

Koordinatorvejledning

Der skal kommunikation og konkrete aftaler til få Europe at Work op at stå på en skole. Både mellem lærerne indbyrdes og med spillets leverandør; Folketingets EU-oplysning. Det er skolens Spilkoordinator, der er nøglepersonen her.

Spilkoordinatorens særlige opgaver kan samles under fem overskrifter:

1. Skab forudsætningerne for spillet
2. Få aftalerne på plads
3. Styr kommunikationen til elever og lærere
4. Gør spildagen til en succes
5. De store møder

Skab forudsætningerne

Spillet tager en hel skoledag. Eleverne er aktive i fem timer og holder 30 minutters pause. Lærerne møder 30 minutter før start.

Spillet kræver minimum 75 og maksimum 250 elever og minimum tre lærere. Ved introduktionen af eleverne først på dagen er der brug for en lærer pr. klasse.

Som Spilkoordinator står du for de praktiske forberedelser på dagen, og for kommunikation med den tekniske spilleleder fra Folketingets EU-oplysning, som skal støtte jer på spildagen.

Spillelederen vil tilbyde jer et onlinemøde på 45 min, hvor lærerteamet får en indføring i spillet og kan stille spørgsmål.

Få aftalerne på plads

Hurtigst muligt efter at datoen er på plads vil vi bede jer afklare nogle vigtige detaljer sammen med Spillelederen:

- Hvornår på spildagen begynder og slutter vi?
- Nøjagtigt deltagerantal
- I hvilke lokaler skal det foregå?

Bagefter skal der følges op, så lokalerne er ledige og hensigtsmæssigt indrettet – særligt ifht. de store møder.

Kommunikation til elever og lærere

Hvis eleverne skal have det maksimale udbytte af spillet, skal de have de vigtigste EU-institutioner præsenteret og kende lidt til spillets tema – arbejdskraftens fri bevægelighed. Det sker bedst ved at lægge et undervisningsforløb forinden.

Mere og mindre ambitiøse forslag til undervisning findes i lærervejledningen, som alle lærere vil få tilsendt i god tid før spillet - og på www.europealive.org.

Alle lærere og elever skal have en computer eller en tablet til rådighed.

Gør spildagen til en succes

På spildagen møder du og de andre lærere Spillelederen fra EU-oplysningen 30 min før eleverne møder ind. Der vil være tid til at gennemgå dagens forløb og få svar på de sidste spørgsmål.

Derefter begynder introduktionen af eleverne som beskrevet i lærervejledningen.

Undervejs i spillet kan lærersiden på spillets platform styrke dit overblik over spillets gang. Et par dage før spillet får du og de andre lærere en mail fra spillelederen med et link til lærersiden.

Du kan se en introduktionsvideo til både elevernes og lærernes platform [her](#).

På lærersiden kan du bl.a. se

- Hvor mange IndflydelsesPoint (IP), de enkelte hold har, når en ny runde starter. Er der nogen, der trænger til en håndsækning?
- Den journalistiske produktion fra de tre mediehus på bloggen NEWstream. De skal helst være i gang senest halvanden time efter spilstart. Er de det? Hvor godt forstår de opgaven?
- Det seneste udkast til direktiv fra Kommission. Kan man skimte de nødvendige kompromisser?
- Du kan udsende en pop-up-meddelelse til alle elever
- Platformens research-funktioner. Her kan man bl.a. gå dybere ned i dilemmaerne bag direktivet.

De store møder

Før spillet begynder, er det vigtigt at gennemtænke, hvordan der skabes hensigtsmæssige rammer om de store møder.

Eleverne er blevet instrueret om deres opgaver, så de kan forberede sig, men der bør også være en lærer, der kan hjælpe dem.

For lokaleindretningen gælder, at:

- Det tekniske møde først på dagen foregår i Kommissionens lokale. Der skal være stolepladser til ca. 20 deltagere.
- De første møder i EP-udvalget og Ministerrådet skal foregå i forlængelse af hinanden på et sted, hvor der er plads til alle spillets deltagere. Ministre og parlamentarikere skal kunne ses og høres af de andre elever. Måske er det nødvendigt med mikrofon.
- Det andet møde i hhv. Ministerrådet og Udvalget skal foregå i to forskellige

lokaler med plads til ca. 10 personer hver.

Den afsluttende pressekonference

Afslutningspunktet er en fælles pressekonference. Spilkoordinatoren står for at forberede og lede pressekonferencen.

Pressemødet skal sættes i scene med mikrofoner og et egnet sted, hvor interviewpersoner og journalister kan stå/sidde, og hvor der er plads til alle andre elever som tilskuere.

Tal med de tre medier og sørg for, at de stiller med hver en journalist når pressekonferencen begynder, som kan hjælpe dig med at spørge.

Før pressemødet begynder, skal du finde resultatet af den endelige afstemning om direktivet på din lærerplatform. Blev det vedtaget? Hvem stemte for og imod?

Pressemødet skal også kåre to vindere. De tre mediehus er i kategori for sig, så her kåres det mediehus, der fik flest IP fra tilfredse læsere, som vinder. Sidst kåres det af de øvrige hold, der opnåede flest IndflydelsesPoint i forhandlingsspillet.

Start pressemødet med at konstatere, om direktivet blev vedtaget eller ej og annoncer, at vinderne udråbes til sidst!

Start pressemødet med Kommissæren (evt. med rådgivere til at hjælpe sig). Er Kommissionen tilfreds med resultatet? Hvad gik godt og skidt i forløbet? Ris og ros?

Kald derpå Talspersonerne fra de fire parlamentsgrupper op, og bed dem forklare deres stemmeafgivning og evt. den strategi, de forfulgte.

Kald endelig de syv Ministre op. Fik de det med hjem, de gik efter? Hvad vil deres vælgere sige? Udråb det vindende Mediehus og sidst det hold, der scorede flest IndflydelsesPoint!