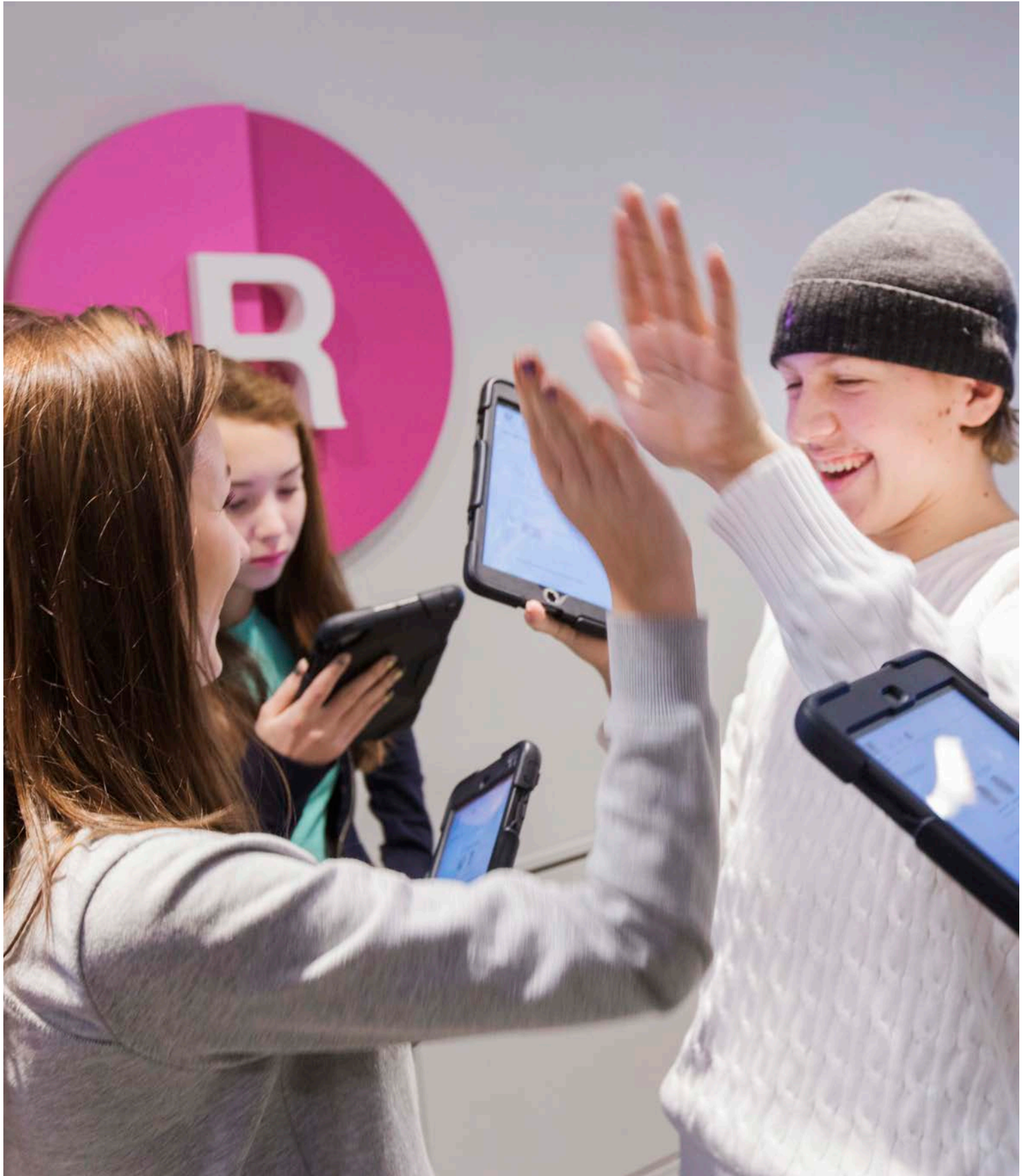


Lärohandledning till Demokrativerkstaden



Om lärarhandledningen

I lärarhandledningen finns det tips, förslag och information om hur du kan förbereda eleverna inför besöket i Demokrativerkstaden. Det finns också en beskrivning av spelets olika steg och information om vad som förväntas av dig som lärare. Våra erfarenheter visar att en väl förberedd klass får ut mycket mer av spelet än en klass som inte är det. Titta därför extra noga på avsnittet Hur förbereder du eleverna på bästa sätt. I slutet av handledningen finns förslag på hur ni kan arbeta vidare med besöket i klassrummet.

Vad är Demokrativerkstaden?

Demokraterverkstaden är ett rollspel som bygger på pedagogiken upplevelsebaserat lärande där eleverna får inta rollen som ledamöter i riksdagen. Med stöd av en pekplatta samlar eleverna information, förhandlar med varandra och kommer fram till beslut för att lösa sitt uppdrag som folkvalda.

En av målsättningarna med Demokrativerkstaden är att spelet ska komplettera undervisningen i samhällskunskap. Därför har följande i kursplanens centrala innehåll varit vägledande i arbetet med att skapa Demokrativerkstaden:

- Sveriges politiska system med Europeiska unionen, riksdag, regering, regioner och kommuner. Var olika beslut fattas och hur de påverkar individer, grupper och samhället i stort.
- individers och gruppers möjligheter att påverka beslut och samhällsutvecklingen samt hur man inom ramen för den demokratiska processen kan påverka beslut.

Hur förbereder du eleverna på bästa sätt?

Starta förberedelserna genom att se filmen om Demokrativerkstaden. Filmen hittar du på riksdagen.se under ingången [Demokraterverkstaden](#) på sidan [För lärare](#).

Det är bra om eleverna känner till följande innan de kommer till Demokrativerkstaden:

- hur val till riksdagen går till och vem som kan bli riksdagsledamot
- riksdagens uppgifter
- vad ett politiskt parti är och hur en parti-grupp arbetar i riksdagen
- vad en proposition, en motion och ett utskott är
- riksdagens arbete från förslag till lag, den så kallade ärendegången
- hur man når överenskommelser genom förhandlingar och kompromisser
- begreppen mandat, partilinje, majoritet och minoritet.

Det är också bra om eleverna känner till att de ska delta i ett rollspel och att de är förberedda på vad som sker inledningsvis i spelet. Se avsnittet *Att besöka Demokrativerkstaden – steg för steg*.

Om du vill ha komplement till ditt eget läromedel kan vi rekommendera studiehäftet Riksdagen – en kort vägledning. Det finns att ladda ned eller beställa på [riksdagens webbplats](#).

Titta också gärna på filmen om hur det går till när riksdagen stiftar lagar. Den finns på riksdagens [Youtubekanal](#).

I handledningen bifogas också Riksdagskryset att kopiera till eleverna. Det är en lättisam frågesport där eleverna får testa om de har de kunskaper som krävs för att bli ledamot i Demokrativerkstaden.

Din uppgift som medföljande lärare

Spelet i Demokrativerkstaden leds av en handledare från riksdagen. Din uppgift som lärare är att motivera och stödja eleverna där det behövs under spelets gång. Genom att du har en aktiv roll i Demokrativerkstaden får du också en bra inblick i spelet, något som du kan ha nytta av i klassrummet under efterarbetet.

Att besöka Demokrativerkstaden – steg för steg

Samling

Ingången till Demokrativerkstaden ligger på Stora Gråmunkegränd 4. Tänk på att komma några minuter innan besöket startar.

Klassen hänger av sig sina ytterkläder i ett kapp- rum. Varje elev får en pekplatta samtidigt som de blir indelade i partier och utskott.

Pekplattan är ett viktigt verktyg när eleverna under spelet ska samla fakta, möta journalister och väljare. De använder även pekplattan när de ska rösta och bestämma möten. På pekplattan kan de även läsa alla förslag och all information som de behöver under spelets gång.

Introduktion

Den samhällsfråga som eleverna ska arbeta med presenteras i ett fiktivt nyhetsinslag. Läs mer om samhällsfrågorna i spelet i avsnittet Scenarier i Demokrativerkstaden.

Partigruppsmöten och utforskandefasen

Eleverna är indelade i fem partier. I partigrupperna möter eleverna sin partiledare via en tv-skärm. Partiledaren presenterar partiets program och ståndpunkt i frågan samt informerar även om utskottsindelningen.

I utforskandefasen lär sig eleverna mer om den samhällsfråga som de arbetar med. De söker fakta, möter väljare, journalister och intresseorganisationer och träffar andra ledamöter. Efter utforskandefasen ska ledamöterna i varje partienas om vad de tycker i frågan. Ska de hålla fast vid sin partilinje eller ska de överge den för att nå samarbete med andra partier?

Utskottsmöte

I utskottet diskuterar och förhandlar partierna med varandra i syfte att bilda en majoritet. Om klassen är 20 elever eller fler arbetar de i två utskott. När det är utskottsmöte har du som lärare en viktig funktion. Antingen stöder du

eleverna under utskottsmötet, eller så finns du till hands när halva elevgruppen befinner sig i utforskandefasen.

Omröstning och konsekvenser av det fattade beslutet

I partigrupperna informerar deltagarna varandra om vad som hände under utskottsmötet och hur de kommer att rösta. Eleverna samlas sedan i kammaren för omröstning. Beslutets tänkbara konsekvenser för samhället visas i en film.

Reflektion

Direkt efter att spelet är klart leder handledaren en efterdiskussion. Målet är här att skapa ett lärande av spelupplevelsen. Eleverna får nu reflektera över hur det kändes att spela spelet, tolka vad som hände samt hjälp att generalisera de nyvunna kunskaperna. Vi jämför även spelet med verkligheten. Tiden för efterdiskussion är kort. För att kunna arbeta vidare i klassrummet är det viktigt att du som lärare är uppmärksam under spelet och lägger på minnet hur eleverna agerar. Eleverna kommer att lära sig mer om du avsätter tid för efterarbete och fortsatt diskussion i klassrummet.

Visning av kammaren

När du bokar Demokrativerkstaden kan du välja att ha med en guidad visning av riksdagens kammare i besöket. Spelet i Demokrativerkstaden lokaler pågår i 1 timme och 45 minuter. Räkna med att visningen tar ytterligare upp till 45 minuter. Promenaden till eller från Riksgatan 3 och en säkerhetskontroll är inräknad. Har du bokat besök klockan 9 eller 13 har klassen möjlighet att besöka kammaren efteråt, när spelet är avslutat. Klasser som bokat besök klockan 11 eller 15 besöker kammaren före spelet i Demokrativerkstaden.



Bilder: Melker Dahstrand

Elever i behov av särskilt stöd

Finns det elever med behov av särskilt stöd, kontakta oss före besöket. Då hjälper vi till att anpassa besöket på bästa sätt!

Tillgänglighet till och i lokalen

Demokrativerkstaden är anpassad för elever i rullstol. Elever i rullstol eller med permobil behöver dock använda en annan entré – Storkyrkobrinken 9. Ta kontakt med oss före besöket så gör vi oss beredda att öppna den ingången. För elever med hörselnedsättning finns det hjälpmedel att låna i Demokrativerkstaden. Talsyntes finns för elever som behöver få texten uppläst. Det finns också hörlurar till pekplattan. Egna hörlurar fungerar givetvis också. Kontakta oss innan besöket om det finns elever som har behov av dessa hjälpmedel.

Scenarier i Demokrativerkstaden

Det finns fem olika fiktiva scenarier med framtidskaraktär att spela i Demokrativerkstaden. En klass arbetar med ett scenario per spel. Klassens storlek styr till viss del valet av scenario, se nedan. Dock är det möjligt att lämna önskemål om val av fråga när ni bokar besök.

Framtidens röster

Unga klimatdemonstranter kräver ökat politiskt inflytande. De vill sänka rösträttsåldern till 15 år och öka medborgarinflytandet i miljöfrågor. Frågorna har nu hamnat på riksdagens bord. Scenariot har demokrati som tema och passar både större och mindre klasser. Klasser med max 19 elever arbetar endast med frågan om ökat medborgarinflytande i klimatfrågor.

Kärnkraft och terrorlagstiftning

En grupp aktivister har gjort ett intrång i ett kärnkraftverk. Ska de klassas som terrorister

eller inte? Den andra delen av frågan handlar om Sveriges framtida energiförsörjning. Ska Sverige satsa på kärnkraft eller alternativa energikällor?

Framtidens försvar

Hur ska det svenska försvaret organiseras i framtiden? Den andra delen av frågan handlar om huruvida Sverige ska medverka med militär trupp i en FN-ledd styrka i Baltikum där det råder konflikt och politiskt kaos. Samhällsfrågan belyser både försvarspolitiken och den svenska säkerhetspolitiken.

Robotar i äldrevården

Ska robotar i äldrevården förbjudas? Eller är den nya tekniken rätt väg att gå för att ta hand om en åldrande befolkning? Den här samhällsfrågan kan spelas av klasser om max 19 elever.

Genmodifierat kött

En ny innovation, kallad köttfrukten, odlas i ett laboratorium och kan göra Sverige världsledande på området. Samtidigt kan den vara en lösning på världssvälten. Eleverna ska fatta beslut om det ska vara tillåtet att producera genmodifierat kött i stor skala eller inte. Den här samhällsfrågan är anpassad till klasser om max 19 elever.

Efter besöket i Demokrativerkstaden

Starta gärna efterarbetet med att gå igenom vad klassen beslutade om i frågan eller frågorna. Gå därefter igenom vilka konsekvenser beslutet fick för Sverige enligt den konsekvensfilm som eleverna såg i Demokrativerkstaden. Fråga gärna eleverna om de hade önskat att de hade fattat ett annat beslut och vilka konsekvenser det i så fall skulle kunna få i framtiden.

Jämför gärna stegen i Demokrativerkstaden med riksdagens beslutsprocess för att tydliggöra likheter och skillnader. En användbar sida för det syftet är **Beslutar om lagar** som finns under menyn Så funkar riksdagen på riksdagens



webbplats. Där finns även filmen *Från förslag till lag – så går det till när riksdagen stiftar lagar*.

För att tydliggöra och fördjupa riksdagens roll i samhället, vilket är ett av spelets syften, rekommenderar vi sidan **Riksdagen och samhället**. Den finns under menyn Så funkar riksdagen. Här ges en överblick över viktiga aktörer och beslutsfattare som på olika sätt påverkar samhällsutvecklingen med riksdagen i fokus.

Om eleverna vill fördjupa sig ytterligare rekommenderar vi något av riksdagens fördjupande studiematerial. *Riksdagen i samhället*, *Demokratien i samhället* och *Demokratens handbok* finns alla på sidan Studiematerial under ingången **För lärare**.

Riksdagens lokaler

Byggnader

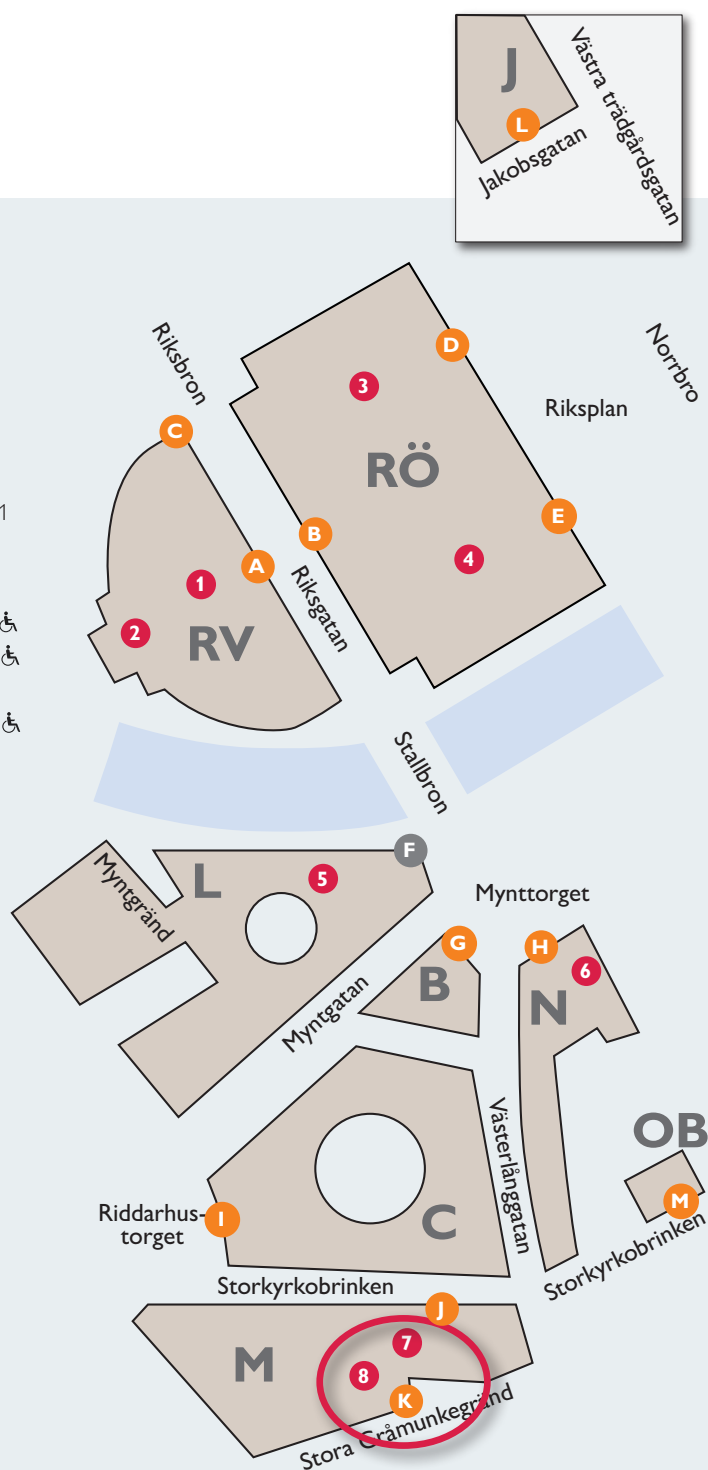
- RÖ** Riksdagshuset östra
- RV** Riksdagshuset västra
- L** Ledamotshuset
- C** Cephalus
- N** Neptunus
- M** Mercurius
- B** Brandkontoret
- J** Jakobsgatan
- OB** Oxenstiernska palatset/Beijerska huset 1

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** Ridderhusorget 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** Demokrativerkstaden



Visning av riksdagens kammare

Klasser som bokat tiderna klockan 9 eller 13 går på visning av kammaren efter spelet. De som bokat kl. 11 eller 15 går på visning före spelet.

Guiden möter er i Riksdagshuset innanför entrén på Riksgatan 3. Du som är medföljande lärare tar själv din klass mellan Riksdagshuset och Demokrativerkstadens lokaler på Stora Gråmunkegränd 4. Det är av bemanningsskäl inte möjligt att ändra tiderna.

- En klass som är bokat kl. 9 går på visning av kammaren kl. 11–11.30.
- En klass som är bokat kl. 11 går på visning av kammaren kl. 10–10.30.
- En klass som är bokat kl. 13 går på visning av kammaren kl. 15–15.30.
- En klass som är bokat kl. 15 går på visning av kammaren kl. 14–14.30.

Riksdagskrysset

Är du redo att bli riksdagsledamot i Demokrativerkstaden? Gör krysset nedan och se om du har de rätta kunskaperna.

1. Sverige är en demokrati. Vad innebär det?

- 1. Att Sverige har en kung.
- x. Att medborgarna väljer vilka som ska representera dem i riksdagen.
- 2. Att alla har möjlighet att se Kalle Anka och hans vänner på tv när det är julafton.

2. Hur ofta är det val till riksdagen?

- 1. Vart tredje år.
- x. Statsministern bestämmer tidpunkt för riksdagsvalet.
- 2. Vart fjärde år.

3. Vad krävs för att bli invald i riksdagen?

- 1. Du ska vara 18 år, svensk medborgare och nominerad av ett parti.
- x. Du ska vara 21 år, svensk medborgare och nominerad av ett parti.
- 2. Du ska vara 18 år, svensk medborgare och ha varit kommunalpolitiker i minst 4 år.

4. Vem beslutar vilka lagar som ska gälla i Sverige?

- 1. Riksdagen.
- x. Kungen.
- 2. Regeringen.

5. Varför arbetar riksdagsledamöter i mindre grupper, så kallade utskott?

- 1. För att ledamöterna ska kunna koncentrera sig på vissa frågor eftersom de inte hinner sätta sig in i alla förslag.
- x. Det politiska arbetet är ibland ett ensamt arbete. I utskotten träffas riksdagsledamöterna för att umgås och fika.
- 2. Ledamöterna kommer från olika delar av landet. I utskotten blandas de för att lära känna varandra bättre.

6. Vilka ingår i en partigrupp?

- 1. Några riksdagsledamöter från varje riksdagsparti.
- x. Alla riksdagsledamöter från ett och samma politiska parti.
- 2. Alla riksdagsledamöter från en valkrets.

7. Vilket påstående stämmer bäst in på uppdraget som riksdagsledamot?

- 1. En riksdagsledamot bestämmer själv hur hen ska rösta i en fråga.
- x. Det är partiledaren som bestämmer hur partiets riksdagsledamöter ska rösta i en fråga.
- 2. Det är både partiet och väljarnas vilja som styr hur en riksdagsledamot ska rösta i en fråga.

8. Vad tar mest tid för en riksdagsledamot under en normal arbetsvecka?

- 1. Att delta i debatter i kammaren (plenisalen).
- x. Att läsa in sig på förslagen, möta intresseorganisationer och sätta sig in i alla frågor.
- 2. Arbetet i utskotten.

9. Vad är det för skillnad på en motion och en proposition?

- 1. En motion utövas i idrottshallen. En proposition är en exotisk frukt.
- x. En proposition skrivs av en eller flera ledamöter eller partier i riksdagen. En motion skrivs av regeringen.
- 2. En motion skrivs av en eller flera riksdagsledamöter eller partier i riksdagen. En proposition skrivs av regeringen.

10. I det politiska arbetet är det vanligt att två eller flera partier samarbetar för att få igenom sina förslag. Vad kallas ett sådant samarbete med ett annat ord?

- 1. Demonstration.
- x. Allians (eller koalition).
- 2. Opposition.

11. När beslut fattas gäller ibland att det vinnande förslaget ska ha majoritet. Vad innebär det?

- 1. Förslaget med minst 75 procent av rösterna.
- x. Alla ska vara eniga för att ett beslut ska kunna fattas.
- 2. Förslaget med flest röster vinner.

**Facit till
Riksdagskrysset:**

1. x
2. 2
3. 1
4. 1
5. 1
6. x
7. 2
8. x
9. 2
10. x
11. 2

Kontaktuppgifter

E-post: besoksbokning@riksdagen.se

Telefon: 08-786 48 62

Telefonen är bemannad tisdag–torsdag klockan 9–11.

SVERIGES  
RIKSDAG 