



Lærervejledning

Introduktion og formål

Velkommen til spillet "Stemmer fra Markland Kommune – Et spil om lokaldemokrati". Spillet sætter fokus på kommunalpolitik, hvor eleverne får mulighed for at prøve kræfter med det politiske arbejde i en fiktiv kommune. Spillet tager ca. tre timer, og henvender sig primært til elever i 8.-9. klasse, men kan også benyttes på andre uddannelsesinstitutioner fx gymnasiale uddannelser.

Spillet har to formål:

- Eleverne får indsigt i politiske arbejde i en kommunalbestyrelse herunder hvilke beslutninger, der træffes i og af en kommune. Det sker ved at indgå i dialog, argumentere og træffe beslutninger om kommunalpolitiske sager.
- Eleverne får mulighed selv for at prøve kræfter med de demokratiske processer, som kan inspirere de unge til at tage del i lokaldemokratiet.

Spillet er gratis og kan indgå som del af et længere undervisningsforløb om politik og demokrati eller spilles særskilt fra anden undervisning. Spillet kan spilles flere gange, men det er de samme sager, som går igen.

Spillet er bygget op om en digital platform (tilgås gennem link – se side 4), og kræver en storskærm og adgang til internet. Derudover skal eleverne bruge deres mobiltelefon, en iPad eller anden form for digital enhed, hvor de hver især kan tilgå spillet. Den digitale platform er med til at guide lærer og elever gennem spillet og skal sammen med elevernes digitale enheder bruges til afstemninger.

I denne vejledning finder du en kort introduktion til spillet, en trin-for-trin guide samt en tjekliste, der indeholder de ting, der skal forberedes, inden eleverne kan gå i gang med at spille.

Udover denne lærervejledning indeholder spillet:

- En digital platform til afstemning (vises på storskærm).
- Sager (4 stk.)
- Partibeskrivelser (4 stk.)
- Dagsorden til parti- og udvalgsmøder (4 stk. af hver)
- Skæbnekort (6 stk. til hver sag)
- Beskrivelse af de endelige konsekvenser for sagerne
- Guide til journalisterne

Vi håber, at det bliver en sjov og lærerig oplevelse at spille.

God fornøjelse!





Spillets opbygning

I spillet er eleverne valgt ind i kommunalbestyrelsen, hvor de som medlemmer af et politisk parti skal forsøge at overbevise hinanden om at stemme for de løsninger, der passer til deres partilinje. Partierne er fiktive, og er navngivet ud fra deres største mærkesag. Partierne hedder; parti 1: Grønne stemmer, parti 2: Fælles stemmer, parti 3: Unge stemmer og parti 4: Ældre stemmer.

Udover at være medlem af et politisk parti er alle elever medlem af et udvalg, der har ansvaret for hver deres fagområde (Socialudvalget, Sundheds- og Ældreudvalget, Teknik- og Miljøudvalget og Kultur- og Fritidsudvalget). Udvalgene består som udgangspunkt af et medlem fra hvert parti, eller så det går op med antallet af elever i klassen, dvs. at der i nogle af udvalgene kan sidde flere elever fra samme parti.

Afstemning om sager i kommunalbestyrelsen

Spillet er bygget op om fire sager, som eleverne skal stemme om i kommunalbestyrelsen. Da eleverne skal have mulighed for at indgå i dialog, argumentere samt indgå kompromisser undervejs, indeholder spillet tre runder, som er en vekselvirkning mellem at drøfte sagerne i partierne, i udvalgene og afstemninger i kommunalbestyrelsen. Der stemmes om alle fire sager hver gang. Brug gerne noget tid undervejs på at betone vigtigheden af kompromis. Det er okay at flytte sig i løbet af en diskussion.

Spillet afsluttes ved en endelig afstemning i kommunalbestyrelsen. Den endelige afstemning kan tydeliggøre, hvordan elevernes indbyrdes dialog gennem spillet kan ændre det endelige stemmeresultat. Det er derfor en fordel, hvis du undervejs i spillet samler op på resultaterne af afstemningerne og sammen med eleverne reflekterer over, hvorfor resultaterne af afstemningerne ser ud, som de gør.

Forholdet mellem partier og udvalg

Når eleverne er samlet i partierne, drøfter de alle sagerne med deres partifæller, og bliver enige om den partipolitiske linje for hver af de fire sager. I udvalgene drøfter eleverne kun den ene sag, der hører til det respektive udvalg. Her får de mulighed for at gå mere i dybden med den enkelte sag og have en dialog med udvalgsmedlemmerne fra de andre partier om deres holdninger til sagen. Gør det gerne klart for eleverne, at de skal betragtes som medlemmer af et parti og en kommunalbestyrelse. De skal derfor ikke argumentere eller stemme ud fra deres egne personlige holdninger.

Journalisterne

Gennem spillet vil der være et lille hold af journalister bestående af 2-3 elever, som skal samle information og formulere spørgsmål, så de i løbet af spillet kan lave et liveinterview. Under liveinterviewet bliver en repræsentant fra hvert parti interviewet foran resten af klassen. Formålet er at få kommunalbestyrelsesmedlemmerne til at forholde sig til pressen, hvor journalisters spørgsmål måske kan rykke ved nogle af kommunalbestyrelsesmedlemmernes holdninger, og dermed hvad de stemmer.

De elever, som er journalister, skal gerne være elever, som vil kunne gå selvstændigt til opgaven. Deres deltagelse i spillet bliver en del anderledes end de andre elevers, men deres tilstedeværelse bidrager til en mere spændende oplevelse, hvor kommunalpolitikere skal forholde sig til pressen.

Journalisterne kan med fordel hjælpe hinanden med at formulere kritiske spørgsmål og dele sig op ift. de enkelte fagområder/udvalgsområder. Journalisterne kan bearbejde den viden de indsamler, når de andre elever er til parti- og udvalgs møder. Spillet indeholder en guide til journalisterne, som kan hjælpe dem i gang med arbejdet.

Skæbnekort

I løbet af spillet kan eleverne trække et skæbnekort. Et skæbnekort er et kort, der indeholder en viden, som ingen andre elever har. Skæbnekortene bruges, når eleverne er i udvalgene. Der er 6 skæbnekort til hver sag.

Inden eleverne første gang går ud i udvalgene, får de skæbnekortene med. Eleverne skiftes til at trække et skæbnekort fra bunken. De bestemmer selv, hvornår de trækker et skæbnekort, og hvordan de bruger den viden, der står på kortet. Eleverne mødes to gange i udvalgene, hvor de har mulighed for at bruge skæbnekortene.

Det anbefales, at du klipper skæbnekortene ud og lægger dem klar i bunker til de udvalg, som de hører til, så eleverne let kan tage dem med.



Sådan vindes spillet

Eleverne er en del af en samlet kommunalbestyrelse, der skal træffe beslutninger på vegne af kommunen. Det betyder, at eleverne ikke kun skal have deres eget partis mærkesager for øje (udspecifiseret i partibeskrivelserne), men også den betydning deres valg har for borgerne og for kommunens økonomi. Der gives point til partierne ud fra en afvejning mellem økonomi og glæde. Der gives 0, 1 eller 2 point.

Det er forskelligt hvad partierne skal fokusere på for at vinde. Hvordan partierne vinder er afstemt med partibeskrivelserne. I oversigten kan du se, hvad der skal til for, at de forskellige partier vinder.

Når den endelige afstemning er slut, beregner den digitale platform det samlede antal point for hhv. økonomi og glæde, og pointene vises på skærmen. Den digitale platform viser konsekvenserne af sagerne til sidst. Det kan give en bedre forståelse for, hvorfor nogen vinder frem for andre. Du finder også beskrivelserne af de endelige konsekvenser i et særskilt dokument.

Parti	Mærkesag	Fokus	Vinder når ...
Parti 1 Grønne stemmer	Klima	Fokus på en sund økonomi	Over 5 point i økonomi
Parti 2 Fælles stemmer	Social lighed	Balance mellem økonomi og glæde	Der må ikke være mere end 2 point forskel på økonomi og glæde
Parti 3 Unge stemmer	Unge	Vil gerne have ret	Skal have et flertal for 2 ud af de 4 sager, de indledningsvist besluttede at arbejde for
Parti 4 Ældre stemmer	Ældre	Fokus på at skabe glæde	Over 5 point i glæde



Teknik og praktik

For at spille er der noget teknik og praktik, som skal være på plads.

Teknik

Den digitale platform, som vises på storskærm, er både en afstemningsplatform og en guide for spillet, der viser, hvornår der er partimøder, udvalgsmøder og afstemninger i kommunalbestyrelsen. Derudover indeholder den digitale platform en intro til selve spillet samt til Markland Kommune, som vises i plenum, inden eleverne første gang skal ud i deres partier og udvalg.

For at vise spillet på storskærmen skal du bruge linket:
<https://web.dibl.eu/caseview/7847?autostart>.

Efter spillet er vist på storskærmen, og inden spillet kan gå i gang, skal eleverne logge på gennem deres digitale enheder (fx. mobiltelefoner) ved at scanne en QR-kode, som vises nederst på skærmen. Sørg for at alle elever er logget ind på deres egen digitale enhed. Du kan se på skærmen, hvor mange der er logget på.

Praktik

Spillet kan spilles på jeres skole, men I kan med fordel vælge at undersøge mulighederne for at besøge rådhuset i jeres kommune, og fx spille i byrådssalen. Det giver eleverne mulighed for at se, hvor kommunalbestyrelsesmøderne bliver afholdt i jeres kommune. Hvis I spiller på rådhuset, kan I overveje at spørge et kommunalbestyrelsesmedlem, om vedkommende vil byde velkommen. I så fald skal der påregnes lidt ekstra tid.

I kan vælge at spille i et stort lokale, hvor der skal være plads til, at I både kan sidde og stemme alle sammen i kommunalbestyrelsen (plenum), og at eleverne kan fordele sig i mindre grupper i partierne/udvalgene. I kan også vælge at have et eller flere ekstra rum, hvis du vurderer, at rummet ikke er stort nok til at kunne det hele. Du skal blot være opmærksom på, at det ikke må tage for lang tid for eleverne at bevæge sig fra et rum til et andet.

Lærernes rolle og forberedelse

Læreren er den, der faciliterer processen undervejs i spillet samt gør alt materialet klar til dagen. Du finder en tjekliste bagerst i denne lærervejledning, som giver et overblik over, hvad der skal forbedres, inden I går i gang.

Undervejs i spillet skal du:

- Præsentere og rammesætte spillet – hvorfor skal eleverne til at spille?
- Sørg for at eleverne har deres digitale enheder klar og kan logge på.

- Sætte spillet i gang og rammesæt spillet gennem introen som vises på den digitale platform.
- Facilitere afstemningerne, når eleverne er samlet i plenum.
- Justere tiden løbende, så der er tid nok til de enkelte dele
- Afslutte spillet og kåre en vinder.

Du er nu klar til at sætte eleverne i gang!



Trin-for-trin guide

Her finder du en trin-for-trin guide til, hvordan du fører eleverne igennem spillet.

Intro (25 minutter)

- ☐ Den digitale platform står klar til visning på en skærm i plenum: <https://web.dibl.eu/caseview/7847?autostart>.
- ☐ Inddel eleverne i partier i klasselokalet.
- ☐ Eleverne scanner QR-kode eller tilgår link på deres device.
- ☐ Introen vises på skærmen.

Første runde (60 minutter)

Første partimøde (40 minutter) (Sørg for at dagsorden til partimøderne er klar på bordene)

- ☐ Eleverne vælger en partiformand, som er ordstyrer.
- ☐ Eleverne læser partibeskrivelserne og sagerne. Få evt. en elev til at læse sagerne højt i gruppen.
- ☐ Eleverne diskuterer deres holdninger til sagerne med afsæt i partiets mærkesager.
- ☐ Eleverne vælger, hvilket udvalg de ønsker at sidde i.

Første afstemning (plenum) (5 minutter)

- ☐ Eleverne stemmer første gang.
- ☐ Du kommenterer kort på afstemningen og reflekterer over resultatet sammen med eleverne.

Første udvalgsrunde (15 minutter) (Sørg for at skæbnkortene og dagsorden til udvalgsrunder er klar på bordene)

- ☐ Eleverne vælger en udvalgsformand, som er ordstyrer.
- ☐ Eleverne drøfter den sag, der er på deres udvalg.



Anden runde (40 minutter)

Andet partimøde (15 minutter)

- ☐ Eleverne fortæller om deres udvalgmøder, og hvad de foreslår, man skal stemme.
- ☐ Eleverne diskuterer alle sager igen.

Liveinterview (plenum) (20 min)

- ☐ Liveinterview i plenum. Alle partierne skal vælge et kommunalbestyrelsesmedlem fra deres parti, som journalisterne skal interviewe.

Anden afstemning (plenum) (5 minutter)

- ☐ Eleverne stemmer igen.

Tredje runde (45 minutter)

Andet udvalgmøde (15 minutter)

- ☐ Eleverne diskuterer videre om mulige løsninger og forsøger at argumentere for, hvad der skal stemmes.

Tredje og sidste partimøde (5 minutter)

- ☐ Partierne tager en endelig beslutning om, hvad de vil stemme ift. de forskellige sager.

Endelig afstemning (5 min)

- ☐ Den endelige afstemning finder sted.

Resultat af afstemningen og konsekvenserne af de valgte sager (15 minutter)

- ☐ Resultatet vises på den digitale løsning.
- ☐ Du kårer en eller flere vindere, og viser konsekvenserne af hvad der er blev vedtaget og hvilke point det gav. Tabellens sidste kolonne "Vundet" viser om et parti opfyldte deres mål. Du kan også se i særskilt dokument hvordan pointen er beregnet.

Drøftelse af spillet (5 minutter)

- ☐ Tag fx afsæt i spørgsmål som:
 1. Hvordan har det været at spille?
 2. Hvordan nåede I til enighed i partierne og i udvalgene?
 3. Hvad fik jer til at ændre mening undervejs?
 4. Hvad var mest udfordrende?



Tjekliste til din forberedelse

Printe

- ☐ Print **1** eksemplar af Trin-for-trin guiden, som du kan holde dig til undervejs i spillet.
- ☐ Print **4** eksemplarer af partibeskrivelserne (To eksemplar til hvert parti (kun beskrivelsen af eget parti), en til journalisterne (alle partibeskrivelserne), og en til læreren (alle partibeskrivelserne)).
- ☐ Print **10** eksemplarer af sagerne (To til hver af de 4 partier, ét til journalisterne og ét til læreren).
- ☐ Print **4** eksemplarer af dagsordner til partimøder og 4 eksemplarer af dagsordner til valgsmøder.
- ☐ Print **2** eksemplarer af alle skæbnkort (disse skal også klippes ud).
- ☐ Print **2** eksemplarer af guiden til journalisterne.
- ☐ Print **1** eksemplar af konsekvenserne af sagerne (til information for læreren.).

Pakker

- ☐ Lav en pakke til de 4 partier bestående af: Sager, partibeskrivelse (obs. hvert parti skal kun have deres egen partibeskrivelse) samt dagsorden til partimøder.
- ☐ Lav pakke til udvalgene med dagsorden og skæbnkort.
- ☐ Lav en pakke til journalisterne bestående af: Sager, partibeskrivelser samt guide til journalisterne.
- ☐ Lav en pakke til læreren bestående af: Trin-for-trin guide, sager, partibeskrivelser samt konsekvenserne af sagerne.

Andet

- ☐ Opdel klassen i 4 partier.
- ☐ Reservér lokale(er).
- ☐ Sørg for at der er en skærm i plenumlokalet, hvorfra den digitale platform kan tilgås. Afprøv den digitale platform. Du kan teste den digitale platform her: <https://web.dibl.eu/test>
- ☐ Sørg for at alle elever har en digital enhed med internet (computer, mobil, tablet eller lignende)