



MINISTER FOR EN DAG:

Når 27 lande forhandler

Vejledning til undervisere vedrørende:

- ◆ Forordning om et mærke for fair mode
- Forordning om CO₂-emissioner fra personbiler
- Indførelse af en AI-ramme

Indholdsfortegnelse

1. Rollespil: læringsmetode	3
2. Kort fortalt: tre emner	4
3. Idéen med spillet	5
4. Tre scenarier – en nærmere beskrivelse.....	7
4.1 Forordning om et mærke for fair mode	7
4.2 Forordning om CO ₂ -emissioner fra personbiler.....	9
4.3 Indførelse af en AI-ramme	11
5. Før spillet begynder: materiale, forberedelser og planlægning	14
6. Under spillet: rækkefølge af begivenheder og koordinatorernes opgaver .	15
7. Efter spillet: Tips til evaluering	19

1. Rollespil: læringsmetode

Rollespil er en form for aktiv læring i modsætning til passiv læring. Aktive læringsmetoder går længere end de velkendte måder at modtage information på, f.eks. at lytte og læse, og gør deltagerne i stand til at skabe mening på egen hånd. Med aktiv læring lærer deltagerne gennem personlige erfaringer ved at anvende og reflektere over det, de har lært af lærebøger og lærere.

Rollespil øger også empatien for andre idéer og perspektiver og tilskynder til kritisk refleksion over ens egen holdning. Hver deltager skal påtage sig en ukendt rolle, repræsentere karakterens interesser på en overbevisende måde og forsøge at få dem igennem under forhandlingerne – uanset om de afspejler deltagerens faktiske holdninger til spørgsmålet eller ej.

I samspillet med de andre grupper af aktører erfarer deltagerne, hvordan en kompleks beslutningsproces fungerer i praksis, og hvor vanskeligt det kan være at nå til enighed med grupper, der repræsenterer en bred vifte af interesser. Deltagerne erfarer på første hånd, hvordan interesser kan ændre sig, når de møder andre holdninger og idéer. De lærer også, at forhandlinger ofte er vanskelige, at ikke alle mål kan nås, og at alle må udvise en vis vilje til at gå på kompromis.

Det sociale aspekt af rollespil er lige så vigtigt. Deltagerne skal træffe beslutninger under tidspres, fastlægge prioriteter og udvikle strategier. Mens samarbejdet internt i grupperne fremmer teamwork, styrker drøftelserne mellem grupperne deres forhandlingsevner og evnen til at indgå kompromiser og diskutere vanskelige emner.

Ideelt set sker alt dette "af sig selv", da deltagerne under spillet ofte ikke er bevidste om, at de er i gang med at lære. En stor fordel ved rollespil er, at handlingerne ikke har nogen reelle konsekvenser, og derfor udgør spillene et ideelt læringsmiljø.

Kort sagt lærer deltagerne gennem den aktive tilgang, som rollespil fremmer, på en mere refleksiv, holdbar og holistisk måde – og når det er bedst, er rollespil også sjove og spændende.

2. Kort fortalt: tre emner

Dette **rollespil giver** koordinatore og grupper mulighed for at vælge mellem **tre forskellige emner**. Inden for hvert emne drøftes et politisk forslag ud fra forskellige perspektiver.



Forordning om et mærke for fair mode

Modeindustrien har med rette et dårligt omdømme: miljøforurening, farlige arbejdsvilkår, udnyttelse og tekstilaffald. På forbrugersiden er der begrænset kendskab til disse problemer. I "Forordning om et mærke for fair mode" undersøges det, om og hvordan Den Europæiske Union bør indføre et universelt mærke for tøj, der er fremstillet og handles på en fair måde.

Dette rollespil er fiktivt og ikke baseret på en eksisterende EU-forordning.

Du kan finde flere oplysninger i kapitel 4.1.



Forordning om CO₂-emissioner fra personbiler

For at opnå klimaneutralitet senest i 2050 skal Den Europæiske Union intensivere indsatsen på tværs af alle sektorer for at reducere drivhusgasemissionerne. Transportsektoren spiller en afgørende rolle i denne omstilling. I "Forordning om CO₂-emissioner fra personbiler" forhandler EU's medlemsstater om en ny forordning, der skal indføre restriktioner for fossildrevne personbiler for at fremskynde udviklingen, markedsføringen og vedtagelsen af elkøretøjer og en opladningsinfrastruktur på EU-plan.

Dette rollespil er baseret på forordning (EU) 2019/631 (personbilers CO₂-emissioner, 17. april 2019) og forordning (EU) 2023/1804 (etablering af infrastruktur for alternative drivmidler, 13. september 2023).

Du kan finde flere oplysninger i kapitel 4.2.



Indførelse af en AI-ramme

For at sikre en ansvarlig og bæredygtig AI-udvikling har Europa-Kommissionen foreslået, at der indføres en AI-ramme til at regulere udviklingen og markedsføringen af AI-produkter, der anvendes inden for Den Europæiske Union. Samtidig sigter EU mod at fastsætte globale standarder for AI-udvikling og etablere sig som et globalt kraftcenter inden for AI. Beskyttelse af grundlæggende rettigheder, forbrugerbeskyttelse, markeds konkurrenceevne, innovation og teknologisk lederskab er kernen i de forhandlinger, som EU's medlemsstater deltager i.

Dette rollespil er baseret på forordning (EU) 2024/1689 (AI-forordningen, 13. juni 2024), som Kommissionen foreslog 21. april 2021. Rollespillet foregår i 2023.

Du kan finde flere oplysninger i kapitel 4.3.

Der findes en standardudgave af "Forordning om CO₂-emissioner fra personbiler" og "Indførelse af en AI-ramme" til grupper uden forhåndsviden om EU samt en avanceret udgave til deltagere med forhåndsviden om EU. Emnet "Forordning om et mærke for fair mode" findes kun i standardudgaven.

3. Idéen med spillet

Rammerne

Rollespillet skal give deltagerne et indtryk af, hvordan EU-Rådet arbejder. Det bør understreges, at selv om forhandlingerne mellem medlemsstaterne ofte er vanskelige, kan der findes brugbare kompromiser og løsninger.

På den ene side bør rollespillet om Rådets forhandlinger ligne virkeligheden så meget som muligt. Derfor er alle medlemsstater repræsenteret, uanset hvor mange spillere der deltager i rollespillet. På den anden side er det nødvendigt med en række forenklinger for at gøre det muligt at nå frem til et kompromis inden for et begrænset tidsrum. Derfor kan landets interesser til tider afvige fra et lands faktiske politiske holdning. Graden af forenkling holdes dog på et minimum, så det sikres, at landenes holdninger stadig er tæt forbundet med et givet lands faktiske præferencer.

Aktiviteten henvender sig til grupper på **20-50 personer**. Deltagerne kan have forskellig alder, baggrund og forhåndsviden.

Udgaver

De avancerede udgaver ("Forordning om CO₂-emissioner fra personbiler" og "Indførelse af en AI-ramme") er udformet til grupper med forhåndsviden om EU, f.eks. universitetsstuderende fra relevante studieretninger. Standardudgaverne egner sig derimod til grupper uden forhåndsviden om EU. Den vigtigste forskel mellem standardudgaven og den avancerede udgave er, hvor komplekse forhandlingspunkterne og de tilsvarende argumenter er.

Spillet varer **120 min.** i alt, inkl. introduktion og evaluering. Det anbefales kraftigt at afsætte mere tid til den avancerede udgave af "**Indførelse af en AI-ramme**".

De forskellige scenariers kompleksitet

Fair mode	
Forordning om CO ₂ -emissioner (standard)	
Forordning om CO ₂ -emissioner (avanceret)	
Indførelse af en AI-ramme (standard)	
Indførelse af en AI-ramme (avanceret)	

Roller

Hver deltager får en rolle. Inden rollespillet begynder, skal koordinatoren beslutte, hvilke roller der skal være repræsenteret i spillet, afhængigt af antallet af deltagere. Tabellerne i afsnittene nedenfor indeholder en oversigt og giver tips til, hvilke roller der skal vælges ved de forskellige gruppestørrelser.

Koordinatorerne spiller rollen som sekretariatet og rådgiver formandskabet om spillets afvikling. I virkeligheden varetager personalet i Rådets Generalsekretariat sekretariatets holdning.

Rådets Generalsekretariat repræsenteres af koordinatoren/koordinatorerne. **Europa-Kommissionen** repræsenteres altid af én spiller. Kommissæren har ret til at tage ordet under forhandlingerne, men har ikke stemmeret. Kommissionen har til opgave at fremlægge forslaget til forordning og hjælpe Rådet med at nå frem til et kompromis. Spillet tager hensyn til det skiftende **formandskab for Rådet**. Én deltager spiller rollen som formandskabet. Vedkommende har til opgave at lede forhandlingerne og finde et kompromis mellem medlemsstaterne. I virkeligheden sidder vedkommende ved siden af ministeren fra den medlemsstat, der for tiden varetager formandskabet. Alle andre aktører spiller rollen som ministre fra EU's medlemsstater.

Valg af lokale

Det lokale, hvor spillet skal foregå, bør være stort nok til grupper på op til 50 deltagere. For at hjælpe deltagerne med at identificere sig med deres tildelte roller anbefales det, at lokalet og forhandlingsbordet ser så virkelighedstro ud som muligt, f.eks. med landeskilte og flag på bordet.

Vi foreslår, at det officielle forhandlingsbord placeres midt i lokalet. Ministrene fra medlemsstaterne og repræsentanten for Europa-Kommissionen sidder rundt om bordet. Der bør være plads til alle deltagere rundt om bordet. Hvis der er mere end én minister pr. land, kan en af dem være nødt til at sidde i anden række – men koordinatoren bør opfordre dem til at bytte plads på et tidspunkt. Den ene minister kan f.eks. tage ordet under den første runde officielle forhandlinger, og den anden kan tage ordet under den næste.

4. Tre scenarier – en nærmere beskrivelse



4.1 Forordning om et mærke for fair mode

I vores globaliserede verden medvirker mange af os til udnyttelsen af arbejdstagere – bare ved at købe en T-shirt. Konfektionsindustrien beskæftiger omkring 60 millioner personer rundt om i verden. 70 % af dem er kvinder, der i de fleste tilfælde arbejder dagen lang mod en beskeden løn.

Tekstilindustrien forårsager også miljøskader: I 2016 var tekstilindustrien ansvarlig for 5-10 % af den globale luftforurening. Derudover er 20 % af al ferskvandsforurening forårsaget af behandling og farvning af tekstiler. Selv om der er en voksende miljømæssig og social bevidsthed blandt EU's borgere, har hurtig mode i det billigste til mellemste prissegment en markedsandel tæt på 80 %. Men fair eller langsom mode er den eneste måde at forbedre arbejdsvilkårene og mindske miljøforureningen på.

Selv om fair mode diskuteres meget for tiden, er der stadig ikke lavet et ensartet EU-mærke for tøj, der er fremstillet på en fair måde. Mærkning af fair mode er i dag et kludetæppe af nationale, regionale, offentlige og private ordninger.

Find yderligere oplysninger, og læs om den seneste udvikling her:

- ♦ Europa-Kommissionen, Det Indre Marked, Erhvervspolitik, Iværksætteri og SMV'er: lovgivning om tekstilvarer og beklædning, https://ec.europa.eu/growth/sectors/fashion/textiles-clothing/legislation_en (15.3.2019).
- ♦ Europa-Kommissionen: "EU citizens and development cooperation", Special Eurobarometer 537. <https://europa.eu/eurobarometer/surveys/detail/2952> (16.7.2025)
- ♦ Business and Human Rights Resource Centre (2018), "European textile industry and human rights due diligence: Key developments, human rights allegations & best practices", https://www.business-humanrights.org/sites/default/files/EU_Textile_Briefing_Final.pdf (15.3.2019)

Rollespillet går et skridt videre. Kommissionen fremsætter et forslag til forordning om indførelse af et mærke for fair mode som reaktion på EU-borgernes voksende interesse for bæredygtige produkter, der er fremstillet på en fair måde. Det påtænkte mærke vil navnlig fokusere på sociale standarder. Konkurrenceevnerådet skal nu drøfte og nå til enighed om en fælles holdning inden for rammerne af den almindelige lovgivningsprocedure. Går Rådet ind for at indføre mærket? Hvilke standarder skal producenterne overholde for at opnå denne certificering?

Det antages, at man allerede i arbejdsgruppen og Coreper er nået til enighed om det meste af udkastet til forordning. Derfor er forslaget meget enklere, end det ville være i virkeligheden, men det indeholder to politisk følsomme punkter, som ministrene skal drøfte. For hver artikel er der tre muligheder (der kan vælges mellem) og plads til at indgå yderligere kompromiser under forhandlingerne.

Punkter, som der er uenighed om (i punktform), er:

Artikel 1: Sociale minimumsstandarder

Mærket for fair mode fastsætter

- ♦ **høje sociale standarder**, der sikrer lønninger, som man kan leve af, forbud mod børne- og tvangsarbejde og garanti for gode, sikre arbejdsvilkår
eller
- ♦ **mellemhøje sociale standarder**, der forbyder børne- og tvangsarbejde og garanterer minimumskrav til lønninger og arbejdsvilkår
eller
- ♦ **grundlæggende sociale standarder**, der udrydder de værste former for børnearbejde og forbyder tvangsarbejde.

Artikel 2: Kriteriernes bindende karakter

- ♦ **Strengt foranstaltninger**: Virksomhederne skal være ansvarlige for at dokumentere, at de overholder standarderne, og står til regnskab over for de europæiske domstole, hvis standarderne ikke overholdes.
eller
- ♦ **Moderate foranstaltninger**: Kontroller på stedet, hvor uafhængige instanser fører tilsyn med, om standarderne overholdes.
eller
- ♦ **Lette foranstaltninger**: Generelle tilsagn ("adfærdskodeks"), hvor detailhandlerne selv træffer foranstaltninger til at overholde standarderne.

Rolletildeling

Følgende lande deler nogle af de samme argumenter:

Bulgarien Kroatien Rumænien	Finland Nederlandene Sverige	Belgien Danmark Irland	Ungarn Letland Litauen Slovakiet
Cypern Frankrig Italien	Tjekkiet Estland Polen Slovenien	Østrig Tyskland Luxembourg	Grækenland Malta Portugal Spanien

Du kan læse om fordelingen af rollerne for de forskellige gruppestørrelser i kapitel 5.



4.2 Forordning om CO₂-emissioner fra personbiler

Som part i Parisaftalen er EU forpligtet til at bekæmpe klimaændringer. I den europæiske klimalov har EU sat sig som mål at blive klimaneutral senest i 2050. Det kræver en betydelig reduktion af drivhusgasemissioner, hvilket EU forsøger at tackle gennem den europæiske grønne pagt, det vigtige initiativ fra Europa-Kommissionen 2019-2024.

Transportsektoren er enormt vigtig for en vellykket gennemførelse af den grønne pagt. I 2019 tegner transport sig for en fjerdedel af alle drivhusgasemissioner i EU. Personbiler og motorcykler er kilden til 60 % af disse emissioner. Det er en kendt sag, at det er vanskeligt at reducere emissionerne i transportsektoren – emissionerne fra vejtransport steg med 28 % fra 1990 til 2019.

Find yderligere oplysninger, og læs om den seneste udvikling her:

- Europa-Kommissionen, Den europæiske klimalov, https://climate.ec.europa.eu/eu-action/european-climate-law_en (7.3.2019)
- Europa-Kommissionen, Præstationsnormer for bilers og varevognes CO₂-emissioner, https://climate.ec.europa.eu/eu-action/transport/road-transport-reducing-co2-emissions-vehicles/co2-emission-performance-standards-cars-and-vans_en (7.3.2025)
- Det Europæiske Miljøagentur, Transport og Mobilitet, <https://www.eea.europa.eu/en/topics/in-depth/transport-and-mobility> (7.3.2025)

Rollespillet ser udelukkende på CO₂-emissioner fra personbiler og er baseret på forhandlingerne i 2019 om et forslag til forordning om CO₂-emissioner fra nye personbiler og udrulning af infrastruktur til elkøretøjer. Den planlagte forordning vil fokusere på en frist for registrering af fossile biler og på ladestationer langs vejene i EU's medlemsstater. Rådet for Transport, Telekommunikation og Energi skal nu drøfte og nå til enighed om en fælles holdning inden for rammerne af den almindelige lovgivningsprocedure. Går Rådet ind for at indføre forordningen? Hvilke mål kan medlemsstaterne nå til enighed om?

Det antages, at man allerede i arbejdsgruppen og Coreper er nået til enighed om det meste af udkastet til forordning. Derfor er forslaget meget enklere, end det ville være i virkeligheden, men det indeholder to politisk følsomme punkter, som ministrene skal drøfte. For hver artikel er der muligheder (der kan vælges mellem) og plads til at indgå yderligere kompromiser under forhandlingerne.

Punkter, som der er uenighed om (fremhævet med fed), er:

Standardudgave

Artikel 1

Nyregistreringer af køretøjer med intern forbrændingsmotor (som kører på benzin eller diesel) vil blive udfaset. Ingen nye benzin- eller dieseldrevne biler må registreres i EU fra og med **2030/2035/2040/2050**.

Artikel 2

EU's medlemsstater **forpligter sig til/sigter mod** at etablere et netværk af ladestander til personbiler på alle motorveje. Afstanden mellem ladestanderne må ikke være mere end **40/60/80/100 km**.

Avanceret udgave

Artikel 1

- A) Nyregistreringer af køretøjer med intern forbrændingsmotor (som kører på benzin eller diesel) vil blive udfaset. Elkøretøjer skal udgøre **25/40/50/55/75 %** af de nyregistrerede køretøjer senest i **2025/2027/2030**.
- B) Ingen nye benzin- eller dieseldrevne biler må registreres i EU fra og med **2030/2035/2040/2050**.

Artikel 2

- A) Medlemsstaterne **forpligter sig til/sigter mod** at etablere et netværk af ladestander til biler.
- B) Dette netværk skal dække **TEN-T-nettet/alle motorveje**. I netværket må afstanden mellem ladestanderne ikke være mere end **40/60/80/100 km**.

Rolletildeling

Følgende lande deler nogle af de samme argumenter:

Malta Litauen Irland Luxembourg	Finland Grækenland Slovenien Sverige	Østrig Belgien Nederlandene Danmark	Frankrig Tyskland Slovakiet Italien
Letland Bulgarien Rumænien Tjekkiet	Polen Ungarn Kroatien Cypern	Estland Portugal Spanien	-

Du kan læse om fordelingen af rollerne for de forskellige gruppestørrelser i kapitel 5.



4.3 Indførelse af en AI-ramme

Kunstig intelligens udvikler sig hurtigt og tilbyder løsninger for alle livets områder, erhvervslivet og samfundet. Indtil videre er digitale produkter kun blevet reguleret gennem den generelle forordning om databeskyttelse (GDPR), forordningen om digitale tjenester og andre rammer for sikkerhed og menneskerettigheder såsom EU's charter om grundlæggende rettigheder, som omhandler retten til privatlivets fred og retten til beskyttelse mod ikkeforskelsbehandling. Der er dog ikke indført nogen specifik ramme for udvikling og markedsføring af kunstig intelligens (AI).

Som led i sin strategi for det digitale årti sigter EU mod at føre an inden for kunstig intelligens (AI) og samtidig beskytte grundlæggende rettigheder, forbrugerbeskyttelse, markedskonkurrenceevne, innovation og teknologisk lederskab. Kernen i disse drøftelser er et lovgivningsforslag fra Europa-Kommissionen, som har til formål at regulere AI-udviklingen inden for EU. Der har været forhandlinger i gang siden 2021. Find yderligere oplysninger, og læs om den seneste udvikling her:

- Europa-Kommissionen, Europas digitale årti, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/europes-digital-decade> (20.4.2025)
- Europa-Kommissionen, En europæisk tilgang til kunstig intelligens, herunder en tidsplan frem mod EU's AI-forordning, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/european-approach-artificial-intelligence> (20.4.2025)
- Europa-Kommissionen, AI-forordning, <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/regulatory-framework-ai> (20.4.2025)
- Europa-Parlamentet, EU's AI-forordning: første forordning om kunstig intelligens, <https://www.europarl.europa.eu/topics/da/article/20230601STO93804/eu-ai-act-first-regulation-on-artificial-intelligence#:~:text=In%20April%202021%2C%20the%20European,risk%20they%20pose%20to%20users> (8.6.2023)
- Det Europæiske Råd, Fordele og risici ved AI, <https://www.consilium.europa.eu/da/policies/benefits-and-risks-of-ai/> (20.4.2025)

Rollespillet foregår i 2023 og følger den sidste forhandlingsrunde, der er nødvendig for at nå til enighed om en fælles EU-forordning om AI. Flere aspekter er allerede blevet drøftet i tidligere forhandlinger såsom definitionen af og kravene til AI-modeller med anvendelser med uacceptabel risiko, lav risiko og ingen risiko. De vigtigste punkter, der er uenighed om, fokuserer på risikoklassificeringen for højrisiko-AI-applikationer, som kan følge enten en kapabilitetsbaseret tilgang – hvor AI-systemer klassificeres på grundlag af deres teknologiske kapabilitet – eller en formålsbaseret tilgang, hvor AI betragtes som højrisiko, hvis den anvendes i specifikke sektorer.

Den avancerede udgave af rollespillet omhandler også kravene til højrisiko-AI-systemer og valget mellem en forsigtig, rigid ramme og en mere fleksibel ramme.

Punkter, som der er uenighed om (i punktform), er:

Standardudgave

Artikel 1

EU vedtager en fælles standard for risikostyring i forbindelse med udvikling, markedsføring, import og anvendelse af AI-systemer. Disse systemer klassificeres som uden risiko, lav risiko, høj risiko eller uacceptabel risiko (jf. bilag I). For at definere "højrisiko"-AI-systemer vil EU anvende en

- **kapabilitetsbaseret risikoklassificering: Risikoen bestemmes af systemets tekniske formåen.**
eller
- **formålsbaseret risikoklassificering: Risikoen er baseret på den tilsigtede anvendelse af AI i følsomme sektorer.**

På grundlag af denne risikoklassificering skal "højrisiko"-AI-systemer underkastes grundig afprøvning, inden de sættes i drift.

Artikel 2

Bestemmelsen i artikel 1 finder anvendelse på alle AI-systemer,

- **uden undtagelse**
eller
- **uden undtagelse, medmindre systemet udvikles som open source**
og/eller
- **undtagen når de er udviklet af små virksomheder eller opstartsvirksomheder**
og/eller
- **undtagen når de er udviklet til militære eller forsvarsmæssige formål**
og/eller
- **undtagen når de er udviklet med henblik på national sikkerhed, migration eller grænsekontrol.**

Avanceret udgave

Artikel 1a

EU vedtager en fælles standard for risikostyring i forbindelse med udvikling, markedsføring, import og anvendelse af AI-systemer. Disse systemer klassificeres som uden risiko, lav risiko, høj risiko eller uacceptabel risiko (jf. bilag I). For at definere "højrisiko"-AI-systemer vil EU anvende en

- **kapabilitetsbaseret risikoklassificering: Risikoen bestemmes af systemets tekniske formåen.**
eller
- **formålsbaseret risikoklassificering: Risikoen er baseret på den tilsigtede anvendelse af AI i følsomme sektorer.**

På grundlag af denne risikoklassificering skal "højrisiko"-AI-systemer underkastes grundig afprøvning, inden de sættes i drift.

Artikel 1b

Under udviklingen af "højrisiko"-AI-systemer skal udviklerne anvende en

- **forsigtighedstilgang: overholde strenge standardiserede testkrav**
eller
- **fleksibel tilgang: foretage en selvevaluering af AI-modellen inden idriftsættelse**

(se bilag II).

Artikel 2

Bestemmelsen i artikel 1 finder anvendelse på alle AI-systemer,

- **uden undtagelse**
eller
- **uden undtagelse, medmindre systemet udvikles som open source**
og/eller
- **undtagen når de er udviklet af små virksomheder eller opstartsvirksomheder**
og/eller
- **undtagen når de er udviklet til militære eller forsvarsmæssige formål**
og/eller
- **undtagen når de er udviklet med henblik på national sikkerhed, migration eller grænsekontrol.**

Rolletildeling

Følgende lande deler nogle af de samme argumenter:

Tyskland Belgien Cypern Grækenland Spanien	Frankrig Østrig Danmark Rumænien Polen	Kroatien Italien Slovenien Nederlandene
Malta Luxembourg Bulgarien Slovakiet	Tjekkiet Estland Ungarn Letland Litauen	Finland Irland Sverige Portugal

5. Før spillet begynder: materiale, forberedelser og planlægning

Lokalet bør være indrettet efter bordplanen (se afsnittet Valg af lokale ovenfor).

Desuden er der behov for følgende:

- en PC med en tilsluttet projektor
- rolleprofiler afhængigt af antallet af deltagere (se afsnittet Roller for hvert emne ovenfor) Hvis der er under 29 deltagere, vil nogle repræsentere landepar. De får udleveret rolleprofilen for et af de to lande
- navneskilte afhængigt af antallet af deltagere (se afsnittet Roller for hvert emne ovenfor)
- landeskilte
- bordklokke
- pose eller æske til navneskilte

Andet, der skal gøres, inden spillet kan begynde:

- Åbn PowerPoint-præsentationen på PC'en.
- Læg det rette antal navneskilte til gruppen i posen eller æsken.
- Placér landeskiltene på forhandlingsbordet.
- Læg rolleprofilerne med teksten nedad ved siden af de tilsvarende landeskilte på forhandlingsbordet.

Fordeling af roller pr. gruppestørrelse

Hvis der er 29 deltagere, vil hver medlemsstat blive repræsenteret af én person (27 medlemsstater + Europa-Kommissionen + formandskabet).

Bemærk: Det er også muligt for koordinatoren at påtage sig formandskabets og/eller Kommissionens rolle. Det kan koordinatoren beslutte, alt efter hvad vedkommende foretrækker, og hvad situationen er.

Hvis der er 30 deltagere eller derover, vil nogle medlemsstater blive repræsenteret af to personer (begge i rollen som minister). Hvis gruppen f.eks. består af 33 deltagere, er Østrig, Belgien, Frankrig og Tyskland repræsenteret af to personer, men har kun én stemme hver. Dog bør begge ministre have mulighed for at tage ordet – f.eks. kan én tage ordet i den første runde af de officielle forhandlinger og én i den anden; eller den ene fremlægger sin holdning til artikel 1 og den anden til artikel 2.

Hvis der er færre end 29 deltagere, bør rollerne som formandskabet og Kommissionen varetages af koordinatoren, inden antallet af lande, der er til stede, reduceres.

Hvis der er under 27 deltagere, kan nogle medlemsstater ikke være repræsenteret. For at sikre en afbalanceret repræsentation af argumenterne bør antallet af medlemsstater reduceres fra forskellige grupper af lande, der deler nogle af de samme argumenter.

6. Under spillet: rækkefølge af begivenheder og koordinatorernes opgaver

Koordinatorernes rolle (Rådets Generalsekretariat)

Koordinatorerne bør sørge for, at alle deltagerne har forstået, hvad spillet går ud på, hvad scenariet er, og hvad reglerne er. Desuden bør koordinatorerne forklare deltagerne, at:

- a) de spiller et spil, dvs. deres handlinger vil ikke have nogen varig indvirkning på deres virkelige liv, og at deres rolles interesser og argumenter ikke vil blive betragtet som deres personlige holdning
- b) spillet kun fungerer og er sjovt, hvis alle deltager aktivt.

Under spillet indtager koordinatorerne rollen som sekretariatet og bør så vidt muligt holde sig i baggrunden. Jo mindre koordinatorerne griber ind, des bedre fungerer spillet.

Ikke desto mindre skal koordinatorerne være klar til at gribe ind, hvis det er nødvendigt. Deres opgaver består bl.a. i at:

- svare på spørgsmål om indhold, spillets regler, organisatoriske og tekniske problemer, tidsplanen osv.
- observere spillets dynamik og om nødvendigt påvirke spillets forløb (f.eks. ved at tale med bestemte spillere)
- holde øje med dynamikken i de forskellige grupper og gribe ind, hvis det er relevant
- sørge for, at alle deltagerne lever sig ind i spillet og ikke bliver desillusionerede over politik eller den politiske proces; et godt rollespil vækker deltageres interesse i politik
- holde øje med tidsplanen og om nødvendigt minde deltagerne om den
- dokumentere relevante aspekter af spillet og observere adfærden under forhandlingerne med henblik på evalueringen.

NB: Komplexiteten af forhandlingerne kan virke overvældende for nogle deltagere på grund af de mange oplysninger og kravene til deres evner til at være overbevisende og fremføre et argument. Koordinatorerne bør kunne overbevise deltagere, der ikke er så sikre på sig selv, om, at deres idéer og bidrag er fornuftige, og at det er værd at deltage aktivt i spillet. Det ideelle scenario er, at de "stærke" medlemmer i et team hjælper de "svagere".

Faser	Aktiviteter	Koordinatorernes opgaver	Materiale og valg af lokale	Varighed
Ankomst	20-50 deltagere kommer ind i lokalet. Når de kommer ind, tager de fra en æske et navneskilt, der angiver deres rolle og den eller de medlemsstater, de repræsenterer. De sætter sig ved forhandlingsbordet på deres respektive pladser, der er angivet med et skilt.	Uddel navneskilte ved indgangen (hvis koordinatoren kender det faktiske antal deltagere i forvejen. Hvis ikke, sætter deltagerne sig, og navneskiltene uddeles, når alle deltagerne er til stede). Fortæl deltagerne, hvor de skal sidde. Fortæl deltagerne, hvilken medlemsstat der varetager formandskabet, og forklar, hvordan de arbejder sammen.	Navneskilte Forhandlingsbord, hvor der er plads til antallet af deltagere midt i lokalet Landeskilte på bordet Rolleprofiler med teksten nedad på bordet ved hver plads	Inden spillet
Indledning	Deltagerne påtager sig deres roller. De sætter sig ind i baggrunden for rollespillet og dets indhold. De ser på tidsplanen, deres rolle og deres opgaver i spillet.	Byd deltagerne velkommen. Præsenter baggrunden og emnet. Forklar spillets regler, tidsplanen og opgaven med at påtage sig en rolle.	Deltagerne sidder ved bordet Manuskript til koordinator Projektorskærm PowerPoint-præsentation	10 min.
Forberedelse	Deltagerne læser deres rolleprofiler. De diskuterer indhold og strategi i deres team, fastlægger deres holdning til udkastet til forordning og skriver yderligere argumenter ned. De mødes med andre medlemsstater, som de deler nogle argumenter med. Hver medlemsstat forbereder korte indledende bemærkninger (maks. 1 min.) om deres holdninger til de to artikler. De kan bruge manuskriptet i deres rolleprofiler. Kommissionen forbereder også indledende bemærkninger (maks. 1 min.), hvor den fremlægger udkastet til forslag. Rolleprofilen indeholder et manuskript. Formandskabet forbereder sine indledende bemærkninger, hvor det byder de andre deltagere velkommen. Rolleprofilen indeholder et manuskript.	Svar på individuelle spørgsmål. Forklar formandskabet situationen: Beskriv dets opgaver, og giv råd til, hvordan det indleder de officielle forhandlinger, hvordan det leder forhandlingerne, og hvordan der kan opnås et kompromis. Forklar Kommissionen situationen: Beskriv dens opgaver, og giv råd til, hvordan den fremlægger og forsvaret udkastet til forslag. Sørg for, at alle grupper forbereder deres indledende bemærkninger. Tidsstyring	Deltagerne sidder ved bordet. De kan om nødvendigt mødes og tale med andre medlemsstater, som de deler nogle argumenter med.	30 min.

Officielle forhandlinger	De officielle forhandlinger indledes af formandskabet (som sidder ved siden af delegationen fra den medlemsstat, der for tiden varetager formandskabet i virkeligheden). Derefter fremlægger Kommissionen sit udkast til forordning. Dernæsttilkendegiver medlemsstaterne deres holdninger til udkastet under en række indledende bemærkninger på 1 minut (bordrunde). De opfordres til at gøre det klart, om de deler andre medlemsstats holdninger, f.eks. "Vores holdning er æøå og svarer til medlemsstat X's holdning". De kan naturligvis dele yderligere argumenter. Hvis der er tid til overs, efterfølges bordrunden af en åben diskussion, der styres af formandskabet.	Observer spillets dynamik. Mind deltagerne om tidsplanen. Rådgiv om nødvendigt formandskabet og andre grupper, svar på individuelle spørgsmål.	Alle ministre og Kommissionens repræsentant sætter sig på deres pladser ved bordet. Formandskabet sidder sammen med delegationen fra den medlemsstat, der for tiden varetager formandskabet for Rådet. Bordklokke til formandskabet	35 min.
Interne drøftelser	Medlemsstaterne mødes et andet sted end ved forhandlingsbordet til interne drøftelser. De reflekterer over den seneste forhandlingsrunde og drøfter mulige kompromiser. Formandskabet forbereder et kompromisforslag.	Hvis det er nødvendigt: Rådgiv om mulige kompromiser. Rådgiv formandskabet og hjælp vedkommende med at udarbejde et kompromisforslag.	Deltagerne mødes i grupper et sted i lokalet.	10-20 min.
Officielle forhandlinger og beslutningstagning	De delegerede går tilbage til forhandlingsbordet. Formandskabet fremlægger et kompromisforslag. Medlemsstaterne diskuterer kort eventuelle ændringer af udkastet. Formandskabet sætter lovende kompromisforslag til afstemning. Rådets fælles holdning er vedtaget, når mindst 55 % af medlemsstaterne, der repræsenterer mindst 65 % af EU's befolkning, stemmer for. Ideelt set stræbes der altid efter enstemmighed, men hvis det ikke kan opnås, anvendes reglen om dobbelt flertal.	Observer spillets dynamik. Mind deltagerne om tidsplanen. Rådgiv om nødvendigt formandskabet og andre grupper, svar på individuelle spørgsmål. Hjælp om nødvendigt formandskabet med afstemningen.	Deltagerne (ministrene + formandskabet + Kommissionen) sidder ved forhandlingsbordet. Koordinatoren (som spiller rollen som sekretariatet) sidder ved siden af formandskabet. Formandskabet kan benytte sig af afstemningssimulatoren på en bærbar PC eller mobilenhed, når det overvåger afstemningen.	15-25 min.

Afreportering	Deltagerne træder ud af deres roller. De reflekterer over spillet og sammenligner det med virkeligheden. De får mulighed for at stille spørgsmål og give feedback.	Mulige spørgsmål, der kan stilles: • Hvordan føltes det at spille rollen? • Hvordan ville du have truffet en beslutning i det virkelige liv? • Hvad har du lært om Rådets arbejde? Præciser forskellene og lighederne mellem spillet og virkeligheden. Bed om feedback: • Hvad kunne du godt lide ved spillet? • Hvordan kan spillet gøres bedre? <i>Se også de emnespecifikke aspekter i afsnit 7.</i>		20-30 min.
I alt				120-150 min.

7. Efter spillet: Tips til evaluering

Evalueringen er meget vigtig for at sikre holdbar læring. Den viderefører processen med at udvikle viden og færdigheder og sætter den nye indsigt i perspektiv og i forhold til virkeligheden. Med henblik herpå tager evalueringen deltagerne ud af deres roller, hjælper dem med at reflektere over deres oplevelse og afklarer eventuelle konflikter, der måtte være opstået under spillet.

Efter spillet evalueres resultaterne og forløbet af forhandlingerne, og, hvor det er muligt, kobles der til viden, som deltagerne allerede måtte have. Så snart spillet er slut, er det afgørende at lade deltagerne træde ud af deres roller. Som en symbolsk handling bør de aflevere deres navneskilte. For at kunne have en velovervejet diskussion om spillet og dets resultat er det vigtigt, at deltagerne går tilbage til at være sig selv.

Evalueringen omfatter grundlæggende fire faser, der beskrives i de følgende afsnit.

Intuitiv analyse

Formålet med denne fase er, at deltagerne træder ud af deres roller. Denne første analyse af spillet kan give mulighed for, at deltagere kommer af med frustrationer eller giver udtryk for deres følelser. Nogle centrale spørgsmål er:

- Hvordan klarede du dig i spillet?
- Hvordan følte det at spille rollen?

"Lommelygtemetoden" er hensigtsmæssig at bruge til diskussionen: Koordinatoren noterer kortfattede mundtlige bemærkninger fra deltagerne. Hverken koordinatoren eller deltagerne bør kommentere andre deltagers bemærkninger på dette tidspunkt. Nogle typiske svar kan være:

- "Det var sjovt, men udmattende."
- "Jeg synes, det var svært at blive enige."
- "Det var interessant at se, hvordan politiske forhandlinger fungerer."

Refleksion og tilbageblik

I denne fase vil forløbet af selve spillet blive analyseret. For at nå til enighed i spillet måtte deltagerne opgive deres oprindelige holdninger. Refleksionen kan omfatte en diskussion af, i hvilket omfang deltagerne måtte opgive deres oprindelige holdninger for at nå til enighed i spillet. Denne refleksion kan foregå som en diskussion med alle deltagerne eller i grupper af deltagere, der havde nogle af de samme argumenter under spillet. Nogle centrale spørgsmål er:

- Hvordan kan spillets forløb beskrives? (Spørg deltagerne, i hvor høj grad de måtte gå på kompromis).
- Hvilke argumenter var særligt overbevisende?
- Var det svært at blive enige? Hvis ja, hvorfor?
- Hvad var vendepunkterne i spillets forløb?

Overførsel

Følgende centrale spørgsmål er relevante i denne fase:

- Hvad var realistisk? Hvad var urealistisk?
- Hvordan ville du have truffet en beslutning i det virkelige liv?
- I betragtning af resultaterne af disse forhandlinger hvad tror du så, vil ske herefter?

Normalt opfatter deltagerne nogle situationer i spillet som urealistiske, selv om de faktisk er temmelig realistiske – om end ikke ved første øjekast. Nogle eksempler og mulige svar:

- *"Spillet var meget kortere end den politiske proces er i virkeligheden."*
Ja, selvfølgelig. Men selv i virkeligheden skal de fleste politiske beslutninger træffes under tidspres. Formålet med rollespillet er at gengive presset og begrænsningerne ved politiske forhandlinger, nødvendigheden af at finde kompromiser og det tidspres, som endelige politiske beslutninger nogle gange tages under. Typiske forslag til forordninger består af flere artikler. Af hensyn til spillets formål blev det

antaget, at arbejdsgruppen og Coreper var blevet enige om alle andre artikler. Kun to politiske spørgsmål skal diskuteres af ministrene – og det er de to artikler, vi har diskuteret i dag.

- *"Vi kendte ikke nok til emnet. Vi havde ingen baggrundsoplysninger."*

I det virkelige liv høres eksperter, interessegrupper kommer med input, og der gennemføres undersøgelser. Men i sidste ende er de fleste politikere enige i, at de ofte mangler oplysninger.

- *"Vi spillede en rolle."*

Selvfølgelig spiller ministre i Rådet ikke en rolle. Men da de ikke deltager som privatpersoner med personlige meninger, er der en parallel til spillet. De repræsenterer deres lands regering og har et specifikt mandat til forhandlingerne. Det er derfor ikke usandsynligt, at mandatet fra deres regering ikke afspejler deres personlige mening. I den henseende må de også spille en rolle.

Et flowdiagram over den rigtige proces kan være en hjælp til at sammenligne det fiktive scenario i spillet med den almindelige lovgivningsprocedure.

Derudover kan der foretages nogle tematiske overvejelser:



Forordning om et mærke for fair mode

- Emnet er fiktivt og ikke baseret på egentlig EU-lovgivning.
- Emnerne fokuserede på et begrænset antal aspekter, men berørte ikke andre aspekter såsom transport og levering, økologiske risici, produktsikkerhedsstandarder osv.

Yderligere emnerelaterede spørgsmål:

- Hvad mener du om industrien bag hurtig mode og dens bredere virkninger – for miljøet, økonomien, internationale forbindelser med oprindelseslandene osv.?
- Hvad mener du om en regulering af industrien ud over de drøftede aspekter?
- Hvilke andre argumenter hørte du ikke blive fremført i rollespillet? (f.eks. sammenkædning af arbejdstageres lønninger og børnearbejde med handelsforbindelser, indvirkning på miljøet, konkurrenceevne, forbrugerspørgsmål og produktsikkerhed)



Forordning om CO₂-emissioner fra personbiler

- Emnet fokuserede udelukkende på elkøretøjer, bortset fra hybridkøretøjer.
- I forbindelse med emnet blev opladningsinfrastrukturen undersøgt, men der blev ikke taget hensyn til de energikilder, der anvendes til opladning af elkøretøjer.
- I 2019 eksisterede EU-klassificeringssystemet endnu ikke, så i de oprindelige forhandlinger blev det også drøftet, om atomkraft bør klassificeres som bæredygtig.

Yderligere emnerelaterede spørgsmål:

- På hvilke områder er det efter din mening lettest at gennemføre regler for reduktion af CO₂-emissioner? På hvilke områder synes du og dine venner eller familiemedlemmer, at det er lettest at reducere emissioner?
- Hvilken rolle mener du, at menneskelig adfærd spiller med hensyn til at reducere CO₂-emissioner? Overvej forskellen mellem mennesker, der kan lide at køre i hurtige biler, og andre, der foretrækker at cykle.



Indførelse af en AI-ramme

- Om emnet AI er der mange spørgsmål, som det ikke var muligt at stille i dette scenario. Se på den endelige tekst til EU's AI-forordning for at finde flere punkter, der kan drøftes.
- Drøftelserne om EU's AI-forordning varede i over tre år.

Yderligere emnerelaterede spørgsmål:

- Hvordan ser du på fremtiden for AI?
- Hvad mener du om en regulering af AI? Hvad er vigtigere for dig: en forordning, der sikrer etisk og ansvarlig AI-udvikling, eller en hurtig opskalering af EU's AI-kapacitet?
- Hvilke andre argumenter hørte du ikke blive fremført i rollespillet? (der var f.eks. ingen lande, der foreslog en stærkere regulering af AI for at tilskynde brugerne til at anvende AI i mindre grad – alle medlemsstater er snarere enige om, at AI til en vis grad er fremtiden i mange sektorer; AI-systemers indvirkning på miljøet).
- Hvordan kan det globale samfund bekæmpe den "digitale kløft"? Ved den "digitale kløft" forstås, hvordan adgangen til og magten i forbindelse med AI er ujævnt fordelt, f.eks. har fattige og ældre ofte mindre adgang til teknologi end unge fra rigere lande. AI-kraftcentre ejer store mængder data, som indsamles af arbejdstagere i usikre ansættelsesforhold i fattige lande.

Evaluering af spillet

Til sidst bør deltagerne have mulighed for at give feedback på selve spillet. Der kan indsamles anonym feedback fra hver enkelt deltager ved hjælp af et standardspørgeskema. Det giver dog normalt bedre mening at bede deltagerne om at skrive deres svar ned på følgende spørgsmål:

- Hvad har du lært om Rådets arbejde?
- Hvad kunne du godt lide?
- Hvad kan forbedres?

Afsluttende bemærkninger

Forhandlingerne i et rollespil kan være frustrerende, især hvis deltagerne ikke kan nå til enighed. Det er selvfølgelig et realistisk resultat, i særdeleshed når konfliktsituationen i rollespillet involverer aktører med meget forskellige interesser. At forstå denne forhandlingsdynamik kan også være en god læringsmulighed.

Dog kan denne mulige frustration efterlade et negativt indtryk af politik, især hos unge. Det kan igen modarbejde et vigtigt mål med rollespil i forbindelse med medborgerkundskab, nemlig at vække en interesse i politik. Det dilemma bør ikke ignoreres, men bør diskuteres yderligere under den endelige evaluering af spillet. Så kan deltagerne måske få et mere realistisk billede af, hvordan politik fungerer – det er nemlig nogle gange en langsom og proces at finde et kompromis. Det kan være anstrengende, men er nok stadig bedre end de fleste alternativer.