

Rådslag - Lärarens checklista

Förberedelser

- 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.
- Se till att det för varje ny spelomgång finns minst en tidning till varje kommun. Tidningarna ska vara utgivna på olika datum. Låt gärna varje kommun få flera olika tidningar gärna av olika karaktär – morgon-, kvälls- riks- och lokaltidningar.
- Berätta för eleverna att ni ska spela ett rollspel där de regelbundet får växla mellan två roller.
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. När spelet spelas för första gången kan det vara lämpligt att avbryta spelet efter första **Rådslaget i kommunfullmäktige**. Det kan ta tid för ovana spelare att välja artiklar och fylla i **fallbeskrivningarna** (se blankett i kopieringsunderlaget).

Genomför val

- 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. Påmin grupperna om att de måste **namnge sin kommun**.
- Listan över de olika kommunerna och dess representanter kungörs. Spelledaren talar om vad kommunfullmäktiges första uppgift blir (Rådslag i kommunfullmäktige, Fas 1)
- Dela ut elevernas lathund. En till varje kommun bör räcka.

Första spelfasen

Rådslag i kommunfullmäktige

- Kopiera upp minst två **fallbeskrivningar** till varje grupp (kommun). Blanketter finns i kopieringsunderlaget.
- Kommungrupperna söker i tidningarna efter artiklar, notiser och reportage som kan användas som kommunala fall. Grupperna kan behöva handledning så att de inte stirrar sig blinda efter ordet *Kommun* i rubrikerna. Det är bättre att de letar efter tidningsmaterial som passar de olika sektorerna på blanketten Fallbeskrivning (*arbete och boende, vård omsorg etc*) Rubriker som **Flitigt födande i Kungsbacka** och **Granat hittad på småländsk soptipp** kan ge passande fall. När grupperna fyller i *Handlingsalternativ* uppmuntras de att använda sin fantasi. Till Kungsbackaartikeln kan man kanske tänka sig att konsekvenserna blir att kommunen måste skaffa fler daghem. Det får ekonomiska konsekvenser. Om kommunen struntar i att bygga daghem tappar den troligtvis förtroendepoäng och om de bygger daghem kanske kommunen kan erhålla en förtroendepoäng.
OBS Gör klart för grupperna att de fall de väljer troligtvis kommer att drabba någon av de andra kommunerna (se sista punkten på Folkets rådslag i Fas 2).

Första gången klassen gör spelet kommer det förmodligen att krävas minst en lektion för att genomföra punkterna 5 – 8.

Folkets rådslag

9. Förbered Folkets rådslag genom att kontrollera att alla kommuner lämnat in kompletta fallbeskrivningar. Som spelledare ska du presentera fallen på Folkets rådslag.
På folkets rådslag är alla elever medborgare i en och samma kommun. Den kommunen har inget att göra med de kommuner som lämnat fallen. Folkets rådslag ska betraktas som en egen kommun. Det saknar alltså betydelse vilken kommun som lämnat in vilket fall.
OBS Det är dock viktigt att spelledaren markerar vilka fallbeskrivningar som tillhör de olika kommunerna. De kan nämligen få tillbaks fall för att spetsa till dem i fas 2.
10. Samla klassen för ett rådslag där du är ordförande.
11. Gå igenom de olika kategorierna:
A. Politiska frågor på den kommunala dagordningen
B. Ärenden för någon annan sammanslutning eller organisation
C. Privata frågor eller marknadsärenden
Förklara att eleverna (medborgarna) nu ska avgöra för varje fall om de tycker att det är en demokratisk fråga (A) som kommunen ska bestämma över.
OBS Det kan hända att eleverna väljer fall som i den politiska verkligheten i Sverige inte är kommunala frågor. Dessa ärenden ska i spelet Rådslag ändå tas upp som kommunala fall.
10. Läs upp fallen och bestäm med medborgarna vilka fall som blir kommunala ärenden. Märk varje fallbeskrivning med den kategori som rådslaget bestämt. A-
fallen ska i spelfas 2 lämnas tillbaks till de kommuner som gjort respektive fallbeskrivning. Som belöning får kommunen 20 pengar för varje A-fall.
11. Gå på nytt igenom de fall som märkts som A-fall. För ett kort resonemang med medborgarna och diskutera hur de tycker att kommunen bör behandla fallet. Här kommer troligtvis bra tillfällen till samhällskunskap att uppstå.
12. Spara de fallbeskrivningar som hamnat i kategori B eller C. Om ni tillämpar Yttre påverkan kan kanske något av dessa fall komma väl till pass.
Fallbeskrivningarna kan också vara användbara i samhällskunskapsundervisningen för att göra jämförelser med verklighetens politiska liv.

Andra spelfasen

Rådslag i kommunfullmäktige

13. Kopiera upp lika många Diarieblanketter som det finns godkända kommunala fall. Spelledaren fyller i diarienummer och fallets namn på blanketterna. Grupperna får därefter tillbaks sina fallbeskrivningar tillsammans med diarieblanketter.
14. Nu samlas grupperna till andra spelfasens Rådslag i kommunfullmäktige. Med hjälp av diarieblanketten spetsas fallen till genom att brodera ut och ge det mer kött på benen.
15. När en grupp fyllt i diarieblanketten t.o.m. punkt 4 går du igenom deras förslag. De två sista punkterna som berör ekonomi och förtroendepoäng fylls i av kommunfullmäktige och spelledaren gemensamt.
På fråga 5 avgör ni om det är ett **lätt fall** (= 50 pengar), ett **normalt** (100 pengar) eller om det är ett **stort fall** (150 pengar).
16. Samla in alla färdiga diarieblanketter. Dessa sparas till slutet av Folkets rådslag i fas 2.
17. Se till att kommunerna kommer igång med rådslagets andra uppgift, att leta i tidningen efter ett bonusfall. Bonusfallet kan med fördel även hämtas ur tidningens åsiktsmaterial. Insändaren **Fel att begränsa bilismen** är negativ mot kommunen. Den kan ändå användas som ett bonusfall om kommunen tar den som en förevändning att föreslå bredare trafikleder, utökad kollektivtrafik ... Bonusfallet kan alltså inspireras av en tidningstext istället för att följa den bokstavligt.
18. Anteckna kommunernas val av bonusartikel och se till att grupperna förbereder sig att argumentera för bonusfallet samt att de utser en delegat som förhandlare.

Folkets rådslag

19. Förbered ett "podie" där de utvalda kommunedegaterna tar plats (en för varje kommun). Detta är det enda tillfället när inte alla spelets deltagare har samma roll.

20. Ge ordet till en delegat i sänder. När presentationen av bonusfallet är klar får medborgarna kommentera och kritisera förslaget.
Fortsätt tills alla delegater gjort sin framställning.
- (21.) **Time-Out! "Hur ska vi kunna övertyga folket?"**
Man kan komma överens vid rådslagets början om att en kommundelegat kan få begära time-out om det ser mörkt ut att få gehör för sitt bonusfall. Vid time-out går delegaterna hem till kommunfullmäktige och diskuterar förändringar i taktiken. Kanske byter kommunen till och med till en ny bonusartikel. Därefter får delegaterna på nytt försöka övertyga folket om bonusfallets förträfflighet.
22. Spelledaren och kommundelegaterna överlägger och bestämmer bonusfallets värde ekonomiskt (max ± 50 pengar) och i förtroendepoäng (max +2). Spelledaren har utslagsröst. Gör en anteckning om överenskommelsen så att du kan handleda kommunerna vid bokföringen senare.
23. Innan Folkets rådslag avslutas ska delegaterna få varsitt fall med sig till nästa Rådslag i kommunfullmäktige. Det kan ske med lottens hjälp genom att du som spelledare skrivit ner diarienumren på papperslappar som delegaterna får dra.
24. Det kan vara klokt att ta kopior på diarieblanketterna innan dessa lämnas ut till delegaterna. Särskilt om det blir ett längre uppehåll innan nästa speltillfälle..
- (25.) Till spelet följer färdiga Händelsekort som illustrerar skandaler, katastrofer, brott, olyckor och den sortens nyheter. Om dessa kort används skall kommundelegaten även dra ett sådant kort. Konsekvenserna för ekonomin och/eller förtroendepoängen är förbestämda.

Tredje spelfasen

- (26.) Om spelet spelas med Yttre påverkan måste spelledaren innan fas 3 inleds ha valt ett fall som påverkar kommunerna. Om det finns några utsorterade fall från Folkets rådslag i fas 1 (se punkt 12) kan kanske något av dessa passa nu. Annars väljer spelledaren en tidningsartikel som genererar ett fall.
27. Kopiera upp en Åtgärdsblankett och en Bokföringsblankett till varje kommun.

Rådslag i kommunfullmäktige

28. Dela ut Åtgärdsblanketten till kommunerna. Se
till att Diarieblanketten, som kommundelegaten fick med sig i slutet av förra fasen, finns tillgänglig. Ge kommunerna rimligt med tid att lösa sina fall.
- (29.) Om ni spelar med Yttre påverkan kan du nu delge kommunerna vad som har inträffat. Kommunerna skriver ner hur de vill hantera den yttre påverkan på ett papper som därefter lämnas till spelledaren.
30. Dela ut Budgetblanketten till kommunerna. Hjälプ dem att bokföra. Presentera skatttabellen och be kommunen bestämma sig för en eventuell höjning eller sänkning av skatten.

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

31. Samla in kommunernas åtgärdsblanketter innan spelarna samlas till Folkets rådslag. Kanske kan det vara lämpligt att kopiera blanketterna och dela ut dem till medborgarna så att de hinner förbereda sig före rådslaget.

Folkets rådslag

32. Läs upp kommunernas åtgärdsblanketter. Låt medborgarna få yttra sig över förslagen. Observera att alla deltagare nu är medborgare, det finns alltså inga i kommunfullmäktige som kan försvara eventuell kritik såvida inteni kommit överens om något annat innan rådslaget tagit sin början.
Fastslå därefter tillsammans hur fallen påverkar varje kommuns ekonomi och förtroendepoäng.
När Folkets rådslag avgör de ekonomiska konsekvenserna av kommunernas sätt att lösa sina fall delar man upp dessa i tre nivåer:
Lätt fall = 20 pengar
Normalt fall = 50 pengar
Svårt fall = 80 pengar
- (33.) Yttre påverkan
Om Yttre påverka tillämpats läser spelledaren upp kommunernas handlingsplaner utan att avslöja vilken kommun som skrivit vad. Därefter utser Folkets rådslag den bästa hanteringen. Kommunen som lämnat förslaget får en extra förtroendepoäng.
34. Spelomgången avslutas med att varje kommuns ordförande offentliggör vilken skattetabell som ska tillämpas. Därefter slår ordföranden med en vanlig speltärning vilken avgör hur mycket pengar kommunen får in i skatt.
35. Se till att kommunerna bokfört skatten och eventuella förändringar i förtroendepoängen till följd av höjd eller sänkt skatt.
36. Hur fortsätter vi?
Om detta var första spelomgången avgörs nu hur många omgångar som ska spelas. Det kan också vara läge att besluta ändringar i regler eller spelordning.
Anpassa spelet efter behov, förmåga samt politiken och de demokratiska formerna i det omgivande samhället.