

Riksdagsspelet

Lärarhandledning



1 Spelets syfte	3
2 Övergripande planering	3
2.1 Planera in spelet i undervisningen	3
2.2 Förberedande uppgifter	4
2.3 Tidsåtgång och begränsning	4
2.4 De tre olika spelen	4
2.5 Antal spelare	5
3 Förberedelser	5
3.1 För läraren	5
3.2 Några viktiga förenklingar i spelet	6
4 Lärarens roll under spelet	6
5 Efterarbete	7
5.1 Gemensam uppföljning i helklass	7
5.2 Diskussionsfrågor	7
5.3 Efterföljande övning: Presskonferens	8

1 Spelets syfte

Riksdagsspelet – ett lagarbete är ett pedagogiskt brädspel som syftar till att på ett lekfullt, engagerande och interaktivt sätt komplettera undervisningen om riksdagen i samhällskunskap.

Genom spelet får eleverna

- träna på att argumentera, förhandla och samarbeta
- testa sina kunskaper om riksdagen
- uppleva hur politiska processer, kompromisser och beslutsfattande fungerar i praktiken.

Spelet är en förenklad modell av verkligheten, vilket läraren bör tydliggöra (Se avsnitt 3.2.).

2 Övergripande planering

2.1 Planera in spelet i undervisningen

Riksdagsspelet kan spelas när som helst. Det är dock lättare om spelarna har en viss förståelse för både politiska begrepp och statsskickets grunder. Därför rekommenderar vi att spelet spelas närmare slutet av ett arbetsområde om svenskt statsskick snarare än i början. Det är bra om eleverna känner till följande innan de spelar:

- hur val till riksdagen går till och vem som kan bli riksdagsledamot
- vad ett politiskt parti är
- vad riksdagen har för uppgifter
- vad utskotten har för roll i riksdagen
- hur riksdagen arbetar från förslag till lag
- vilken roll regeringen har i lagstiftningsprocessen
- hur man når överenskommelser genom förhandlingar och kompromisser.

2.2 Förberedande uppgifter

Riksdagen erbjuder en mängd studiematerial som kan användas för att undervisa om vårt svenska statsskick. Till exempel finns det fördjupande studiehäftet *Demokratin i samhället* som tar upp vad demokrati är och hur demokratin genomsyrar samhället, och det finns också filmer om lagstiftningsprocessen och utskottsarbetet samt ordutmaningar med olika begrepp med riksdagskoppling. Du hittar allt material på riksdagen.se under rubriken Kontakt och besök – För lärare – Material i undervisningen.

2.3 Tidsåtgång och begränsning

Det är tänkt att ta 45 till 60 minuter att spela spelet, men det går att förkorta speltiden vid behov genom att ta bort ett eller flera år från mandatperioden, förslagsvis år 3. Följden blir då att inte alla lagförslag kommer att debatteras. Om du på förhand vet att ni behöver minska speltiden rekommenderar vi därför att du tar bort ett lagförslagskort och två motsvarande politikkort Ja och Nej ur spelet. Det går också att ta bort mer än ett år om speltiden behöver minskas ytterligare.

2.4 De tre olika spelen

Riksdagsspelet levereras som en uppsättning med tre unika spel. Varje enskilt spel spelas med fem olika utskott och därmed fem olika sakfrågor. Kunskapskorten, händelsekorten och valrörelsekorten är unika för varje spel. Det går därför att spela spelet flera gånger med samma klass, så länge de delas in i samma grupper och de enskilda spelen roterar mellan grupperna. De olika spelen har markerats med varsin geometrisk figur som syns på såväl förpackningen och spelplanen som alla spelkort. Uppdelningen är följande:

Cirkel ●	Kvadrat ■	Triangel ▲
Civilutskottet	Konstitutionsutskottet	Arbetsmarknadsutskottet
Försvarsutskottet	Kulturutskottet	Finansutskottet
Justitieutskottet	Näringsutskottet	Socialutskottet
Miljö- och jordbruksutskottet	Socialförsäkringsutskottet	Trafikutskottet
Skatteutskottet	Utbildningsutskottet	Utrikesutskottet

2.5 Antal spelare

De enskilda spelen kan spelas av 5–10 elever som delas in i fem partier. Om eleverna är fler än fem så får de spela i par. Om spelarna är färre än fem så bör man vid fyra spelare ta bort ett lagförslagskort och två motsvarande politikkort Ja och Nej ur spelet och vid tre spelare ta bort två lagförslagskort och fyra motsvarande politikkort Ja och Nej. Ta även bort följande partibrickor:

Vid fyra spelare: Dialogpartiet

Vid tre spelare: Civilpartiet och Dialogpartiet

3 Förberedelser

3.1 För läraren

- Läs regelboken och se instruktionsfilmen före lektionen. Filmen finns på riksdagen.se/riksdagsspelet.
- Förbered gärna en visning av instruktionsfilmen för eleverna.
- Planera gruppindelning:
 - o Dela in eleverna i grupper om 5–10 elever per spel.
 - o Utse gärna en utskottsordförande (Uo) i varje spel. (Eleven kommer att agera spelledare och läsa reglerna.)
 - o Säkerställ att klassrummet är möblerat så att 5–10 elever kan sitta runt varje bord.

3.2 Några viktiga förenklingar i spelet

Det är bra att börja med att förklara spelets nödvändiga avsteg från verkligheten. Berätta om riksdagens beslutsprocess, dvs. att regeringen lägger fram propositioner, att riksdagen kan lägga fram motförslag i form av motioner och att förslagen bereds i utskotten före voteringar.

I riksdagen röstar ledamöterna om bifall till eller avslag på propositioner och motförslag i form av motioner. Det är alltid minst två olika förslag som ställs mot varandra i en votering. Av speltekniska skäl har spelet utformats så att det står 'ja' och 'nej' på korten i stället för 'proposition' och 'motion'. Ett annat viktigt avsteg från verkligheten är att det i spelet saknas en möjlighet att avstå vid voteringar, det vill säga att rösta gult. Av speltekniska skäl finns inte den funktionen i spelet.

Poängtera för eleverna att partiernas mandatfördelning utgår från att det finns 17 ledamöter i utskotten. I spelet börjar alla elever på fyra procent på spelplanen, men det stämmer inte överens med att partierna har två, tre eller fyra mandat på sina partibräden. Förtydliga också att det inte är så att alla partier i riksdagen börjar på fyra procent, utan att mandatens fördelas proportionerligt enligt hur många röster de fått i det senaste valet.

4 Lärarens roll under spelet

Som lärare har du flera uppgifter under spelets gång:

- Se till att eleverna håller tempot och att debatterna inte blir för långa. Gå runt och säkerställ att varje år tar ungefär 10 minuter, med undantag för det första året som får ta något längre tid.
- Stötta i diskussioner.
- Hjälpa grupper som kör fast.

5 Efterarbete

5.1 Gemensam uppföljning i helklass

När spelet är slut kan eleverna rapportera in hur det har gått för de olika partierna i valet (en elev per spel). Detta är en frivillig del av spelet och görs bara om det finns tid. Läraren ska då räkna ihop hur det har gått för de olika partierna totalt i hela klassen. Nedan finns ett exempel på hur detta kan räknas ut.

Exempel på rapportering från eleverna:

Cirkel ●	Kvadrat ■	Triangel ▲
Parti A 32 %	Parti A 15 %	Parti A 23 %
Parti B 15 %	Parti B 23 %	Parti B 5 %
Parti C 23 %	Parti C 5 %	Parti C 25 %
Parti D 5 %	Parti D 25 %	Parti D 32 %
Parti E 25 %	Parti E 32 %	Parti E 15 %

I det här räkneexemplet tittar vi på resultatet för Parti A totalt sett i hela klassen.

Parti A har fått $32\% + 15\% + 23\% = 70\%$ i de olika spelen. Eftersom totalen för de tre spelen är 300 procent får då Parti A $70 / 300 = 23\%$ totalt.

Räkna ut de totala resultaten för alla partier och berätta för eleverna hur det har gått för alla partier och vilket parti som vunnit hela spelet.

5.2 Diskussionsfrågor

Låt gärna eleverna börja med att fundera enskilt på diskussionsfrågorna nedan. Därefter kan de diskutera frågorna i par och slutligen resonera om dem tillsammans i hela klassen.

1. Vilken strategi fungerade bäst för att få igenom era hjärtefrågor?
2. Var det viktigare att argumentera bra eller att bygga samarbeten?
Varför?
3. Vilka faktorer avgjorde vilka partier som samarbetade?

4. Hur påverkar samarbeten mellan partier deras möjligheter att få igenom sin politik?
5. Hur påverkar antalet mandat ett partis inflytande i riksdagen? Hur kan små partier få igenom sina förslag?
6. Vilka möjligheter har ett parti att få igenom sin politik i följande situationer:
 - a) om partiet har majoritet i riksdagen
 - b) om det är störst i riksdagen men inte har egen majoritet
 - c) om det är ett av de minsta partierna i riksdagen?
7. Är det viktigt i en demokrati att partier samarbetar med varandra?
8. Vad krävs för att vinna väljarnas stöd i verkligheten?
9. Är kompromisser något positivt eller negativt i en demokrati?
10. Vad händer om ett parti bryter sina löften – i spelet och i verkligheten?

5.3 Efterföljande övning: Presskonferens

Partier måste både samarbeta och kompromissa. Samtidigt måste partierna balansera i fråga om hur mycket de kan kompromissa utan att förlora väljare. I den här övningen får eleverna resonera kring balansgången.

Dela in eleverna i samma grupper som när de spelade Riksdagsspelet, och låt dem hålla en kort presskonferens där ett parti i taget får svara på frågor och de andra eleverna spelar journalister som frågar ut politikerna. Varje parti får fem minuter för att svara på frågor. Därefter byter partierna plats så att alla partier blir utfrågade och alla elever får agera journalister.

Journalisternas uppgift är att ställa kritiska frågor till riksdagsledamöterna om hur de agerade under spelet. Möblera gärna om så att de elever som ingår i partiet som håller presskonferens sitter eller står på en rak linje vänd mot journalisterna.

Efter övningen kan eleverna diskutera följande fråga:

Många journalister har tillgång till riksdagshuset och följer ständigt riksdagens arbete och ledamöterna på nära håll. Varför är det viktigt? Vad har massmedia för roll i demokratin?

