



EU PÅ SPIL

– Hvordan bliver vi enige?

Lærervejledning



TIL LÆREREN

Køreplan for rollespillet og baggrundsviden



Overordnet om rollespillet

Dette rollespil består af tre temaer. I kan vælge at spille et eller flere af temaerne med en klasse, og de kan spilles i vilkårlig rækkefølge.

Rollespillet handler overordnet set om det at have formandskabet i EU. Formandskabet varetages i dette spil af det fiktive land Skandmark. Det handler om den indflydelse, formandslandet har ifm. at få emner på dagsordenen i Ministerrådet ved f.eks. at fremskynde behandlingen af lovforslag, som formandslandet finder vigtige. Rollespillet viser også formandslandets indflydelse i forbindelse med at lande kompromiser i Ministerrådet.

Formålet med rollespillet er, at eleverne gennem indlevelse og aktiv deltagelse får en dybere forståelse af EU-formandskabets beføjelser og de dilemmaer, et formandsland kan stå over for. I rollespillet har eleverne roller som ministre fra fiktive EU-lande eller som lobbyister med særlige holdninger og værdier. Landene debatterer – med påvirkning fra lobbyisterne – de lovforslag, som formandskabet fremsætter, og formandslandet skal forsøge at bringe landene til enighed. Lobbyisterne må ikke deltage i afstemningerne, men de forsøger hele tiden at påvirke landene og afstemningernes udfald.

Materialekassen indeholder

- 36 lande/lobbyist-hæfter til eleverne med rollebeskrivelser, lovforslag og holdninger til hvert af de tre temaer
- 16 navneskilte
- 10 afstemningskort med ja/nej
- 33 kompromiskort (11 ens til hvert tema)

Materiale:

Materialet kan bestilles og modtages som en fysisk kasse med printet materiale, eller det kan hentes på hjemmesiden.

Spillet indeholder 12 roller, heraf 10 fiktive EU-medlemslande og 2 lobbyister. Landene er de samme i hvert af de 3 temaer, men lobbyisterne er forskellige fra tema til tema. Der er således i alt 10 lande og 6 lobbyister. Der er elevhæfter med rollebeskrivelser, lovforslag og givne holdninger til hvert tema, navneskilte, afstemningskort med ja og nej og kompromiskort.

Eleverne kan arbejde sammen to og to om rollerne eller være alene, afhængigt af elevantal.

De tre temaer

Hvert tema kan spilles selvstændigt og i vilkårlig rækkefølge.

Brug to til seks lektioner pr. tema, afhængigt af debat og af hvor dybt I vil gå.

Tema: SoMe

EU stiller krav om aldersgrænse og forældrekontrol

1. EU fastsætter en minimumsalder for brug af sociale medier, så det sikres, at børn under en vis alder ikke har adgang til SoMe-platforme.
2. Der indføres krav om forældrekontrollfunktioner, som giver forældre mulighed for at overvåge deres børns online aktiviteter.

Baggrund for, hvorfor lovforslaget er vigtigt

Der er voksende bekymring over sociale mediers indflydelse på børn og unges trivsel, privatliv og sikkerhed. EU vil med nye regler give bedre beskyttelse af børn og unge mod de sociale mediers negative påvirkning.

Tema: Klima og digitalt forbrug

EU indfører en personlig klimakvote for digitalt forbrug

Alle EU-borgere over 13 år skal have en fast årlig datakvote (feks. 500 GB) for deres brug af streaming- og AI-tjenester.

Uddybning af forslaget

- Når kvoten er opbrugt, bliver streamingkvaliteten automatisk nedsat (feks. ingen HD), eller brugeren skal betale en klimabelastningsafgift for at fortsætte.
- Platforme og internetudbydere skal overvåge forbruget og give brugerne besked, når de nærmer sig den personlige kvote.

Baggrund for lovforslaget

Digitale tjenester som streaming og AI kræver store mængder energi, og det digitale forbrug stiger voldsomt. Datacentre og netværk udleder store mængder CO₂ og lægger pres på klimaet. Med dette forslag vil EU give borgerne et klart ansvar og bidrage til den grønne omstilling i den digitale verden.

Tema: International handel

Forbud mod salg af tøj, der ikke lever op til bæredygtige og fair standarder

Alt tøj, der sælges i EU – både importeret til og produceret i EU – skal være lavet under ordentlige arbejdsforhold og med lav miljøpåvirkning.

Uddybning af forslaget

- Brands skal dokumentere, at deres tøj lever op til kravene, ellers må det ikke sælges i EU – hverken i butikker eller online.
- Små producenter og større virksomheder behandles ens: Reglerne gælder for alle.

Baggrund for lovforslaget

Fast fashion-industrien belaster miljøet og udnytter billig arbejdskraft. EU vil indføre regler, der fremmer bæredygtighed og beskytter arbejdstagere.



Afstemning i Ministerrådet

Afstemning i virkelighedens Ministerråd

I virkeligheden er der 27 medlemslande i EU, som repræsenterer en samlet befolkning på ca. 450 millioner mennesker.

Ved de rigtige afstemninger i Ministerrådet skal to krav være opfyldt, for at et forslag bliver vedtaget. Det kaldes kvalificeret flertal.

1. Mindst 15 ud af de 27 lande skal stemme ja til forslaget. Det svarer til 55 pct. af medlemslandene.
2. De lande, der stemmer ja, skal tilsammen repræsentere mindst 65 pct. af EU's samlede befolkning. Det svarer til, at de lande, der stemmer ja, skal repræsentere mindst 291 millioner mennesker.

Afstemning i rollespillets Ministerråd

I rollespillet skal 10 fiktive medlemslande vedtage et lovforslag ved kvalificeret flertal. De repræsenterer en befolkning på 267 mio. mennesker.

Regler for afstemning i rollespillet

For at en lov kan vedtages, skal to krav være opfyldt:

- Mindst seks ud af de ti lande skal stemme ja.
- De lande, der stemmer ja, skal tilsammen repræsentere mindst 65 pct. af EU's "fiktive" befolkning på 267 millioner mennesker.

Det svarer til, at de lande, der stemmer ja, skal repræsentere mindst 174 millioner mennesker (altså 65 pct. af 267).

Land	Indbyggertal	% *
Skandmark	12 mio.	4 pct.
Nordania	5 mio.	2 pct.
Østbergen	9 mio.	3 pct.
Alperiget	83 mio.	31 pct.
Balticia	3 mio.	1 pct.
Danubia	67 mio.	25 pct.
Havlabvia	10 mio.	4 pct.
Fairland	47 mio.	18 pct.
Vestlandia	25 mio.	9 pct.
Hjemvig	6 mio.	3 pct.

* Andel af EU's samlede befolkning. Der er afrundet til hele procenttal.

Strategi for små lande

Små lande har ikke vægt nok alene – men sammen kan flere små lande blokere eller presse store lande. De kan gå sammen om ændringsforslag eller tilføjelser til kompromisforslagene som f.eks. at indføre fleksible regler, national selvbestemmelse eller særlige hensyn.

Strategi for store lande

Store lande har stor vægt, men ét land kan ikke få flertal alene. De skal samle flere lande for at nå seks lande og for at repræsentere 174 mio. mennesker.

KØREPLAN FOR ROLLESPILLET



0

Forberedelse

- **Fordeling af roller:**
Som lærer behøver du ikke kende de forskellige landes holdninger på forhånd. Men læreren skal overveje, hvilke elever der skal arbejde sammen om hvilke roller, ligesom ved andet makkerarbejde. Alle roller er vigtige, men formandslandet, Skandmark, bør spilles af elever, der har mod på at tage styringen og være ordstyrer, og som kan danne sig et overblik over, hvor forhandlingerne er på vej hen.
- **Indretning af klasserummet:**
Bordene stilles i oval formation, så alle kan se hinanden, og læreren kan bevæge sig både bag ved eleverne og hjælpe over skulderen eller træde ind i midten af bordopstillingen.
- **Skiltene med landenes navne fordeles på bordene:**
Formandslandet placeres som mødeleder i den ene ende af opstillingen, så det sidder "for bordenden" og har overblik.
- Eleverne placeres ved deres navneskilte, og rollehæfter uddeles. Vær opmærksom på, at de to lobbyister er de rigtige ift. det tema, I arbejder med.
- Læreren præsenterer det tema, spillet handler om, gennemgår det lovforslag, der vil blive stillet, og præsenterer baggrunden for lovforslaget.
- Eleverne finder temaet i deres hæfte, sætter sig ind i, hvilket land eller hvilken lobbyist de repræsenterer, hvad de skal på mødet, og hvad deres holdning er til lovforslaget.
- Læreren kan lade to til tre lande og/eller lobbyister gå sammen om en kort øverunde, hvor de præsenterer, hvem de er, og hvilke holdninger, de har.



Indretning af klasserummet



Skandmark er formandsland.

**TEKNOLOGI
FRIHED
NYE IDÉER**



1

Velkomst og præsentation

- Læreren sætter scenen:
Scenen er et møde i Ministerrådet. Landene har sendt deres relevante ministre af sted til mødet for at debattere og træffe beslutning om lovforslaget. Læreren giver ordet til formandslandet Skandmark.
- Formandslandet åbner mødet:
Formandslandet præsenterer lovforslaget og baggrunden for forslaget, og hvorfor landet synes det er særlig vigtigt at tage sagen op nu.
- Formandslandet præsenterer sig selv som land, hvor mange borgere det repræsenterer, og hvilke værdier det står for.
- Præsentationer:
Formandslandet giver ordet til de øvrige lande og lobbyisterne. I denne runde rejser deltagerne/eleverne sig op, når de får ordet, og præsenterer hvilke værdier de står for, og for landenes vedkommende, hvor mange borgere de repræsenterer.

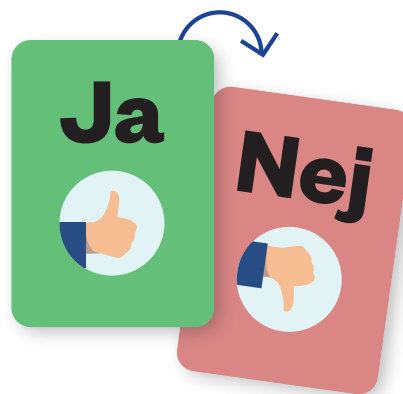
2

Debat

- Formandslandet giver nu noget af sin holdning til lovforslaget til kende og åbner diskussionen. Hvis temaet består af to dele, diskuteres én del ad gangen.
- Formandslandet er ordstyrer. Når et land eller en lobbyist markerer, skriver formandslandet landet på en liste og giver ordet efter tur. Det er formandslandets opgave at holde debatten på sporet. Det er formandslandets dilemma, at det både skal have egne holdninger igennem og forsøge at bringe landene til enighed.
- Læreren hjælper formandslandet med at styre debatten og sikre fremdriften i behandlingen.



Der er 3 forskellige kompromiskort,
– et for hvert tema.



3

Kompromisforslag

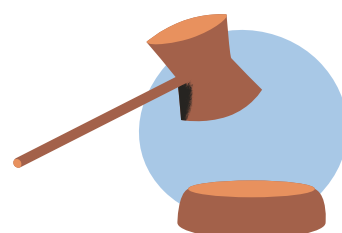
- Det er mest sandsynligt, at landene ikke bliver enige i løbet af debatten. Derfor præsenterer formandslandet et kompromisforslag. Det står i Skandmarks rollehæfte.
- Kompromisforslaget findes på tryk i materialekassen og deles ud. Vær opmærksom på at finde netop det kompromisforslag, der hører til det tema, som I arbejder med.
- Landene og lobbyisterne går i tænke/taleboks og vurderer kompromisforslaget:
Hvert land overvejer, om det kan acceptere forslaget, eller om forslaget ligger for langt fra dets holdninger. Landene kan overveje små ændringer. Lobbyisterne forbereder sig på, hvordan de vil støtte eller afvise kompromisforslaget.
- Runde med holdninger:
Formandslandet giver ordet til hvert land, som kort præsenterer sin holdning til kompromisforslaget. Landene kan komme med mindre forslag til ændringer.
- Lobbyisterne kommenterer kompromisforslaget.
- Pause med bilaterale forhandlinger:
Landene kan nu gå rundt og forhandle direkte med hinanden og prøve at samle alliancer. Hvis flere lande bliver enige om det, kan de foreslå ændringer til kompromisforslaget.
- Skandmark genoptager mødet:
Skandmark samler op og beder landene præsenterer eventuelle ændringsforslag. Hvis der er skabt et flertal mellem landene, præsenteres det, og spillet er slut. Hvis ikke, skal kompromisforslaget til en afstemning.

4

Beslutning

- Hvis der ikke er flertal for lovforslaget, leder Skandmark en afstemning om kompromisforslaget.
- Landene stemmer ja eller nej til hele kompromisforslaget på en gang.
- Landene bruger deres kort med ja eller nej ved afstemningen.
- **Husk:** For at forslaget er vedtaget, skal mindst seks lande stemme ja, og de skal tilsammen repræsentere mindst 174 millioner borgere.
- Formandskabslandet præsenterer afstemningsresultatet, og spillet afsluttes.

SLUT



Vil du printe en ekstra lærervejledning til din kollega?

Eller har I f.eks. mistet et elevhæfte, som er nødvendigt for at spille EU på spil?

Så gå ind på eu.dk/undervisning og download materialet som pdf.

På eu.dk kan du også stille spørgsmål til Folketingets EU-Oplysning. Det kan både være spørgsmål om EU på spil og generelle spørgsmål om EU, som du gerne vil have svar på.

Det er gratis, og vi svarer inden for 24 timer!

**GOD
FORNØJELSE**





FOLKETINGET



BØRNE- OG
UNDERVISNINGSMINISTERIET



EU PÅ SPIL

Lærervejledning

Udgivet af Folketinget i samarbejde med
Børne- og Undervisningsministeriet
Juni 2025

www.eu.dk
euopl@ft.dk
Tlf. +45 3337 3337

Spiludvikling: Marianne Dietz,
ph.d. i spil- og historiedidaktik
Design: Folketinget
Layout: Signe Greve
Illustrationer: Benny Box
Foto: Anders Hviid
Tryk: Grafisk Rådgivning

1. udgave