



UNGDOMSSTYRELSEN  
[www.ungdomsstyrelsen.se](http://www.ungdomsstyrelsen.se)



# Det nya Landet

Ett rollspel om demokratins dilemman

### Om materialet

Detta material är baserat på ett tidigare material med samma namn som utvecklades på uppdrag av Myndigheten för skolutveckling inför valet 2006, med syfte att öka elevers kunskaper om och intresse för hur man som ung kan delta i och påverka samhällsutvecklingen. Dessutom skall materialet uppmuntra till deltagande i skolvalet.

I samband med valet 2010 har materialet uppdaterats på uppdrag av Ungdomsstyrelsen.

[www.ungdomsstyrelsen.se](http://www.ungdomsstyrelsen.se)

### GR Upplevelsebaserat Lärande

GR Utbildning - Upplevelsebaserat Lärande (GRUL) syftar till att utveckla, utbilda och genomföra verksamhet med den upplevelsebaserade pedagogiken som verktyg och förhållningssätt. GRUL sätter det livslånga lärandet i fokus och vänder sig till alla verksamheter inom utbildningssektorn. Den primära målgruppen är pedagogisk personal inom grundskolans senare år, gymnasieskolan, vuxenutbildning och på högskola.

För mer information se [www.grul.se](http://www.grul.se)

### Tid

100-120 minuter

### Antal deltagare

15-35 personer

### Målgrupp

Gymnasieelever och elever i grundskolans år 7-9

### Copyright

Detta spel är © Copyright GRUL 2010. Materialet får fritt kopieras och användas i utbildningsverksamhet så länge källa anges.

Design:

Carl Heath

Karl Alfredsson

Alexander Hallberg

Fredrik Axelzon

Niklas Lindblad

Version 2.0

Layout:

Andreas Lathe

Mikael Cederbom

Tack till:

Anders Pettersson

Josefin Westborg

## Bakgrund

Det nya landet är ett rollspel som syftar till att problematisera frågor om demokrati. Själva rollspelet utspelar sig i form av en fiktiv dokusåpa där eleverna spelar deltagare. Varje deltagare tillhör ett specifikt lag och har ett specifikt yrke, vilket påverkar hur deltagaren agerar. Handledaren av rollspelet spelar rollen som TV-producent. I inledningen av Det nya landet ska det fattas beslut om hur man fattar beslut samt vilka som ska ha rätt att sitta i det nya rådet som ska bildas. Sedan i efterdiskussionen får eleverna möjlighet att diskutera sitt agerande och de beslut som de fattat. Här görs även jämförelser mellan Det nya landet och "verkligheten".

Instruktionerna är skrivna för att handledaren på ett så enkelt sätt som möjligt ska kunna genomföra rollspelet "steg-för-steg".

Sist återfinns några allmänna tips i punktform samt bilagor som delas ut till eleverna under aktiviteten. Text som är kursiv kan läsas för eleverna rakt av.

## Syfte

De övergripande målsättningarna med rollspelet är:

- ▶ Att ge deltagarna insikter om demokratins fördelar och begränsningar.
- ▶ Att visa på demokratins möjligheter till delaktighet och inflytande.
- ▶ Att inspirera deltagarna till ett fortsatt engagemang i demokratiska frågor.
- ▶ Att stimulera och uppmuntra eleverna att rösta i riksdagsvalet.

## Koppling till kursmål

Spelets syften har en tydlig koppling till flera av skolverkets mål att uppnå i slutet av nionde skolåret för samhällskunskap i grundskolan samt kursmålen Samhällskunskap A i gymnasiet. Utöver kopplingarna till demokrati och det svenska politiska systemets kan spelet också i olika utsträckning kopplas till övriga kursmål både före, under och efter spelet. Önskvärt är också att se spelet som en del av elevernas kunskapsprogression som de kan återkoppla till senare i undervisningen.

## Mål – årskurs nio

I målen för vad eleverna ska ha uppnått i slutet av årskurs nio i grundskolan går ett antal mål att applicera på Det nya landet.

### Mål att sträva emot

Skolan skall i sin utbildning i samhällskunskap sträva efter att eleven

- *omfattar och praktiserar demokratis värdegrund,*

Det finns en tydlig koppling mellan målet och syftet med spelet. Eleverna arbetar i spelet på ett målinriktat sätt att få uppleva olika perspektiv demokrati och utöva demokratiska processer.

- *utvecklar kunskaper om skiftande samhällsförhållanden och deras relation till demokratiska principer,*

I Det nya landet återspeglas olika samhällsförhållanden exempelvis i form av vilket lag som rollen tillhör i form av olika förutsättningar, vilken roll eleven har fått och vilken grupp som rollen tillhör. I efterdiskussionen får eleverna reflektera och diskutera vilken betydelse de upplevde att detta hade i spelet.

- *utvecklar kunskaper om rättigheter och skyldigheter i ett demokratiskt samhälle,*

I spelet så får eleverna ta ställning exempelvis till olika röstförfaranden och acceptera att någon av dessa blir gällande. De får även ansvara för att praktiskt tillämpa det valda röstförfarandet och uppleva konsekvensen av demokratiska beslut.

- *förstår hur olika intressen, ideologier och traditioner påverkar sättet att se på individ och samhälle samt hur samhällets normer och värderingar påverkar och påverkas av individen,*

Eleverna får tydligt uppleva hur olika individers agendor och grupperingar påverkar samhället som ska byggas upp och vara rådande i dokusåpan Det nya landet.

- *tillgodogör sig kunskaper för att kunna agera i lokala och globala frågor som är viktiga för ett hållbart samhälle,*

Grundtanken med dokusåpan är att deltagarna ska konstruera, utveckla och leva i ett hållbart samhälle. I spelet får eleverna prova att bilda ett demokratiskt system som på bästa sätt ska se till att göra samhället fungerande, demokratiskt och samtidigt effektivt. Detta innebär att skapa förutsättningar för ett fungerande samhälle och komma fram till regler hur beslut fattas kring en rad olika frågor som är av vikt för att bygga detta hållbara samhälle.

- *utvecklar sin förmåga att argumentera och uttrycka ståndpunkter samt en tilltro till den egna förmågan att aktivt delta i samhällslivet och påverka samhällsutvecklingen.*

Eleverna får i spelet ta en roll och argumentera och

framföra den rollens åsikt. Genom elevens gestaltning, handling åsikter kommer varje elev påverka hur samhället i Det nya landet ska se ut och fungera.

### Mål som eleverna ska ha uppnått i slutet av årskurs nio

- *förstå de gemensamma och grundläggande demokratiska värden som vårt samhälle vilar på samt kunna tillämpa ett demokratiskt arbets- och beslutssätt*

Spelreglerna bygger på ett aktivt demokratiskt deltagande och en omfattande diskussion som underlag för att deltagarna ska kunna fatta beslut. Eleverna får också komma i kontakt med olika grader av majoritetstänkande och kan ges möjlighet att reflektera kring betydelsen och vikten av detta inom ramen för en parlamentarisk demokrati och diskussionsunderlag för demokratis svårigheter. Spelet ger därutöver möjlighet att reflektera kring demokrati och göra reflektioner om det svenska politiska systemet

- *kunna reflektera över människors villkor och hur dessa skiftar utifrån kön och social och kulturell bakgrund,*

Då spelmekaniken bygger på fiktiva roller med förutbestämda grundläggande åsikter och värderingar som kan skilja sig från elevernas egna ges eleverna också en möjlighet att reflektera kring olika individers perspektiv. De olika karaktärernas egenheter och åsikter ligger till grund för elevernas beslutsfattande och diskussion kring de olika frågorna. Detta ger en möjlighet att reflektera kring hur olika människors villkor varierar ur ett antal olika aspekter och hur dessa villkor påverkar åsikter, attityder och värderingar.

### Mål -Samhällskunskap A i gymnasiet:

I målen för vad eleverna ska ha uppnått när kursen Samhällskunskap A i gymnasiet är avslutad går ett antal mål att applicera på Det nya landet.

- *kunna förstå hur politiska, ekonomiska, geografiska och sociala förhållanden har format och ständigt påverkar såväl vårt eget samhälle som det internationella samhället,*
- *känna till hur åsikter och attityder uppstår samt vara medveten om hur värderingar och ställningstaganden formas.*

Dessa mål ingår som moment i Det nya landet då elevernas olika karaktärer exempelvis har olika ekonomiska förhållanden samt grupptillhörigheter vilket påverkar besluten i spelet. Eleverna får genom perspektivskiften uppleva hur det är att ta någon annans åsikt och attityder och på det viset bli medveten om sina egna men även personligen få uppleva hur olika personer kan resonera och vad det får för konsekvenser för de beslut som fattas.

- kunna formulera, förstå och reflektera över samhällsfrågor ur såväl historiska som framtida perspektiv,

I spelet ska eleverna exempelvis fundera, diskutera och välja olika sätt att fatta beslut och vilken effekt dessa får på samhället de ska bygga upp. Efter spelet sker reflektion kring valen och skapa en förståelse kring vilka konsekvenser besluten som fattades i spelet kan medföra. kunna förstå hur man kan påverka politiska beslut på lokal, regional och nationell nivå, inom EU samt internationellt, I Det nya landet går det att översätta besluten som fattas i spelet till olika politiska nivåer i Sverige. Exempelvis går det att använda Det nya landet till att vara modell för riksdagen eller en kommun.

## Bedömning

Om du som pedagog vill kan du använda spelet i elevens betygsbedömning. Du använder då betygskriterierna för samhällskunskap A eller bedömning i ämnet samhällskunskap för grundskolan och kopplar dessa till momenten som Det nya landet behandlar. Denna samlade bild ger en bedömningsgrund för dig att utgå ifrån. När man bedömer och betygsätter ett rollspel kan man ofta ta spelets faser som grund för bedömningen. Spelet faser kan utgöra en möjlighet till delbedömning; genomförande, efterdiskussion samt applikation, det vill säga hur eleven kan tillämpa spelet och på det sättet få ny kunskap. De olika faserna ställer olika krav på både läraren och eleverna. Då rollspel och simuleringar av naturen är orättvisa är det viktigt att den bedömmande läraren gör kvalitativa observationer av deltagarna under såväl spelet som efterdiskussionen.

Under själva efterdiskussionen skapar pedagogen förutsättningar för deltagarens förståelse genom reflekterande samtal. Efter själva spelprocessen med dess efterföljande diskussion kommer faser där man som pedagog behöver fastställa i vilken grad eleven har kunskaper nog applicera dem i verkligheten. Lärarens samlade bedömning från tidigare faser bör ligga till grund för den slutliga bedömningen av elevens kunskaper. Ofta handlar en högre förståelse och förtrogenhet med de processer man varit med om och dess innehåll om att man kan dra paralleller till verklighetens förlag, använda sig av kunskaper om det land eller de ämnen man studerat och relatera dem till den verkliga omvärlden.

### Checklista för att skapa en bra bedömningsprocess

- Fastställ vad du kommer bedöma och koppla detta till mål och bedömning för Samhällskunskap A eller ämnet samhällskunskap för grundskolan.
- Meddela eleverna ovanstående beslut, var noga med att också komma överens med eleverna om vilka moment som kommer att innebära extra tydlig bedömning, men var också tydlig med att det är hela processen som är grund för bedömning.
- Observera och delta i spelets genomföranden och dess olika aktiviteter.
- Genomför efterdiskussion där man konkretiserar och följer upp spelets aktiviteter.
- Uppföljningssamtal är ett sätt att förlänga den lärande processen.
- Ge eleven tydlig feedback kring dess betyg och varför den fått det aktuella betyget.

Slutligen ska det poängteras att det är upp till varje enskild lärare att själv avgöra hur stor vikt som ska tas till de olika kursmålen och betygs-kriterier vid användandet av spelet och dess frågeställningar och uppföljning. Spelet är alltså inte tänkt som en universallösning för att kunna täcka in så många kursmål som möjligt, utan denna koppling ska snarare ses som en guide till hur läraren med hjälp av spelet kan arbeta mot flera olika kursmål med ett och samma verktyg. Men det är upp till läraren att avgöra hur verktyget ska användas.

## Förarbete

Innan rollspelet behöver handledaren ha läst igenom spelet noggrant och skrivit ut alla bilagorna. Bilagorna ser ut så här:

**Bilaga 1. Rollerna.** Dessa behöver skrivas ut så att varje elev har en roll.

**Bilaga 2. Lagen.** Denna bilaga behöver skrivas ut i ett exemplar och klippas upp så att man enkelt kan markera var de olika grupperna samlas.

**Bilaga 3. Yrken.** Denna bilaga behöver skrivas ut i ett exemplar och klippas upp så att man enkelt kan markera var de olika grupperna samlas.

**Bilaga 4a. Modell för beslut.** Denna bilaga behöver skrivas ut i ett exemplar.

**Bilaga 4b. Röstkort för Uppgift 1.** Varje lag behöver en kopia av dessa bilagor.

**Bilaga 5a. Modell för beslut.** Denna bilaga behöver skrivas ut i ett exemplar.

**Bilaga 5b. Röstkort för Uppgift 2.** Varje elev behöver en kopia av denna bilaga.

**Bilaga 6. Tidsschema.** Det behövs en kopia av tidsschemat för att ha som stöd under spelets gång.

Det behövs också en whiteboard eller motsvarande plats för att enkelt och tydligt kunna redovisa resultaten i spelet. Det behövs också en låda, hatt eller liknande att lägga röster i.

## Genomförande

Rollspelet genomförs i ett antal olika steg. Dessa är följande:

1. Presentation av bakgrunden
2. Utdelning av roller
3. Uppgift 1 – Modeller för beslut
4. Möten i lagen
5. Möten i yrkesgrupper
6. Beslut av modell för beslut
7. Uppgift 2 – Modeller för föreslagande råd
8. Möten i yrkesgrupper
9. Möten i lagen
10. Omröstning
11. Efterdiskussion

Nedan presenteras hela genomförandet av rollspelet i samma ordning som ovan. Varje punkt har en egen rubrik och en text som mer ingående beskriver vad som sker och hur handledaren bör agera. Se informationen som rekommendationer och riktlinjer för hur rollspelet ska genomföras och inte som "absolut lag". Har du som handledare en egen idé angående upplägg så går det naturligtvis bra att anpassa genomförandet efter denna.

### 1. Presentation av bakgrunden för spelet

Det första som sker är att handledaren presenterar bakgrunden. Det är viktigt att eleverna är medvetna om att de ska få vara med om ett rollspel, men undvik att gå in på detaljer kring vad som förväntas av dem (det kan riskera att styra dem för mycket). Undvik även att säga att det är ett rollspel om demokratifrågor!

#### Bakgrunden är följande:

*Efter många framgångsrika dokusåpor har TV nu bestämt sig för att starta en ny dokusåpa. Den går ut på att personer från olika lag med olika yrken ska leva ute i skogen och där tillsammans bygga upp ett eget samhälle från grunden, inte långt bort från den "riktiga" civilisationen. Såpan ska pågå i två år och ingen kommer att röstas hem under tiden. Istället kommer tittarna, under tiden som Det nya landet pågår, att poängsätta deltagarna efter hur skickliga de är på att ge sig*

*själva och sin grupp inflytande i samhället samt hur bra det går för samhället som helhet. Det gör att pakter och allianser, som alltid i en dokusåpa, är viktiga.*

*Ni, här i rummet, är deltagare i denna dokusåpa! Jag är programledare och bestämmer över såpan, som fått namnet "Det nya landet". Vad finns det då för personer i ett samhälle? Jo, det finns hantverkare/arbetare som arbetar naturligtvis. Det finns personer som arbetar i offentlig sektor med skola och vård. Det finns personer som arbetar inom olika typer av förvaltningar och företag, under samlingsnamnet tjänstemän. En annan viktig grupp i samhället är naturligtvis de som är i olika positioner för att fatta beslut som t.ex. VD:s för företag, höga politiker osv. samt de personer som på ett eller annat sätt lever på bidrag och skattemedel, t.ex. pensionärer, studenter och arbetslösa.*

*Ni kommer nu att få utdelad till er en roll som ni får agera utifrån innan Det nya landet kör igång på plats ute i en av Sveriges djupaste urskogar, Tiveden.*

Kolla därefter kort om det finns några frågor från eleverna, om något är oklart osv. Ägna dock inte för mycket tid åt frågor eftersom det drar ned tempot i rollspelet och riskerar att förstöra "känslan".

### 2. Utdelning av roller

Rollerna delas ut till eleverna. Varje elev får ett mindre rollkort som innehåller kortfattad information om rollen. Varje roll är med i ett lag (Syd, Nord, Öst eller Väst) och har ett yrke i någon av de yrkeskategorier som presenterades ovan (beslutsfattare, tjänstemän, arbetare, offentlig sektor och bidragstagare). Dessutom har varje roll någon sorts egenskap. Eleverna ska själva bestämma ett namn och en ålder på sin roll. Det är därför viktigt att eleverna får lite tid att fundera kring rollen.

Totalt finns det 35 roller. Det är viktigt att de delas ut i den prioriteringsordning som finns. Detta för att få en bra spridning bland lagen och yrkena. (Notera att det inte är en jämnt fördelat mellan alla yrken och lagen. Prioritetsciffran finns på varje rollkort (Bilaga 1). Är ni till exempel 25 deltagare ska roll 1-25 användas osv.

Det är dags för den första uppgiften i rollspelet. (Eleverna vet naturligtvis inte om hur många uppgifter som ska genomföras, utan har enbart informationen att de ska vara med i en dokusåpa och bygga ett samhälle.) Den första uppgiften handlar om att eleverna ska bestämma vilket omröstningsförfarande man ska ha i samhället. Det sker genom att varje lag, var för sig, röstar på ett antal olika förslag. Dock kommer deltagarna att få chansen att diskutera detta i både sitt lag och sin yrkesgrupp.

### 3. UPPGIFT 1 - Modeller för beslut

*För att det samhälle som ni ska bygga upp under såpan ska fungera krävs det naturligtvis en mängd olika saker. Utöver ett stort antal yrkesverksamma som tjänar pengar, bygger skolor, ordnar fritidsaktiviteter, ordnar mat osv. krävs naturligtvis att man kan komma överens och fatta viktiga beslut. Nu får ni er första uppgift av TV-teamet. Det handlar om att ni ska bestämma hur besluten ska fattas under er tid i samhället.*

*Ni kommer även att få chansen att diskutera alternativen med era yrkeskollegor och när vi diskuterat och röstat så får vi se vilket förslag som kommer att gälla.*

#### Förslagen är följande: (bilaga 4a)

1. Varje lag får lika många röster som man har medverkande i Det nya landet.

2. Alla personer röstar och man får röster efter hur viktig man är i samhället och hur mycket man tillför. Beslutsfattare har 7 röster, tjänstemän har 4 röster, arbetare och offentlig sektor har 2 röster och bidragstagare har 1 röst.

3. Varje lag har en röst. Vid oavgjort resultat så avgör "ordförandelaget".

(ordförandelaget roterar under Det nya landet). Inom lagen har varje person en röst.

4. Varje lag har en röst. Vid oavgjort resultat så sker avgörande genom lottdragning. Inom lagen har varje person en röst.

5. Varje lag har en röst. Vid oavgjort resultat så vinner det förslag som har flest invånare i lagen bakom sig. Inom lagen har varje person en röst.

### 4. Möten i lagen

Efter att Uppgift 1 har blivit presenterad för eleverna ska de ha överläggningar i sina lag. Där ska de dels kort presentera sig för varandra och dels försöka komma överens om en poängsättning på de olika förslagen.

*Ni ska nu, inom först ert lag och sedan era yrkesgrupper, diskutera vilka förslag ni tycker är bra och vilka ni tycker är dåliga. Innan ni börjar resonera föreslår jag att ni presenterar er för varandra med namn, yrke, ålder och om det är någonting annat ni vill berätta.*

Dela därefter ut omröstningskort med förslagen Uppgift 1 (bilaga 4) till varje grupp och låt dem presentera sig för varandra och resonera hur de ska sätta poängen. Observera att det enbart kan komma in ett röstkort ifrån varje grupp. Innan gruppen röstar ska de dock få chansen att diskutera i sina yrkesgrupper.

### 5. Möten i yrkesgrupper

Dela upp eleverna efter vilka yrken de innehar. Precis som med lagen kommer grupperna inte att vara jämnt fördelade.

*Ni sitter nu tillsammans med de andra deltagarna med samma yrke som ni själva. Kom ihåg att ni inte kommer att fatta beslut i den här gruppen. Fundera över vilket av de fem alternativen du skulle vilja att det blir, och se sedan om det går att få stöd för den uppfattningen i gruppen och ta med den uppfattningen till ert lag när ni röstar.*

### 6. Beslut av modell för beslut

Efter att deltagarna diskuterat i sina lag- och yrkesgrupper så placerar handledaren dem i sina lag igen för att nu besluta om vilken modell för beslut de framöver ska använda.

*Då är det dags att ta ställning till i lagen vilket förslag ert lag ska stödja. Det förslag ni tycker är bäst ger ni 5 poäng och näst bäst 3 poäng. Och som deltagare i laget är det viktigt att du försöker stödja det förslaget och argumentera för det som kanske är bäst för just dig!*

Respektive grupp behöver få tid på sig för att diskutera vilken av de olika beslutsfattarmodellerna de ska välja och hur de ska lägga sina poäng. Eftersom grupperna är olika stora och har olika lojaliteter kommer denna diskussion se olika ut och ta olika lång tid. Det är viktigt att låta alla grupper få lika lång tid på sig, och de grupper som blir färdiga tidigare än andra får sitta och vänta tills alla är klara. Se till att deltagarna följer schemat och ge dem inte mer än max 10 minuter för detta. Det gör att de grupper som fattar sitt beslut tidigare än de andra kan se hur deras process för beslutsfattande fungerar. Gruppernas storlek och rollernas blandning i respektive lag kommer att påverka på vilket sätt processen sker. Som handledare är det bra att föra anteckningar över hur processen i grupperna går till, för att senare i efterdiskussionen ha möjlighet att ställa frågor kring detta. Beroende på vilket fokus för spelet som är valt går det att lägga olika vikt vid denna del av processen. Effektivitet kontra demokrati blir under detta skede relativt tydligt.

När denna fas är över ber Programledaren lagen att lämna över sina omröstningskort. Programledaren antecknar varje lag och deras prioritering på en whiteboard eller liknande så att samtliga deltagare ser hur övriga har röstat.

### 7. UPPGIFT 2 - Modeller för rådets uppbyggnad.

När deltagarna beslutat om Uppgift 1 får de sin andra uppgift. Denna uppgift handlar om att fatta beslut om det

råd som ska bildas.

*Ni har nu valt den beslutprocess som ska gälla under er tid här i Det nya landet. Den beslutprocess ni har valt är att ... (här förklarar du vilket av alternativen som har vunnit)... Nu när detta beslut är fattat kan Det nya landet börja på allvar. Ni har hunnit bekanta er med de övriga deltagarna från ert lag och ert yrke och nu kommer vi att gå direkt vidare till en ännu viktigare fråga.*

*Ni ska nu välja hur ni vill att Det nya landets råd ska se ut. Rådets funktion är att ta emot, behandla och presentera underlag för deltagarna som sedan ska gälla för röstning. Det är en viktig fråga för er under er tid i Det nya landet. Ni kommer alldeles strax att få de olika förslagen presenterade för er. När ni tar del av dessa förslag är det viktigt att ni funderar över vilka konsekvenser ert val kommer att få för hela gruppen. Under er tid här är det ju inte bara beslut som ska fattas, utan arbete som ska utföras också. Fundera över vilket alternativ som skulle passa för dig också. När ni har valt vilket av förslagen som gäller, så kommer detta förslag att gälla under Det nya landets hela tid.*

### **Förslagen är följande: (bilaga 5a) (visa på OH eller whiteboard)**

*Rådet består av en representant från varje lag (4 personer).*

*Rådet består av en representant från varje yrke (5 personer).*

*Rådet består till hälften av representanter från yrkesgruppen beslutsfattare och till hälften av representanter från varje lag (totalt 8 personer).*

*Rådet består av en representant från varje lag och yrke (9 personer).*

*Rådet består av en representant från varje lag och yrke, men där den största lagen och gruppen beslutsfattare har rätt att stoppa förslag i samtliga frågor (9 personer).*

När Programledaren föredrar dessa förslag kan det vara viktigt att svara på eventuella frågor så att deltagarna verkligen förstår skillnaden mellan de olika förslagen. Undvik dock att gå in på ev. likheter med verkligheten. Undvik även att själv göra någon värdering av de olika förslagen.

Ni kommer att få möjlighet att diskutera vilket av alternativen ni ska välja innan det är dags för beslutet. Först kommer ni att få diskutera tillsammans med de andra deltagarna som har samma yrkesroll som ni själva. Därefter kommer ni att få möjlighet att diskutera tillsammans med de övriga deltagarna från er lag. Slutligen kommer ni att rösta på vilken av modellerna ni vill ha. Denna omröstning kommer att gå till på det sätt ni tidigare beslutade.

## **8. Möten i yrkesgrupper**

Nu placerar handledaren deltagarna i yrkesgrupper och ger dem ytterligare lite tid att diskutera de olika förslagen.

*Nu har ni möjlighet att diskutera i era yrkesgrupper kring vilka förslag ni tycker är bäst. Kanske kan nya pakter bildas?*

## **9. Möten i lagen**

Nu placerar handledaren deltagarna i lagen och ger dem lika lång tid igen för att diskutera de olika förslagen.

*Det ni nu ska göra är att ha samma diskussion som den ni haft tillsammans med de personer som ni delar yrke med. Fundera åter igen över vilket alternativ du skulle vilja blev det vinnande förslaget. Fundera över hur mycket stöd du tror att de olika förslagen kan komma att få då ni ska fatta beslut i frågan. Nu har ni en liten stund på er att i denna grupp diskutera vilket av de fem alternativen ni vill ska vinna. När denna diskussion är över kommer ni att gå till omröstning i Det nya landets första riktiga omröstning.*

Precis som tidigare får gruppen diskutera olika länge beroende på hur mycket tid ni har till förfogande. Minsta rekommenderade tid är 10 minuter. När tiden har gått avbryter handledaren diskussionen. Kom ihåg din roll som Programledare så att illusionen hålls vid liv.

## **10. Omröstning**

Under diskussionen i lagen tar handledaren fram röstkortet för omröstningen. Beroende på vilken röstningsmodell som har valts kommer man att få redogöra för olika information på röstsedel, se bilaga 5.

*Det är nu dags för den första omröstningen i Det nya landet. Ni har valt att rösta genom att ... (Programledaren beskriver omröstningsförfarandet enligt den metod som valdes tidigare)... Inför röstningen har ni ett par minuter på er att fundera över vilket av de fem förslagen ni vill ska vinna. Skriv det förslag ni helst skulle vilja se vinna på ert röstkort. När alla har skrivit färdigt kommer ni i tur och ordning att få lägga er röstsedel i skålen här.*

Deltagarna går en och en fram till skålen och avger sin röst. Om du vill kan du göra det på det sätt som ofta sker i dokusåpor, där deltagaren får visa sin röst för "kameran", det vill säga Programledaren. När alla rösterna är insamlade blandas de i skålen och de sju alternativen skrivs på tavlan. En röst i taget ropas upp ur skålen och skrivs på tavlan. I detta moment går det bra att ta hjälp av en eller ett par deltagare för att processen ska gå lite snabbare. När alla röster är räknade ser ni vad resultatet blir, i enlighet med den beslutprocess ni tidigare valt. Om till exempel

alternativ 4 har valts räknas personernas röster från Öst, där ett alternativ går vidare. När alla lag har alternativ ser man vilket förslag som har vunnit.

*Ni har nu genomfört er sista omröstning. Det vinnande förslaget blev (beskriv det vinnande förslaget) och satte standarden för Det nya landets framtid. Nu slutar dock Det nya landet och vi träder ut ur våra roller i denna dokusåpa och inträder i vårt vanliga klassrum igen. Sätt er i helgrupp så att vi tillsammans kan diskutera vad som har hänt under detta avsnitt av Det nya landet.*

## 11. Diskussion

När den sista omröstningen är slut är det dags för efterdiskussionen. Sätt deltagarna på ett sätt så att det enkelt går att genomföra en bra gruppdiskussion där alla kan delta. Har du möjlighet kan det vara bra att sätta deltagarna i en cirkel, så att det blir ett öppet och inkluderande samtalsklimat. Diskussionen är ett av de viktigaste momenten i rollspelet. Rekommenderad minst tid för denna diskussion är 20 minuter, men gärna längre. I diskussionen är det viktigt att alla får komma till tals och beskriva sin bild av vad som hände. Det är också viktigt att inte "skynda fram" i diskussionen för att klargöra poänger.

Efterdiskussionen ger eleverna möjlighet att reflektera, analysera och tolka exempelvis:

- ▶ Sin egen upplevelse
- ▶ Spelets mål och syfte
- ▶ Vad som hände i spelet och varför det blev så.
- ▶ Hur det går att använda spelet som en modell för verkligheten
- ▶ Vilka lärdomar och insikter ger spelet

Den specifika kunskap, de händelser och processer som uppkommit i spelet och efterdiskussionen kan sen tolkas utifrån ett mer generellt perspektiv, där det specifika går att passa in i generella sammanhang. En situation som uppstått i spelet går exempelvis att jämföra med tidigare upplevelser, som i sin tur leder till nya slutsatser, och ny kunskap.

Diskussionsunderlaget består av ett antal frågor som fungerar som stöd för dig som pedagog. Frågorna utgör exempel på frågor att ställa för att få igång en bra diskussion. Det är inte nödvändigt att alla frågor behandlas i diskussionen. Istället är det bättre att följa upp intressanta inlägg från eleverna med bra följdfrågor och låta diskussionen "sväva ut". De allmänna frågorna syftar till att få eleverna ur rollen och fokusera på vad hände. Först därefter kan man gå vidare i diskussionen och problematisera, resonera samt presentera "fakta". Om

någon deltagare i diskussionen "går rakt på sak" och direkt börjar diskutera samband med verkligheten m.m. så lugna eleven och säg att den frågan tas upp senare och att det är viktigt att första prata om vad som verkligen inträffade.

Efter varje fråga finns ett antal tänkbara följdfrågor/kommentarer som stöd för läraren om diskussionen går trögt.

## Frågor

Här följer exempel på frågor som du kan ställa under de olika delarna av efterdiskussionen.

### Reflekterande frågor:

- ▶ Hur var det att spela en roll? Var det enkelt/svårt? Roligt/tråkigt?
- ▶ Hur uppfattade du rollspelet? Roligt/tråkigt? – Vad var din "taktik"?
- ▶ Vad handlade rollspelet om? Ta inte upp riksdagen eller svensk demokratisk kontext osv. utan mer konkret nivå. Tex. "vi skulle ut i skogen", "vi var med i en dokusåpa".
- ▶ Kände sig någon deltagare överkörd vid något tillfälle? Vad berodde det på? Varför blev just du överkörd?
- ▶ Med vilka deltagare uppfattade de att de hade gemensamma intressen? Uppstod det några "allianser" i gruppen. Hur kändes det? Vad förenade er?
- ▶ Var det svårt att komma till beslut? När då? Varför?
- ▶ Vad handlar rollspelet om tror ni? Vilka likheter/skillnader finns det med verkligheten? Hur demokratiskt var Det nya landet?

### Specifika frågor:

- ▶ I den första uppgiften skulle ni bestämma er kring en princip för att fatta beslut. Hur resonerade ni?
- ▶ Skiljde sig resonemanget mellan grupperna? Tänkte grupperna på vad som var bäst "för alla" eller vad som var bäst "för gruppen" eller tänkte man vad som var bäst "för en själv"?
- ▶ Om man tänker sig "Det nya landet" som Sverige, vad finns det då för likheter? Vad motsvaras av "nord, syd, väst och öst" och "yrken"?
- ▶ Diskutera vad som stämmer och vad som inte stämmer. Modellen är naturligtvis förenklad, men inte utan olikheter i en nationell kontext där lagen (nord, syd o.s.v) kan motsvaras av kommuner eller regioner (olika stora, har en tillhörighet etc.) samt yrken kan motsvaras av intressegrupper dvs. partier. Ägna en del tid åt att få med eleverna "på tråden".
- ▶ Vad skulle era olika alternativ som ni hade i uppgift 1



motsvara i verkligheten? Finns det några demokratiska system som har respektive modell?

- ▶ Fundera här gärna på kopplingar till t.ex. olika beslutande institutioner, parlamentariskt system, och regeringens beslutssystem.
- ▶ Vad är ett rättvist system tycker du? Varför?
- ▶ I den andra uppgiften skulle ni bestämma er kring hur ett föreslagande råd skulle se ut. Hur resonerade ni?
- ▶ Skiljde sig resonemanget mellan grupperna? Tänkte grupperna på vad som var bäst "för alla" eller vad som var bäst "för gruppen" eller tänkte man vad som var bäst "för en själv"?
- ▶ Om du inte visste vilken roll du skulle ha innan rollspelet, vilken typ av system (uppgift 1 och 2) skulle du då föredra? Vad är egentligen rättvist?
- ▶ Varför är det viktigt att rösta i riksdagsvalet?
- ▶ Gå igenom vart och ett av förslagen. Koppla till olika typer av sammansättningar i olika typer av demokratiska organ t.ex. Riksdagen, Regeringen, FN, Europaparlamentet osv.
- ▶ Hur ser problematiken ut kring effektivitet kontra demokrati?
- ▶ Är det i riksdagen, och i Sverige, viktigare att alla är överens och får vara med (demokratiaspekten) eller att snabbt fatta beslut (effektivitetsaspekten)? Vilken makt ska då riksdag och regering ha i det perspektivet?
- ▶ Vad finns det för "bra" och "dåliga" saker med demokrati?
- ▶ Finns det några bättre alternativ? Hur skulle de kunna se ut?
- ▶ Är det viktigt att rösta i olika val?
- ▶ Varför? Är val till t.ex. riksdagen viktigare än att rösta om en representant i elevrådet? Varför då?

#### Frågor att arbeta vidare med efter spelet:

- ▶ Vad ska känneteckna ett demokratiskt system?
- ▶ Vad är demokratis styrkor och svagheter?
- ▶ Hur är demokratin i Sverige?
- ▶ Var tas beslut i Sverige och hur?
- ▶ När skall en individs intressen tas till vara och när skall kollektivets intressen gå före?

## Tips och förslag

- ▶ Undvik, om möjligt, att elever får spela en roll som liknar den egna personen eller någon i deras närhet allt för mycket. Det gör lätt att rollspelet blir till en bild av verkligheten som elever kan ta illa vid sig kring. Det är då bättre att plocka ut, eller göra om rollen.
- ▶ Tänk på att du som handledare för rollspelet har rollen som "Programledare". Det vill säga att du bestämmer vilka regler som gäller för Det nya landet. Eventuella klagomål från eleverna kring till exempel vilka alternativ det finns att välja bland kan alltid förklaras bort med: "Jag är Programledare och i den här Det nya landet så finns det bara dessa att välja bland" eller liknande svar.
- ▶ Tänk på att anteckna vad som sker under själva aktiviteten, vad deltagarna gör och hur de resonerar kring de olika alternativen. Det underlättar mycket i själva diskussionsfasen.
- ▶ Om det blir lika antal röster i beslutsprocesserna finns det ett antal alternativ för att utse ett vinnande förslag. Beroende på deltagarna och vad som passar bäst i det specifika fallet kan man med fördel välja andra metoder, till exempel att göra en andra omröstning där bara de två vinnande förslagen tävlar mot varandra. Eller att den största lagen har utslagsrösten. En tredje variant är lottdragning, en fjärde att låta gruppen göra om röstningen för att se om någon ändrar sig.
- ▶ Antalet representanter från varje lag och yrke är olika. Detta för att i diskussionen kunna återkoppla till att länder, partier med mera har olika storlek och inflytande och om detta är "rättvist" eller inte.
- ▶ Vill man som handledare för rollspelet komplicera det hela ytterligare så kan man ta in aspekter kring vilken typ av majoritet som krävs för att ett förslag ska gå igenom under Det nya landet (t.ex. enkel majoritet, kvalificerad majoritet, konsensus etc.). Tänk dock på att det tar extra tid i anspråk både under själva aktiviteten samt inte minst i diskussionsfasen.
- ▶ För att skapa lugnare samtal kan man inför gruppdiskussionen be deltagarna att, var och en för sig, under tystnad, fundera ett par minuter över vilket alternativ i den specifika omröstningen de personligen är mest intresserade av.
- ▶ För att ytterligare öka känslan av lugn och inför diskussionen kan man spela någon avslappnande musik.
- ▶ En bra uppföljning av spelet kan vara att beskriva uppkomna tankar och idéer ur efterdiskussionen i text, som en vidare koppling till det fortsatta arbetet med demokratifrågor.

- ▶ Fundera gärna över vilken möblering som krävs inför spelet. Beroende på antalet deltagare och gruppernas olika storlek vid olika tillfällen är det en god idé att genomföra rollspelet i en lokal som går att möblera efter behov.

## Bilaga 1. Roller

Namn:

---

**Roll nr. 1**

Ålder:

Från: Öst

Yrke: VD för ett börsnoterat företag (Beslutsfattare)

Övrigt: Var som ung medlem i Hells Angels. Du håller oftast med andra.

Namn:

---

**Roll nr. 2**

Ålder:

Från: Väst

Yrke: Administratör på Volvo (Tjänsteman)

Övrigt: Är storökare. Du medlar ofta för att undvika konflikter.

Namn:

---

**Roll nr. 3**

Ålder:

Från: Nord

Yrke: Lärare på mellanlagiet (offentlig sektor)

Övrigt: Har i hemlighet ett stort arv. Du har svårt att bestämma dig.

Namn:

---

**Roll nr. 4**

Ålder:

Från: Syd

Yrke: Murare (Arbetare)

Övrigt: Är vegetarian. Du vill helst att det ska vara som det alltid har varit.

Namn:

---

**Roll nr. 5**

Ålder:

Från: Öst

Yrke: Student (Bidragstagare)

Övrigt: Är ordförande i studentkåren. Du är oftast skeptisk.

Namn:

---

**Roll nr. 6**

Ålder:

Från: Öst

Yrke: Marknadsanalytiker på ett byggföretag (Tjänsteman)

Övrigt: Spelar i ett rockband på fritiden. Du vill att allt ska vara rättvist.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 7**

Ålder:

Från: Väst

Yrke: Elektriker (Arbetare)

Övrigt: Har arbetat som fotomodell tidigare. Du är nogra med att skilja på privatliv och yrkesliv.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 8**

Ålder:

Från: Öst

Yrke: Sjuksköterska (offentlig sektor)

Övrigt: Sitter i kommunfullmäktige i Öst. Du avskyr ditt jobb.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 9**

Ålder:

Från: Väst

Yrke: Arbetslös (Bidragstagare)

Övrigt: Är medlem i en cigarrklubb. Du vill bestämma så mycket som möjligt.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 10**

Ålder:

Från: Öst

Yrke: Vårdbiträde (offentlig sektor)

Övrigt: Har erfarenhet av vårdarbete i Afrika. Du betar dig som om du vore 20 år äldre.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 11**

Ålder:

Från: Syd

Yrke: Kommunalråd i Syd (Beslutsfattare)

Övrigt: Har problem med alkohol. Du umgås helst med de ifrån ditt egna lag.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 12**

Ålder:

Från: Öst

Yrke: Pensionär (Bidragstagare)

Övrigt: Har en obetald skuld till Kronofogden. Du håller oftast med andra för att undvika konflikter.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 13**

Ålder:

Från: Nord

Yrke: Bilreparatör (offentlig sektor)

Övrigt: Har varit gift fyra gånger och har sju barn. Det är viktigt att det blir bra för alla.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 14**

Ålder:

Från: Öst

Yrke: Sjukskriven (Bidragstagare)

Övrigt: Är ordförande i ett allsvenskt fotbollslag. Du vill ta beslut fort.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 15**

Ålder:

Från: Väst

Yrke: Bibliotekarie (offentlig sektor)

Övrigt: Arbetar mycket ideellt för olika organisationer. Du sätter alltid dig själv i främsta rummet.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 16**

Ålder:

Från: Öst

Yrke: Montör (Arbetare)

Övrigt: Tycker om friluftsliv. Du avskyr bidragstagare.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 17**

Ålder:

Från: Väst

Yrke: Konsult i IT-branschen (Tjänsteman)

Övrigt: Tycker om segelbåtar. Du tycker att tjänstemän borde få mer inflytande.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 18**

Ålder:

Från: Öst

Yrke: Socialbidragstagare (Bidragstagare)

Övrigt: Vann som ung "Kvitt eller dubbelt" på ämnet Elvis. Är rädd för auktoriteter.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 19**

Ålder:

Från: Syd

Yrke: Personalchef på ett elektronikföretag (Beslutsfattare)

Övrigt: Du skattefuskar varje år. Du diskuterar gärna länge.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 20**

Ålder:

Från: Öst

Yrke: Ekonomiassistent (Arbetare)

Övrigt: Är intresserad av jakt och fiske. De andra har oftast fel.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 21**

Ålder:

Från: Nord

Yrke: EU-samordnare i Nord (Tjänsteman)

Övrigt: Du tycker inte om när folk är osams. Du tycker oftast att de andra har fel.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 22**

Ålder:

Från: Öst

Yrke: Lagska (offentlig sektor)

Övrigt: Tycker om att resa och äta god mat. Du gillar inte att lyssna på andra.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 23**

Ålder:

Från: Väst

Yrke: Student (Bidragstagare)

Övrigt: Är buddist och vegetarian. Din lag är alltid viktigast för dig.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 24**

Ålder:

Från: Öst

Yrke: Gymnasielärare (offentlig sektor)

Övrigt: Är ordförande i den lokala schackklubben. Du är envis med att få igenom dina åsikter.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 25**

Ålder:

Från: Väst

Yrke: Trädgårdsmästare (Arbetare)

Övrigt: Äger ett exemplar av samtliga Rolling Stones skivor. Du böjer dig nästan alltid för majoriteten.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 26**

Ålder:

Från: Öst

Yrke: Landstingsdirektör (Beslutsfattare)

Övrigt: Har problem med en krånglande rygg. Du har svårt att stå emot gruppträck.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 27**

Ålder:

Från: Väst

Yrke: Kokerska i ett skolkök (offentlig sektor)

Övrigt: Tycker att det är viktigt att alla har god hälsa. Du väljer alltid det alternativ som är bäst för gruppen.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 28**

Ålder:

Från: Öst

Yrke: Arbetslös (Bidragstagare)

Övrigt: Har VIP-kort på innekrog. Du väljer alltid det alternativ som är bäst för dig.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 29**

Ålder:

Från: Väst

Yrke: Lastbilschaufför (Arbetare)

Övrigt: Är fränskild och har två småbarn hemma. Du håller alltid med ledaren i gruppen.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 30**

Ålder:

Från: Öst

Yrke: Växeltelefonist (Arbetare)

Övrigt: Brukar spraya graffiti i tunnelbanan. Du ser dig själv som ledaren för gruppen.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 31**

Ålder:

Från: Väst

Yrke: Stresshanterare (offentlig sektor)

Övrigt: Aktiespekulerar på fritiden. Du vill höra alla åsikter innan du tar beslut.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 32**

Ålder:

Från: Öst

Yrke: Trafikplanerare på vägverket (Tjänsteman)

Övrigt: Saknar körkort men kör bil i alla fall. Du gillar att diskutera.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 33**

Ålder:

Från: Syd

Yrke: Förtidspensionär (Bidragstagare)

Övrigt: Arbetar extra som konstkritiker åt en lokaltidning. Du ogillar att diskutera och vill ta snabba beslut.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 34**

Ålder:

Från: Öst

Yrke: Förskolelärare (offentlig sektor)

Övrigt: Har hackat bankkonton och äger en förmögenhet. Du gillar inte grupper utan arbetar helst själv.



Namn:

\_\_\_\_\_

**Roll nr. 35**

Ålder:

Från: Väst

Yrke: Snickare (Arbetare)

Övrigt: Tycker om teater och film. Du vill alltid höra motiveringar till alla beslut.



**Bilaga 2. Lag**

Nord

Väst

Öst

Syd



**Bilaga 3. Yrken**

---



**Beslutsfattare**

---

---



**Tjänstemän**

---

---



**Arbetare**

---

---



**Offentlig Sektor**

---

---



**Bidragstagare**

---

## Bilaga 4a

- 1** Varje lag får lika många röster som man har medverkande i Det nya landet.
- 2** Alla personer röstar och man får röster efter hur viktig man är i samhället och hur mycket man tillför. Beslutsfattare har 7 röster, tjänstemän har 4 röster, arbetare och offentlig sektor har 2 röster och bidragstagare har 1 röst.
- 3** Varje lag har en röst. Vid oavgjort resultat avgör "ordförandelaget" (ordförandelaget roterar under Det nya landet). Inom lagen har varje person en röst.
- 4** Varje lag har en röst. Vid oavgjort resultat sker avgörande genom lottdragning. Inom lagen har varje person en röst.
- 5** Varje lag har en röst. Vid oavgjort resultat vinner det förslag som har flest invånare i lagen bakom sig. Inom lagen har varje person en röst.

## Bilaga 4b



### Röstkort för Uppgift 1

- Varje lag får lika många röster som man har medverkande i Det nya landet.
- Alla personer röstar och man får röster efter hur viktig man är i samhället och hur mycket man tillför. Beslutsfattare har 7 röster, tjänstemän har 4 röster, arbetare och offentlig sektor har 2 röster och bidragstagare har 1 röst.
- Varje lag har en röst. Vid oavgjort resultat avgör "ordförändelaget" (ordförändelaget roterar under Det nya landet). Inom lagen har varje person en röst.
- Varje lag har en röst. Vid oavgjort resultat sker avgörande genom lottdragning. Inom lagen har varje person en röst.
- Varje lag har en röst. Vid oavgjort resultat vinner det förslag som har flest invånare i lagen.



### Röstkort för Uppgift 1

- Varje lag får lika många röster som man har medverkande i Det nya landet.
- Alla personer röstar och man får röster efter hur viktig man är i samhället och hur mycket man tillför. Beslutsfattare har 7 röster, tjänstemän har 4 röster, arbetare och offentlig sektor har 2 röster och bidragstagare har 1 röst.
- Varje lag har en röst. Vid oavgjort resultat avgör "ordförändelaget" (ordförändelaget roterar under Det nya landet). Inom lagen har varje person en röst.
- Varje lag har en röst. Vid oavgjort resultat sker avgörande genom lottdragning. Inom lagen har varje person en röst.
- Varje lag har en röst. Vid oavgjort resultat vinner det förslag som har flest invånare i lagen.



### Röstkort för Uppgift 1

- Varje lag får lika många röster som man har medverkande i Det nya landet.
- Alla personer röstar och man får röster efter hur viktig man är i samhället och hur mycket man tillför. Beslutsfattare har 7 röster, tjänstemän har 4 röster, arbetare och offentlig sektor har 2 röster och bidragstagare har 1 röst.
- Varje lag har en röst. Vid oavgjort resultat avgör "ordförändelaget" (ordförändelaget roterar under Det nya landet). Inom lagen har varje person en röst.
- Varje lag har en röst. Vid oavgjort resultat sker avgörande genom lottdragning. Inom lagen har varje person en röst.
- Varje lag har en röst. Vid oavgjort resultat vinner det förslag som har flest invånare i lagen.



### Röstkort för Uppgift 1

- Varje lag får lika många röster som man har medverkande i Det nya landet.
- Alla personer röstar och man får röster efter hur viktig man är i samhället och hur mycket man tillför. Beslutsfattare har 7 röster, tjänstemän har 4 röster, arbetare och offentlig sektor har 2 röster och bidragstagare har 1 röst.
- Varje lag har en röst. Vid oavgjort resultat avgör "ordförändelaget" (ordförändelaget roterar under Det nya landet). Inom lagen har varje person en röst.
- Varje lag har en röst. Vid oavgjort resultat sker avgörande genom lottdragning. Inom lagen har varje person en röst.
- Varje lag har en röst. Vid oavgjort resultat vinner det förslag som har flest invånare i lagen.

## Bilaga 5a

- 1** Rådet består av en representant från varje lag (4 personer).
- 2** Rådet består av en representant från varje yrke (5 personer).
- 3** Rådet består av en regering med hälften av representanterna från yrkesgruppen beslutsfattare och hälften av representanterna från varje lag (antalet personer varierar).
- 4** Rådet består av en representant från varje lag och yrke (9 personer).
- 5** Rådet består av regering med en representant från varje lag och yrke, men där den största lagen och gruppen beslutsfattare har veto i samtliga frågor (9 personer).

## Bilaga 5b



Lag	Yrke	Röstkort för Uppgift 2
<input type="checkbox"/> Nord	<input type="checkbox"/> Beslutsfattare	
<input type="checkbox"/> Väst	<input type="checkbox"/> Tjänsteman	
<input type="checkbox"/> Öst	<input type="checkbox"/> Arbetare	
<input type="checkbox"/> Syd	<input type="checkbox"/> Offentlig Sektor	
<input type="checkbox"/> Bidragstagare		
<input type="checkbox"/> Rådet består av en representant från varje lag (4 personer)		
<input type="checkbox"/> Rådet består av en representant från varje yrke (5 personer)		
<input type="checkbox"/> Rådet består av en regering med hälften av representanterna från yrkesgruppen beslutsfattare och hälften av representanterna från varje lag (antalet personer varierar)		
<input type="checkbox"/> Rådet består av en representant från varje lag och yrke (9 personer)		
<input type="checkbox"/> Rådet består av en regering med en representant från varje lag och yrke, men där den största lagen och gruppen beslutsfattare har veto i samtliga frågor. (9 personer)		



Lag	Yrke	Röstkort för Uppgift 2
<input type="checkbox"/> Nord	<input type="checkbox"/> Beslutsfattare	
<input type="checkbox"/> Väst	<input type="checkbox"/> Tjänsteman	
<input type="checkbox"/> Öst	<input type="checkbox"/> Arbetare	
<input type="checkbox"/> Syd	<input type="checkbox"/> Offentlig Sektor	
<input type="checkbox"/> Bidragstagare		
<input type="checkbox"/> Rådet består av en representant från varje lag (4 personer)		
<input type="checkbox"/> Rådet består av en representant från varje yrke (5 personer)		
<input type="checkbox"/> Rådet består av en regering med hälften av representanterna från yrkesgruppen beslutsfattare och hälften av representanterna från varje lag (antalet personer varierar)		
<input type="checkbox"/> Rådet består av en representant från varje lag och yrke (9 personer)		
<input type="checkbox"/> Rådet består av en regering med en representant från varje lag och yrke, men där den största lagen och gruppen beslutsfattare har veto i samtliga frågor. (9 personer)		



Lag	Yrke	Röstkort för Uppgift 2
<input type="checkbox"/> Nord	<input type="checkbox"/> Beslutsfattare	
<input type="checkbox"/> Väst	<input type="checkbox"/> Tjänsteman	
<input type="checkbox"/> Öst	<input type="checkbox"/> Arbetare	
<input type="checkbox"/> Syd	<input type="checkbox"/> Offentlig Sektor	
<input type="checkbox"/> Bidragstagare		
<input type="checkbox"/> Rådet består av en representant från varje lag (4 personer)		
<input type="checkbox"/> Rådet består av en representant från varje yrke (5 personer)		
<input type="checkbox"/> Rådet består av en regering med hälften av representanterna från yrkesgruppen beslutsfattare och hälften av representanterna från varje lag (antalet personer varierar)		
<input type="checkbox"/> Rådet består av en representant från varje lag och yrke (9 personer)		
<input type="checkbox"/> Rådet består av en regering med en representant från varje lag och yrke, men där den största lagen och gruppen beslutsfattare har veto i samtliga frågor. (9 personer)		

## Bilaga 6. Schema

En preliminär planering över hur tiden disponeras för rollspelet:

1. Presentation av bakgrunden (5-10 min)
2. Utdelning av roller (5 min)
3. Uppgift 1 – Modeller för beslut (5 min)
4. Möten i lagen (10 min)
5. Möten i yrkesgrupper (10 min)
6. Beslut av modell för beslut (10-15 min)
7. Uppgift 2 – Modeller för rådets uppbyggnad (5 min)
8. Möten i yrkesgrupper (10 min)
9. Möten i lagen (10 min)
10. Omröstning (10-15 min)
11. Efterdiskussion (20-25 min)

# UNGDOMSSTYRELSEN

---

är en myndighet som tar fram kunskap om ungas levnadsvillkor.  
Vi ger stöd till föreningsliv och kommuner samt till internationellt samarbete.



**UNGDOMSSTYRELSEN**  
[www.ungdomsstyrelsen.se](http://www.ungdomsstyrelsen.se)



## UNGDOMSSTYRELSEN

Box 17801 • 118 94 Stockholm • tfn 08-566 219 00 • fax 08-566 219 98  
e-post: [info@ungdomsstyrelsen.se](mailto:info@ungdomsstyrelsen.se) • webbplats: [www.ungdomsstyrelsen.se](http://www.ungdomsstyrelsen.se)