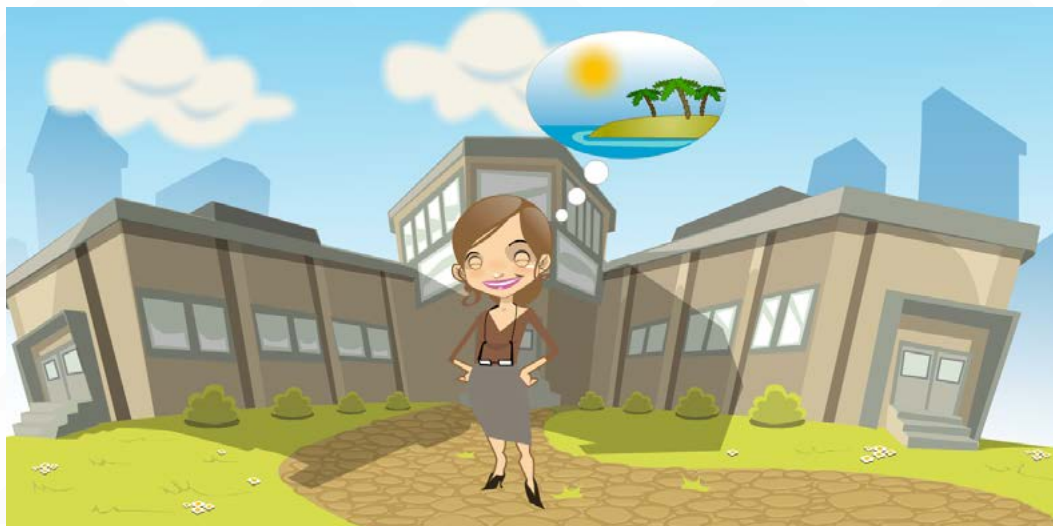


Lærerveiledning – Snasen



Snasen er et digitalt læringsspill der elevene lærer om blant annet kommunens oppgaver, lokaldemokrati, medbestemmelse og beslutningsprosesser. Spillet er rettet mot elever i samfunnsfag på 10. trinn og Vg1/Vg2. Spilleets varighet kan variere ut fra hvor mange temaer du ønsker å ta opp, men du bør sette av minimum 90 minutter, inkludert spilltid.

FORMÅLET MED SNASEN

Spillet er ment å være et utgangspunkt for undervisning i temaer som:

- Kommunens oppgaver
- Beslutningsprosessen i en kommune
- Lokaldemokrati og medborgerskap
- Kommuneplanlegging
- Kommuneøkonomi
- Forholdet og samspillet mellom stat og kommune

TILKNYTNING TIL LÆREPLANEN

Snasen er knyttet tett opp mot formålet til samfunnsfaget. Læreplanen sier at «Kunnskap om samfunn og politikk har verdi i seg sjølv, og er samtidig ein føresetnad for demokratisk deltaking». Videre er kommunespillet godt egnet til å ta opp flere kompetansemål, både for grunnskolen og Vg1/Vg2.

Kompetansemål etter 10. trinn

- gjere greie for politiske institusjonar i Noreg og deira rollefordeling og samanlikne dei med institusjonar i andre land
- gje døme på kva samarbeid, medverknad og demokrati inneber nasjonalt, lokalt, i organisasjonar og i skolen

Læreplanmål etter Vg1/Vg2

- gjere greie for styreforma og dei viktigaste politiske styringsorgana i Noreg, både norske og samiske, og drøfte fleirtalsdemokratiet
- utforske og diskutere korleis ein kan vere med i og påverke det politiske systemet gjennom å bruke ulike kanalar for påverknad

Før



Har du noen gang tenkt over hva kommunen gjør? I denne filmen presenteres kommunens viktigste oppgaver på bare to minutter.

Før elevene spiller, kan det være en god idé å aktivere elevenes forkunnskaper om kommunens oppgaver. Denne filmen presenterer kommunens viktigste oppgaver på to minutter. Den kan dere se sammen og diskutere før dere spiller, eller den kan eventuelt gis i lekse i forkant.

I løpet av spillet støter elevene på begreper knyttet til lokaldemokratiet. Vi oppfordrer lærere til å gå gjennom begreper som lokaldemokrati, kommuner, rådmann, ordfører og kommunestyre før dere spiller.

Du finner en beskrivelse av disse begrepene [her](#).

Under

Når dere skal gå i gang med spillet, kan det være nyttig for elevene om læreren går gjennom enkelte aspekter og funksjoner ved spillet. Lærere kan for eksempel spille en runde og forklare underveis.

Ellers anbefales det å lese instruksjonene nøye og se på hjelpetekstene (markert med spørsmålstegn) underveis.

1. **Gå inn på**
<http://www.snasen.ks-ung.no>
2. **Velg Bokmål/Nynorsk**
3. **Registrer deg** med brukernavn, passord og kommune. Du kan også spille uten å registrere deg.
4. **Velg rådmann og nivå.**
5. **Les nøye gjennom instruksjonene.** Her er det flere viktige tips for hvordan man kan lykkes i spillet.

6. **Du kommer nå til startsidene.** Her finner du informasjon og status for kommunen din. På startsidene er det fem forskjellige rubrikker:

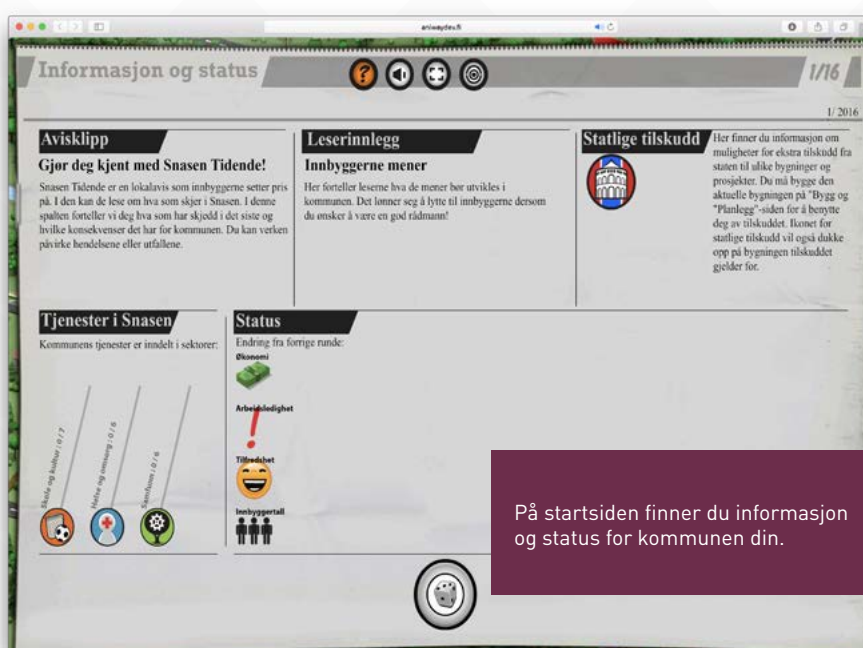
Avisklipp: Her vises hver runde en tilfeldig hendelse som kan ha positiv eller negativ innvirkning på innbyggernes trivsel, kommunens økonomi, arbeidsledighet eller innbyggertall.

Leserinnlegg: Her vises et innlegg som en innbygger har sendt inn til avisen med ønske om en ny tjeneste. Det er opp til deg om du vil følge oppfordringen eller ikke.

Statlige tilskudd: Her vises informasjon om muligheter for ekstra tilskudd fra staten til ulike bygninger og prosjekter.

Tjenester i Snasen: Her vises en oversikt over hvilke sektorer kommunen har, og hvordan tjenestene du skaper fordeler seg på disse sektorene.

Status: Her vises informasjon om endringer i arbeidsledighet, kommunens økonomi, innbyggertall og trivsel i kommunen.





7. **Trykk på terningen for å spille.** Du kommer nå til Snasen kommune. Start spillet ved å velge en tomt for rådhuset. Rådsmannen gir spilleren råd og tips for den neste runden. Ved å føre musen over ordet «Økonomi» kan spilleren undersøke hvordan kommunens inntekter og utgifter fordeler seg, og om kommunedriften går i pluss eller minus denne perioden.
8. **Du kan nå foreslå å bygge** flere tjenester i kommunen. Velg først egnet tomt med musen, deretter velger du hva du vil bruke tomten til. Du kan her se informasjon om byggetid, pris og driftskostnad per runde. Videre får du informasjon om hvilken effekt dette prosjektet har på tilfredshet, arbeidsledighet og innbyggertall, og hvor mange poeng tjenesten gir. Pass på at du har nok penger til å bygge og drifte bygningen du velger. Du kan bygge maksimalt to bygninger per runde.
9. **Du kan også velge å endre eiendomsskatten eller vedlikeholde vei.** Dette vil påvirke økonomien og innbyggernes tilfredshet.
10. **Når du er ferdig** med å komme med dine forslag, velger du «Send forslag» nederst til høyre.
11. **Kommunestyret skal nå stemme over forslagene dine.** Prosentbaren viser sannsynligheten for at forslaget blir godkjent. Du kan øke sannsynligheten for at dine forslag blir vedtatt ved å benytte deg av støtte fra innbyggerne. De innbyggerne som er fornøyde, støtter dine forslag. Du kan dra prosentbaren til høyre eller venstre. Du får ny støtte fra innbyggerne for hver nye runde.
12. **Når du har brukt din støtte fra innbyggerne, trykk «Klar».** Du får nå vite om dine forslag er blitt godkjent eller forkastet.
13. **Trykk «Neste runde».** Du kommer da til startsidene igjen.

Et spill varer 16 runder, med mindre spilleren (rådmannen) får sparken. Det er tre forskjellige måter å få sparken på:

 - Kommunen får gjeld på 100 millioner eller mer
 - Innbyggernes tilfredshet er under 10 %
 - Arbeidsledigheten er over 18 %

Etter

La elevene spille Snasen en stund, gjerne rundt 45 minutter. Nå kan du ta opp ett eller flere av temaene under. Det anbefales at du ikke tar opp for mange temaer. Gi gjerne elevene beskjed på forhånd om hvilke temaer dere skal jobbe med, så kan de ha det i bakhodet mens de spiller.

Du kan ta opp temaet ved å bruke de åpne refleksjonsspørsmålene og spørsmålene relatert til spillet i den rekkefølgen du selv ønsker. Du kan også vurdere å stille elevene noen av refleksjonsspørsmålene før de starter å spille, eller ha dem synlige for elevene mens de spiller.

KOMMUNENS OPPGAVER



Refleksjonsspørsmål

- På hvilken måte påvirker kommunen ditt liv?



Spørsmål relatert til spillet

- Hva slags bygninger/tjenester kunne dere bygge?
- Hvordan gjenspeiler spillet kommunens oppgaver?

Et av hovedmålene med Snasen er å bevisstgjøre elevene om i hvor stor grad kommunen påvirker elevene i deres daglige liv, samt vise det store omfanget og variasjonen i kommunens oppgaver. Bygningene man kan bygge i spillet er med på å vise det omfanget.

BESLUTNINGSPROSESSEN I EN KOMMUNE



Refleksjonsspørsmål

- Hvem burde ha rett til å bestemme?



Spørsmål relatert til spillet

- Fikk dere gjennomslag for alle forslagene deres? Hvorfor/ Hvorfor ikke?

Ordføreren er kommunens øverste politiske leder og setter saker på saklista til kommunestyret. Rådmannen er ansvarlig for at sakene er tilstrekkelig utredet. Kommunestyret består av representanter som ble valgt inn ved forrige lokalvalg. De fleste er registrert på lister til de politiske partiene, men kan også stå på bygdelister, tverrpolitiske lister eller liknende. De avgjør om forslaget blir realisert. Ofte blir innbyggere, interesseorganisasjoner og næringsliv invitert til å komme med innspill eller forslag i sakene før de blir behandlet i kommunestyret. Tanken er at de som blir berørt, skal få et ord med i laget.

I Snasen er det, for spillopplevelsens skyld, delvis tilfeldigheter som er med på å avgjøre om et forslag blir vedtatt eller ikke. Allikevel kan spillet illustrere hvordan det er i realiteten. Selv om rådmannen fremmer en sak, er det de folkevalgte i kommunestyret som bestemmer.

PS: Snasen er basert på formannskapsmodellen, ikke den parlamentariske modellen man finner i Oslo og Bergen.

LOKALDEMOKRATI OG MEDBORGERSKAP



Refleksjonsspørsmål

- Hvorfor har vi lokaldemokrati?
- Hvordan kan du påvirke beslutningene som tas i din kommune?



Spørsmål relatert til spillet

- Hørte dere på leserinnleggene? Hvorfor/Hvorfor ikke?

Snasen er et godt utgangspunkt for å reflektere over hvorfor vi har et lokaldemokrati. Lokaldemokratiet og det lokale selvstyret henger sammen. Viktige verdier i det kommunale selvstyret er frihet, demokrati og likeverd. Gjennom selvstendig oppgaveløsning og frihet til å foreta lokale prioriteringer fatter folkevalgte i kommune og fylkeskommune viktige beslutninger som gjelder eget lokalsamfunn og innbyggernes hverdag. Et godt lokaldemokrati kjennetegnes ved at innbyggerne har tillit til lokalpolitikerne. Det forutsetter åpenhet og god dialog mellom de folkevalgte og innbyggerne.

I Snasen er det leserinnleggene og innbyggernes tilfredshet som representerer innbyggernes røst. Det kan være interessant å diskutere i hvor stor grad elevene lot leserinnlegg og innbyggernes tilfredshet påvirke de valgene de foretok seg. Ble noen av elevene populistiske? Noen vil kanskje oppleve at innbyggerne stilte urealistiske krav?

KOMMUNEPLANLEGGING



Refleksjonsspørsmål

- Hvordan forsøkte du å få folk til å flytte til kommunen?



Spørsmål relatert til spillet

- Tok du hensyn til hvilke bygg som skulle ligge ved siden av hverandre?
- Tok du hensyn til advarslene fra kommuneplanleggeren om at enkelte bygg ikke burde ligge ved siden av hverandre?

Kommuneplanlegging krever at man tar flere hensyn. I Snasen kan du i prinsippet bygge hva du vil hvor du vil, men vil du ha en barneskole ved siden av et industriområde? Eller et eldre hjem ved siden av avfallsanlegget? Dette er noe av grunnen til at kommuneplanlegging er en viktig oppgave for kommunene.

KOMMUNEØKONOMI



Refleksjonsspørsmål

- Hvordan burde kommunene finansieres?



Spørsmål relatert til spillet

- Hvordan fikk kommunen din inntekter?
 - Endret du eiendomsskatten?
-

En kommune får sine inntekter gjennom skatteinntekter, tilskudd fra staten, gebyrer og avgifter på tjenester og gjennom øremerkede midler fra staten (se her for mer detaljer). Kommunene kan også velge om de vil ha eiendomsskatt eller ikke. I Snasen kan kommunen øke sine inntekter ved å få høyere innbyggertall, lavere arbeidsledighet eller ved å øke eiendomsskatten.

Her er det mulig å diskutere om det er rettferdig at skatteinntektene blir omfordelt fra kommuner med skatteinntekter over landsgjennomsnittet til kommuner med skatteinntekter under landsgjennomsnittet (PS: krevende diskusjon). Eventuelt er dette også en god mulighet til å diskutere eiendomsskatt.

FORHOLDET OG SAMSPILLET MELLOM STAT OG KOMMUNE



Refleksjonsspørsmål

- Hvorfor er lokalt selvstyre viktig?
- Hvor mye burde staten bestemme over kommunene?



Spørsmål relatert til spillet

- Benyttet du statlige tilskudd? Hvorfor/Hvorfor ikke?
 - Hvorfor tror du at staten gir statlige tilskudd?
-

Disse spørsmålene er et godt utgangspunkt for å diskutere forholdet og samspillet mellom stat og kommune. Det kommunale selvstyret er en viktig verdi i det norske samfunnet. Hva synes elevene om at staten kan bruke statlige tilskudd for å få gjennomført sin ønskede politikk i kommunene?

Øvrige refleksjoner og temaer

Lærerveiledningen tar opp en del temaer man kan ta opp med utgangspunkt i Snasen. Når kommuner og lokalt selvstyre er temaet, er det i tillegg en del andre spørsmål som kan være aktuelt å ta opp.

- Hvorfor har vi kommuner/lokalt selvstyre?
- På hvilken måte påvirker kommunen ditt liv?
- Hvordan kan du påvirke kommunen?
- Hvorfor er det viktig å ha lokal-demokrati?
- Hvordan tror du det er å være politiker og skulle prioritere hva man skal bruke penger på? Hva ville du valgt hvis du bare hadde råd til eldresenter eller ungdomsskole?
- Hvor stor burde en kommune være (kommunesammenslåing er et aktuelt tema her)?

Tips: Relater diskusjonene og spørsmålene til egen kommune. Elevene kan for eksempel få i oppgave å intervjuere ordfører, rådmann eller noen i kommunestyret med utgangspunkt i diskusjonstemaene i dette heftet.

Lykke til med gjennomføringen av Snasen!

Lærerveiledningen er utarbeidet av Åsmund Solberg, Jarle Sundve og Siri Hansen