



Konsekvenser af sagerne

Nedenfor kan du se de forskellige konsekvenser ved hver sag. Konsekvenserne af sagerne fremgår også af den digitale løsning.

Sag 1 Socialområdet: Pulje til frivilligt sociale arbejde

Valget af kulturugen

- Der endte med at være tyverier og et par slagsmål i løbet af ugen, og derfor måtte man aflyse ungdomsfesten og fællesspisningen.
- De arrangementer, der nåede at blive afholdt, var ellers en stor succes. Særligt hoppeborgen og aktiviteterne for børnene var populære og skabte glæde.
- Da alle aktiviteter ikke blev afviklet endte man med ikke at gå over budget.

Valget af besøgsrobotter

- Plekehjemsrobotterne viste sig at skabe mere glæde end forventet, og plejehjemmene efterspørger flere.
- Det har dog været dyrere end forventet. En af robotterne skulle til en større reparation, da en ældre mand blev bange for robotten og slog den med en stok.

Valget af telefonlinjen

- Telefonen har modtaget en del henvendelser, men der er desværre problemer med at finde frivillige.
- Linjen har derfor ikke åbent særlig mange timer om dagen, og der kan derfor være børn og unge, som ringer uden at komme igennem. Dem der ikke kommer igennem, bliver skuffede og ringer ikke igen.
- Telefonlinjen er ikke særlig dyr i drift, og huslejen er billig.

Sag 2 Sundhedsområdet: Mere bevægelse blandt unge og ældre

Valget af træningsarealer

- Løsningen har skabt glæde blandt kommunens unge, som dagligt bruger træningsarealerne.
- Der er dog en del, som er utilfredse med, at der ikke er særlig mange parkeringspladser mere. De mener, at det er blevet meget besværligt at komme på stranden og i skoven.
- Man brugte ikke flere penge end forventet.

Valget af gå- og løberuter

- Gå- og løberuterne bliver flittigt brugt af kommunens borgere. Særligt de ældre borgere og familierne er lykkelige.
- Desværre var de også dyrere at lave end forventet, fordi stierne skulle sikres mod oversvømmelse.
- Gå- og løberuterne vil dog være der i mange år, og det er derfor også en investering i udendørsarealerne i kommunen.

Valget af oplysningskampagne

- Flere end forventet downloadede materialet fra mailen i e-Boks, og man er nået ud til borgerne i andre byer end Skovby.
- Generelt har kampagnen dog ikke haft den store effekt. Der er ikke flere borgere, der bruger de lokale sports- og fritidsaktiviteter.
- Man endte ikke med at gå over budget.



Sag 3

Teknik og miljø:

Placering af park med aktiviteter for kommunens borgere

Valget af park i den sydlige del af Skovby

- De unge på ungdomsuddannelserne bruger parken til at få motion og bevægelse ind i undervisningen. De unge bruger også parken flittigt i deres fritid.
- Generelt bliver parken brugt rigtig meget både af kommunens borgere og folk fra nær og fjern. De er alle glade for de tiltag, som oplyser om klimavenlig adfærd.
- Flere har dog et ønske om at der bliver opstillet flere skraldespande, da det har vist sig at de hurtigt bliver overfyldte.
- Man gik ikke over budget, da man etablerede parken.

Valget af park midt i Skovby

- Borgerne på det plejehjem, der ligger tæt på, er glade for parken, og de bruger den til gåture.
- Mange af borgerne fra de andre byer er glade for, at det er let at komme hen til parken med bus. De er dog samtidig utilfredse med, at der ikke bliver lavet parker i deres byer. En del børnefamilier savner legepladsen, selvom den ikke var i tiptop stand.
- Desværre endte parken også med at være dyrere end forventet at etablere. Man havde udfordringer med at få parken til at rumme nok regnvand i regnvandsbassinerne.

Valget af park og klimalaboratorium

- En del af grunden viste sig at være forurenede, og man kunne derfor ikke lave parken alligevel.
- Parken er blevet etableret et andet sted, hvor det er svært for borgerne at komme til med bus.
- Man lavede stadig klimalaboratoriet i den nedlagte fabriksbygning.
- Det blev en del dyrere løsning end forventet, og der er ikke mange andre end de unge og børnefamilierne, der bruger laboratoriet.

Sag 4

Kultur og fritid:

Pulje til kultur- og fritidsprojekt

Valget af E-sportsturnering

- Der var 100 deltagere til E-sportsturneringen og der var fin stemning hele weekenden.
- Mange af deltagerne kom dog fra de omkringliggende kommuner og der er derfor ikke kommet flere medlemmer i Stammeholm E-sportsforening.
- Arrangementet blev lidt dyrere end forventet, da man måtte stille computere til rådighed for nogle af de unge, som ikke selv havde mulighed for at medbringe en.

Valget af kunstarrangementer for børn og unge

- Alle de børn og unge der deltog i arrangementerne, var meget glade, og de syntes, at det var fedt at være med.
- Der findes ikke mange tilbud til børn og unge, som gerne vil lave noget kreativt i fritiden, og derfor fik arrangementerne ramt en målgruppe, som normalt ikke deltager i så meget.
- Der var desværre ikke 25 deltagere til alle arrangementer, og det betød, at man ikke brugte alle pengene, der var budgetteret med.

Valget af petanquebaner

- Pensionistforeningen har haft meget stor glæde af petanquebanerne, og det bidrager til det sociale fællesskab. De ældre borgere er glade for at kunne mødes med deres venner og bekendte til kaffe, kage og et spil petanque.
- Om sommeren er der mange unge som bruger banerne. De bruger også banerne til at spille kongespil.
- Banerne er dog lidt dyrere at vedligeholde end forventet, fordi der løbende skal fyldes nyt sand i og fjernes ukrudt.



Info til læreren

Nedenfor finder du en oversigt over pointfordelingen mellem de enkelte sager og deres mulige udfald. Tabellen er kun til din information, og bliver ikke vist eleverne. Hvordan der er givet point ud fra økonomi og glæde er ligeledes vist nedenfor.

Oversigt over point:

Glæde er defineret som i hvor høj grad borgerne er glade for løsningen og bruger den samt i hvilken grad løsningen rammer en bred eller mindre bred målgruppe. Økonomi er defineret som hvor billig eller dyr løsningen er samt om løsningen overholder budgettet eller går over.

Sag	Mulighed 1	Mulighed 2	Mulighed 3
Sag 1: Socialområdet	Kulturuge Glæde: 1 Økonomi: 1	Robotter Glæde: 2 Økonomi: 0	Telefonlinje Glæde: 0 Økonomi: 2
Sag 2: Sundhedsområdet	Træningsarealer Glæde: 0 Økonomi: 1	Gå- og løberuter Glæde: 2 Økonomi: 0	Kampagne Glæde: 1 Økonomi: 2
Sag 3: Teknik- og miljø	Sydlig del Glæde: 2 Økonomi: 2	Midt i Skovby Glæde: 1 Økonomi: 1	Klimalaboratorium Glæde: 0 Økonomi: 0
Sag 4: Kultur- og fritid	E-sportsturnering Glæde: 0 Økonomi: 0	Kunstarrangementer Glæde: 1 Økonomi: 2	Petanquebaner Glæde: 2 Økonomi: 1