

# Lærarrettleiing- Snasen



Snasen er eit digitalt læringsspel der elevane mellom anna lærer om oppgåvene til kommunen, lokaldemokrati, avgjerdsprosessar og korleis ein som innbyggjar kan ha eit ord med i laget. Spelet er retta mot elevar i samfunnsfag på 10. steg og Vg1/Vg2. Lengda på spelet kan variere ut frå kor mange emne du ønskjer å ta opp, men du bør setje av minimum 90 minutt, speletid medrekna.

## FØREMÅLET MED SNASEN

Meininga med spelet er å vere eit utgangspunkt for undervisning om emne som:

- Oppgåvene til kommunen
- Avgjerdsprosessar i ein kommune
- Lokaldemokrati og medborgarskap
- Kommuneplanlegging
- Kommuneøkonomi
- Tilhøvet og samspelet mellom stat og kommune

## TILKNYTING TIL LÆREPLANEN

Snasen er knytt tett opp mot føremålet til samfunnsfaget. Læreplanen seier at «Kunnskap om samfunn og politikk har verdi i seg sjølv, og er samtidig ein føresetnad for demokratisk deltaking». Vidare er kommunespelet godt eigna til å ta opp fleire kompetansemål, både for grunnskulen og Vg1/Vg2.

## Kompetansemål etter 10. steg

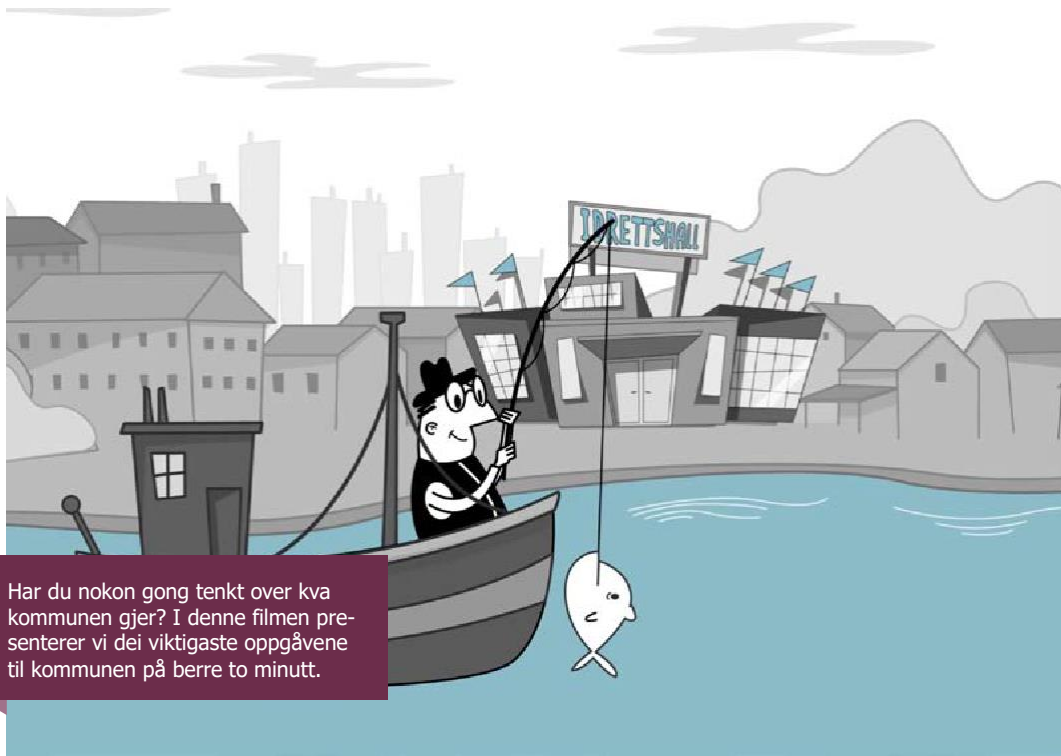
- gjere greie for politiske institusjonar i Noreg og rollefordelinga deira og samanlikne dei med institusjonar i andre land
- gje døme på kva samarbeid, medverknad og demokrati inneber nasjonalt, lokalt, i organisasjonar og i skulen

## Læreplan 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 nokon gong tenkt over kva kommunen gjer? I denne filmen presenterer vi dei viktigaste oppgåvene til kommunen på berre to minutt.

Før elevane spelar, kan det vere ein god idé å friske opp forkunnskapane til elevane om oppgåvene kommunen har. [Denne filmen presenterer dei viktigaste kommunale oppgåvene på to minutt.](#) Filmen kan de sjå saman og diskutere før de spelar, eller han kan gjevast i lekse i forkant.

I spelet møter elevane omgrep knytte til lokaldemokratiet. Vi oppmodar lærarar om å gå gjennom omgrep som lokaldemokrati, kommune, rådmann, ordførar og kommunestyre før de spelar.

[Du finn ei skildring av desse omgrepa her.](#)

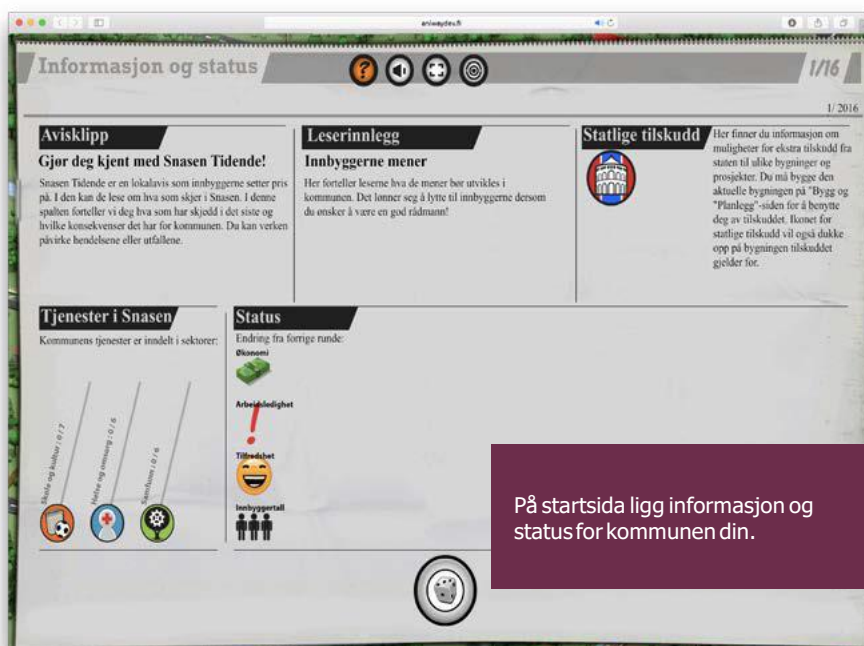
# Under

Når de skal gå i gang med spelet, kan det vere nyttig for elevane om læraren går gjennom visse aspekt og funksjonar i spelet. Lærarar kan til dømes spele ein runde og forklare undervegs.

Elles tilrår vi å lese instruksjonane nøye og sjå på hjelpetekstane (markert med spørjeteikn) undervegs.

1. **Gå inn på**  
<http://www.snasen.ks-ung.no>
2. **Vel Bokmål/Nynorsk**
3. **Registrer deg** med brukarnamn, passord og kommune, eventuelt spel utan å registrere deg
4. **Vel rådmann og nivå**
5. **Les nøye gjennom instruksjonane.** Her er det fleire viktige tips for korleis ein kan lukkast i spelet.

6. **Du kjem no til startsidea.** Her ligg informasjon og status for kommunen din. På startsidea er det fem ulike rubrikkar: **Avsklipp:** I kvar runde vert det her vist ei tilfeldig hending som kan ha positiv eller negativ påverknad på trivselen til innbyggjarane, kommuneøkonomien, arbeidsløysa eller innbyggjartalet. **Lesarinnlegg:** Her vert det vist eit innlegg som ein innbyggjar har sendt inn til avisa med ønske om ei ny teneste. Det er opp til deg om du vil følgje oppmodinga eller ikkje. **Statlege tilskot:** Her får du informasjon om moglege ekstra tilskot frå staten til ulike bygningar og prosjekt. **Tenester i Snasen:** Her vert det vist eit oversyn over kva sektorar kommunen har, og korleis tenestene du skaper, fordeler seg på desse sektorane. **Status:** Her får du informasjon om endringar i arbeidsløysa, kommuneøkonomien, innbyggjartalet og trivselen i kommunen.





7. **Trykk på terningen for å spele.** Du kjem no til Snasen kommune. Start spelet med å velje ei tomt til rådhuset.
8. **Rådmannen gjev spelaren råd** og tips for den neste runden.
9. **Ved å føre musa over** ordet «Økonomi» kan spelaren undersøkje korleis inntektene og utgiftene til kommunen fordeler seg, og om kommunedrifta går i pluss eller minus denne perioden.
10. **Du kan no foreslå å byggje fleire tenester** i kommunen. Vel først eigna tomt med musa, deretter vel du kva du vil bruke tomta til. Du kan her sjå informasjon om byggetid i rundar, pris, drift pr. runde, kor nøgde innbyggjarane er, arbeidsløyse, innbyggjartal og poeng. Pass på at du har nok pengar til å byggje og drifte bygningen du vel. Du kan byggje maksimalt to bygningar pr. runde.
11. **Du kan òg velje å endre eigedomsskatten** eller vedlikehalde veg. Dette vil påverke økonomien og trivselen til innbyggjarane.
12. **Når du er ferdig med å kome med framlegg,** vel du «Send forslag» nedst til høgre.
13. **Kommunestyret skal no røyste over framlegga dine.** Prosentbaren viser kor sannsynleg det er at framlegget vert godkjent. Du kan auke sjansane for å få framlegga vedtekne med å nytte støtte frå innbyggjarane. Dei innbyggjarane som er nøgde, støttar framlegga dine. Du kan drage prosentbaren til høgre eller venstre. Du får ny støtte frå innbyggjarane for kvar nyrunde.
14. **Når du har brukt støtta di** frå innbyggjarane, trykk «Klar». Du får no vite om framlegga dine er godkjende eller forkasta.
  - Eit spel varar 16 rundar, om ikkje spelaren (rådmannen) får sparken. Det er tre ulike måtar å få sparken på:
    - Kommunen får ei gjeld på 100 millio- nar eller meir
    - Under 10 prosent avinnbyggjarane er nøgde
    - Arbeidsløysa er over 18 prosent

# Etter

---

La elevane spela Snasen ei stund, gjerne rundt 45 minutt. No kan du ta opp eitt eller fleire av emna under. Vi tilrår at du ikkje tek opp for mange tema. Gje gjerne elevane melding på førehand om kva emne de skal arbeide med, så kan dei ha det i bakhovudet medan dei spelar.

Du kan ta opp temaet med å bruke dei opne refleksjonsspørsmåla og spørsmåla relaterte til spelet i den rekkjefølgja som du sjølv ønskjer. Du kan òg vurdere å stille elevane nokre av refleksjonsspørsmåla før dei startar å spele, eller ha dei synlege for elevane medan dei spelar.

## KOMMUNEOPPGÅVER

---



### Refleksjonsspørsmål

- På kva måte påverkar kommunen livet ditt?



### Spørsmål knytte til spelet

- Kva slags bygningar/tenester kunne de byggje?
- Korleis speglar spelet oppgåver kommunen har?

Eitt av hovudmåla med Snasen er å gjere elevane medvitne om i kor stor grad kommunen påverkar dei i dagleglivet, og å vise det store omfanget og variasjonen i kommuneoppgåver. Bygningane ein kan byggje i spelet, er med på å vise det omfanget.

## AVGJERDSPROSESSEN I EIN KOMMUNE

---



### Refleksjonsspørsmål

- Kven bør ha rett til å ta avgjerder?



### Spørsmål knytte til spelet

- Fekk de gjennomslag for alle framlegga dykkar? Kvifor/Kvifor ikkje?

Ordføraren er den øvste politiske leiaren i kommunen og set saker på saklista til kommunestyret. Rådmannen er ansvarleg for at sakene er nok utgreidde. Kommunestyret er sett saman av representantar som vart valde inn ved førre kommuneval. Dei fleste er registrerte på lister til dei politiske partia, men dei kan òg stå på bygdelister, tverrpolitiske lister eller liknande. Dei avgjer om framlegga vert realiserte. Ofte vert innbyggjarar, interesseorganisasjonar og næringsliv inviterte til å kome med innspel eller framlegg i sakene før dei vert handsama i kommunestyret. Tanken er at dei som vert involverte, skal få eit ord med i laget.

I Snasen er det, på grunn av spelopplevinga, delvist tilfeldige ting som er med på å avgjere om eit framlegg vert vedteke eller ikkje. Likevel kan spelet illustrere korleis det er i realiteten. Sjølv om rådmannen fremjar ei sak, er det dei folkevalde i kommunestyret som avgjer sakene.

PS: Snasen er basert på formannskapsmodellen, ikkje den parlamentariske modellen som ein finn i Oslo og Bergen.

## LOKALDEMOKRATI OG MEDBORGARSKAP

---



### Refleksjonsspørsmål

- Kvifor har vi lokaldemokrati?
- Korleis kan du påverke avgjerdene som vert tekne i kommunen din?



### Spørsmål knytt til spelet

- Hørde de på lesarinnlegga? Kvifor/Kvifor ikkje?

Snasen er eit godt utgangspunkt for å reflektere over kvifor vi har eit lokaldemokrati. Lokaldemokratiet og det lokale sjølvstyret heng saman. Viktige verdiar i det kommunale sjølvstyret er fridom, demokrati og likeverd. Gjennom sjølvstendig oppgåveløysing og fridom til å prioritere lokalt fattar folkevalde i kommune og fylkeskommune viktige avgjerder som gjeld eige lokalsamfunn og kvardagen til innbyggjarane. Eit godt lokaldemokrati er kjenneteikna av at innbyggjarane har tillit til lokalpolitikarane. Det føreset ein open og god dialog mellom dei folkevalde og innbyggjarane.

I Snasen er det lesarinnlegga og kor tilfredse innbyggjarane er som representerer røysta til innbyggjarane. Det kan vere interessant å diskutere i kor stor grad elevane lét lesarinnlegg og tilfredse innbyggjarar påverke dei vala dei tok. Vart nokon av elevane populistar? Somme vil kan hende oppleve at innbyggjarane stilte urealistiske krav?

## KOMMUNEPLANLEGGING

---



### Refleksjonsspørsmål

- Korleis prøvde du å få folk til å flytte til kommunen?



### Spørsmål knytte til spelet

- Tok du omsyn til kva bygningar som skulle liggje ved sida av kvarandre?
- Tok du omsyn til åtvaringane frå kommuneplanleggjaren om at visse bygningar ikkje bør liggje ved sida av kvarandre?

Kommuneplanlegging krev at ein tek fleire omsyn. I Snasen kan du i prinsippet byggje kva du vil der du vil, men vil du ha ein barneskule ved sida av eit industriområde? Eller ein eldreheim ved sida av avfallsanlegget? Dette er noko av grunnen til at kommuneplanlegging er ei viktig oppgåve for kommunane.

## KOMMUNEØKONOMI

---



### Refleksjonsspørsmål

- Korleis bør kommunen finansierast?



### Spørsmål knytte til spelet

- Korleis fekk kommunen din inntekter?
- Endra du eigedomsskatten?

---

Ein kommune får inntektene sine gjennom skatteinntekter, tilskot frå staten, gebyr og avgifter på tenester og gjennom øyremerkte midlar frå staten ([sjå her for fleire detaljar](#)). Kommunane kan òg velje om dei vil ha eigedomsskatt eller ikkje. I Snasen kan kommunen auke inntektene med auka innbyggjartal, lågare arbeidsløyse eller gjennom å auke eigedomsskatten.

Her er det råd å diskutere om det er rettferdig at skatteinntekter vert tekne frå kommunar med skatteinntekter over landsgjennomsnittet til kommunar med skatteinntekter under landsgjennomsnittet (PS: krevjande diskusjon). Eventuelt er dette òg eit godt høve til å diskutere eigedomsskatt.

## TILHØVET OG SAMSPELET MELLOM STAT OG KOMMUNE

---



### Refleksjonsspørsmål

- Kvifor er lokalt sjølvstyre viktig?
- Kor mykje bør staten styre over kommunane?



### Spørsmål knytte til spelet

- Nytta du statlege tilskot? Kvifor/Kvifor ikkje?
  - Kvifor trur du at staten gjev statlege tilskot?
- 

Desse spørsmåla er eit godt utgangspunkt for å diskutere tilhøvet og samspelet mellom stat og kommune. Det kommunale sjølvstyret er ein viktig verdi i det norske samfunnet. Kva synest elevane om at staten kan bruke statlege tilskot for å få gjennomført sin ønskte politikk i kommunane?

### Refleksjonar og emne elles

Lærarrettleiinga tek opp ein del emne ein kan ta opp med utgangspunkt i Snasen. Når kommunar og lokalt sjølvstyre er temaet, er det i tillegg ein del andre spørsmål som kan vere aktuelle å ta opp.

- Kvifor har vi kommunar/lokalt sjølvstyre?
- På kva måte påverkar kommunen livet ditt?
- Korleis kan du påverke kommunen?
- Kvifor er det viktig å ha lokaldemokrati?
- Korleis trur du det er å vere politikar og skulle prioritere kva ein skal bruke pengar på? Kva ville du ha valt om du berre hadde råd til eldresenter eller ungdomsskule?
- Kor stor bør ein kommune vere (kommunesamanslåing er eit aktuelt tema her)?

Tips: Knyt diskusjonane og spørsmåla til eigen kommune. Elevane kan til dømes få i oppgåve å intervjuje ordførar, rådmann eller nokon i kommunestyret med utgangspunkt i diskusjonsemna i dette heftet.

### Lukke til med gjennomføringa av Snasen!

Lærarrettleiinga er utarbeidd av Åsmund Solberg, Jarle Sundve og Siri Hansen