

## Europoly

Europapolitisches Bildungsangebot für Grundschülerinnen und Grundschüler der 4. Klasse.

Ein Angebot der Landeszentrale für politische Bildung.



## Impressum

### Herausgeberin

Landeszentrale für politische Bildung  
im Ministerium für Kultur und Wissenschaft  
des Landes Nordrhein-Westfalen  
Haroldstraße 4  
40213 Düsseldorf  
Telefon: 0211 837-4200  
Telefax: 0211 837-4212  
E-Mail: [info@politische-bildung.nrw.de](mailto:info@politische-bildung.nrw.de)  
Internet: [www.pb.nrw.de](http://www.pb.nrw.de)

### Konzeption und Entwurf

Laura Reiter  
Benedikt Sand

### 1. Überarbeitung

Benedikt Müschenborn

### Redaktion der 1. Überarbeitung

Benedikt Müschenborn  
Jannis Stenzel  
Carmen Teixeira

### Gestaltung

Mohr Events GmbH  
Erich-Klausener-Straße 1  
40474 Düsseldorf

### Druck

medienteam Digitaldruck Düsseldorf

### Lektorat

Mohr Events GmbH  
Erich-Klausener-Straße 1  
40474 Düsseldorf

### Titelfoto

Laura Reiter

Erstausgabe, Stuttgart, 2010  
1. überarbeitete Auflage, Düsseldorf, Juli 2017

## Inhalt

<b>1.</b>	Einleitung	5
<b>2.</b>	Europoly	6
<b>3.</b>	Europa in der Grundschule?	7
<b>4.</b>	Didaktisch-methodische Vorbemerkungen	8
<b>5.</b>	Spielbeschreibung	9
<b>6.</b>	Rahmenbedingungen – Übersicht	10
<b>7.</b>	Die drei Spiele	11–18
<b>8.</b>	Literaturverzeichnis/Autorinnen und Autoren	19

### Anhang 1:

PowerPoint-Präsentation „Europoly – Europapolitisches Bildungsangebot für Grundschülerinnen und Grundschüler der 4. Klasse. Ein Angebot der Landeszentrale für politische Bildung.“

### Anhang 2:

PowerPoint-Präsentation Spiel „Europa 1, 2 oder 3“

### Anhang 3:

Checkliste für die Teamerinnen und Teamer

## 1. Einleitung

Den europäischen Friedensgedanken weitertragen – damit kann man nicht früh genug beginnen. Aus diesem Grund bietet die Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen das europapolitische Bildungsangebot **Europoly** bereits für Kinder der 4. Klasse an.

Die ursprüngliche Version von **Europoly** entwickelten Laura Reiter und Benedikt Sand im Jahre 2010. In Kooperation mit der Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg setzten sie das Lernmodul ab dem Schuljahr 2010/2011 ein. Im Rahmen einer Kooperation übernahm die Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen das Angebot im Schuljahr 2014/2015. In der Praxis ergab sich für die Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen Veränderungspotenzial, das sie mit einer Überarbeitung und Weiterentwicklung des Bildungsangebots abrief.

Das Bildungsangebot zeichnet nach wie vor die spielerische Beschäftigung mit komplexen Sachverhalten aus. Diese seit der ersten Fassung vorhandene Stärke bleibt unverändert. Altersgerecht lernen Grundschülerinnen und Grundschüler mit **Europoly** während einer etwa zweieinhalbstündigen Veranstaltung in drei Spielen die kulturelle, geografische und sprachliche Vielfalt Europas kennen. An vielen Stellen eröffnet sich für die Durchführenden die Möglichkeit, anhand des Gespielten die Thematiken umfangreicher zu besprechen. Auch für eine aufbauende Auseinandersetzung im Unterricht bietet das Lernmodul Ansatzpunkte.

Durch die Überarbeitung erfahren der europäische Gedanke, der Zusammenhalt, die Solidarität und das europäische Motto „In Vielfalt geeint“ noch größere Bedeutung als zuvor: Die Schülerinnen und Schüler treten nicht mehr nur gegeneinander in drei Gruppen an, sie arbeiten gleichzeitig auch an einem gemeinsamen Ziel, um zusammen den Titel **Europa-Profis** zu erlangen, der bei Erfolg winkt.

Carmen Teixeira  
Landeszentrale für politische Bildung  
Nordrhein-Westfalen

Benedikt Müschenborn  
Teamer im Europeatteam NRW

## 2. Europoly

### Wissenswertes – Lernmodul – Überarbeitung

**Europoly** besteht aus drei Spielen: dem **Europa-Puzzle**, dem Spiel „**Europa 1, 2 oder 3**“ und dem Spiel „**Sprachen Europas**“. Es ist als geschlossene Lerneinheit konzipiert, deren Elemente inhaltlich aufeinander aufbauen.

In der ursprünglichen Fassung<sup>1</sup> gab es in allen drei Spielen eine Einteilung in drei Gruppen, die gegeneinander antreten, um in drei Spielen möglichst viele Punkte zu sammeln. In der nun vorliegenden, aktualisierten Fassung arbeiten die drei Gruppen zusammen, die als Kroatien, Portugal und Schweden und damit stellvertretend für die Länder der Europäischen Union in Erscheinung treten. Die Gruppen sammeln zwar unabhängig voneinander Sternepunkte, was auch auf einer Punktetafel Darstellung finden soll, aber beim Erreichen von mindestens 30 Sternepunkten insgesamt erhält die Gesamtgruppe den Titel **Europa-Profis**. Auf diese Weise bleibt die motivationsfördernde Konkurrenz der Gruppen erhalten, ohne dass eine falsche Botschaft vermittelt wird.

Eine Anpassung erfuhr in der Überarbeitung auch das letzte Spiel „**Sprachen Europas**“. Die abschließende Disziplin soll den Schülerinnen und Schülern die kulturelle Vielfalt des europäischen Kontinents anhand unterschiedlicher Sprachbeispiele verdeutlichen. Die neue Fassung dieses Spiels verwendet ebenso wie die Vorgängervariante Sprachbeispiele. Die Begrüßung in der Landessprache wird allerdings abgelöst durch verschiedene Übersetzungen des bekannten Kinderliedes **Bruder Jakob**. Diese Änderung lockert das Spiel etwas auf – und bei einigen bekannten Sprachfassungen können die Schülerinnen und Schüler mitsingen.

Die Veränderung nicht nur der Zielausrichtung, sondern auch des dritten und abschließenden Spiels soll die Schülerinnen und Schüler dafür sensibilisieren, dass die Europäische Union zwar aus souveränen Staaten besteht, die eigene Interessen verfolgen, aber auch am gemeinsamen Ziel der europäischen Einigung arbeiten. Das Lernspiel **Europoly** ist damit nicht nur geeignet, Schülerinnen und Schülern eine Einführung in politische und geografische Zusammenhänge zu geben, sondern dient auch als Multiplikator der europäischen Idee und einer europäischen Identität.

Last, but not least, ersetzt im zweiten Spiel „**Europa 1, 2 oder 3**“ eine PowerPoint-Präsentation die zuvor durch Stellwände dargestellten drei Wahlfelder, an denen die Antwortmöglichkeiten angebracht waren. Dadurch reduziert sich die Vorbereitungszeit im Vorfeld der Durchführung des Lernspiels.

<sup>1</sup> Reiter, Laura/Sand, Benedikt (2010): „Europoly – Europapolitisches Lernspiel für Grundschüler“, Heidelberg.

### 3. Europa in der Grundschule?

#### Wissenswertes – Lernziele – Einsatzmöglichkeiten

„Ziel der pädagogischen Arbeit an Schulen muss es sein, in den jungen Menschen das Bewusstsein einer europäischen Identität zu wecken und zu fördern.“ (KMK, 2008)<sup>2</sup>

#### Ist politische Bildung an Grundschulen überhaupt möglich?

Diese häufig gestellte Frage wird in den meisten Fällen mit „Ja“ beantwortet. Wenn man jedoch konkret nach europapolitischer Bildung in Grundschulen fragt, fallen die Antworten meistens etwas skeptischer aus. Der wichtige direkte Lebensweltbezug für den Politikunterricht in Grundschulen scheint bei Themen rund um Europa nur schwer aufspürbar. Erschwerend kommt hinzu, dass sich geografische und politische Kategorien im kindlichen Denken noch nicht ausgebildet haben.

Diese Tatsachen sollten nicht entmutigen, denn es gibt sehr wohl Anknüpfungspunkte, die es ermöglichen, europapolitische Themen in den Grundschulunterricht zu integrieren. Die kindliche Neugier, die Faszination für andere Kulturen und Sprachen und nicht zuletzt die vielen Migrationsgeschichten in den Klassen machen Europa zu einem spannenden Themenfeld auch für Grundschülerinnen und Grundschüler.

Europa ist überall präsent: Bereits im Kindergarten spielen Kinder aus fast allen Nationen Europas zusammen. In der Grundschule lernen sie gemeinsam. **Europoly** greift diese Lebensrealität auf und nutzt sie als Ressource, um die Chancen dieser Vielfalt spielerisch und unmittelbar zu erleben und die Neugier auf Europa zu wecken.

Grundschülerinnen und Grundschüler sollen mit **Europoly ...**

- die geografische Vielfalt Europas kennen lernen,
- den Unterschied zwischen Europa und der Europäischen Union begreifen,
- Chancen eines vereinten Europas erfassen.

Gleichzeitig funktioniert das Lernmodul auch als Metapher: In den drei Ländergruppen arbeiten die Grundschülerinnen und Grundschüler an dem gemeinsamen Ziel, durch ihren Einsatz im Spiel **Europa-Profis** zu werden. Neben der Analogie zur Europäischen Union – größtenteils souveräne Staaten arbeiten zusammen an einem Ziel, dem friedfertigen Miteinander in Europa – ergeben sich auch für das Alltagsleben der Grundschülerinnen und Grundschüler Lernziele. Anknüpfend an das dieses Kapitel einführende Zitat, soll das Lernmodul bei den Teilnehmerinnen und Teilnehmern eine europäische Identität wecken. Es lehrt Grundwerte der Demokratie: Gemeinsam ist das Erreichen von Zielen einfacher als allein. Jede Gruppe für sich könnte das Gesamtziel der Spiele nicht erreichen – zusammen ist es jedoch problemlos möglich.

Ein vereintes Europa bedeutet Frieden und Vielfalt – und setzt Synergieeffekte frei. Für das Verständnis dafür bei den Schülerinnen und Schülern können Multiplikatoren und Lehrende mit **Europoly** einen ersten Grundstein legen.

<sup>2</sup> Ständige Konferenz der Kultusminister der Länder der Bundesrepublik Deutschland (2008): „Europabildung in der Schule“, Beschluss vom 08.06.1978 i.d.F. vom 05.05.2008.

## 4. Didaktisch-methodische Vorbemerkungen

### Wirkungsverständnis – Aufbau – Ansatzpunkte

Die Lernziele dieses Moduls und die Schwierigkeiten, die europapolitische Themen in der Grundschule mit sich bringen, sind nun bekannt. Der Weg, diese Lernziele zu erreichen und die Schwierigkeiten zu umgehen, leitet sich bei **Europoly** aus dem zugrundeliegenden Wirkungsverständnis ab: Lernen wird als aktives Umstrukturieren von kognitiven Konzepten verstanden. Wenn vorhandene Denkstrukturen zu keinem zufriedenstellenden Ergebnis für ein neues Problem führen, sind Lernende offen für neue Konzepte.

„Sind die neuen Konzepte verständlich, plausibel und fruchtbar, das heißt, sie können in der Lebenswirklichkeit angewendet werden, dann ist das Lernen nachhaltig.“<sup>3</sup>

In Phasen unterteilt bedeutet das:

- 1) Anknüpfen an das Vorwissen
- 2) Artikulation der Vorstellungen
- 3) Realitätscheck
- 4) Auseinandersetzen mit den neu erworbenen Konzepten
- 5) Ausweiten der entwickelten Konzepte

Aus diesen Phasen abgeleitet wurden die drei Spiele zu den Themenkomplexen Geografie, Kultur und Politik entwickelt. Dabei spiegeln die Spiele nicht die Phasen wider, vielmehr finden sich die Phasen in den jeweiligen Spielen wieder. Wichtig war es, an bekannte Spielregeln und -konzepte anzuknüpfen.

Auf der übergeordneten Ebene soll das gesamte Spielkonzept als Metapher für europäisches Handeln dienen, nämlich das gemeinsame Arbeiten an höheren Zielen jenseits der individuellen Bedürfnisse. Hinter den drei Spielen steht das Konzept des gemeinsamen Zielerreichens: Keine der drei Ländergruppen, in die die Schülerinnen und Schüler eingeteilt sind, kann für sich den Titel **Europa-Profi** beanspruchen. Nur zusammen können die drei Ländergruppen die notwendige Gesamtpunktzahl erreichen. Nach Stephen Bacons Modell erlebnisorientierten Lernens aus seinem Buch „Die Macht der Metaphern“ soll das Lernmodul **Europoly** mit einer „stellvertretende[n] Erfahrung für eine tatsächliche, alltägliche Erfahrung“<sup>4</sup> Transferprozesse<sup>5</sup> anregen.

<sup>3</sup> Reiter, Laura/Sand, Benedikt (2010): „Europoly – Europapolitisches Lernspiel für Grundschüler“, Heidelberg.

<sup>4</sup> Eggenschwyler & Loosli, „Marte Meo Methode & das metaphorische Modell von Bacon“ (Seminararbeit), Marte Meo Magazine 2011, Art. 05G, S. 12.

<sup>5</sup> Für weiterführende Ausführungen zur praktischen Erlebnispädagogik: Bacon, Stephen „Die Macht der Metaphern“. The Conscious Use of Metaphor in Outward Bound, 2. Auflage, Augsburg 2003.

## 5. Spielbeschreibung

### Puzzeln – Raten – Sprachen lernen

Die drei Spiele von **Europoly** werden im Wettbewerb gespielt. Dafür wird die Klasse in drei etwa gleich große Ländergruppen aufgeteilt – Kroatien, Portugal und Schweden. Es bietet sich an, die Gruppen auszulosen. Unter Umständen können auch die Teamerinnen und Teamer die Gruppenzugehörigkeit bestimmen.

Die Ländergruppen bleiben über die Dauer von **Europoly** bestehen und können bei jedem Spiel Punkte (hier: Sterne) sammeln. Am Ende von **Europoly** wird der Sternenstand ausgewertet, der auf einer Punktetafel (z. B. einer Stellwand) festgehalten werden sollte. Beim Erreichen von mindestens 30 Sternenpunkten insgesamt erhalten die Teilnehmerinnen und Teilnehmer Urkunden, die sie als **Europa-Profis** auszeichnen.

### Das Europa-Puzzle

Beim **Europa-Puzzle** setzen die Schülerinnen und Schüler ein Puzzle der Landkarte Europas in den jeweiligen Teams zusammen. Das Legespiel soll den Kindern ein geografisches Bild des europäischen Kontinents und ein Gespür für die unterschiedlichen Dimensionen und die Ausdehnung vermitteln.

### Spiel „Europa 1, 2 oder 3“

Beim Puzzle aufgeworfene Fragen werden im bekannten Quizformat „**1, 2 oder 3**“ weiter vertieft und gefestigt. In den Fokus rückt verstärkt eine kulturelle und politische Ebene. Nach jeder Frage folgt ein kurzes Besprechen des zuvor Gelernten.

### Spiel „Sprachen Europas“

Im dritten Spiel geht es darum, eine europäische Sprache anhand eines kurzen Audiobeitrags zu erkennen. Insbesondere Schülerinnen und Schüler mit Migrationshintergrund können dabei erfolgreich sein. Die Gruppeneinteilung wird hier zum Teil aufgelöst.

## 6. Rahmenbedingungen – Übersicht

### Zielgruppe – Dauer – Materialien

Hier ein schneller Überblick über die Rahmenbedingungen und die notwendigen Materialien für **Europoly**:

- **Zahl der Teilnehmenden:**

20 bis 35 Schülerinnen und Schüler pro Veranstaltung

- **Zielgruppe:**

Schülerinnen und Schüler der 4. Klasse

- **Vorwissen:**

Vorwissen und inhaltliche Vorbereitung sind nicht zwingend erforderlich, eine angemessene Nachbereitung durch die Lehrkraft ist jedoch für einen nachhaltigen Lernerfolg wichtig. **Europoly** kann zur Einführung oder als Abschluss des Unterrichtsthemas „Europa“ eingesetzt werden.

- **Veranstaltungsdauer:**

ca. 155 Minuten

- **Räume:**

ein Raum, in dem alle Teilnehmenden Platz haben

- **Materialien:**

- 1 PC mit entsprechender Präsentationssoftware
- 1 Beamer
- 1 Leinwand
- 3 Großpuzzles Europa<sup>6</sup>
- 1 Audio-Abspielgerät
- Audio-CD oder Datenträger mit Bruder-Jakob-Samples
- Kreppband
- Flaggen (oder andere Symbole) für die EU und den Rest der Welt
- Namensschilder der Länder zum Anstecken mit den farbigen Landesflaggen von Kroatien, Portugal und Schweden
- 50 laminierte Sterne (Farbe: Gold) – UN- und EU-Flagge
- mindestens 30 Sterne
- Stellwand (Punktetafel)
- Urkunden

<sup>6</sup> Das Europa-Puzzle kann bei der Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg (LpB BW) online oder im Shop der LpB BW erworben werden (<http://www.lpb-bw.de/>).

## 7. Die drei Spiele

### Puzzle – Raten – Sprachen lernen

Der Kern des europapolitischen Bildungsangebots **Europoly** sind die drei Spiele:

- a) **Europa-Puzzle**
- b) **Spiel „Europa 1, 2 oder 3“**
- c) **Spiel „Sprachen Europas“**

Die folgenden Seiten bieten eine detaillierte Anleitung – mit Durchführungshinweisen und Lösungen für Probleme, die sich in den Spielsituationen ergeben können.

#### a) Das Europa-Puzzle – der Kontinent in 66 Teilen

Beim ersten Spiel geht es für die Schülerinnen und Schüler darum, möglichst schnell eine Karte Europas mit Puzzleteilen zu vervollständigen und damit ihr Wissen über die Geografie Europas unter Beweis zu stellen.

##### Materialien:

- 3 Großpuzzles Europa
- große Europakarte

##### Vorbereitung

Die Puzzles sollten vor ihrem Einsatz auf Vollständigkeit überprüft werden. Die Teamerinnen und Teamer vermeiden so, dass die Schülerinnen und Schüler die Aufgabe aufgrund äußerer Umstände nicht lösen können – eine frustrierende Erfahrung für Kinder. Damit die Kinder die Puzzles innerhalb von 10 bis 20 Minuten vervollständigen können, empfiehlt es sich, für jede Gruppe die äußeren Teile vor Beginn auszulegen. Ohne diese Vorbereitung ist mit einer erheblich längeren Bearbeitungszeit und Ermüdungserscheinungen bei manchen Schülerinnen und Schülern zu rechnen.

##### Ablauf

Jede Gruppe setzt ein Puzzle mit den Ländern Europas im Wettstreit gegeneinander auf Zeit zusammen. Die Gruppe, die am schnellsten das Puzzle fertiggestellt hat, hat dieses Teilspiel gewonnen. Je nach verbleibender Zeit kann durch Weiterpuzzeln der zweite Platz ermittelt werden. Ist die Zeit eher knapp, können die verbliebenen Puzzleteile der beiden noch nicht fertiggestellten Puzzles gezählt werden. Es kann so eine Punkteverteilung vorgenommen werden.

Für die erste Gruppe werden drei Sterne, für die zweite Gruppe zwei Sterne vergeben und für die dritte Gruppe wird ein Stern vergeben.

## 7. Die drei Spiele

### Puzzle – Raten – Sprachen lernen

#### Nachbesprechung

Die Nachbesprechung ist ein wesentlicher Bestandteil und sollte unter keinen Umständen übersprungen werden. Die abstrakte, farbige Fläche füllen gemeinsame Gespräche mit Inhalt: Geschichten, Erfahrungen und Vorwissen werden ausgetauscht und mit neuen Informationen ergänzt.

Jede Nachbesprechung verläuft je nach Vorwissen der Schülerinnen und Schüler und sich entwickelnder Gruppendynamik ein wenig anders. Es haben sich trotzdem bestimmte Vorgehensweisen und Leitfragen bewährt.

Die Klasse wird aufgefordert, sich so um das vervollständigte Puzzle zu setzen, dass jedes Kind gute Sicht darauf hat. Um die Kinder nicht zu verwirren oder falsche Informationen zu vermitteln – vor allem bei den südosteuropäischen Staaten ist die Zuordnung nicht leicht –, ist es für die Spielleitung hilfreich, eine Europakarte in Sichtweite zu haben.

Die Geografie ist ein guter Ausgangspunkt für Überleitungen zum Begriff und zur Geschichte der Europäischen Union.

#### Mögliche Fragen an die Schülerinnen und Schüler:

- Was seht ihr vor euch?
- Kann jemand von euch auf Deutschland zeigen?
- Kennt ihr noch andere Länder in Europa?
- Auf dem Puzzle sind in jedem Land kleine Punkte. Was hat es denn damit auf sich?
- Europa ist von Wasser umgeben. Wie heißen die Meere?
- Alle diese Länder, die ihr hier seht, sind auf dem Kontinent Europa. Ein paar dieser Länder haben sich zusammengeschlossen. Wie heißt dieses Bündnis?
- Was glaubt ihr, wie viele Länder in der Europäischen Union sind?
- Welche Länder sind es?
- Wozu gibt es die Europäische Union?
- In welchen Ländern kann man mit dem Euro bezahlen?

Diese Fragen verstehen sich als Leitfragen und sollen lediglich die Themen widerspiegeln, die das Gespräch strukturieren sollen. Die Lebenswelt, die Interessen und das Wissen der Kinder sollen inhaltlich im Vordergrund stehen.

## 7. Die drei Spiele

### Puzzle – Raten – Sprachen lernen

Da bei **Europoly** alle drei Spiele aufeinander aufbauen, sollten folgende Aspekte in der Nachbesprechung des ersten Spiels Erwähnung finden:

- das Schwarze Meer und seine Anrainerstaaten
- Lage und Größe Luxemburgs
- die Europäische Union, ihr historischer Hintergrund und besondere Meilensteine (etwa Norderweiterung, Einführung des Euros oder Osterweiterung)
- die Europäische Union als Zusammenschluss von Ländern, um Frieden zu sichern und Handel zu betreiben
- von den Gründungsstaaten bis heute: 28 EU-Staaten
- Deutschland ist das bevölkerungsreichste Land der Europäischen Union
- Russland (das größte Land Europas)

## 7. Die drei Spiele

### Puzzle – Raten – Sprachen lernen

#### b) Europa 1, 2 oder 3 – ein Spiel rund um Europa und die EU

Dieses Spiel ist angelehnt an die Quizshow für Kinder, die sich seit den 70er Jahren in den öffentlich-rechtlichen Rundfunkanstalten etabliert hat. Ziel von „**Europa 1, 2 oder 3**“ ist es, das zuvor Besprochene wieder abzurufen und zu festigen.

#### Materialien:

- 1 Laptop mit entsprechender Präsentationssoftware
- 1 schnurloser Presenter (im Idealfall)
- PowerPoint-Präsentation „**Europa 1, 2 oder 3**“<sup>7</sup>
- 1 Beamer
- 1 Leinwand
- Kreppband

#### Vorbereitung

Vor dem Spielbeginn sollten die Teamerinnen und Teamer den Spielbereich mit zwei Kreppband-Linien in drei Felder einteilen. Damit die Felder zu dem entsprechenden Wandanwurf passen, können die Teamerinnen und Teamer die zweite Seite der PowerPoint-Präsentation zur Ausrichtung nutzen.

Um während der Präsentation einen reibungslosen Ablauf zu garantieren, sollten die Teamerinnen und Teamer den Rhythmus der Präsentation schon im Vorfeld einüben. Die einzelnen Folien sind immer nach dem gleichen Muster aufgebaut: Der erste Klick auf der Folie lässt die Frage erscheinen, der zweite Klick die Nummerierung der Felder und jeder der drei nächsten die Antwortmöglichkeiten. Sind alle drei Antwortmöglichkeiten zu sehen, enthüllt der dann folgende Klick die richtige Antwort mit einer Flaggenanimation darüber.

#### Ablauf

Die Mitglieder jeder Gruppe stellen sich hintereinander vor der Wandpräsentation auf. Die Fragen des Quiz werden an alle Gruppen gleichzeitig gestellt. Das Kind, das zuvorderst steht, ist mit der Beantwortung der ersten Frage an der Reihe und kann für seine Gruppe Sterne sammeln, indem es sich vor die richtige Antwortmöglichkeit stellt. Bei der Suche nach der Antwort darf die Gruppe durch Zurufen helfen.

Das Kind platziert sich nach der Auflösung der Frage wieder am Ende seiner Reihe, und das nächste Kind darf die nächste Frage beantworten. Für jede korrekte Positionierung erhält die Gruppe einen Stern. Die Anzahl der Fragen sollte mindestens der Anzahl der Kinder in der größten Gruppe entsprechen, denn jedes Kind sollte die Möglichkeit haben, mindestens eine Antwort zu geben.

Es gibt immer wieder Kinder, die sich nicht trauen, nach vorne zu kommen. Wenn sich das auch nach einer Ermutigung nicht ändert, dürfen schüchterne Kinder ihren Beitrag durch das Zurufen aus der Gruppe leisten.

#### Besprechung

Die Besprechung der Fragen erfolgt direkt nach deren Auflösung. Da die Kinder schon ungeduldig auf die nächste Frage warten, kann die Besprechung knapp ausfallen und sich auf eine kurze Erklärung beschränken.

<sup>7</sup> Siehe hierzu Anhang 2.

## 7. Die drei Spiele

### Puzzle – Raten – Sprachen lernen

#### Quizfragen

#### Wie viele Sterne sind auf der Europaflagge zu sehen?

1. **12**
2. 28
3. 21

#### Wie heißt der größte noch aktive Vulkan Europas?

1. **Ätna**
2. Vesuv
3. Zugspitze

#### Wie heißt das Meer, an dem Bulgarien liegt?

1. Rotes Meer
2. Grünes Meer
3. **Schwarzes Meer**

#### Wie heißt die typisch spanische Reispfanne mit Fisch und Hühnchen?

1. Tapas
2. **Paella**
3. Risotto

#### Was stimmt nicht?

1. Luxemburg ist ein Großherzogtum
2. **Luxemburg liegt am Meer**
3. Luxemburg ist eines der kleinsten Länder Europas

#### Was ist die Europäische Union?

1. **Zusammenschluss von europäischen Ländern, um Frieden zu sichern und Handel zu betreiben**
2. Zusammenschluss von europäischen Fußballvereinen
3. Zusammenschluss von europäischen Orchestern

#### Wie viele Länder sind in der Europäischen Union?

1. 15
2. 21
3. **28**

#### Welche Muttersprache wird in der Europäischen Union am meisten gesprochen?

1. Griechisch
2. **Deutsch**
3. Polnisch

#### Welche Länder in der Eurozone haben keine 1- und 2-Cent-Stücke mehr?

1. **Finnland und Niederlande**
2. Portugal und Italien
3. Spanien und Frankreich

#### Was ist das größte Land in Europa?

1. Frankreich
2. **Russland**
3. Schweden

#### Welches EU-Land produziert die meiste Energie mit Windrädern?

1. **Deutschland**
2. Kroatien
3. Spanien

## 7. Die drei Spiele

### Puzzle – Raten – Sprachen lernen

#### c) Sprachen-Europas – ein Ratespiel mit europäischen Sprachen

Im letzten Spiel geht es um die kulturelle Vielfalt des europäischen Kontinents anhand unterschiedlicher Sprachbeispiele. Anders als in den vorherigen Spielen sind die Ländergruppen nicht mehr getrennt, sondern versuchen gemeinsam, die Sprache zu erraten.

##### Materialien:

- 1 Audio-Abspielgerät
- Audio-CD oder Datenträger mit den Audiobeispielen „Bruder Jakob“
- Kreppband
- Flaggen (oder andere Symbole) für die Europäische Union und den Rest der Welt

##### Vorbereitung

Im Idealfall sollten die Teamerinnen und Teamer schon vor dem Eintreffen der Klasse (also noch vor der Begrüßung) die Audio-CD einlegen und das Audio-Abspielgerät auf Funktionieren und ausreichende Lautstärke überprüfen.

Direkt vor dem Spiel muss die Einteilung des Raums in drei Bereiche erfolgen: einen neutralen Bereich in der Mitte, eine Seite, die für die Europäische Union steht, sowie die gegenpolige Seite, die für die übrige Welt steht. Idealerweise ist diese Aufteilung mit einer EU- und einer UN-Flagge zu symbolisieren. Die Abtrennung der Bereiche funktioniert gut mit Kreppband.

##### Ablauf

Vor Beginn der Spielphase sollten die Teamerinnen und Teamer die Schülerinnen und Schüler darauf hinweisen, dass dieses Spiel zwar ein Bewegungsspiel sei, die Formierung im Raum aber langsam und mit Bedacht erfolgen müsse. Bei zu heftigen Bewegungen kann als Strafmaßnahme der jeweiligen Gruppe ein Sternepunkt von der Punktetafel abgezogen werden. Die Teamerinnen und Teamer sollten erwähnen, dass dies nicht im Interesse der Klasse sei. Das gemeinsame Gesamtziel sei die Auszeichnung als **Europa-Profis**.

Zunächst sollen sich alle Schülerinnen und Schüler in den neutralen Bereich stellen. Es ist zu betonen, dass das Sprachbeispiel bis zum Ende angehört werden müsse, bevor sich die Schülerinnen und Schüler im Raum platzieren dürften. Ansonsten kann ebenfalls ein Punkt abgezogen werden. Nach Beendigung des Abspielvorgangs müssen die Kinder entscheiden, ob es sich um eine offizielle Amtssprache eines EU-Staats handelt – oder um eine Sprache, die den gleichen Status, nur in einem anderen Land der Welt hat, das nicht zur Europäischen Union gehört. Gewertet wird dann, auf welcher Seite sich die meisten Kinder befinden. Wenn die Schülerinnen und Schüler mit diesem Votum die richtige Antwort abgegeben haben, erhält die gesamte Gruppe einen Sternepunkt, der zusätzlich zu den bisher gesammelten Sternen der Einzelgruppe auf der Punktetafel darunter festgehalten werden kann.

Die einzelnen Gruppen können zudem pro Sprachbeispiel einen Zusatzpunkt erlangen. Die Schülerinnen und Schüler, die auf der richtigen Seite stehen, haben die Chance zu erraten, um welche Sprache es sich handelt. Zur Bestimmung, welche Schülerin/welcher Schüler einen Tipp abgeben darf, zeigen alle auf das Signal der Teamerin/des Teamers hin auf – wer am schnellsten seinen Finger oben hat, erhält den Zuschlag. Bis zu drei Tippabgaben sind auf diese Weise möglich (eine pro Gruppe). Jede der drei Gruppen darf jedoch nur einmal einen Tipp abgeben.

## 7. Die drei Spiele

### Puzzle – Raten – Sprachen lernen

#### Nachbesprechung

Die Nachbesprechung zu den einzelnen Sprachen bietet sich direkt im Anschluss an die Abstimmung an. Ergänzungen oder Kommentare könnten wie folgt aussehen: Nach Anhören des türkischen Sprachbeispiels kann die/der Anleitende ergänzen, dass die Türkei langjähriger Beitrittskandidat ist (seit 1987), nicht zur Europäischen Union gehört, aber zum Teil auf dem europäischen Kontinent liegt.

## 7. Die drei Spiele

### Puzzle – Raten – Sprachen lernen

#### d) Zertifikatsübergabe

Zum Abschluss von **Europoly** sollte die Auszeichnung der Schülerinnen und Schüler mit einem Zertifikat erfolgen, das sie als **Europa-Profis** ausweist.

Sollten die Schülerinnen und Schüler nicht die dafür erforderlichen 30 Punkte erreicht haben, können die Teamerinnen und Teamer gegebenenfalls am Ende der drei Spiele Sonderpunkte für besonderes Engagement vergeben. Dies verhindert, dass eine motivierte Gruppe das Tagesziel aufgrund von schlechten Ergebnissen in den Spielen nicht erreicht. Sofern die Reihenfolge der Spiele beachtet wird und die Teamerinnen und Teamer die notwendigen Hinweise beim Europa-Puzzle mit den Schülerinnen und Schülern erarbeiten, ist ein Nichterreichen der notwendigen Gesamtpunktzahl jedoch so gut wie ausgeschlossen. Um die Spannung aufrechtzuerhalten, sollte bei Erreichen der Punktzahl vor dem letzten Spiel eine Erwähnung ausbleiben.

#### Musterzertifikat:

	Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen	
<h2 style="margin: 0;">URKUNDE</h2> <p style="margin: 5px 0;">Über die erfolgreiche Teilnahme am Projekttag</p> <h3 style="margin: 0;">„Europoly“</h3>		
<hr style="width: 20%; margin: 0 auto;"/>		
<p>hat heute gemeinsam mit den Mitschülerinnen und Mitschülern _____ Punkte erreicht und sich damit in den drei Spielen „Europa-Puzzle“, „Europa 1, 2 oder 3“ und „Sprachen-Europas“ den Titel</p>		
<p><i>Europa-Profi</i></p>		
<p>verdient. Der Projekttag fand unter der Leitung des EUROPATEAM NRW der Landeszentrale für politische Bildung im Ministerium für Kultur und Wissenschaft des Landes Nordrhein-Westfalen in Düsseldorf statt.</p>		
<p>Düsseldorf,</p>		
<hr style="width: 20%; margin: 0 auto;"/> <p><b>Carmen Teixeira</b> Landeszentrale für politische Bildung NRW</p>		

## 8. Literaturverzeichnis/Autorinnen und Autoren

### Literaturverzeichnis

Bacon, Stephen (2003): „Die Macht der Metaphern“. The Conscious Use of Metaphor in Outward Bound, 2. Auflage, Augsburg.

Eggenschwyler, Lukas/Loosli, Daniela (2011): „Marte Meo Methode & das metaphorische Modell von Bacon“ (Seminararbeit), Marte Meo Magazine 2011, Art. 05G.

Reiter, Laura/Sand, Benedikt (2010): „Europoly – Europapolitisches Lernspiel für Grundschüler“, Heidelberg.

Ständige Konferenz der Kultusminister der Länder der Bundesrepublik Deutschland (2008): „Europa-bildung in der Schule“, Beschluss vom 08.06.1978 i. d. F. vom 05.05.2008.

### Autorinnen und Autoren

Laura Reiter

1986 geboren, Studium der Soziologie und Volkswirtschaftslehre an der Universität Heidelberg.

Benedikt Sand

1985 geboren, Studium der Politikwissenschaft und Soziologie an der Universität Heidelberg.

Beide waren von 2009 bis 2014 als freie Referentin bzw. freier Referent in der politischen Bildung tätig. Arbeitsschwerpunkte sind die Konzeption von didaktischen Materialien und Spielen.

Benedikt Müschenborn

1991 geboren, laufendes Studium der Geschichte und Philosophie an der Ruhr-Universität Bochum.

Seit 2011 für die LzpB NRW im Rahmen des Europeams als Referent in der politischen Bildung tätig.

## Anhang 1

### PowerPoint-Präsentation

„Europoly – Europapolitisches Bildungsangebot für Grundschülerinnen und Grundschüler der 4. Klasse. Ein Angebot der Landeszentrale für politische Bildung.“

demokratie leben 

Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen

# Europoly. Europapolitisches Bildungsangebot für Grundschülerinnen und Grundschüler der 4. Klasse

Name Teamer/in 1  
Name Teamer/in 2  
Europateam NRW



1

demokratie leben 

Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen



## Was ist Europoly?

- Europapolitisches Bildungsangebot für Grundschüler/innen der 4. Klasse.
- Behandelte Themen: **Geografie Europas, Vielfalt der Kulturen** und (eingeschränkt) das **politische Konstrukt Europa**.
- Entwickelt von der **Landeszentrale Baden-Württemberg** (von Laura Reiter und Benedikt Sand).
- Für die Landeszentrale NRW angepasst und überarbeitet von Benedikt Müschenborn.

2

## Anhang 1

### PowerPoint-Präsentation

„Europoly – Europapolitisches Bildungsangebot für Grundschülerinnen und Grundschüler der 4. Klasse. Ein Angebot der Landeszentrale für politische Bildung.“

**demokratie leben**

Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen 

 Was ist **Europoly**? 

- Einteilung der Schüler/innen in **drei Gruppen**: Schweden, Kroatien und Portugal.
- In **drei Disziplinen** (*Europa-Puzzle*, *Spiel „1, 2 oder 3“* und *Spiel „Sprachen-Europas“*) geht es für die Schüler/innen darum, möglichst viele **Punkte** (Sterne) zu **sammeln**.
- Beim Erreichen einer Gesamtpunktzahl von **30 Sternen**, werden die Schüler/innen zu „**Europa-Profis**“ ernannt.

3

**demokratie leben**

Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen 

**Europoly. Europapolitisches Bildungsangebot für Grundschülerinnen und Grundschüler der 4. Klasse.**

**Besonderheiten beim Umgang mit Schülerinnen und Schülern im Grundschulalter**

- Altersgerechte Sprache (keine/wenig Fach- und Fremdwörter)!
- Klare und strukturierte Erklärungen!
- Verhaltensregeln aufstellen und durchsetzen!



4

## Anhang 1

### PowerPoint-Präsentation

„Europoly – Europapolitisches Bildungsangebot für Grundschülerinnen und Grundschüler der 4. Klasse. Ein Angebot der Landeszentrale für politische Bildung.“

demokratie  
leben

Landeszentrale  
für politische Bildung  
Nordrhein-Westfalen



**Europoly. Europapolitisches Bildungsangebot für Grundschülerinnen und Grundschüler der 4. Klasse.**

**Ablauf**

10:00 Uhr	Begrüßung seitens der Landeszentrale NRW
10:15 Uhr	Vorstellung der Teamer/innen und SuS
10:30 Uhr	Vorstellung des Europatags
10:40 Uhr	1. Spiel: Europa-Puzzle
11:30 Uhr	2. Spiel: Spiel „Europa 1, 2 oder 3“
12:00 Uhr	3. Spiel: Spiel „Sprachen-Europas“
12:15 Uhr	Feedback
12:20 Uhr	Urkundenverleihung
12:35 Uhr	Kleiner Imbiss/Ende

5

demokratie  
leben

Landeszentrale  
für politische Bildung  
Nordrhein-Westfalen



**Europoly. Europapolitisches Bildungsangebot für Grundschülerinnen und Grundschüler der 4. Klasse.**

**Die drei Spiele!**

1. Das Europa-**Puzzle**
2. Das Spiel „**Europa 1, 2 oder 3**“
3. Das Spiel „**Sprachen-Europas**“

6

## Anhang 1

### PowerPoint-Präsentation

„Europoly – Europapolitisches Bildungsangebot für Grundschülerinnen und Grundschüler der 4. Klasse. Ein Angebot der Landeszentrale für politische Bildung.“

demokratie  
leben

Landeszentrale  
für politische Bildung  
Nordrhein-Westfalen



Erstes Spiel:

Das Europa-**Puzzle**

**Vorbereitung:** Spiel auf Vollständigkeit prüfen, Rand vorpuzzeln.

**Ablauf:** Die drei Gruppen puzzeln gegeneinander auf Zeit. Wer am schnellsten fertig ist, gewinnt. Danach kann durch Weiterpuzzeln der Zweite ermittelt werden. Die erstplatzierte Gruppe erhält drei Sterne, die zweitplatzierte zwei Sterne und die drittplatzierte einen Stern.

**Nachbesprechung:** Wesentlich für das nachfolgende Quiz. Vorwissen wird abgefragt.

7

demokratie  
leben

Landeszentrale  
für politische Bildung  
Nordrhein-Westfalen



**Europoly. Europapolitisches Bildungsangebot für Grundschülerinnen und Grundschüler der 4. Klasse.**

**Nachbesprechung Europa-Puzzle**

Welche **Länder** kennen die Schülerinnen und Schüler?

Europa ist von Wasser umgeben. Wie heißen die **Meere**?

Unterscheidung **Kontinent** und **politisches Europa**

Wie viele **Länder** sind **in der Europäischen Union**? Welche Länder sind es?

Warum gibt es die **Europäische Union**?

**Euro** als Zahlungsmittel!

8

## Anhang 1

### PowerPoint-Präsentation

„Europoly – Europapolitisches Bildungsangebot für Grundschülerinnen und Grundschüler der 4. Klasse. Ein Angebot der Landeszentrale für politische Bildung.“

**demokratie leben**

Landeszentrale  
für politische Bildung  
Nordrhein-Westfalen 

**Europoly. Europapolitisches Bildungsangebot für Grundschülerinnen und Grundschüler der 4. Klasse.**

Nachbesprechung **Europa-Puzzle**

Wesentlich für das **Europa-Quiz**:

Erwähnung des **Schwarzen Meeres** und der Anrainerstaaten

Lage und Größe **Luxemburgs**

**Historischer Hintergrund** der Europäischen Union

**Ländergrößen:** Deutschland ist das bevölkerungsreichste Land der Europäischen Union, Russland das größte Land Europas

9

**demokratie leben**

Landeszentrale  
für politische Bildung  
Nordrhein-Westfalen 

**Europoly. Europapolitisches Bildungsangebot für Grundschülerinnen und Grundschüler der 4. Klasse.**

**demokratie leben**

Landeszentrale  
für politische Bildung  
Nordrhein-Westfalen 

**Europoly – zweites Spiel**

# 1, 2 oder 3



Mittwoch, 20. April 2016 1

10

## Anhang 1

### PowerPoint-Präsentation

„Europoly – Europapolitisches Bildungsangebot für Grundschülerinnen und Grundschüler der 4. Klasse. Ein Angebot der Landeszentrale für politische Bildung.“

**demokratie leben**

Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen 



Zweites Spiel:  
**Europa 1, 2 oder 3**

**Vorbereitung:** Die drei Spielfelder und eine Startlinie markieren.

**Ablauf:** Die drei Gruppen stellen sich hintereinander vor der Startlinie auf. Das vorderste Kind beantwortet die Frage durch Platzieren auf einem der Felder. Die anderen Kinder können durch Zuruf helfen.

**Besprechung:** Nach der Auflösung die Antwort kontextualisieren und eine kurze Erklärung abgeben.

11

**demokratie leben**

Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen 

Drittes Spiel:  
**Sprachen-Europas**



12

## Anhang 1

### PowerPoint-Präsentation

„Europoly – Europapolitisches Bildungsangebot für Grundschülerinnen und Grundschüler der 4. Klasse. Ein Angebot der Landeszentrale für politische Bildung.“

**demokratie leben**

Landeszentrale  
für politische Bildung  
Nordrhein-Westfalen 



Drittes Spiel:

**Sprachen-Europas**

**Vorbereitung:** Einteilung des Raums in drei Bereiche (Europäische Union, neutraler Bereich, übrige Welt).

**Ablauf:** Die Gruppen stellen sich in den neutralen Bereich. Sprachsamples werden vorgespielt. Handelt es sich um eine offizielle EU-Sprache oder eine Sprache, die nur in einem anderen Land der Welt diesen Status hat? Gewertet wird dann, auf welcher Seite sich die meisten Kinder befinden.

**Nachbesprechung:** Direkt nach der Auflösung.

13

**demokratie leben**

Landeszentrale  
für politische Bildung  
Nordrhein-Westfalen 



**Europoly. Europapolitisches Bildungsangebot  
für Grundschülerinnen und Grundschüler der 4. Klasse.**

Didaktische und pädagogische Überlegungen

**Herausnahme der Konkurrenz** zwischen den Gruppen:

Gemeinsames Ziel bringt den **europäischen Gedanken** nahe:  
Zusammenhalt, Solidarität, „In Vielfalt geeint“!

-> Die drei Gruppen arbeiten an einem gemeinsamen Ziel. Dies steht **sinnbildlich für die Europäische Union!**

14

## Anhang 2

### PowerPoint-Präsentation Spiel „Europa 1, 2 oder 3“

demokratie leben 

Landeszentrale für politische Bildung  
Nordrhein-Westfalen

## Europoly – zweites Spiel

# 1, 2 oder 3



demokratie leben 

Landeszentrale für politische Bildung  
Nordrhein-Westfalen

### Wie viele Sterne sind auf der Europaflagge?

1	2	3
		

## Anhang 2

### PowerPoint-Präsentation Spiel „Europa 1, 2 oder 3“

demokratie leben 

Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen

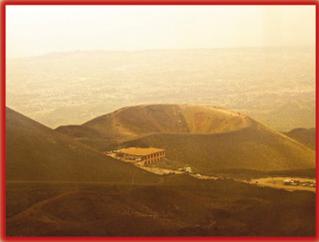
Wie heißt der größte noch aktive Vulkan Europas?

1 

2

3







demokratie leben 

Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen

Wie heißt das Meer, an dem Bulgarien liegt?

1

2

3 







## Anhang 2

### PowerPoint-Präsentation Spiel „Europa 1, 2 oder 3“

demokratie leben 

Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen

Wie heißt die typisch spanische Reispfanne mit Fisch und Hühnchen?

1 

2  

3 

demokratie leben 

Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen

Was stimmt nicht?

1 

2  

3 

## Anhang 2

### PowerPoint-Präsentation Spiel „Europa 1, 2 oder 3“

demokratie leben 

Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen

### Was ist die Europäische Union?



1



2



3



demokratie leben 

Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen

### Wie viele Länder sind in der Europäischen Union?

1

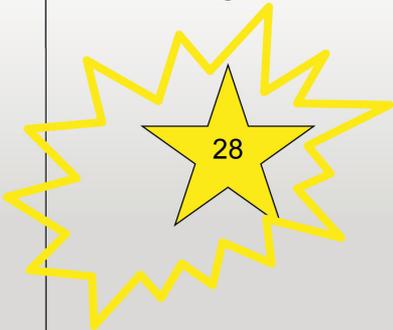


2





3



## Anhang 2

### PowerPoint-Präsentation Spiel „Europa 1, 2 oder 3“

demokratie leben 

Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen 

Welche Muttersprache wird in der Europäischen Union am meisten gesprochen?

1 

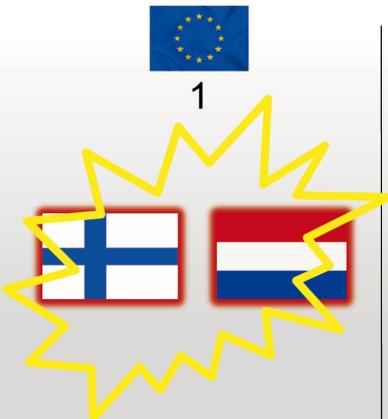
2 

3 

demokratie leben 

Landeszentrale für politische Bildung Nordrhein-Westfalen 

Welche Länder haben keine 1 und 2 Cent-Stücke mehr?

1 

2 

3 

## Anhang 2

### PowerPoint-Präsentation Spiel „Europa 1, 2 oder 3“

demokratie leben 

Landeszentrale für politische Bildung  
Nordrhein-Westfalen

Was ist das größte Land in Europa?

1 

2  

3 

demokratie leben 

Landeszentrale für politische Bildung  
Nordrhein-Westfalen

Welches Land produziert die meiste Energie mit Windrädern?

1  

2 

3 

## Anhang 3

### Checkliste für Teamerinnen und Teamer

#### Rechtzeitig vor dem Einsatz

- Zuleitung eines Ablaufplans an die Landeszentrale
- Möchte die Klasse mit dem Lied „Paule Puhmanns Paddelboot“ den Projekttag beginnen?  
--> Falls ja, Text zuleiten

#### Am Tag vor dem Einsatz

Material	Vorhanden?
Farbige Spielkarten im DIN-A4-Format „1, 2 oder 3“	
Namensschilder zum Anstecken mit den farbigen Landesflaggen von Kroatien (12 Stück), Schweden (12 Stück) und Portugal (12 Stück)	
50 laminierte Sterne (Farbe: Gold)	
UN- und EU-Flagge	
Weitere Europaflaggen und -wimpel zur Dekoration/für die Einführung	
Beutel für die Verlosung der Gruppen	
3 Europa-Puzzles	
Audioanlage und USB-Stick „Sprachenraten“	
Roll-up der Landeszentrale	
Moderationskoffer	
Printmedienverzeichnis, DVD-Verzeichnis, LzpB-Flyer und Bücher für die Lehrkräfte •“Woher hat unser Land denn seinen Namen?“	

#### Zum Packen der Geschenkbeutel für die Schülerinnen und Schüler

Material	Vorhanden?
Ca. 30 Leinenbeutel „Landeszentrale für politische Bildung NRW“	
Ca. 30 Bleistifte „Landeszentrale für politische Bildung NRW“	
Ca. 30 Blöcke „Landeszentrale für politische Bildung NRW“	
Ca. 30 Gummibärchen „Trolli halal“	
Ca. 30 Hefte „Entdecke Europa“	
Ca. 30 Puzzles: Das Land Nordrhein-Westfalen	
Ca. 30 unterschriebene Urkunden „Europa-Profi“	

#### Vor Beginn des Einsatzes

- Lautsprecher anschließen und prüfen
- Beamer und Präsentation prüfen
- Raum schmücken und evtl. Bestuhlung anpassen
- Leinenbeutel packen