

Rådslag - ett rollspel om politik

Förenklad version

Här presenteras en version av Rådslag för dem som önskar en snabbare variant av spelet där en omgång kan klaras av på 2–3 lektioner.

Denna version lämpar sig också bra som en introduktion till den utvecklade varianten.

Avsikten med spelet är att, genom kontinuerlig tidningsläsning, synliggöra politiken i vardagen. En artikel, ett reportage eller en notis omvandlas till ett fall som för spelets handling framåt. Rollspelet engagerar eleverna och ger de politiska frågorna en konkret förankring.

Rådslag fokuserar inte på demokratins former eller politikens och valeprocessens spelregler.

Däremot tror vi att spelet kommer att väcka frågor och skapa ett intresse för att lära sig mer om vårt samhälles konstitution.

De fall som lyfts fram i spelet kan också studeras och analyseras i samhällskunskapsundervisningen.

Spelets idé

- Att som fullmäktige i en kommun, inom budgetens ramar, behandla ärenden och föreslå lösningar och åtgärder som medborgarna kan acceptera. En godkänd lösning, som folk är nöjda med, kan öka kommunpolitikernas förtroendepoäng medan ogenomtänkta förslag kan göra medborgarna missbelättna och därigenom sänka förtroendepoängen. De ärenden som kommunen ska behandla hämtas ur aktuella händelser som tidningarna har på nyhetsplats och bland sitt äsiktsmaterial. I denna förenklade version av Rådslag vaskar spelledaren (läraren) fram fall ur de det material som eleverna har klippt ut.
- Spelarna utgör flera lag (kommunfullmäktige) som vart och ett bör bestå av minst tre personer. Kommunerna tävlar inte mot varandra. Däremot utses den kommun som vinnare som vid spelets slut har flest förtroendepoäng utan att ha överskridit sin budget.
- En spelomgång består av 2 faser. I första fasen bearbetar kommunerna sina fall i ett **Rådslag i kommunfullmäktige**, där de lägger fram ett förslag till lösning. I andra fasen får medborgarna i ett **Folkets rådslag** ta ställning till de förslag som kommunfullmäktige presenterat.

Tillval

Precis som i den mer avancerade versionen kan denna variant spelas med de slumpmässiga inslagen **Yttre påverkan** och **Händelsekort**.

Yttre påverkan, är händelser vilka kommunerna inte rår över. Spelledaren bestämmer hur yttre påverkan drabbar kommunen.

Med spelet följer ett antal händelsekort som kan användas om man så önskar.

Händelsekortet för in oförutsebara händelser i spelet. Dessa händelser handlar främst om skandaler, lagbrott och katastrofer. Alltså sådana nyheter som ofta får de stora rubrikerna på tidningarnas löpsedlar och förstasidor.

Vilka roller spelar man?

Eleverna växlar mellan två olika roller:

a/ Rollen som **ledamot i kommunfullmäktige** (3-7 elever i varje kommun)

b/ Rollen som **medborgare i en kommun** (hela klassen utgör kommunen)

Spelledaren deltar i själva spelet endast som ordförande i Folkets rådslag. Därutöver håller spelledaren ordning på spelfaserna och att kommunerna (grupperna) utför sitt förberedelsearbete inför Folkets rådslag.

Om spelet spelas med Yttre påverkan är det spelledaren som ansvarar för att ta fram dessa fall och att bestämma dess konsekvenser för i första hand ekonomin i andra hand för förtroendepoängen.

Blanketter

I kopieringsunderlaget (gemensamt för de båda spelformerna) finns ett antal blanketter som underlättar hanteringen.

Förklaringar

Alla begrepp (här understrukna) som förekommer i Rådslag beskrivs utförligt i Förklaringarna längst bak i detta kompendium. Det kan vara idé att kopiera upp en uppsättning av förklaringarna till varje kommun.

Ekonomi och förtroendepoäng

För att förenkla spelet låter vi kommunens utgifter när de löser sina fall hamna på tre alternativa nivåer:

Lätt fall = 50 pengar

Normalt fall = 100 pengar

Svårt fall = 150 pengar

Eleverna bör koncentrera sig mest på att öka sina förtroendepoäng.

I mer avancerade spelformer kan större betydelse läggas vid ekonomin.

OBS! Valutan i spelet Rådslag har vi döpt till *pengar* eftersom det är svårt att i spelet anpassa kostnaderna till realistiska förhållanden.

FÖRBEREDELSE

1. Bestäm hur många kommuner klassen ska delas upp i (minst tre och max sex elever i varje). Idealet för ett spel är 4 – 5 kommuner.
2. Se till att det finns tillgång till dagstidningar i klassen. Försök att få tidningar från olika datum. Blanda gärna tidningar av olika karaktär – morgon-, kvälls-, riks- och lokaltidningar.
3. Berätta för eleverna att ni ska spela ett rollspel där de får växla mellan två roller. I grupper spelar de rollen som politiker i kommunfullmäktige i olika kommuner. Men ibland samlas hela klassen och då är eleverna medborgare i en och samma kommun.

Ta fram fall ur dagstidningar

1. Låt klassen klippa ut notiser, reportage, insändare och annat åsiktsmaterial ur tidningarna. Tidningsmaterialet ska matcha de olika samhällssektorerna:
 - arbete och boende
 - vård, omsorg och skola
 - fritid, kultur
 - miljö och livsmedel
 - energi, vatten och renhållning
 - kommunikation
2. Gå tillsammans igenom materialet och diskutera beslutsprocesser, makt och delaktighet.

Gör fall

Spelledaren väljer ut ett antal artiklar som kan utgöra underlag till fall som kommunerna ska behandla.

Formulera fall och skriv in dessa på diarieblanketter (kopieringsunderlag). Avsikten är inte att fallen måste vara identiska med de som tidningen berättar om. Tidningsmaterialet utgör snarare en inspiration till de problemställningar som spelledaren formulerar på en, för klassen, passande nivå.

När spelet spelas för första gången rekommenderar vi att kommunerna får arbeta med varsitt fall. Utrymmet för variationer är dock stort.

Genomför val

1. Be att få kandidater som är beredda på att ställa upp på den ansvarsfulla posten som **kommunfullmäktiges ordförande**. Om fler kandidater anmäler sig än vad det finns kommuner sker en omröstning bland alla elever (medborgare). Anmäler sig färre kandidater än vad det finns kommuner kan urval förslagsvis ske genom lottning.
Därefter drar sig ordförandena tillbaka och utser gemensamt sina medpolitiker i respektive kommunfullmäktige. Här kanske spelledaren behöver handleda gruppen.
Undvik att låta kommunordförandena öppet, inför klassen, välja sina kommunalråd. Proceduren kan simulera politiska utnämningar.
Påminn grupperna om att de måste **namnge sin kommun**.
2. Listan över de olika kommunerna och dess representanter kungörs.
Spelledaren talar om vad kommunfullmäktiges första uppgift blir (Rådslag i kommunfullmäktige, Fas 1)

FÖRSTA SPELFASEN (Bearbetning av fall)

Använd blanketten *Åtgärdsblankett* samt *bokföringsblankett*.

Rådslaget i kommunfullmäktige

1. **Budgetarbete** . Vid **första spelronden** har kommunen en budget på 600 miljoner. Förtroendepoängen är +1. Ge varje kommun en Bokföringsblanketten som är ifylld för första spelomgången.
 2. **Kommunerna bearbetar sina fall** (*Bestäm om varje kommun ska arbeta med ett eller flera fall*)
Spelledaren förser kommunerna med en diarieblankett med ett förpreparerat fall (se förberedelser).
Kommunfullmäktige diskuterar hur fallet/fallen ska lösas och presenterar sina förslag på en Åtgärdsblankett. När Åtgärdsblanketten är ifylld lämnas den till spelledaren.
- (2.) **Yttre påverkan och Händelsekort** (*I förekommande fall*)
Gruppen tar ställning till den yttre påverkan som spelledaren kungör för alla kommuner i spelet. Förslaget lämnas till spelledaren.
Händelsekortet gäller för den enskilda kommunen och påverkar direkt ekonomin eller förtroendepoängen.

ANDRA SPELFASEN (Folkets röst)

Folkets rådslag.

1. Spelledaren redovisar kommunernas åtgärdsrapporter vilka även kan ha kopierats till samtliga deltagare i förväg. Medborgarna får möjlighet att opponera mot kommunernas lösningar och förslag på konsekvenser för ekonomi och/eller förtroende. Uppstår tvister löses detta med en majoritetsomröstning.

(Andra beslutsformer kan naturligtvis testas (t.ex. majoritetsbeslut, konsensus ...)).

- (2.) *(Om spelet tillämpar Yttre påverkan)*

Kommunerna läser upp sina ställningstaganden. Rådslaget diskuterar rimligheten i dessa fall. Bästa kommun utses och får en förtroendepoäng.

Vilka ska bestämma?

När folkets rådslag är över kan spelledaren gå igenom fallen, eller ett urval av dem för att analysera de olika ärendena.

Är det rimligt att fatta kollektiva och bindande beslut om denna fråga? Eller är fallet inget politiskt ärende som skall avgöras i en demokratisk beslutsprocess?

Fallen kan sorteras i tre kategorier:

A Politiska frågor på den kommunala dagordningen

B Politiska frågor på någon annan sammanslutnings dagordning (T.ex regeringen, EU)

C Privata frågor eller marknadsärenden där varje medborgare sköter sig själv eller förhandlar fram frivilliga överenskommelser med andra. (T.ex telefoni, shopping, privat omsorg)

Spelomgången avslutas.

Använd bokföringsblanketten

Budgetarbete

Spelledaren ser till att kommunerna bokfört sina utgifter. Kommunordföranden från varje kommun slår i tur och ordning med tärningen för att bestämma kommunens skatteunderlag.

Skattetabell				
	I SÄNKNING förtroende +1	II NORMAL förtroende ± 0	III HÖJNING förtroende -1	IV HÖJNING förtroende -2
Tärning 1-2	300 pengar	450 pengar	500 pengar	600 pengar
Tärning 3-4	400 pengar	500 pengar	550 pengar	650 pengar
Tärning 5-6	500 pengar	550 pengar	600 pengar	700 pengar

- När det för andra gången uppstår ett ekonomiskt underskott i någon kommun efter en spelomgång avslutas spelet.
- Om förtroendepoängen hos någon kommun hamnar under 0 sker nyval.

FÖRKLARINGAR

Kommunfullmäktiges rådslag	Sammankomster i mindre grupper (kommuner)
Folkets rådslag	Sammankomster där alla spelare gör gemensamma bedömningar av kommunernas åtgärder.
Fall	Det/de huvudärende/n som kommunen har att ta ställning till under en spelomgång. Konsekvenserna (ekonomi och förtroendepoäng) av kommunens handlingar kan bedömas av spelledare, Folkets rådslag eller av båda tillsammans.
Förtroende	Före första spelomgången sker ett val. Det nya kommunfullmäktige erhåller därvid en förtroendepoäng. Om nyval sker tilldelas kommunen en förtroendepoäng. Förtroendepoäng kan därefter antingen läggas till eller dras ifrån (från -2 till +2 vid varje tillfälle/händelse)
Ekonomi	Kommunen ska försöka se till att budgeten hålls. Varje år (en spelomgång) förbrukar kommunen 500 miljoner. Till detta läggs de utgifter som orsakas av fall, Yttre påverkan samt (i förekommande fall) händelsekort. Kommunen kan förbättra sin ekonomi genom att höja skatteuttaget. Höjd skatt kostar oftast förtroendepoäng. Som avslutning i fas 2 slår man med tärning för att avgöra hur stora skatteinkomsterna blir kommande spelomgång. Först bestämmer dock kommunen vilken skattetablell (I - IV) som ska tillämpas.
Spelfaser	Ett år (en spelomgång) innehåller två spelfaser. I fas 1 tar sig kommunerna an sina fall. Under fas 2 bedöms kommunernas åtgärdsprogram av spelledaren och Folkets rådslag.
Händelsekort	Skandaler, katastrofer och andra händelser som slumpmässigt förändrar kommunens ekonomi och/eller dess förtroendepoäng.
Nyval	Så snart någon kommun har kommit på minus i sina förtroendepoäng skall nyval hållas. Hur nyval praktiskt ska ske kan faktiskt spelarna själva komma överens om. Om inget eget system för nyval har bestämts gäller följande: På Folkets rådslag får vem som vill (även om man redan ingår i en kommun) kandidera till det nya fullmäktige. Alla röstar på tre kandidater. Valbara är dels de nya kandidaterna, dels deltagarna i det gamla kommunalfullmäktige.. Kommunfullmäktige ska bestå av lika många personer som före nyvalet. De som inte blev invalda ingår i de kommuner som blivit av med delegater.
Spelledare	Spelledarens uppgift är att hålla ihop spelet. Spelledaren är ordförande i Folkets rådslag. Om Yttre påverkan finns med i spelet ansvarar spelledaren för att sådana fall tas fram till varje spelomgång.
Yttre påverkan	Global/nationell/privat händelse, som spelledaren väljer ur tidningen. Händelsen påverkar alla kommunerna i Fas 1.
Diarietblankett	Blankett som används som underlag till de fall som kommunerna ska lösa.
Åtgärdsrapport	En blankett på vilken kommunen redovisar hur den har löst sitt fall.

BUDGET

Valutan i spelet är inte specificerad för att den inte skall hamna i konflikt med verkligheten. Enheten är rätt och slätt miljoner.

Denna version av Rådslag spelas med en statisk budget.

Enkel spelform

Kommunen startar i fas 1 med 600 pengar. Pengarna fördelas inte över de olika sektorerna (förvaltningarna) utan betraktas som en klumpsumma.

Kommunen förbrukar varje år 500 pengar i basutgifter. Till dessa utgifter läggs de belopp som krävs av omgångens fall, av händelsekort och av Yttre påverkan.

Varje omgång (i fas 3) går kommunerna tillsammans med spelledaren igenom ekonomin på Folkets rådslag. Tillsammans hjälps de också åt att ta in skatten för nästa år (spelomgång).

När Folkets rådslag avgör de ekonomiska konsekvenserna av kommunernas sätt att lösa sina fall delar man upp dessa i tre nivåer:

Lätt fall = 50 pengar

Normalt fall = 100 pengar

Svårt fall = 150 pengar