

Rådslag - ett spel om politik och demokrati

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 handlingen framåt i spelet. Spelformen engagerar eleverna och får dem att känna att de politiska frågorna verkligen angår dem.

I en demokrati måste människor som berörs av de politiska ärendena känna att de är delaktiga. I **Rådslag** får medborgarna själva avgöra i vilka fall de ska fatta gemensamma och bindande beslut.

Rådslag fokuserar inte på demokratins former eller politikens och valets spelregler. Däremot är vi övertygade om att spelet väcker frågor och skapar ett intresse för att lära sig mer om vårt samhälles konstitution.

Spelet kan anpassas för olika inriktningar och erfarenheter

Spelets idé

- Att som fullmäktige i en kommun se till att sköta sin ekonomi och att behålla förtroendet hos medborgarna. Spelet förs framåt av de aktuella händelser som tidningarna har på nyhetsplats och bland sitt åsiktsmaterial.
- Spelarna utgör flera lag (kommunfullmäktige) som vart och ett bör bestå av minst tre personer. Kommunerna tävlar inte mot varandra. Däremot utses en vinnande kommun vid spelets slut.
- En spelomgång består av 3 faser. I varje fas förekommer två olika rådslag. Spelomgångens 6 rådslag kan genomföras vid olika tillfällen.
- Spelet avslutas efter ett i förväg bestämt antal spelomgångar **eller** när kommunerna överskridit sin budget sammanlagt två gånger.
- Om någon kommun fått minus i sina förtroendepoäng sker nyval.

I kommunerna hålls olika överläggningar där gruppen:

a/ Väljer ut fall som presenteras på Folkets rådslag. Fall som utses som ärenden för

den kommunala dagordningen spetsas sedan till ytterligare.

b/ Väljer ut det bonusfall (se förklaringarna) man vill argumentera för på

Folkets rådslag.

c/ Hittar en lösning på sitt/sina fall.

d/ (För *avancerad spelnivå*) Läger upp budgeten, utvärderar och redovisar årets resultat.

(Kan *uteslutas*) Under spelets gång (i fas 2) inträffar händelser, en yttre påverkan, vilka kommunerna inte rår över. Spelledaren bestämmer hur yttre påverkan drabbar kommunen.

Med spelet följer också 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.

Till spelet följer två **lathundar**. Eleverna har en uppdragslista som de kan följa där varje moment beskrivs i kronologisk ordning. Spelledaren har en checklista som täcker spelets alla faser.

Blanketter

I kopieringsunderlaget finns ett antal blanketter som underlättar hanteringen och utvecklingen av de fall som kommunen bearbetar.

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 på att öka sina förtroendepoäng. Det gör de genom att arbeta fram lösningar på sina fall som kan tänkas tillfredsställa en så stor del av medborgarna som möjligt.

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.

FÖRSTA SPELFASEN (Förberedelsefas)

Använd blanketten *Fallbeskrivning* som finns i kopieringsunderlaget

Rådslaget i kommunfullmäktige (Val av fall)

1. Varje grupp (kommun) väljer ur artiklar och notiser ut minst två fall som man tycker berör eller har inverkan på någon eller några av sektorerna:

- arbete och boende
- vård, omsorg och skola
- fritid, kultur
- miljö och livsmedel
- energi, vatten, renhållning och kommunikation

För varje fall fyller kommunen i blanketten Fallbeskrivning som därefter lämnas till spelledaren. Spelledaren läser senare upp fallen på Folkets rådslag. Fallen kan också kopieras till alla medborgarna så att de får chans att förbereda sig.

2. Budgetarbete. Vid **första spelronden** har kommunen en budget på 600 *pengar*. Förtroendepoängen är +1. Här kan Bokföringsblanketten användas, den är redan ifylld för första spelomgången.

Övriga omgångar bokförs de skatteinkomster samt förändringar i förtroendepoängen som bestämts i Folkets rådslag i Fas 3.

Folkets rådslag (Vad ska upp på dagordningen?)

Under ordförandens/spelledarens ledning hålles ett rådslag där alla medverkar. Här ska de inlämnade fallen analyseras. För vart och ett beslutar folket om det är ett politiskt fall.

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?

Spelledaren diarieför, på medborgarnas inrådan, de kommunala ärendena. De utsållade fallen sparas av spelledaren och kan användas för Yttre påverkan (se fas 3).

Fallen sorteras alltså 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)

ANDRA SPELFASEN (Förhandlingen)

Använd Diarieblanketten som finns i kopieringsunderlaget

Rådslaget i kommunfullmäktige

1. Kommunala fall (A) "spetsas till" genom att gruppen fyller i Diarieblanketten med ytterligare information om fallet, exempelvis kostnader, komplikationer och vilka grupper som är för och emot olika åtgärder. Blanketten lämnas sedan åter till spelledaren.
2. Val av bonusfall (Ärende som kommunen själv för upp på dagordningen). Kommungruppen går igenom tidningar och samlar på sig material (insändare, debattartiklar, ledare, rapporter och reportage) som kan öka den egna förtroendepoängen eller ge pengar till den egna kommunala ekonomin.
En artikel utses som sedan ska tas upp på Folkets rådslag under fas 2. En person i den kommunala gruppen utses att förhandla för sin kommuns räkning. Gruppen förbereder sin delegat genom att ge denne råd, argument och förhållningsorder.

Folkets rådslag

1. Förhandling. Delegationerna samlas för att argumentera för sina Bonusfall så att de får en så hög ekonomi- och/eller förtroendepoäng som möjligt (max 50 pengar och/eller +2 förtroendepoäng).
Efter argumentationsrundan diskuteras de olika förslagen av medborgarna (alla spelare som ej är delegater). Därefter får varje delegat möjlighet att försvara sig och komplettera sin framställning. Om man vill kan man införa momentet time-out vilket innebär att deltagarna går tillbaks till sina kommuner för att slipa på sina argument och sin strategi.
Förhandlingarna avslutas med att delegationerna, med spelledaren som ordförande, beslutar vad varje kommuns Bonusfall ska få för värde (ekonomi och/eller förtroende). Spelledaren har utslagsröst.
2. Därefter plockar de utvalda kommunedelegaterna till sig ett kommunalt (A) fall var genom att (förslagsvis slumpmässigt) hos spelledaren dra en av de ifyllda Diarieblanketterna.
3. *(Ej nödvändigt för spelet)* Yttre påverkan.
Spelledaren presenterar nu en händelse som valts ut bland kategorierna **B** och **C** från Stora rådslaget i fas 1 eller ur tidningsmaterial efter eget val.
Händelsen drabbar samtliga kommuners ekonomi och/eller förtroende.
4. *(Ej nödvändigt för spelet)* Händelsekort
Kommundelegaterna drar var sitt händelsekort som behandlas på det kommunala rådslaget i fas 3.

TREDJE SPELFASEN (Bearbetning, redovisning och utvärdering)

Använd kopieringsunderlagets *Åtgärdsblankett* och *Bokföringsblankett*

Rådslaget i kommunfullmäktige

1. Kommunen avgör hur fallet på Diarieblanketten ska behandlas. När man är överens fyller gruppen i blanketten Åtgärdsrapport och lämnar den till spelledaren.
- (2.) (Om spelet tillämpar Yttre påverkan och/eller Händelsekort)
Gruppen skriver ner hur kommunen ställer sig till Yttre påverkan och det som händelsekortet anger. Detta ställningstagande kommenteras och bedöms på Folkets rådslag och kan belönas med en förtroendepoäng.
3. Med Bokföringsblanketten som underlag bestämmer kommunen vilket skatteuttag (se skattetabellen) som ska göras för nästa år (spelomgång).
Varje år förbrukar kommunens förvaltningar sammanlagt 500 pengar. Därtill kommer de utgifter som påförs under spelets gång.

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. Rådslaget bestämmer förtroendepoängen och fastslår den ekonomiska konsekvensen. Uppstår tvister löses detta med en majoritetsomröstning.
- (2.) (Om spelet tillämpar Yttre påverkan och/eller Händelsekort)
Kommunerna läser upp sina ställningstaganden. Rådslaget diskuterar rimligheten i dessa fall. Bästa kommun utses och får en förtroendepoäng.
Om en mer avancerad form tillämpas kan rådslaget formulera förslag på lagändringar eller andra åtgärder för att komma till rätta med problemen.

Avslutning av spelomgången

Spelledaren ser till att kommunerna bokfört sina utgifter. Kommundelegaten (se Folkets rådslag i fas 2) 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 omedelbart nyval.
4. Tillämpas **avancerad spelform** kan ett extra Kommunalt rådslag hållas om kommunen fått underskott i sin ekonomi, samt ett Folkets rådslag där konsekvenserna diskuteras.
(Se budget)

FÖRKLARINGAR

Kommunfullmäktiges rådslag	Sammankomster i mindre grupper (kommuner) vilka inleder varje spelfas
Folkets rådslag	Sammankomster där alla spelare gör gemensamma analyser samt beslutar om spelets fortsatta utveckling. Under folkets rådslag kan spelarna prova olika beslutsformer (enkel majoritet, konsensus, ...).
Fall	Det/de huvudärende 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. I spelfas 1 anmodas kommunerna att välja minst två fall. Detta görs för att öka möjligheterna för Folkets rådslag i fas 2 att vaska fram kommunala ärenden. Det finns inget som hindrar att kommunerna får ta sig an flera fall under en spelomgång.
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)
Ekonomi	Kommunen ska försöka se till att budgeten hålls. Varje år (en spelomgång) förbrukar kommunen 500 pengar. Till detta läggs de utgifter som orsakas av fall, Yttre påverkan samt (i förekommande fall) händelsekort. Kommunen kan förbättra sin ekonomi genom att få igenom sitt Bonusfall. Man kan också höja skatteuttaget. Höjd skatt kostar oftast förtroendepoäng. I Folkets rådslag i fas 3 slår man med tärning för att avgöra hur stora skatteinkomsterna blir kommande spelomgång. Först bestämmer dock kommunen vilken skattetablell (I – IV) som ska tillämpas.
bonusfall	Ett fall som kommunen väljer för att förbättra sin ekonomi och/eller för öka sina förtroendepoäng. Fallet väljs ur tidningens nyhetsrapportering, åsiktsmaterial eller featureartiklar. Det ekonomiska utfallet och/eller tilldelning av förtroendepoäng förhandlas fram vid Folkets rådslag i fas 2.
Spelfaser	Ett år (en spelomgång) innehåller tre spelfaser. I fas 1 tar spelarna fram ett antal fall som ska bli kommunala ärenden. Under fas 2 fördjupas de utvalda ärendena av de kommuner som ursprungligen valde tidningsmaterialet. Dessutom förhandlas bonusfall fram i fas 2. I fas 3 tar sig kommunerna an sina fall. Kommunens åtgärdsprogram bedöms därefter av spelledaren och Folkets rådslag. Spelet kan delas upp så att varje fas spelas vid olika tillfällen. Det är inte heller nödvändigt att spela fasens Rådslag i kommunfullmäktige och Folkets rådslag vid samma tillfälle.
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, men det måste göras före första omgångens spel.

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 fyra kandidater. Valbara är dels de nya kandidaterna, dels deltagarna i det gamla kommunalfullmäktige.

Demokratins ABC	Människor som tillsammans måste fatta gemensamma beslut hamnar ofta i ett dilemma: de är oense och de vill inte att någon driver igenom sin vilja med makt. För att komma vidare kan de hålla sig till några klassiska demokratiska grundprinciper, som klarast formulerats av den politiske filosofen Robert A Dahl. http://www.demokrati.com
Spelledare	Spelledarens uppgift är att hålla ihop spelet och se till att Folkets rådslag är förberedda i de kommunala rådslagen. Spelledaren är ordförande i Folkets rådslag. Om Yttre påverkan finns med i spelet ansvarar spelledaren för att sådana fall tas fram till varje spelomgång.
Delegat	Den deltagare som kommunen i fas 2 utser att förhandla om kommunens Bonusfall på Folkets rådslag
Yttre påverkan	Global/nationell/privat händelse, som spelledaren väljer ur tidningen. Händelsen påverkar alla kommunerna i Fas 3. Valet av händelse kan med fördel göras från de fall som Folkets rådslag sorterade bort i Fas 1 (B och C).
Förmyndare	Person eller grupp som inte är valda och som har makt att avgöra i frågor som berör andra t. ex domstolar, expert-paneler... .
Marknadslösning	Lösningar, oftast utanför folkets kontroll eller insyn, där privata intressen säljer och tillhandahåller tjänster.
Diarieblankett	Blankett som används som underlag till de fall som kommunerna ska lösa.
Budgetarbete	(se särskild förklaring på nästa sida)
Förhandling (bonusfallet)	Delegaterna läser rubriken på Bonusfall. Därefter målar de upp ett scenario utifrån artikelns basfakta. I flertalet fall grundar sig artikeln på något som redan är genomfört, men i Rådslag gäller också sådant som ligger i framtiden (t.ex val-löften). Till sist lämnar delegaten förslag på vad Bonusfall innebär ekonomiskt och/eller i förtroendepoäng.
Åtgärdsrapport	En blankett på vilken kommunen redovisar hur den har löst sitt fall. Kan användas vid arbetet med valet för att jämföra hur de olika politiska partierna hade tacklat samma fråga.

BUDGET

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

Normalt spelas Rådslag med en statistiskt budget. Men spelet kan också anpassas till mer realistiska förhållanden och kanske till och med kopiera den egna kommunens.

Vanlig 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

Avancerad spelform

I det första Kommunala rådslaget (fas 1) fördelar kommunen sina 600 miljoner på de olika sektorerna

Varje år förbrukar de olika sektorerna 500 miljoner i basutgifter fördelade enligt följande:

• arbete	-	30 pengar
• vård, omsorg, skola	-	110 pengar
• boende	-	60 pengar
• kommunikation	-	100 pengar
• fritid, kultur	-	40 pengar
• miljö och livsmedel	-	70 pengar
• energi, vatten/avlopp, renhållning	-	90 pengar

Därutöver tillkommer utgifter i samband med fall, Yttre påverkan och händelsekort. Eventuellt överskott från förra spelomgången förs över till årets budget.

I avancerad spelform är risken större att det uppstår underskott i kommunens budget. Spelledaren måste därför se till att konsekvenserna på åtgärdsrapporterna blir tuffare. I avancerad spelform håller kommunen sist i fas 3 ett extra budgetmöte. Kommunen avgör här om man måste låna pengar, sälja ut tillgångar, driva igenom en sk Robin Hood-skatt etc. I ett påföljande Folkets rådslag diskuteras förslagen och spelarna enas om en rimlig utveckling och vilka konsekvenser den får.

I den avancerade spelformen är fördelningen av budgeten på de olika sektorerna viktig. Kommunen blir nämligen av med förtroendepoäng om någon sektor överskrider sin budget.