

RICHTLINIEN FÜR LEHRKRÄFTE

MODUL 2 – EU-MITGLIEDSTAATEN-SPIEL

Dieses Spiel ist eine **Denksportaufgabe**, die Schülerinnen und Schülern dabei helfen soll, sich mit den Mitgliedstaaten der EU vertraut zu machen. Es ist ein „Knack den Code“-Spiel, bei dem die Schülerinnen und Schüler in konkurrierenden Gruppen zusammenarbeiten, um so schnell wie möglich einen Code zu finden. Ziel dieses Spiels ist, die Schülerinnen und Schüler neugierig darauf zu machen, herauszufinden, welche Länder Mitglieder der Europäischen Union sind.

Nach dem Spiel bietet die Lehrkraft **weitere Informationen zu dem Thema**. Die Lehrkraft kann mithilfe der Präsentation auch die verschiedenen Phasen des Erweiterungsprozesses diskutieren.

METHODIK	DAUER	MATERIALIEN
Lernspiel: EU-Mitgliedstaaten	20 Min.	<ul style="list-style-type: none">- Satz Länderkarten für jede Gruppe- Dekodierungsblatt für jede Gruppe- Europakarte für jede Gruppe (fakultativ)
Präsentation	10-20 Min.	<ul style="list-style-type: none">- Computer + Projektor- Präsentation von Modul 2

ZIELE UND FÄHIGKEITEN

EINSTELLUNG

- Die Schülerinnen und Schüler sind begierig, herauszufinden, welche Länder Mitglieder der Europäischen Union sind.

KENNTNISSE

- Die Schülerinnen und Schüler wissen, welche Länder Mitglieder der EU sind.
- Möglicherweise wissen sie auch etwas über die verschiedenen Beitritte.

SCHRITT FÜR SCHRITT

1. DAS SPIEL

VORBEREITUNG

Die Klasse wird in Teams von drei bis vier SchülerInnen aufgeteilt. Die Teams treten gegeneinander an.

ABLAUF

- Sie fragen die Schülerinnen und Schüler: „Wie viele Mitgliedstaaten hat die EU derzeit?“ Dann sagen Sie den Schülerinnen und Schülern, dass es nun an ihnen liegt, herauszufinden, welche Länder die 27 Mitgliedstaaten ausmachen.
- Erklären Sie zunächst das Spiel:
 - Jede Gruppe erhält ein Kartenspiel mit 40 Karten. Auf diesen Karten sind die Form und die Namen von 40 Ländern abgebildet.
 - Das erste, was Ihre Gruppe tun muss, ist, die 27 Mitgliedstaaten auszuwählen. Tun Sie dies so schnell wie möglich.
 - Jede Länderkarte enthält einen Buchstaben. Dies ist ein Stück des „Codes“. Behalten Sie nur die Karten der Länder, die Sie als Mitgliedstaaten der EU ausgewählt haben. Sie brauchen die Buchstaben aus diesen Karten, weil diese zusammen einen Code bilden.
 - Verwenden Sie das Dekodierungsblatt, um den Code zu finden: Geben Sie die gefundenen Buchstaben an.
 - Die Lösung ist ein Satz auf Englisch.
- Geben Sie jeder Gruppe das benötigte Material: einen Stapel von 40 Karten, ein Dekodierungsblatt und eine Europakarte (optional, damit sie sehen können, wo die Länder liegen).
- Die erste Gruppe, die den Code knackt, gewinnt das Spiel.
- Lassen Sie die anderen Gruppen weitermachen, bis jede den Code geknackt hat.

Je mehr Fehler die SchülerInnen bei der Auswahl der EU-Mitgliedstaaten machen, desto schwieriger wird es, eine Lösung zu finden. Das stellt kein Problem dar. Das Wichtigste ist, dass sie sich jedes Mal, wenn sie eine Karte in die Hand nehmen, fragen: „Ist dieses Land ein EU-Mitgliedstaat oder nicht?“ Nachdem sie das Spiel gespielt haben, werden sie sehr begierig darauf sein, herauszufinden, welche Länder Mitgliedstaaten der EU sind, und genau das ist das Ziel dieses Spiels. Natürlich können Sie als Lehrkraft den Gruppen bei der Auswahl helfen.

EINIGE TIPPS

- Wenn Sie starke Gruppen haben, brauchen Sie ihnen nicht viele Informationen über die Verwendung des Dekodierungsblatts zu geben: Sie sollten es selbst herausfinden. Erzählen Sie ihnen lediglich, dass die Lösung ein Satz auf Englisch ist. Wenn Sie Gruppen haben, die mehr Hilfe benötigen, können Sie ihnen sagen, dass sie nur die Buchstaben aus den Karten der Länder, die sie als Mitgliedstaaten der Europäischen Union ausgewählt haben, benötigen. Wenn sie diese Buchstaben auf dem Dekodierungsblatt finden, können sie den Code (den Satz) von links nach rechts, von oben nach unten lesen.
- Die Lösung besteht aus 27 Buchstaben, einen für jedes Land. Dies bedeutet, dass einige Buchstaben mehrmals vorkommen. Wenn die Schülerinnen und Schüler beispielsweise eine Länderkarte ausgewählt haben, die den Buchstaben „E“ als Code enthält, bedeutet dies implizit, dass alle anderen Länderkarten mit einem „E“ ebenfalls korrekt sind. Das bedeutet, dass die SchülerInnen sofort alle „E“s auf dem Dekodierungsblatt angeben können. Alternativ können sie den Buchstaben für jede Karte im weiteren Spielverlauf angeben. In jedem Fall ist das Endergebnis dasselbe. Am besten ist es, diese Informationen den Schülerinnen und Schülern nicht von Anfang an mitzuteilen, sondern nur, wenn sie darum bitten.
- Die Schüler werden dies wahrscheinlich nicht bemerken, aber die Buchstaben in der Lösung stehen in der Reihenfolge des EU-Beitritts. Zum Beispiel gehört das erste „L“ zu Belgien und das letzte „R“ zu Kroatien.

LÖSUNG

LET US BUILD OUR FUTURE TOGETHER

L	A	Y	V	P	E	C	V	J	K	T	M
M	J	U	A	S	K	M	N	P	B	C	V
N	K	A	M	U	V	N	Q	I	A	W	P
A	L	N	W	C	D	J	P	W	N	O	K
P	J	U	M	K	J	X	V	Y	R	C	M
V	M	C	A	F	K	M	N	U	A	N	J
W	N	T	P	V	J	A	Z	U	N	W	K
C	R	M	A	K	E	Q	A	J	T	P	M
N	A	O	J	G	W	M	Z	E	T	C	N
V	J	H	M	A	P	E	K	V	N	R	A

2. PRÄSENTATION: ERÖRTERUNG DES ERWORBENEN WISSENS

VORBEREITUNG

Die SchülerInnen sitzen so, dass sie die Präsentation gut sehen können.

ABLAUF

Sie nutzen die bereitgestellte Präsentation, um die Mitgliedstaaten und die Erweiterungsphasen durchzugehen.

Die Präsentation beginnt mit einem Überblick über die aktuellen Mitgliedstaaten. Nach dem Spiel werden die Schülerinnen und Schüler gespannt sein, zu erfahren, ob ihre Antworten richtig sind. In der Präsentation wird dann erläutert, wann die einzelnen Erweiterungen stattfanden. Sie haben die Wahl, sich nur auf die aktuellen Mitgliedstaaten zu konzentrieren, und nicht über den Erweiterungsprozess zu diskutieren. [Hier finden Sie nützliche Hintergrundinformationen.](#)

