megbeszélni tapasztalataikat, csalódásaikat és sikereiket. Beszéljék meg, hogy mi történt vagy változott a szimuláció során, és mindig örömmel fogadják észrevételeiket. Mi működött jól és mi nem működött olyan jól? Hogyan működött az együttműködés? Milyen érzéseket éreztek a szimuláció során?

A tanulási szempont is fontos. A játékosok új ismeretekre tettek szert? Mit tanultak, és milyen készségeket vagy ötleteket visznek magukkal a szimulációból?

-----

## Hogyan írjunk jó kiáltványt?

A kiáltvány célja, hogy felvázolja az alapvető meggyőződéseket és változásra ösztönözzön. Ez egy írásos nyilatkozat, amely felvázolja, **hogyan egy személy vagy csoport mit képvisel, és hogyan tervezi a változást**. A kiáltvánnyal a csoport megpróbál meggyőzni másokat.

### 5 lépés egy kiáltvány megírásához

1. Legyen tömör. A kiáltványnak rövid, tömör elvekből kell állnia, és cselekvésre kell felhívnia. Ne írjon kimerítő beszámolót minden egyes okról, amiért úgy gondolja, hogy mit kell tennie.
2. Keltse fel az olvasó/hallgató érdeklődését. Az írás folyamata során tegyen meg mindent, hogy a kiáltványa a lehető legmegragadóbb legyen. Használjon alliterációt, képletes nyelvezetet és érdekes hasonlatokat.
3. Gondoljon a közönségére. Tartsa szem előtt, hogy elsősorban kinek írja a kiáltványt.
4. Döntsön az alapvető értékekről. Gondolja át először, hogy mit szeretne átadni a kiáltványában. Mit szeretne elérni vele? Ezeket egyszerű pontok formájában is megírhatja, mielőtt szöveggé dolgozná át őket. Minden manifesztumnak rendelkeznie kell egy egyszerű elvvel vagy elvek sorával, amelyet képviselni kell. Ne feledje, hogy reálisnak kell lennie. Elérhető? Képes vagy-e megvalósítani? Mikor akarja megvalósítani?
5. Vázoljon fel egy cselekvési tervet. A kiáltványnak inkább cselekvésre való felhívást kell tartalmaznia, nem pedig csak egy sor hitet. Kiadójaként meg kell próbálnia meggyőzni a hallgatóságot, hogy érvei miatt változtasson. Adjon iránymutatást az embereknek arra vonatkozóan, hogyan tudják elérni az Ön által kívánt változásokat.

Ezután tegyen politikai javaslatot.

## Hogyan írjunk hatékony szakpolitikai javaslatot?

A szakpolitikai javaslat egy adott probléma kezelésére tett kísérlet. Például a Parlamentarium játékában a Környezetvédelmi Bizottság a Vízügyi szolidaritási irányelvet javasolja a vízgazdálkodásra vonatkozó cselekvési tervként.

Egy jó szakpolitikai javaslat meggyőzően és tömören foglalja össze az összes szükséges információt. Meghatározza a problémát, annak hatását a szervezetre, és javaslatokat tesz a probléma megoldására.

A szakpolitikai javaslat megalkotása előtt a csoportnak információkat és tényeket kell gyűjtenie. Elemezniük kell a problémát, és össze kell gyűjteniük minden olyan támogató adatot, amely hiteles és a probléma szempontjából releváns. A tények után pontosan meg kell határozniuk és meg kell határozniuk az adott problémát. Ezután meg kell állapítani, hogy az milyen célközönséget érint, és megoldási javaslatot kell kínálni. Lehetséges, sőt ajánlott alternatív megoldásokat is kínálni. Fontos azonban, hogy bizonyítsák, hogy minden egyes megoldás segítséget jelent, és ezt kemény tényekkel támasszák alá.

Példa a szakpolitikai javaslat sablonjára:

1. A javasolt politika háttere/indoka  
Ismertesse a javasolt politika hátterét és okait. Ha releváns, tárgyalja meg, hogy a javasolt politika hogyan kapcsolódik a meglévő politikákhoz.
2. A javasolt politika áttekintése

Foglalja össze a javasolt politika alapelveit, és röviden vázolja fel a végrehajtásához alkalmazandó eljárásokat.

3. **Érdekelt felek**

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

4. **Források**

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

## Hogyan kell politikai beszédet tartani?

Mitől lesz jó egy politikai beszéd? Ugyanazok a tulajdonságok, mint egy átlagos beszédet: a világos nyelvezet és a rövid kijelentések és pontok sorozata. Fontos, hogy tudd, miről beszélsz, miről beszélsz. A legfontosabb tehát a háttérmunka elvégzése!

Íme néhány tipp egy politikai beszéd megírásához:

1. **Legyen világos.** Vázzon fel az alaptételt. Tegye egyértelművé saját maga és a hallgatói számára. Az üzenete elveszik, ha nem tudja egyszerűen elmagyarázni.
2. **Nézz a beszédet egy olyan ember szemszögéből, aki semmit sem tud a témáról.** Használjon egyszerű beszédet és analógiákat. Kerülje a bonyolult nyelvezetet és a túl sok politikai zsargont.
3. **Használjon történetmesélő elemet.** Ez személyesebb és elérhetőbbé teszi. Használjon történeteket és első személyű beszámolókat, hogy az érvek átélhetőbbé váljanak. Például " a neihborom most mondta, hogy nem fér hozzá XXXX-hez".
4. **Ne használjon sértő kifejezéseket a beszédében.**
5. **Támogassa az alaptételt alátámasztó érvekkel** (két érv elegendő), és tartalmazzon bizonyítékokat, amelyeket egy értelmes statisztikával támaszt alá. "Ez és ez a szakértő szerint...."
6. **Ismerje el a cáfolatot,** és mondja el, miért és hogyan nem ért egyet: "Tudom, hogy az ellenfeleim azt fogják mondani, hogy ez túl drága, de íme, hogyan tudjuk finanszírozni...".
7. **Adja ki gyorsan az üzenetét.** Ragadja meg a hallgatóság figyelmét, tartsa rövidre a mondanivalóját, és kapcsolódjon egy központi témához. Az üzenete elveszik, ha a hallgatóság nem foglalkozik azzal, amit mond, ezért az előadásmódnak tömörnek kell lennie.
8. **Legyen empatikus, melegsívű, de mutasson tekintélyt.** Éreztesse a hallgatóival, hogy beszélgetést folytat velük. De ne legyen túl spontán. Fontos a megfelelő időzítés. Mutassa meg, hogy tudja, miről beszél.
9. **Legyen hiteles és találja meg a saját hangját.** Írja meg a beszédet úgy, ahogyan beszélni fog. Ne bukjon le azon, hogy olyan hangot használ, amely nem a sajátja, vagy olyan fogalmakat, amelyeket nem ért. Könnyebb magabiztosnak lenni, ha önmagadnak érezheted magad.
10. **Használja az ismétlést.** Az ismétlődő üzenetek megragadnak. A végén emelje ki a legfontosabb témákat, és röviden ismétlje meg az elmondottakat.

## Források:

<https://cris.unu.edu/sites/cris.unu.edu/files/UNU-CRIS%20Simulation%20Game%201.pdf>

<https://inside.sou.edu/assets/policies/resources/new-policy-proposals.pdf>

<https://www.masterclass.com/articles/what-is-a-manifesto>

<https://visiting.europarl.europa.eu/files/live/sites/visiting/files/Leaflets/Role%20Play%20Game%20Brussels%20Leaflet/EP-brochure-role-play-game-EN.pdf>

<https://visiting.europarl.europa.eu/files/live/sites/visiting/files/Leaflets/Role%20Play%20Game%20Brussels%20Leaflet/parlamentarium-role-play-game-an-edutaining-experience-EN.pdf>

[https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=1546091](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1546091)

Hogyan váljunk "majdnem tökéletes" politikussá? A szerepjátékhoz kapcsolódó eszköz 15-18 éves diákok számára. Parlamentárium. PDF-fájl.

<https://www.ecanvasser.com/blog/political-speeches>