

LÆRERVEJLEDNING

MODUL 4 – EU I DAGLIGDAGEN

Denne lektion viser eleverne, hvordan EU forbedrer deres dagligdag. For at forklare, hvordan EU adskiller sig fra de nationale, regionale og lokale myndigheder, begynder lektionen med et spil, hvor der vises nogle konkrete eksempler på EU-lovgivning. I dette **eliminationsspil** angiver eleverne for hvert eksempel, om de mener, der er tale om EU-lovgivning eller ej.

Efter spillet kan læreren give flere oplysninger om nogle af eksemplerne.

METODE	VARIGHED	MATERIALER
Pædagogisk spil: EU i dagligdagen	10 minutter	- 1 ark med spørgsmål til læreren
Præsentation	10 minutter	- Computer + projektor - Præsentation af modul 4

MÅL OG KOMPETENCER

INDSTILLING

- Eleverne er klar over, at EU påvirker deres dagligdag.

VIDEN

- Eleverne ved, at EU har lovgivningsbeføjelse.
- Eleverne kender nogle konkrete eksempler på EU-lovgivning.

TRIN FOR TRIN

1. SPILLET

FORBEREDELSE

Eleverne sidder ned under den korte introduktion. Når du har forklaret spillet, rejser alle eleverne sig op. Alle elever spiller individuelt. Der udpeges to hjørner (eller halvdele) i klasseværelset: Det ene hjørne er "EU-hjørnet", det andet er "ikke-EU-hjørnet". Sidstnævnte omfatter det nationale beslutningsniveau, men også det regionale, kommunale osv.

FORLØB

Introduktion: før spillet startes, er det vigtigt at forklare, at EU har **lovgivningsbeføjelse**. EU kan imidlertid kun handle på de områder, hvor medlemsstaterne har givet EU tilladelse hertil via EU-traktaterne. Det er også vigtigt at vide, at **EU-retten har forrang**: Hvis en national lov er i modstrid med en bestemmelse i EU-retten, skal medlemsstaternes myndigheder anvende den europæiske bestemmelse. Forrangsprincippet gælder for alle EU-retsakter med bindende virkning.

Forklaring af spillet: spillet er et udskillelsesløb eleverne imellem. Hver gang læreren nævner et eksempel på en juridisk foranstaltning, lov eller domsmyndighed, skal eleverne give udtryk for, om de tror, den hører ind under EU-retten eller ej. Eleverne giver deres svar ved enten at stille sig i "EU-hjørnet" eller i "ikke-EU-hjørnet". Når eleverne har truffet deres valg, afslører læreren det korrekte svar. De elever, der har valgt rigtigt, kan blive stående. De elever, der har svaret forkert, skal sætte sig ned.

Læreren bliver ved, indtil der er omkring tre elever tilbage (eller indtil der kun er én tilbage). Om nødvendigt kan læreren begynde forfra (f.eks. hvis alle eleverne er gået ud efter kun tre eksempler, kan de alle rejse sig op igen og prøve med nogle nye eksempler).

ET PAR TIPS

- Hvis eleverne er begejstrede for spillet, bør du ikke give for lange forklaringer efter hvert eksempel. Du kan gennemgå EU-eksemplerne bagefter ved hjælp af præsentationen.

INDHOLD

Se dokumentet "Spørgsmål til eleverne".

2. PRÆSENTATION: DRØFTELSE AF DEN NYE VIDEN

FORBEREDELSE

Eleverne placeres, så de kan se præsentationen.

FORLØB

Den præsentation, der hører til dette spil, giver mere baggrundsinformation om konkrete eksempler på EU-lovgivning.

NYTTIGE LINKS

- Der er mange konkrete eksempler på EU-lovgivning på webstedet "[Hvad EU gør for mig](#)".
- Et sjovt onlinespil om, hvordan EU påvirker vores dagligdag er [the12differences.eu](#). Målet er at finde 12 forskelle mellem to næsten ens tegninger af en tilfældig by – den ene i EU og den anden uden for EU. Hver forskel giver et konkret eksempel på EU-lovgivning.

