

# LÄRARHANDLEDNING

## MODUL 4 – EU I VARDAGEN

Den här lektionen handlar om att visa eleverna hur EU förbättrar vardagen. För att förklara skillnaden mellan å ena sidan EU och å andra sidan nationella, regionala och lokala beslutsnivåer börjar vi med ett spel med konkreta exempel på EU-regler. I den här utslagstävlingen ska eleverna för varje exempel välja om det handlar om EU-regler eller inte.

När spelet är slut kan läraren ge mer **information om några av exemplen**.

METOD	TID	MATERIAL
Pedagogiskt spel: EU i vardagen.	10 min	- 1 blad med frågor för läraren
Presentation	10 min	- Dator + projektor - Presentation av modul 4

## MÅL OCH KUNSKAP

### PREMISSER

- Eleverna är medvetna om att EU påverkar vardagen.

### KUNSKAPSMÅL

- Eleverna förstår att EU har lagstiftningsmakt.
- Eleverna kan nämna några konkreta exempel på EU-regler.

# STEG FÖR STEG

## 1. SPELET

### UPPLÄGG

Eleverna sitter ner under den korta inledningen. När spelet har förklarats ställer sig eleverna upp. Eleverna spelar var och en för sig. Klassrummet har två markerade hörn (eller halvvar). Det ena hörnet är "EU-hörnet" och det andra är "inte EU-hörnet". "Inte EU-hörnet" omfattar nationella beslut, men också regionala och kommunala.

### GENOMFÖRANDE

**Inledning:** Innan spelet börjar är det viktigt att förklara att EU kan **stifta lagar**. Men EU kan bara stifta lagar på vissa områden, som medlemsländerna har skrivit in i EU-fördragen. Det är också viktigt att förstå att **EU:s regler har företräde**. Om nationella lagar står i strid med EU:s regler är det EU:s regler som gäller. Företrädesprincipen gäller om EU-reglerna är av bindande karaktär.

**Förklaring av spelet:** Spelet är en utslagstävling mellan eleverna. Varje gång läraren nämner ett exempel på en lagstiftningsåtgärd, en rättsakt eller ett domslut ska eleverna svara på om de tror att det är en EU-regel eller inte. Eleverna ger sitt svar genom att ställa sig antingen i "EU-hörnet" eller i "inte EU-hörnet". När eleverna har gjort sitt val talar läraren om vad som är rätt. De elever som valt rätt får stå kvar och höra nästa exempel. De elever som valt fel får gå och sätta sig.

Läraren fortsätter tills det är tre elever kvar (eller bara en). Om det behövs kan läraren börja om från början igen (till exempel, om alla eleverna är utslagna redan efter tre frågor kan alla resa sig igen för några fler frågor).

### NÅGRA TIPS

- Om eleverna är engagerade i spelet bör du inte förklara för mycket efter varje exempel. Du kan gå igenom EU-exemplen efteråt, i presentationen.

### INNEHÅLL

Se dokumentet "frågor för eleverna".

# 2. PRESENTATION: DISKUSSION OM VAD ELEVERNA LÄRT SIG

## UPPLÄGG

Eleverna sitter så att de kan se presentationen utan problem.

## GENOMFÖRANDE

Presentationen som hör ihop med det här spelet innehåller mer bakgrundsinformation om konkreta exempel på EU-regler.

## ANVÄNDBARA LÄNKAR

- Det finns många konkreta exempel på EU-lagstiftning på webbplatsen [Det här gör EU för mig](#).
- På webbsajten [the12differences.eu](http://the12differences.eu) hittar du ett kul spel om hur EU påverkar vardagen. Målet är att hitta tolv skillnader mellan två nästan identiska teckningar av en stad, en i ett EU-land och en utanför EU. Varje skillnad är ett konkret exempel på EU-regler.

