

Lärarhandledning till Demokratiwerkstaden



Om lärarhandledningen

I lärarhandledningen finns det tips, förslag och information om hur du kan förbereda eleverna inför besöket i Demokrativerkstaden. Här finns också en beskrivning av spelets olika steg och information om vad du som lärare förväntas göra.

Väl förberedda elever får ut mer av spelet och har det roligare i Demokrativerkstaden. Därför rekommenderar vi att du bokar besök med huvudsakligen årskurs 8 och 9.

Vad är Demokrativerkstaden?

Demokraterkstaden är ett rollspel som bygger på pedagogiken upplevelsebaserat lärande där eleverna får inta rollen som ledamöter i riksdagen. Eleverna delas in i fiktiva partier och kommer som ledamöter att samla in information, förhandla och debattera med varandra samt komma fram till beslut för att lösa de samhällsproblem som spelet kretsar kring.

Demokraterkstaden är tänkt att komplettera undervisningen i samhällskunskap. Följande delar i kursplanens centrala innehåll har varit vägledande i arbetet med att skapa Demokrativerkstaden:

- Sveriges politiska system med Europeiska unionen, riksdagen, regeringen, Sametinget, regioner, kommuner och Sveriges grundlagar.
- Var olika beslut fattas och exempel på hur besluten påverkar individer, grupper och samhället i stort.
- Individers och gruppers möjligheter att påverka den demokratiska processen.
- Lokala, nationella och globala samhällsfrågor och olika perspektiv på dessa.

Hur förbereder du eleverna på bästa sätt?

Du som lärare kan förbereda dig genom att se en förberedande film om Demokrativerkstaden på [riksdagens hemsida](#). Filmen ger en kort överblick över vad du kan förvänta dig av Demokrativerkstaden. Det är bra om eleverna känner till följande innan besöket:

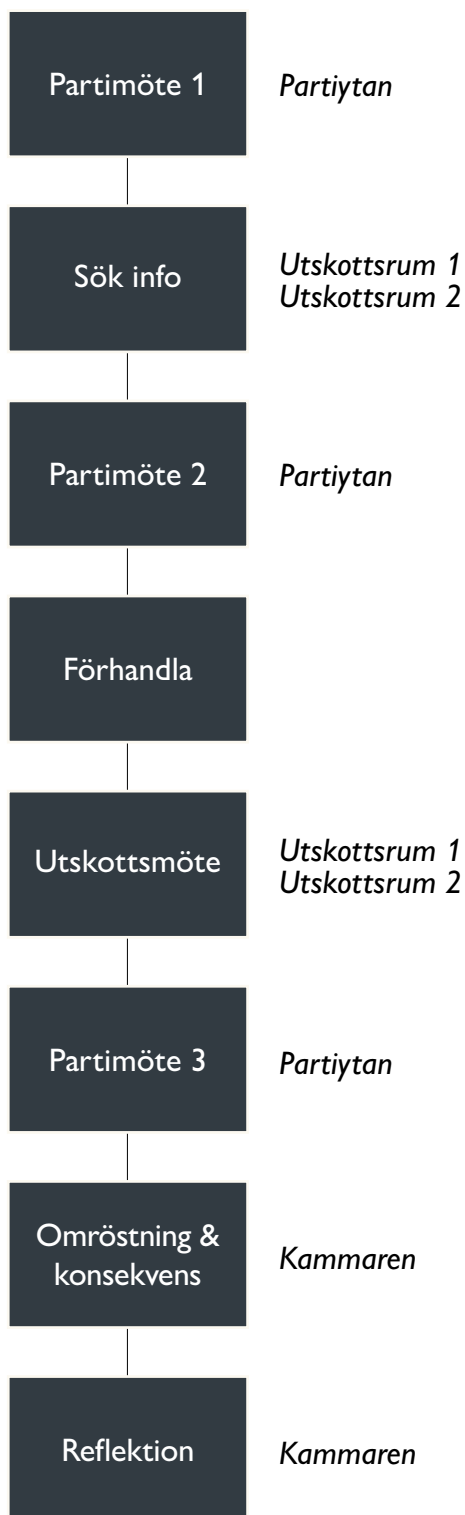
- Hur val till riksdagen går till och vem som kan bli riksdagsledamot.
- Vad ett politiskt parti är.
- Vad riksdagen har för uppgifter.
- Vad det är för skillnad på en proposition och en motion.
- Vad utskotten har för roll i riksdagen.
- Hur riksdagen arbetar från förslag till lag.
- Hur man når överenskommelser genom förhandlingar och kompromisser.

Utgå gärna från spelordningen på sida tre och förbered eleverna på rollspelets olika delar och på vad ett rollspel innebär.

Din uppgift som medföljande lärare

Spelet i Demokrativerkstaden leds av en spelledare från riksdagen. Din uppgift som lärare är delvis att stötta dina elever under rollspelets gång men framför allt att agera sekreterare till ett av utskotten. Under utskottsmötet ska eleverna komma fram till två förslag som ställs mot varandra under omröstningen i kammaren. Din uppgift är att skriva ned majoritetens förslag och den största minoritetens förslag. Du får en penna och ett protokoll med skriftliga instruktioner av spelledaren.

SPELORDNING



Att besöka Demokrativerkstaden – steg för steg

Samling

Ingången till Demokrativerkstaden ligger på Stora Gråmunkegränd 4. Kom tio minuter innan besöket startar så att ni hinner hänga av er ytterkläder i kapprummet. Eleverna ställer därefter upp sig på led och går fram till skåp där de lämnar mobiltelefoner och tar en bricka med parti- och utskottsindelning.

Spelupplägg

Tillsammans med spelledaren går eleverna sedan till kammaren. Där får de se ett fiktivt nyhetsinslag om den samhällsfråga de ska arbeta med.

Eleverna kommer först sätta sig in i vad deras parti tycker och därefter börja samla argument för sina ståndpunkter. Därefter kommer de kunna förhandla med andra partier för att söka kompromisser. Den tidsmässigt mest omfattande delen av spelet är utskottsmötet. Där kommer eleverna debattera och välja de två förslag från varje utskott som ställs mot varandra i omröstningen. En elev leder utskottsmötet. Spelet avslutas i kammaren där eleverna röstar om förslagen från de båda utskotten.

Reflektion

Direkt när spelet är klart leder spelledaren en efterdiskussion tillsammans med eleverna där de får resonera kring konsekvenserna av deras beslut. Vi rekommenderar att du som lärare ägnar en lektion efter besöket åt att fortsätta reflektera kring vad de beslut som eleverna tagit kan få för konsekvenser. Fråga gärna eleverna om de hade önskat att de fattat ett annat beslut och vilka konsekvenser det i så fall skulle ha kunnat få.

Elever i behov av särskilt stöd

Demokrativerkstaden är tillgänglig för personer med funktionsnedsättning. I lokalen finns hörselslinga och plattformshiss. Hissen rymmer rullstolar som är maximalt 92 cm långa och 75 cm breda. Hissens lyftkapacitet är 225 kg. Kontakta besöksbokningen inför besöket om någon i gruppen är i behov av extra stöd, hiss eller andra hjälpmedel.

Scenarier i Demokrativerkstaden

Spelet bygger på scenariot att regeringen har lagt fram lagförslag till riksdagen. Förslagen behandlas i socialutskottet och miljö- och jordbruksutskottet. Om gruppen består av 10-19 elever så avhandlas ett ärende. Alla elever jobbar då i samma utskott. Läraren väljer tillsammans med spelledaren om spelet ska handla om genredigering eller klimatpolitik.

Om gruppen består av 20-34 elever så används båda utskotten. Eleverna arbetar då antingen med frågan om genredigering eller klimat beroende på vilket utskott som de placeras i.

Efter besöket i Demokrativerkstaden

Efter besöket kan ni tillsammans jämföra stegen i Demokrativerkstaden med **riksdagens beslutsprocess** för att tydliggöra likheter och skillnader. Det kan även vara intressant att titta på en omröstning i kammaren via riksdagens webb-tv.

För fördjupning i riksdagens roll i samhället rekommenderar vi **Riksdagen – en kort vägledning**. Här ges en överblick av viktiga aktörer som påverkar samhällsutvecklingen med riksdagen i fokus samt beslutsordningen från förslag till lag. Använd också gärna affischen **Från förslag till lag**. Studiematerialet kan **beställas hem kostnadsfritt**.

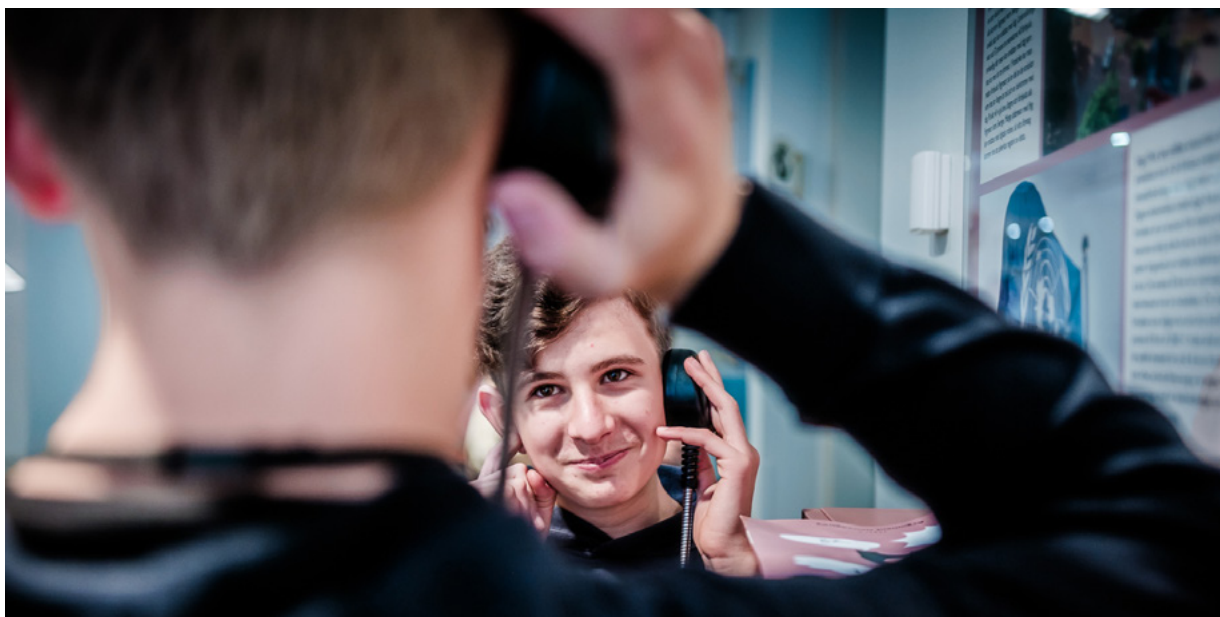


Foto: Mikael Kristenson

Visning av riksdagens kammare

När du bokar Demokratiwerkstaden kan du även välja att boka en guidad visning av riksdagens kammare. Spelet i Demokratiwerkstadens lokaler pågår i ungefär 1 timme och 45 minuter. Räkna med att visningen tar ytterligare upp till en timme. Promenaden till eller från Riksgatan 3 och en säkerhetskontroll har räknats in i de här tidsangivelserna.

Om du bokar in en visning av kammaren möter guiden er i Riksdagshuset, innanför entrén vid Riksgatan 3. Du som medföljande lärare tar själv din klass mellan Riksdagshuset och Demokratiwerkstadens lokaler på Stora Gråmunkegränd 4. Det är av bemanningsskäl inte möjligt att byta tid för visning av kammaren.

Om ni inte hinner med en visning av kammaren rekommenderar vi **Upplev riksdagen**. Där det finns en virtuell guidad visning av kammaren.

Uppgifter efter besöket

Diskussionsfrågor

Låt först eleverna fundera enskilt, därefter diskutera i par och slutligen resonera tillsammans i hela gruppen. Om du har kort om tid kan frågorna ställas direkt till några elever eller genom handuppräknings.

1. Hur upplevde du rollspelet?
2. Var det något som var roligt?
3. Var det något som var svårt?
4. Var det något som överraskade dig?
5. Hur var det att gå in i en roll som politiker?
6. Hur väl stämde ditt partis åsikt överens med din egen?
7. Hur var det att förhandla med andra partier? Hur agerade ni?
8. Hur gjorde du för att övertyga andra?
9. Tror du att verklighetens riksdagsledamöter ställs inför samma utmaningar som du gjorde i rollspelet?
10. Vilka förmågor är viktiga som politiker?

Konsekvensanalys

Den här övningen passar att göra i helklass. Eleverna ger förslag på konsekvenser och talar om hur de hänger ihop med varandra. Läraren ritar upp konsekvenskedjorna på tavlan.

Ni ska försöka komma på så många konsekvenser av ett av de beslut som ni fattade tillsammans i kammaren. Välj antingen beslutet i klimatfrågan eller genredigering. En konsekvens kan leda fram till en annan. Försök att skapa kedjor av konsekvenser. Syftet är att tillsammans resonera om vad er lagstiftning kan leda till.

Lagstiftningsprocessen i riksdagen

Eleverna arbetar i par eller i mindre grupper.

Material: Kort med de olika stegen i lagstiftningsprocessen.

Uppgift 1 – Lagstiftningsprocessen steg för steg

Lägg ut korten i en tidslinje, så att de olika stegen i lagstiftningsprocessen kommer i rätt ordning.

Uppgift 2 – Diskussionsfrågor

Utgå från tidslinjen för lagstiftningsprocessen och diskutera hur ni handlade i rollspelet i Demokrativerkstaden.

- I vilket steg i lagstiftningsprocessen hade ditt parti störst möjlighet att påverka?
- När hade ni i ditt parti helt bestämt er för hur ni skulle agera och vilka ni ville samarbeta med?
- Vilket inflytande hade ni över de beslut som fattades? Kunde ni påverka mycket eller var det framför allt andra partier som hade den möjligheten?
- Tidslinjen visar de formella stegen i lagstiftningsprocessen. Det händer att partier även träffas vid andra tillfällen för att diskutera och

förhandla om förslag. Hur var det för er i rollspelet i Demokrativerkstaden? Avgjordes det mesta på utskottsmötet eller hade de spontana mötena med de andra partierna stor betydelse för hur ni skulle agera?

- Rollspelet i Demokrativerkstaden tog ungefär en timme och tjugo minuter. I verkligheten tar lagstiftningsprocessen i riksdagen betydligt längre tid.
 - Varför tar lagstiftningsprocessen längre tid i verkligheten?
 - Vilka fördelar respektive nackdelar finns det med att lagstiftning tar längre tid i verkligheten?

Presskonferens

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

Placering: eleverna sitter tillsammans med sina partikollegor från rollspelet.

Uppgift 1 – Diskutera tillsammans:

- Hur agerade ni under spelet? Var ni inriktade på att hålla er partilinje eller var ni inriktade på att samarbeta och kompromissa?
- Höll ni er till er partilinje under rollspelet? Om inte, när ändrade ni er?
- Vilka var era ”röda linjer”?
- Hur tror ni att era väljare kommer uppfatta ert partis agerande?
- Hur kan ni förklara ert agerande och era ställningstaganden för era väljare?

Uppgift 2 – Presskonferens:

Dela upp grupperna i en grupp med två partier och en grupp med tre partier. Det går också att göra övningen i helklass.

Eleverna ska nu hålla en kort presskonferens där det ena partiet får svara på frågor och det andra partiet spelar journalister som frågar ut politikerna. Varje parti får fem minuter att svara på frågor. Därefter byter partierna plats. Journalisternas uppgift är att ställa kritiska frågor till riksdagsledamöterna om hur de agerade under rollspelet. Möblera gärna så att partiet sitter eller står på en rak linje vänd mot journalisterna. I en grupp med tre partier utgör två partier åt gången journalister.

Maktförhållande i riksdagen

Eleverna diskuterar i par eller i grupper.

Vilka möjligheter har ett parti att få igenom sin politik om partiet:

- har majoritet i riksdagen?
- är det största partiet i riksdagen, men inte har egen majoritet?
- är ett av de minsta partierna i riksdagen?

Vad finns det för fördelar och nackdelar med ett parti som har egen majoritet i riksdagen?

Ibland kan ett litet parti i riksdagen få en vågmästarroll. Vad innebär det?

Är det demokratiskt att ett litet parti som får en vågmästarroll får ett stort inflytande över en viss fråga?

Fyra hörn-övningar

Vilket av följande tillfällen var viktigast för att ni skulle komma fram till hur ni skulle rösta?

- Partigruppsmöten
- Utskottsmötet
- Andra, fria möten med representanter från andra partier
- Annat alternativ

Hur viktigt är det för ett parti att hålla fast vid sin partilinje?

- Det absolut viktigaste. Hur ska väljarna annars kunna lita på partiet?
- Viktigt, men ibland måste partiet kompromissa.
- Ganska viktigt, men det är bättre att få vara med och påverka lite än inget alls.
- Annat alternativ

Har du lärt dig något om hur riksdagen arbetar med lagstiftning?

- Inte så mycket eftersom jag kunde det mesta sedan tidigare.
- En del kände jag igen, men det var också mycket nytt, så jag har lärt mig en hel del.
- Jag har lärt mig supermycket om lagstiftningsprocessen i riksdagen.
- Annat alternativ

Vad är viktigast för att bli en bra politiker?

- Vara duktig på att argumentera.
- Ha gedigen ämneskunskap om de frågor som riksdagen ska fatta beslut om.
- Ha en god förmåga att kunna samarbeta med andra och vara villig att kompromissa.
- Annat alternativ

Riksdagens lokaler

Byggnader

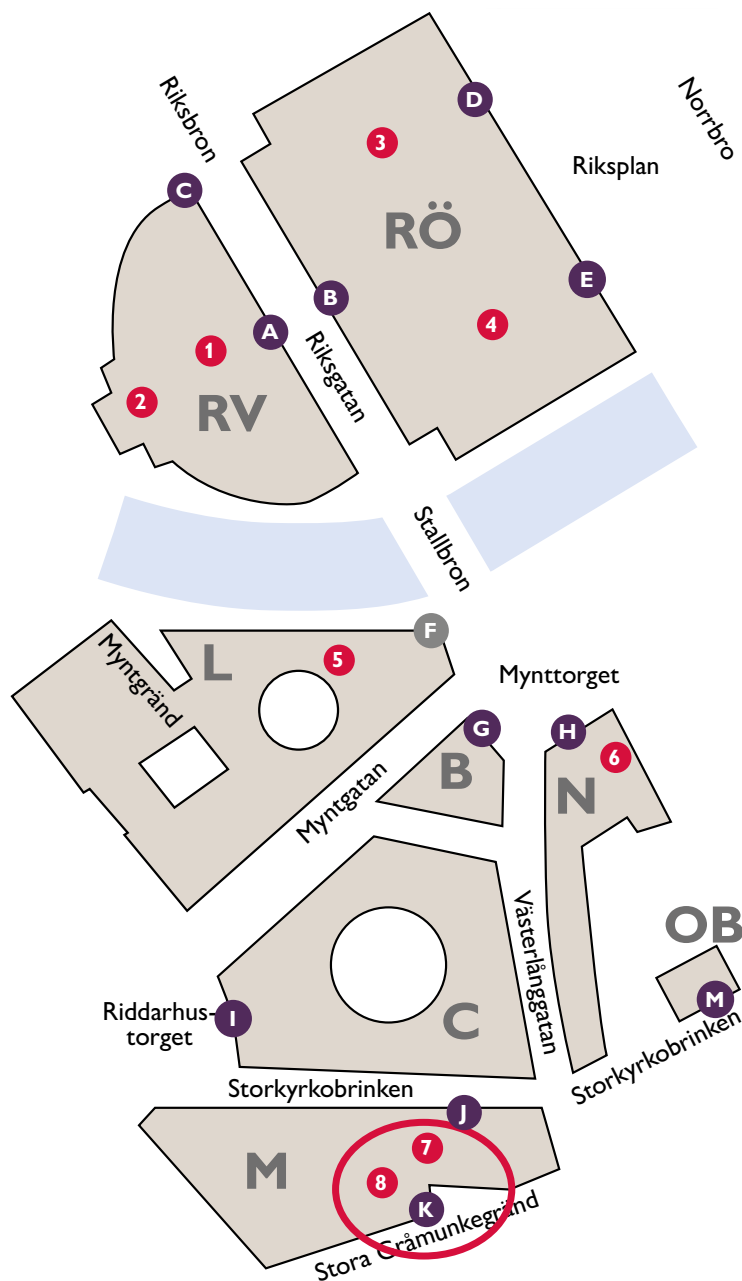
- RÖ** Riksdagshuset östra
RV Riksdagshuset västra
L Ledamotshuset
C Cephalus
N Neptunus
M Mercurius
B Brandkontoret
J Jakobsgatan
OB Oxenstiernska palatset/Beijerska huset 1

Entréer

- A** Riksgatan 1, Riksdagshuset västra (RV) ♿
B Riksgatan 2, Riksdagshuset östra (RÖ) ♿
C Riksgatan 3, Allmänhetens entré ♿
D Norrbro 1B, Riksdagshuset östra (RÖ) ♿
E Norrbro 1A, Riksdagshuset östra (RÖ)
F Mynttorget 2, Ledamotshuset (L)
G Mynttorget 4, Brandkontoret (B)
H Mynttorget 1, Neptunus (N) ♿
I Riddarhus-torget 7-9, Cephalus (C)
J Storkyrkobrinken 7, Mercurius (M) ♿
K Stora Gråmunkegränd 4 ♿
L Jakobsgatan 6, plan 3, 4 och 5 ♿
M Storkyrkobrinken 4, Oxenstiernska palatset / Beijerska huset (OB)

Lokaler

- 1** Bankhallen, RV2
2 Plenisalén, RV5
3 Förstakammarsalen, RÖ5
4 Andrakammarsalen, RÖ5
5 Ledamotshuset, L4-17
6 Skandiasalen, N3
7 Riksdagsbiblioteket, M3
8 Demokratiwerkstaden



Kontaktuppgifter

E-post: besoksbokning@riksdagen.se

Telefon: 08-786 48 62

Telefonen är bemannad tisdag-torsdag klockan 9-11.

Proposition

Motioner

Partigruppsmöte

Utskottsmöte

Betänkande

Kammaren

Omröstning (votering)

Riksdagsskrivelse

Regeringen

