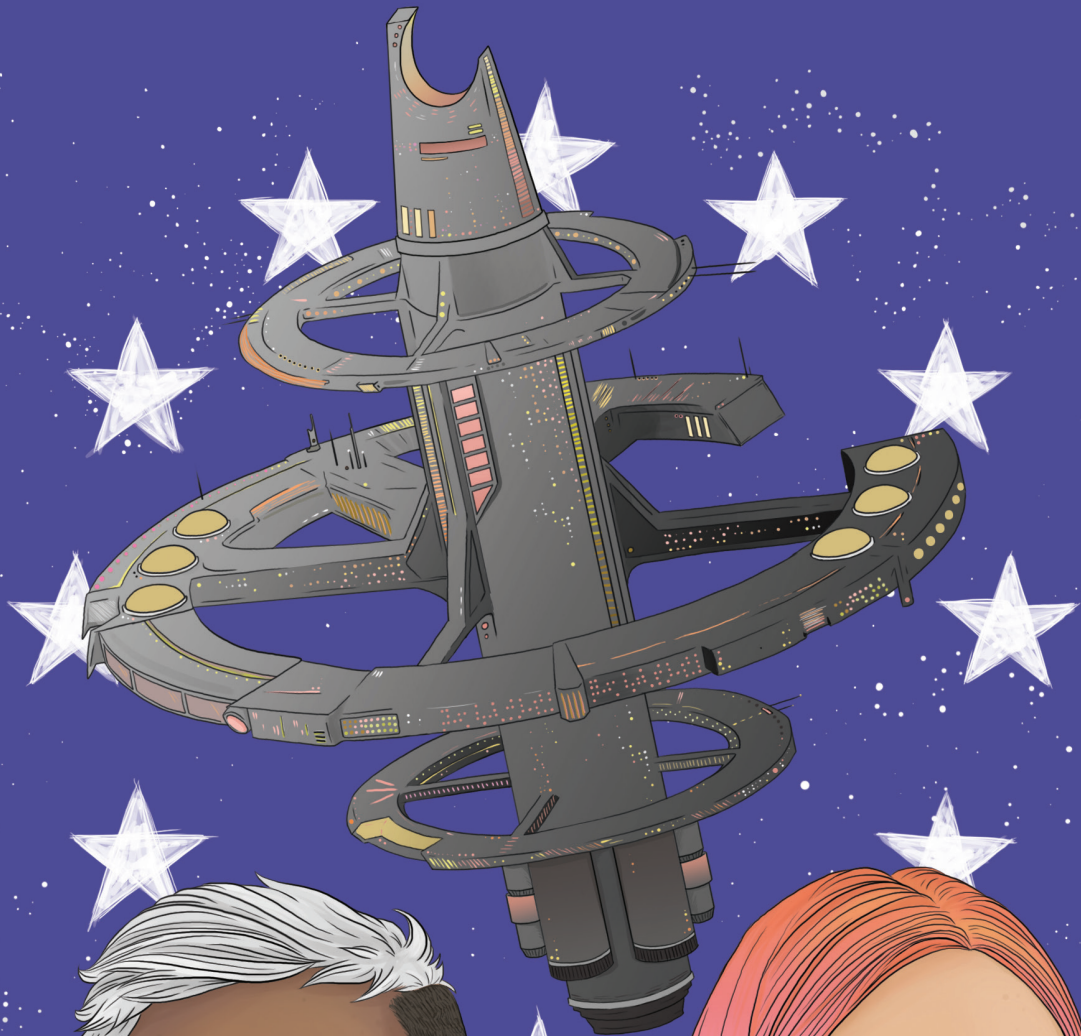
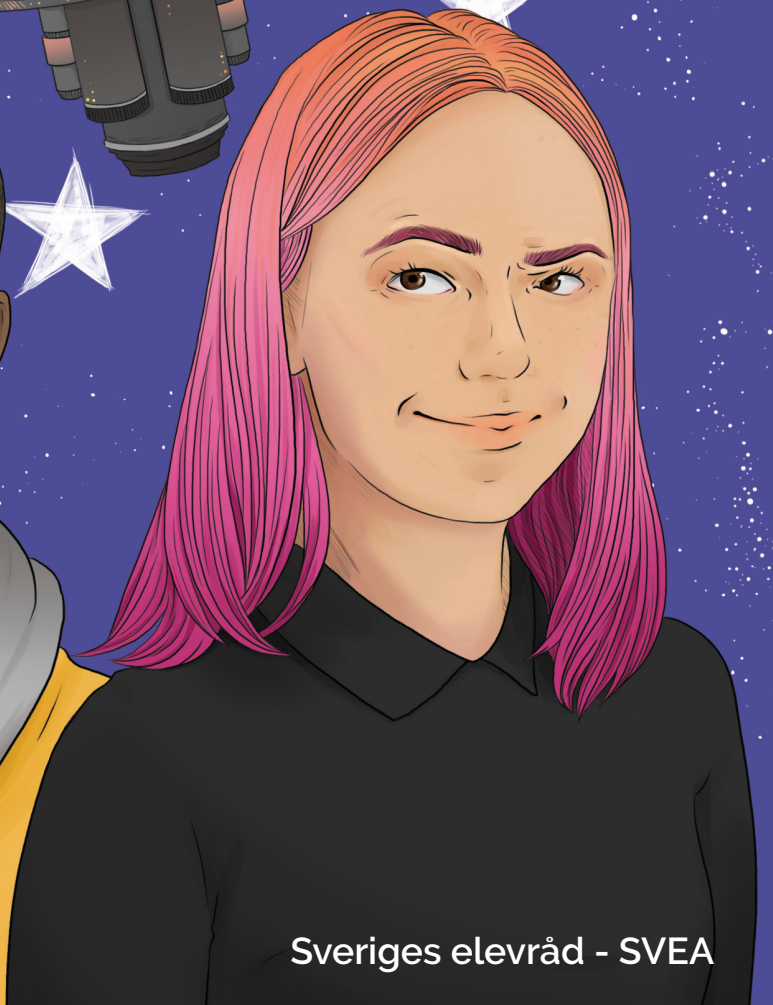


# Rådet

Ett rollspel om demokratifrågor och Europaparlamentet



Sverok - Spelhobbyförbundet



Sveriges elevråd - SVEA

# Rådet

## Ett rollspel om demokratifrågor och Europaparlamentet

*Rådet* är ett rollspel som handlar om demokratiska system och politisk utveckling. Deltagarna ska med varandras och handledarens hjälp kunna dra paralleller till Europaparlamentets demokratiska process, och diskutera den utifrån sina egna erfarenheter i spelet.

### SPELUPPLÄGG

16–25 spelare

Cirka 60 minuter spel

30–60 minuter efterdiskussion

### DETTA BEHÖVER DU

Spelinstruktionerna i detta häfte, sax, pennor, anteckningspapper, whiteboard, samt vägg eller anslagstavla att sätta upp papper på.

### DETTA INGÅR I HÄFTET

Spelledarhandledning, spelbeskrivning och bilagor.

*Spelet Rådet är en del av projektet "Det levande valet". Projektet genomförs på uppdrag av Myndigheten för ungdoms- och civilsamhällesfrågor. Rådet togs fram för Skolval 2014, och detta är 2019 års reviderade upplaga.*



SVERIGES ELEVRÅD - SVEA

Sveriges elevråd - SVEA är en samarbetsorganisation av och för elevråd i övre grundskolan och gymnasiet. Syftet med organisationen är att verka för en bättre och mer demokratisk skola och att lyfta elevers röst i skolpolitiken. Vi är religiöst och partipolitiskt obundna och för den politik som våra medlemmar beslutar om.



SVEROK

Sverok är en ideell organisation och Sveriges största ungdomsförbund. 90.000 medlemmar i 3.700 föreningar över hela landet samlar, utvecklar och sprider spelhobbyn. I Sverok startar och driver ungdomar sina egna föreningar på egna villkor och skapar verksamhet tillsammans.

# INNEHÅLLSFÖRTECKNING

## INFÖR SPELET

Hur funkar rollspel?.....	2
Vad är Rådet?.....	3
Spelets gång.....	3
Handledarinstruktioner.....	4

## UNDER SPELET

Dags att börja spela!.....	5
Inledningstext.....	6
Spelets tre faser.....	7

## EFTER SPELET

Efterdiskussion.....	9
----------------------	---

## BILAGA 1 - PLANETER

Merkurius.....	10
Venus.....	11
Jorden.....	12
Mars.....	13
Jupiter.....	14
Saturnus.....	15
Uranus.....	16
Neptunus.....	17

## BILAGA 2 - SPELTILLBEHÖR

Delegatskyltar.....	18
Röstkort.....	20

## BILAGA 3 - SNABBGUIDER ATT SÄTTA UPP

Koalitionsbeskrivningar.....	21
Planetbeskrivningar.....	22
Röstförslag.....	24

*Rådet – Ett rollspel om demokratifrågor och Europaparlamentet*

*Spelkonstruktion och text: Anna-Karin Linder  
Konsult EU-frågor och revision 2018: Niclas Hell  
Illustration och formgivning: Marlene Broman*

© Sverok och Sveriges elevråd – SVEA 2018. Materialet får fritt kopieras och användas i utbildningsverksamhet så länge källa anges.

# HUR FUNKAR ROLLSPEL?

Den sortens rollspel som spelas i *Rådet* är en ganska enkel form av rollspel. Tanken är att det ska vara lätt att sätta sig in i berättelsen och förstå hur en som deltagare ska agera. Enkelt uttryckt ska deltagarna tillsammans låtsas att det som händer i spelet händer på riktigt. De spelar sina roller under den tid som spelet pågår och du som håller i spelet kallas handledare.

Som handledare ska du instruera deltagarna till att försöka tänka sig in i spelet och agera som om allt hände "på riktigt". Deltagarna behöver inte skådespela eller spela teater på något vis, ingen kommer att titta på dem eftersom rollspel spelas helt utan publik. Alla som deltar är också med och spelar i rollspelet, förutom handledaren. Ingen får alltså sitta med och "titta på".

Berätta för deltagarna att från och med att du som handledare meddelar att spelet är igång, så spelar de sin roll. Detta gör de fram tills dess att du som handledare säger att rollspelet är slut.

## VAD FÅR DELTAGARNA GÖRA?

Spelarna, och du som handledare, har mycket makt över hur ni vill att rollspelet ska vara. När det gäller att hitta på saker om ämnet är det ganska fritt. Det är helt okej att ens roll ljuger eller bedrar i spelet. Målet med spelet är inte att vinna, se det i stället som att varje deltagare försöker fatta de beslut som är bäst för a) deras planet och b) deras koalition.

## FÖRKUNSKAPER FÖR DELTAGARE

Inga, dock är det viktigt att i efterarbetet koppla till verkligheten genom bland annat efterdiskussionsmaterialet och samtal om elevernas intryck från spelet (se avsnittet *Efterdiskussion*). Rådet kan vara antingen en inspirerad start eller ett initierat avslut på ett block om Europaparlamentsvalet, eller ett helt fristående spel.

## VAD ÄR RÅDET?

I en avlägsen framtid har Jordens invånare spridit sig över hela solsystemet, och koloniserat alla de åtta planeter. Alla planeter är nu självstyrande men ingår också i ett gemensamt solsystemparlament, populärt kallat Rådet. Rådet beslutar om stora frågor som gäller alla planeter: handelsavtal, viktiga resurser, migration mellan planeter, och andra frågor som påverkar alla. Rollspelet utspelar sig under ett möte mellan delegaterna från de olika planeter, där ett ödesmättat beslut om Rådets framtid ska fattas.

Spelarna ikläder sig roller som delegater från solsystemets alla åtta planeter. Varje planet har olika frågor som de tycker är viktigast att prioritera. Delegaterna är indelade i tre politiska koalitioner, som även de har olika agendor och åsikter.

De koalitioner som finns i spelet representerar hur Europaparlamentet är uppbyggt, där parlamentariker från olika länder ingår i nya partier som är särskilda för Europaparlamentet. Rollspelet handlar förenklat om Europaparlamentets demokratiska process.

## SPELETS GÅNG

Handledaren inleder och berättar om spelets struktur och vad det är tänkt att deltagarna ska göra. Under rollspelet kommer handledaren spela rollen som ordförande för Rådet och hålla koll på tidsåtgången under spelets olika faser, svara på frågor och se till att deltagarna vet vad de ska göra (se avsnittet *Handledarinstruktioner*).

Allra först kommer rollerna att delas ut. Spelarna får en liten stund på sig att läsa om sin roll och diskutera med de andra som kommer från samma planet. Sedan inleds spelet och genomgår följande tre faser:

Fas 1 – Delegaterna träffas i sina koalitioner och diskuterar strategi, och hur de ska få andra att rösta som de vill (15 minuter).

Fas 2 – Delegaterna förhandlar med varandra utanför koalitioner och samlas sedan för att förbereda ett anförande (25 minuter).

Fas 3 – Anförandena hålls och delegaterna röstar på ett av förslagen (15 minuter).

*Om deltagarna vill ha mer tid i någon av faserna, lägg till 10 minuter.*

Efter att spelet är avslutat samlas de som spelat för en efterdiskussion som leds av handledaren. Spelet kan spelas i ett klassrum utan rekvisita. Om en vill går det naturligtvis utmärkt att vara mer ambitiös; varför inte låta eleverna förbereda kläder och dräkter i förväg och spela Rådet i skolans aula, stora konferensrum eller liknande?

# HANDLEDARINSTRUKTIONER

Du som instruerar deltagarna kallas i texten för handledare innan och efter spelet, men i själva spelet spelar du rollen som ordförande i Rådet.

Som handledare har du en viktig funktion som den som berättar hur spelet går till, och du är den som leder efterdiskussionen. Som Rådets ordförande håller du koll på tider och svarar på frågor som deltagarna kan ha. Det är också du som inleder och avslutar spelet.

## FÖRBEREDELSE

- Läs igenom detta häfte noga.
- Förbered platsen där rollspelet ska äga rum (till exempel ett klassrum).
- Tänk på att deltagarna ska kunna diskutera enskilt i sina koalitioner, finns det möjlighet att dela upp deltagarna i olika utrymmen underlättar det spelets gång.
- Kopiera upp de tillbehör som behövs för spelet.
- Skriv ut beskrivningarna av planeterna till deltagarna så att de har dem lättillgängliga.
- Skriv ut och sätt upp snabbguiderna på en väl synlig plats (se Bilaga 3).
- Skaffa fram annat material som kan behövas för spelet (pennor, papper, klocka och så vidare).

## FÖRE ROLLSPELET

- Dela in deltagarna i planetgrupper och ge dem deras respektive planetbeskrivning med tillhörande speltips (se Bilaga 1).
- Be deltagarna att välja en koalition i tabellen för deras planet (antalet delegater i en koalition är baserat på mängden deltagare i spelet och antalet från varje koalition och planet ska matcha de siffror som finns angivna i materialet).
- Ge deltagarna sina delegatskyltar när de valt koalition (se Bilaga 2).

## UNDER SPELET

- Påbörja och avsluta spelet.
- Svara på frågor.
- Håll koll på tiden i de olika faserna.
- Agera som ordförande i Rådet.

## EFTER SPELET

- Samla upp frågor om spelet från spelarna.
- Håll i efterdiskussionen.



# DAGS ATT BÖRJA SPELA!

## INSTRUKTIONER TILL DELTAGARNA

Ni ska alldeles strax ge er in i spelet *Rådet*. Spelet blir vad ni gör det till. Det ni behöver göra är att välja koalition från tabellen på er planetbeskrivning. Sedan läser ni igenom beskrivningen för planeten ni kommer från och för den koalition som ni tillhör i Rådet. I de texterna finns det också lite speltips som kan göra spelet roligare! När ni spelar spelet finns inga rätt eller fel. Agera som ni tror att en person i er rolls situation skulle göra. Ni kommer få tid att prata ihop er med de som är från samma planet som ni, och med de som tillhör samma koalition.

## ROLLSPELETS HANDLING FÖRKLARAT FÖR DELTAGARNA

Långt in i framtiden har solsystemets alla planeter koloniserats av människor. Tillsammans har de ett gemensamt parlament, som kallas Rådet. Ni kommer att spela medlemmar, så kallade delegater, i de olika sammanslutningarna i Rådet. Sammanslutningarna kallas för koalitioner.

I Rådet finns det tre koalitioner där alla medlemmar ingår. Koalitionerna är rätt splittrade och dess medlemmar röstar inte alltid som koalitionen önskar. Ofta röstar de för förslag som gynnar deras egen planet. Det gör att det kan vara svårt att förutse hur Rådet kommer rösta i olika frågor. Koalitionerna är:

### Centralkoalitionen (C)

Vill att Jorden ska få mer makt i solsystemet och vill tillbaka till tiden då Jorden hade planeterna som kolonier.

### Utomjordskoalitionen (U)

Vill bort från jordstyre och tycker Jorden blandar sig i för mycket. Innehåller flest planetarianer, se nedan.

### Mellankoalitionen (M)

Vill ha maktbalans mellan Jorden och resten av planeterna. Vill inte förändra för mycket, eller för snabbt.

I Rådet finns också medlemmar som kallar sig själva för planetarianer. De är inte en egen koalition utan mer en lös grupp av delegater som samarbetar inom vissa områden. Planetarianerna vill helst se till sin egen planets intressen, och främja dessa. De kan verka föraktfulla mot människor från andra planeter än sina egna. De återfinns oftast i Utomjordskoalitionen.

## SPELETS GÅNG

Spelet är indelat i tre faser som jag som handledare kommer leda er igenom. Självt kommer jag spela ordförande i Rådet. Alla kommer spela en person i Rådet, från en av planeterna, och ni kommer vara indelade i de tre koalitioner som nyss nämndes. Spelet kommer ta ungefär en timme, och när det är slut samlas vi igen och diskuterar er spelupplevelse.

# INLEDNINGSTEXT

*Läs upp denna text högt eller skriv ut den så att alla får läsa.*

Vi befinner oss många hundra år in i framtiden. Människan har tagit sig ut i solsystemet och befolkat alla dess planeter. Avancerad teknik, så kallad terraformning, har gjort några av planeterna beboeliga på ytan, på andra har man bosatt sig på månarna, eller byggt enorma städer under jord.

Skälen till kolonialiseringen var flera, bland annat förstod man att Jorden snart skulle bli överbefolkad och tog vetenskapen till hjälp för att lösa det. Andra skäl var de enorma naturrikedomar i form av metaller, ädelgaser och vatten som fanns på planeterna i solsystemet. Rikedomar som Jorden var beroende av.

I början var planeterna kolonier, alltså lydstaten under Jordens styre, men de senaste 50 åren har de varit fria och självstyrande. Redan från början var det tydligt att något slags samstyre behövdes och Solsystemparlamentet, kallat Rådet, bildades. För att det skulle vara hanterligt delades det upp i utskott som skulle ta hand om olika viktiga frågor. Utskotten blev snabbt fler och fler och invånarna började svika i röstandet eftersom parlamentet sågs som krångligt och kraftlöst, en trend som fortsatt sedan dess.

## **RÅDETS VIKTIGASTE FRÅGA**

Hur solsystemet ska styras har alltid varit en fråga för debatt. Det har alltid funnits de som vill ha mindre inblandning från Jorden, och de som vill ha mer inblandning. Men på senare år har åsikterna blivit mer extrema. Starka åsikter om planeternas egenvärde och överlägsenhet över varandra uttrycks mer och mer fritt. De så kallade planetarianerna vinner mer mark i Rådet. Rådet står inför ett ödesval som handlar om ekonomi, makt och solsystemets framtid.

Och vilken rätt har egentligen några få personer att bestämma över miljarder människors liv? Allt detta står på spel nu!



# SPELETS TRE FASER

## Instruktioner – Fas 1 (15 minuter)

Alla delegater träffas först i sina koalitionsgrupper, presenterar sin planet och pratar lite om hur de ser på koalitionen de är med i. I det inledande mötet ska ni i koalitionerna bestämma er för vilket förslag ni vill rösta på och försöka ta fram en strategi för att få andra att rösta som ni vill. Gå igenom vad ni och er planet kan erbjuda för att få andra deltagare att rösta som ni vill och bestäm vem som ska prata med vem i Fas 2, då det är fri förhandling. Inget av förslagen kan få egen majoritet om inte delegater från andra koalitioner röstar som ni.

De tre förslagen som det ska röstas om är följande:

- **Förslag A** : Att helt bygga om det demokratiska systemet, ge mer styrning till Jorden och flytta bestämmandemakten till jordiska politiker. Låta Jorden vara det ekonomiska ankaret och sätta agendan för handeln mellan planeterna.
- **Förslag B** : Att behålla dagens system som det är och acceptera en långsam ekonomisk utveckling, alternativt skjuta på beslutet i några år.
- **Förslag C**: Flytta ut makten ännu mer på planeternas självstyre och i slutändan upplösa Rådet och dess samarbeten.

*Har deltagarna tid över i Fas 1? Föreslå att de kan hålla en presentation av sig själva och sin planet. Ju mer delegaterna vet om varandra och om planeternas situation, desto lättare blir det att förhandla i Fas 2.*

## Instruktioner – Fas 2 (25 minuter)

I Fas 2 är det meningen att ni ska förhandla med varandra. Det går till så att delegaterna minglar och pratar med varandra under 15 minuter. Självklart får koalitionen bestämma i Fas 1 vem som ska prata med vem.

Målet är att få löften om röster på det förslaget som ens koalition företräder, eller bli övertalad att rösta på något annat förslag om rätt erbjudande ges. Kom ihåg att ni inte behöver rösta som er koalition vill!

När den tiden är slut går ni tillbaka till era grupper och berättar vad ni förhandlat er till. Ni behöver inte avslöja om ni lovat att rösta på något annat förslag! Tillsammans ska ni också skriva ett kort tal om varför de andra delegaterna ska rösta som er koalition vill. Ni har 10 minuter på er att skriva talet och det får vara maximalt en minut långt när ni framför det.

## Instruktioner – Fas 3 (15 minuter)

Spelet avslutas med en omröstning, som sker i Fas 3. Ett av de tre förslagen måste vinna, vilket gör att det kan bli två röstomgångar om inte ett av förslagen får majoritet i första röstningen.

Fas 3 börjar med att alla koalitioner får hålla ett kort tal, på maximalt en minut, om hur de tycker att de andra delegaterna borde rösta. Detta tal förbereder koalitionerna i slutet av Fas 2. Sedan kommer röstningen genomföras.

Röstningen går till så att de tre förslagen skrivs upp så att alla kan se, t. ex. på en whiteboard. Alla delegater får tre lappar med A, B och C på respektive lapp (se Bilaga 2). En rösträknare utses och sedan, på given signal från ordföranden, röstar alla genom att hålla upp sin utvalda röstlapp. Rösträknaren går igenom och noterar antalet röster på varje förslag, och skriver upp det på whiteboarden så att alla kan se resultatet.

Om ett av förslagen får 50 % av rösterna eller mer vinner det förslaget. Om majoritet inte kan utses går de två förslagen som fått mest röster vidare till en andra omgång. Alla röstar igen i andra omgången. Om det blir lika (kan uppstå när det är jämnt antal spelare), antingen mellan de två förslagen som fick minst röster i första omgången, eller mellan de två förslagen i andra omgången, har ordföranden utslagsröst.

Delegaterna får inte lägga ned sina röster.

När röstningen är över och ett förslag förklarats som vinnare avslutar du rollspelet. Det brukar räcka med att säga: "Tack för att ni varit med och spelat, nu avslutar vi spelet *Rådet*." Ge deltagarna 5 minuters paus innan alla återsamlas.

*Var tydlig med hur röstningen går till innan spelet börjar, och om deltagarna vill ha mer tid i någon av faserna, lägg till 10 minuter.*



# EFTERDISKUSSION

## DISKUSSIONSFRÅGOR

Efterdiskussionen är beräknad att ta mellan 30 och 60 minuter, allt efter vad handledare och deltagare känner behövs. Beroende på gruppstorlek kan frågorna diskuteras i helgrupp eller i smågrupper. Det kan vara viktigt med en genomgång med alla deltagare av vissa av frågorna så att alla får höra svaren, då spelarna har haft olika upplevelser beroende på vilken grupp de spelat i.

Om du väljer att dela upp deltagarna i mindre grupper, lös upp de gamla grupperna och blanda dem så att olika planeter och koalitioner får höra om varandras upplevelser.

Välj några frågor som deltagarna kan diskutera. Både frågor om deltagarnas känsla, om spelet och om demokrati kan vara bra att ta upp.

## FRÅGOR ATT STÄLLA TILL DELTAGARNA

- Vad hände i din grupp? Sammanfatta kort hur diskussionen såg ut i den koalition du tillhörde.
- Vad tror ni kommer hända sedan efter att beslutet röstats igenom?
- Hur kändes det att vara från just din planet?
- Kände du att du hade makt över din situation? På vilket sätt? Om inte, varför?
- Röstade du som din koalition ville? Om inte, vad fick dig att ändra dig?
- Kändes det alternativ som blev framröstat som det mest demokratiska?
- Är Rådets uppgift att skapa stabilitet eller att styra politiskt? Går det att styra ett så stort område och ändå kalla det demokrati?
- Jorden hade 10 miljarder invånare men bara några få röster. Saturnus hade bara en tusendel så många invånare, men ändå två egna röster i Rådet. Hur ska man se till att alla representeras lika mycket men att små grupper ändå hörs?
- Ska en folkvald tänka på sina väljares bästa eller på allas bästa?
- Vad är likheterna mellan Rådet och EU?
- Vad vet du om EU? Vad är EU och Europaparlamentets största utmaningar den närmaste tiden, och hur skiljer de sig från utmaningarna som Rådet har? Diskutera fritt.
- Plutoborna, och livsnödvändigt vatten, var nästan som handelsvaror i det här spelet. När stater möts kan det handla om väldigt viktiga saker, på liv och död. Måste man hjälpa varandra om man har ett samarbete som Rådet?
- Varför är det så få som röstar i Europaparlamentsvalet tror du?
- Vad kan göras åt det?
- Vad skulle få dig att rösta om du fick rösta i dag?

# MERKURIUS

<b>Förutsättning</b>	Boende under mark
<b>Främsta näring</b>	Gruvdrift på ädelmetaller
<b>Befolkning</b>	30 miljoner
<b>Valdeltagande</b>	60 %

Spelare	(U)	(M)	(C)
16-20 st	1 delegat	1 delegat	0 delegater
21-25 st	1 delegat	2 delegater	0 delegater

Merkurius är solsystemets minsta planet och ligger närmast solen. Det finns vatten vid polerna på Merkurius men klimatet på planeten är så ogästvänligt att alla städer finns under mark. Invånarna har det ändå relativt bra, då stora gruvbolag satsat mycket pengar på att se till att alla bekvämligheter finns för dem som bor där. Merkurius är en av de rikare planeterna. Det stora problemet är att det är så dyrt att bygga under jorden att det är trångbott i städerna. Merkurius eget vatten räcker dessutom inte till, så planeten är beroende av vattenimport från Jupiter. Delegater från Merkurius tillhör antingen Mellankoalitionen (M) eller Utomjordskoalitionen (U).

## BEHOV OCH MÖJLIGA SAMARBETSPARTNERS

- Vatten, mer än vad som finns tillgängligt lokalt.
- Terraformningsteknik.
- Investeringar, eftersom det finns fyndigheter.
- Jupiter, som har vatten, samt Saturnus och Jorden, som har terraformningsteknik och är rika planeter.

## FÖRHANDLINGSVAROR OCH MÖJLIGA SAMARBETSPARTNERS

- Ädelmetaller.
- Att rösta som någon annan vill i slutomröstningen.
- Saturnus och Mars, som båda har den typen av forskning som behöver Merkurius metaller.

### Läs detta om du är medlem av Utomjordskoalitionen

Du vet att de som är med i Mellankoalitionen från Merkurius ofta röstar med Utomjordskoalitionen; försök att prata med dem i hemlighet och se om de kan tänka sig att rösta som ni. För att rösta på ett annat förslag än det som din koalition vill, se till att bli lovad något som din planet behöver.

*Speltips:* För att få som ni vill måste ni samarbeta med andra planeter. Kanske kan löften om ökat samarbete göra så att de röstar som ni?

### Läs detta om du är medlem av Mellankoalitionen

Mellankoalitionen på Merkurius försöker hålla sams med Utomjordskoalitionen genom att ibland rösta som de vill i frågor som gynnar Merkurius. För att rösta på ett annat förslag än det som din koalition vill, se till att bli lovad något som din planet behöver.

*Speltips:* Försök ta reda på vad de olika koalitionerna och planeterna kan erbjuda Merkurius mot att du röstar som de vill.

# VENUS

<b>Förutsättning</b>	Boende under mark
<b>Främsta näring</b>	Järnutgivning
<b>Befolkning</b>	20 miljoner
<b>Valdeltagande</b>	25 %

Spelare	(U)	(M)	(C)
16-24 st	1 delegat	0 delegater	1 delegat
25	1 delegat	1 delegat	1 delegat

Planeten Venus ligger närmast Jorden tillsammans med Mars, det borde vara en faktor som gör att det är attraktivt att bo där. Men eftersom klimatet på planeten är så ogästvänligt, och det enda som utvinns där är järn, är Venus en av solsystemets fattigaste planeter. Planeten har låg inflyttning och hög utflyttning, framför allt till Saturnus där det främst finns dåligt betalda servicejobb. De arbeten som finns på Venus är oftast smutsiga och dåligt betalda. Venus delegater brukar vara dragna mot ytterligheter, antingen i Centralkoalitionen (C) eller i Utomjordskoalitionen (U).

## BEHOV OCH MÖJLIGA SAMARBETSPARTNERS

- Hjälpa att stoppa utflyttningen. Till detta behövs löften om investeringar i planeten.
- Saturnus och Mars för bidragshjälp samt Jorden och Jupiter för möjliga investeringar.

## FÖRHANDLINGSVAROR OCH MÖJLIGA SAMARBETSPARTNERS

- Stora järnresurser.
- Rösta som någon annan vill, om ni får något bra i utbyte.
- Jorden och Saturnus med sin starka teknologiska forskning som behöver massor av järn. Alla som har bistånd att ge eller som behöver en röst.

### Läs detta om du är medlem av Centralkoalitionen

Venus framtid är sammanopplad med Jordens. Många av de som flyttar från Venus flyttar till Jorden eller Saturnus. Att lämna över en större del av den styrande makten till Jorden skulle kunna göra det lättare att leva på Venus. För att rösta på ett annat förslag än det som din koalition vill, se till att bli lovad något som din planet behöver.

*Speltips:* Försök smöra för de delegater som kommer från Jorden, och se om du kan få löften om hjälp från Jorden om ni röstar som de vill.

### Läs detta om du är medlem av Utomjordskoalitionen

Jordens inflytande på Venus politik är stark. Om Venus ska kunna bryta sig fri från Jordens inblandning måste de ha allierade från andra planeter som kan hjälpa dem med deras utflyttnings- och fattigdomsproblem. Kanske kan planetarianerna hjälpa? För att rösta på ett annat förslag än det som din koalition vill, se till att bli lovad något som din planet behöver.

*Speltips:* Försök prata ihop dig med andra ytterplaneter (som Neptunus och Uranus) och se om ni kan komma överens om att rösta lika – inte bara delegater från Utomjordskoalitionen.

### Läs detta om du är medlem av Mellankoalitionen

Mellankoalitionen från Venus slits mellan att vilja göra som Jorden vill och vara de andra planeterna till lags. Mellankoalitionen vill att Jorden ska tillåta fler från Venus som kommer som arbetskraftinvandring, då många venusianer vill till Jorden. Men då kanske man måste rösta som Jorden vill. För att rösta på ett annat förslag än det som din koalition vill, se till att bli lovad något som din planet behöver.

*Speltips:* Försök vara Jordens representanter till lags, utan att lägga er fullständigt platt för dem.

# JORDEN

<b>Förutsättning</b>	Beboelig nästan överallt
<b>Främsta näring</b>	Terraformade produkter
<b>Befolkning</b>	10 miljarder
<b>Valdeltagande</b>	70 %

Spelare	(U)	(M)	(C)
16 st	0 delegater	1 delegat	1 delegat
17-19 st	1 delegat	1 delegat	1 delegat
20-22 st	1 delegat	1 delegat	2 delegater
23-25 st	1 delegat	2 delegater	2 delegater

Jorden är ursprungsplaneten och är fortfarande den mest tongivande politiskt i solsystemet. Men Jorden är också splittrad, med massor av olika länder och stora svårigheter att föra en gemensam politik. Jordens största problem är miljöförstörelsen och överbefolkningen. Men Jorden är också en ekonomisk motor i solsystemet, och mycket av de övriga planeternas export går till Jorden. Jordens delegater är utspridda på alla koalitioner och Jordens svårighet att hålla en gemensam linje ses av många som ett av Rådets största problem.

## BEHOV OCH MÖJLIGA SAMARBETSPARTNERS

- Att ta hand om överbefolkningen.
- Saturnus och Mars som behöver inflyttning. Kanske kan invånare från Jorden lockas dit med hjälp av förmåner som höga löner?

## FÖRHANDLINGSMÖJLIGHETER OCH MÖJLIGA SAMARBETSPARTNERS

- Terraformningsteknik.
- Största planeten, flest röster.
- Bistånd, att hjälpa fattigare planeter som inte klarar sig själva.
- Uranus, Venus och Neptunus, som är de fattigaste planeterna i solsystemet.
- Merkurius har pengar och ett stort behov av terraformning. Venus och Uranus har också stort behov av detta, men mindre resurser att bidra med.

### Läs detta om du är medlem av Centralkoalitionen

På senare tid har Centralkoalitionen på Jorden blivit mer och mer färgad av planetarianernas åsikter, som är övertygade om att Jorden är den plats dit all makt borde centreras. De anser att Jorden är lite bättre än de övriga planeterna, och vill ha mer makt. För att rösta på ett annat förslag än det som din koalition vill, se till att bli lovad något som din planet behöver.

*Speltips:* Driv linjen att ge mera makt åt Jorden. Låt det skina igenom att du tycker att människor från Jorden är mer värda än människor som inte är från Jorden, men säg det inte rakt ut.

### Läs detta om du är medlem av Utomjordskoalitionen

Medlemmar av Utomjordskoalitionen som kommer från Jorden är ofta bekymrade över hur mycket inflytande Jorden har över resten av solsystemet. De vill att makten ska vara jämnare fördelad i solsystemet. För att rösta på ett annat förslag än det som din koalition vill, se till att bli lovad något som din planet behöver.

*Speltips:* Ta reda på vad de andra i Utomjordskoalitionen vill och vilka som är planetarianer där. Se om du kan få dem att övertyga sina planetmedborgare i andra koalitioner att rösta som (U). Kanske om Jorden lovar dem saker de behöver?

### Läs detta om du är medlem av Mellankoalitionen

Mellankoalitionen är Rådets största koalition och strävar alltid efter balans mellan Jorden och de andra planeterna. Mellankoalitionen tenderar att tycka att saker är bra som de är och inte behöver ändras på. Delegater från Jorden är mycket medvetna om vilken makt de har, både som Jordinvånare och medlemmar i den största koalitionen.

*Speltips:* Försök vara en balanserande kraft i förhandlingarna. Lyssna på så många som möjligt, men lova inte för mycket.

# MARS

**Förutsättning** Bäst beboeliga planet förutom Jorden  
**Främsta näring** Boendeyta och teknologi  
**Befolkning** 2 miljarder  
**Valdeltagande** 45 %

Spelare	(U)	(M)	(C)
16-17 st	1 delegat	1 delegat	0 delegater
18-21 st	1 delegat	2 delegater	0 delegater
22-25 st	2 delegater	2 delegater	0 delegater

Mars är näst mest välbefolkad av alla planeterna i solsystemet och kallas ibland för Jordens yngre syskon. Planeten har länge varit en populär planet att flytta till då den är den mest terraformade och beboeliga av alla planeterna förutom Jorden. Mars har tagit emot många som flyttat från Pluto, där resurserna tagit slut och den stora kolonin Styx har avvecklats. Många familjer på Pluto kom från Mars. Plutoborna är väldigt många och Mars vill gärna dela ut dem till de olika planeterna. Alla planeter har lovat att ta hjälpa till, men alla är inte så villiga. Sin huvudnäring har Mars av rymdteknologi och handlar mycket med Merkurius och Venus. I mångt och mycket vill Mars delegater frigöra sig en aning från Jordens inflytande och tillhör därför oftare Mellankoalitionen (M) eller Utomjordskoalitionen (U).

## BEHOV OCH MÖJLIGA SAMARBETSPARTNERS

- Neptunus och Venus hotas av utflyttning, där kanske man kan ha några Plutobor? Neptunus är dessutom närmast.
- Se till att så många Plutobor får ett så bra hem som möjligt, antingen via hjälp eller utflyttning.

## FÖRHANDLINGSVAROR OCH MÖJLIGA SAMARBETSPARTNERS

- Arbetskraft och teknologi.
- Neptunus och Venus, som många flyttar ifrån. Även alla som behöver avancerad teknologi.

### Läs detta om du är medlem av Utomjordskoalitionen

Det bästa vore om alla planeterna blev fria från Jordens inflytande helt och hållet. Att Mars klarar sig utan Jordens inblandning borde vara självklart för alla. Mars är en fantastisk planet som borde börja se till sina egna intressen i stället för Jordens. Som Mars delegat från Utomjordskoalitionen tillhör du planetarianerna. För att rösta på ett annat förslag än det som din koalition vill, se till att bli lovad något som din planet behöver.

*Speltips:* Försök komma överens med delegaterna från din egen planet i Mellankoalitionen, så att ni röstar likadant, och får något på köpet.

### Läs detta om du är medlem av Mellankoalitionen

Mars är en av de rikaste planeterna, vilket Mellankoalitionen anser beror på deras nära samarbete med Jorden. Att ändra på det skulle vara svårt ekonomiskt för Mars. Men om man samarbetar med andra planeter än Jorden skulle det beroendet lätta. Mellankoalitionen strävar efter balans och göra som de alltid gjort. För att rösta på ett annat förslag än det som din koalition vill, se till att bli lovad något som din planet behöver.

*Speltips:* Försök få enighet inom Mellankoalitionen så att alla röstar lika. Försök ta reda på vilka som är ärliga och vilka som ljuger under förhandlingarna innan stormötet.



# JUPITER

<b>Förutsättning</b>	Boende på månarna, främst Ganymedes, utvinning av vatten på månen Europa
<b>Främsta näring</b>	Vattenutvinning
<b>Befolkning</b>	50 miljoner
<b>Valdeltagande</b>	35 %

Spelare	(U)	(M)	(C)
16-18 st	1 delegat	1 delegat	0 delegater
19-25 st	1 delegat	2 delegater	0 delegater

Jupiter är den största planeten men eftersom den främst består av gas har människor i stället befolkat dess månar. Den allra största näringen för Jupiter är export av vatten, då månen Europa har vatten i överflöd och många av de andra planeterna (även Jorden) lider brist på det. Men vatten är svårt och dyrt att utvinna, och kräver mycket resurser, vilket innebär att Jupiter ständigt hamnar i konflikter om priset på vatten som av många ses som orimligt högt för något så livsnödvändigt. Jupiters parlamentariker tenderar att vilja minska Jordens inflytande i solsystempolitiken, för att få komma undan pristaket för vatten och få höja priserna. Parlamentariker tenderar att tillhöra Utomjordskoalitionen (U) eller Mellankoalitionen (M) för ett mer självstyrande solsystem med mindre inblandning från Jorden. Jupiter ses av många som lite av en bråkstake, som använder de andra planeternas vattenberoende för att få sin vilja igenom.

## BEHOV OCH MÖJLIGA SAMARBETSPARTNERS

- Att hålla priset på vatten uppe.
- Nästan alla planeter har ett visst behov av vatten.

## FÖRHANDLINGSVAROR OCH MÖJLIGA SAMARBETSPARTNERS

- Vatten.
- De flesta planeter skulle få kris utan Jupiters vatten. Använd det för att få andra att rösta i enlighet med Jupiters intressen.

### Läs detta om du är medlem av Utomjordskoalitionen

Vattenhandeln är Jupiters stora vapen i all politik. Hot om höjda priser, eller handelsförbud, är rätt väg att gå för att få som du vill. Att ge mer makt åt Jorden får absolut inte ske då de vill sänka vattenpriserna. Med alla medel måste Centralkoalitionen motarbetas. Undvik att kompromissa, och gör det bara om det innebär att Jorden får mindre makt. Jupiters intressen är alltid viktigast. Du som delegat i Utomjordskoalitionen är en varm anhängare till planetarianerna.

*Speltips:* Hota med att Jupiter kan höja priset på vatten, eller sluta handla med planeter som inte röstar som Jupiter vill.

### Läs detta om du är medlem av Mellankoalitionen

Mellankoalitionen är nervösa för de mer radikala medlemmarna av Utomjordskoalitionen, och försöker oftast medla eller släta över saker som de säger. Mellankoalitionen får ofta kritik för att de täcker upp för sina kollegor i stället för att föra en egen politik. Att Jupiter har en särställning på grund av sitt vatteninnehav ska bara utnyttjas i nödfall. För att rösta på ett annat förslag än det som din koalition vill, se till att bli lovad något som din planet behöver.

*Speltips:* Försök släta över det som medlemmarna från Jupiter i Utomjordskoalitionen säger och stötta Förslag B.

# SATURNUS

<b>Förutsättning</b>	Boende på månarna Titan och Enceladus
<b>Främsta näring</b>	Rymd- och terraformsforskning
<b>Befolkning</b>	10 miljoner
<b>Valdeltagande</b>	70 %

Spelare	(U)	(M)	(C)
16-25 st	0 delegater	1 delegat	1 delegat

Saturnus har mycket boendeyta, men också väldigt specifika krav på vilka som får bosätta sig på dess månar Enceladus och Titan. Den främsta näringen är forskning, och därför vill Saturnus helst ha välutbildade forskare som bor på planeten. En stor del av befolkningen kommer från Jorden, övriga som släpps in är personer som arbetar med markservice till forskarna. Detta har skapat stora klasskillnader då många från Venus flyttat dit för att göra det tunga grovarbetet. Saturnus diskriminering av invandrare från andra planeter är något som är ett känsligt ämne i solsystempolitiken. Delegater från Saturnus tenderar att vilja ha mindre självbestämmande i solsystemet, och är beroende av stöd från Jorden, de tillhör därför oftast Centralkoalitionen (C) och Mellankoalitionen (M).

## BEHOV OCH MÖJLIGA SAMARBETSPARTNERS

- Arbetskraft.
- Neptunus och Venus har hög utflyttning – kanske kan de som flyttar till Saturnus erbjudas medborgarskap?

## FÖRHANDLINGSVAROR OCH MÖJLIGA SAMARBETSPARTNERS

- Rymdforskning och terraformsforskning.
- Merkurius, som har mycket ädelmetaller och dessutom behöver terraformningsteknik på grund av det ogästvänliga klimatet.
- Venus, som har massor av järn till terraformningsteknik.

### Läs detta om du är medlem av Centralkoalitionen

Många från Saturnus kommer ursprungligen från Jorden, och många delegater i Centralkoalitionen vill tillbaka till en tid då Jorden styrde över hela solsystemet. Att en del andra delegater är så kallade planetarianer är något som måste bekämpas. Vi klarar oss inte själva i universum! För att rösta på ett annat förslag än det som din koalition vill, se till att bli lovad något som din planet behöver.

*Speltips:* Var öppen med åsikterna om hur allt skulle bli mycket bättre om bara Jorden fick styra igen.

### Läs detta om du är medlem av Mellankoalitionen

Att delegater från Saturnus oftast röstar som Jordsmedlemmarna i samma koalition är ingen hemlighet. För att rösta på ett annat förslag än det som din koalition vill, se till att bli lovad något som din planet behöver.

*Speltips:* Fjäskas för alla som kommer från Jorden och försök hålla dig väl med dem.

# URANUS

<b>Förutsättning</b>	Boende på månarna Miranda och Umbriel
<b>Främsta näring</b>	Metangasutvinning
<b>Befolkning</b>	25 miljoner
<b>Valdeltagande</b>	30 %

Spelare	(U)	(M)	(C)
16-23 st	0 delegater	1 delegat	1 delegat
24-25 st	0 delegater	1 delegat	2 delegater

Ju längre ut i solsystemet en kommer, desto ogästvänligare blir det. Uranus är obeboelig som planet, men på dess månar har människor lyckats bosätta sig genom att bygga städer under jord. Men den extrema kylan är ett ständigt problem, och det kostar enorma summor att hålla städerna isolerade. Den främsta näringen för Uranus är metangasutvinning som används som bränsle i hela solsystemet. Men metangas är billigt och är inte speciellt ovanligt någonstans, så priserna är låga och Uranus har det kämpigt ekonomiskt. Delegater från Uranus tenderar att vilja ha stark koppling till Jorden, och tillhör oftast Mellankoalitionen (M) och Centralkoalitionen (C).

## BEHOV OCH MÖJLIGA SAMARBETSPARTNERS

- Ekonomiskt bistånd från andra planeter.
- De rikare planeterna som Jorden, Saturnus, Mars och Merkurius.

## FÖRHANDLINGSVAROR OCH MÖJLIGA SAMARBETSPARTNERS

- Att rösta som en annan koalition vill (i utbyte mot löften om till exempel bistånd).
- Metangas, som de flesta behöver. Det finns dock att utvinna på de flesta planeter, så intresset är lågt.
- Alla planeter som kan tänka sig att köpa en röst.

### Läs detta om du är medlem av Centralkoalitionen

Uranus är fattigt och kallt. Utan stöd från Jorden klarar inte planeten sig. Att låta Jorden ta över styret skulle göra allt mycket bättre. För att rösta på ett annat förslag än det som din koalition vill, se till att bli lovad något som din planet behöver.

*Speltips:* Om någon delegat från en annan planet kan lova Uranus biståndshjälp så kan delgater från Centralkoalitionen tänka sig att rösta på ett annat förslag.

### Läs detta om du är medlem av Mellankoalitionen

Uranus värnar om sin självständighet. Det är inte säkert att situationen på Uranus skulle bli bättre om Jorden tog över styret. Ett ökat samarbete mellan de fattigare planeterna (Uranus, Venus och Neptunus) skulle kanske kunna vara ett alternativ till att låta Jorden få mer inflytande. För att rösta på ett annat förslag än det som din koalition vill, se till att bli lovad något som din planet behöver.

*Speltips:* Försök att prata med koalitionsmedlemmarna från Venus och Neptunus, och med andra koalitionsmedlemmar från Uranus och se om det går att komma överens om att rösta likadant.

# NEPTUNUS

<b>Förutsättning</b>	Boende på ogästvänliga månen Triton i tätbefolkade kolonier
<b>Främsta näring</b>	Ädelgaser och stora fångelser
<b>Befolkning</b>	15 miljoner
<b>Valdeltagande</b>	20 %

Spelare	(U)	(M)	(C)
16-25 st	0 delegat	1 delegat	1 delegat

Längst ut i solsystemet ligger Neptunus. Planeten i sig går inte att bo på, men på månen Triton finns en koloni: Triton City. Neptunus har potential för stora rikedomar med utvinningen av ädelgaser från både planeten och månarna, men är så ogästvänlig att få vill bo där. Neptunus försöker locka investerare att bygga ut ädelgasframställningen men hittills har få nappat. Många flyttar från Neptunus för att söka lyckan på andra platser, eftersom investeringarna inte kommer. Investerarna säger i sin tur att folk måste flytta dit innan de vill lägga några pengar på planeten. Från början var Neptunus en koloni till Jorden dit man skickade farliga brottslingar, vilket har gjort att Neptunianer har oförtjänt dåligt rykte. Neptunus innehar fortfarande några av solsystemets största fångelser, dit hela solsystemet skickar sina fångar. Neptunus är beroende av Jorden i det mesta, och planetens delegater tenderar att alliera sig med Centralkoalitionen (C) och Mellankoalitionen (M).

## BEHOV OCH MÖJLIGA SAMARBETSPARTNERS

- Stor utflyttning från planeten. Fler arbetstillfällen kan kanske stoppa detta
- Mars har stora oroligheter på planeten. Kanske de kan investera i fångelsebranschen och på så sätt skapa jobb?

## FÖRHANDLINGSVAROR OCH MÖJLIGA SAMARBETSPARTNERS

- Ädelgaser till rymdteknologi.
- Säkerhetsindustri (fångelser).
- Mars, som behöver någonstans att skicka sina brottslingar, såväl som Saturnus och Mars som behöver Neptunus ädelgaser.

### Läs detta om du är medlem av Centralkoalitionen

Allt var bättre förr, när Jorden styrde över Neptunus. I Centralkoalitionen är myten om Jordens förträfflighet levande. Att bygga ut fångnäringen och ge Jorden mer inflytande är ett centralt mål för Centralkoalitionen från Neptunus. För att rösta på ett annat förslag än det som din koalition vill, se till att bli lovad något som din planet behöver.

*Speltips:* Försök få till det bästa avtalet för Neptunus även om det betyder att rösta på ett annat förslag.

### Läs detta om du är medlem av Mellankoalitionen

Att putsa upp Neptunus rykte är viktigt för medlemmarna i Mellankoalitionen; att visa att Neptunus inte är en plats där det bara bor brottslingar. Därför vill Neptunus hålla sig väl med de rikare planeterna, som Saturnus och Jorden. För att rösta på ett annat förslag än det som din koalition vill, se till att bli lovad något som din planet behöver.

*Speltips:* Lyssna in på vad medlemmarna från Jorden och Saturnus tycker och erbjud stöd till att rösta som de röstar, om de kan lova Neptunus ekonomisk hjälp eller jobbtillfällen.


## DELEGATSKYLtar

Kopiera upp den mängd delegatskyltar som behövs baserat på antal deltagare

 Merkurius Mellankoalitionen	 Jorden Mellankoalitionen
 Mars Mellankoalitionen	 Jupiter Mellankoalitionen
 Saturnus Mellankoalitionen	 Uranus Mellankoalitionen
 Neptunus Mellankoalitionen	 Venus Mellankoalitionen



Saturnus  
Centralkoalitionen



Venus  
Utomjordskoalitionen



Jorden  
Centralkoalitionen



Jupiter  
Utomjordskoalitionen



Neptunus  
Centralkoalitionen



Mars  
Utomjordskoalitionen



Venus  
Centralkoalitionen



Merkurius  
Utomjordskoalitionen



Uranus  
Centralkoalitionen



Jorden  
Utomjordskoalitionen

RÖSTKORT



A



B



C



## KOALITIONSBESKRIVNINGAR

### Centralkoalitionen (C)

- Vill att Jorden ska få mer makt i solsystemet.
- Vill tillbaka till tiden då Jorden hade planeterna som kolonier.

### Mellankoalitionen (M)

- Vill ha matkbalans mellan Jorden och de andra planeterna.
- Vill inte förändra för mycket eller för snabbt.

### Utomjordskoalitionen (U)

- Tycker att Jorden blandar sig i för mycket.
- Arbetar för mer planetsjälvstyre.
- Innehåller flest planetarianer.

### Planetarianerna

- Vill helst se till sin egen planets intressen, och främja dessa. Kan verka föraktfulla mot människor från andra planeter än sina egna.

## PLANETBESKRIVNINGAR

### MERKURIUS

<b>Invånare</b>	30 miljoner
<b>Främsta näring</b>	Ädelmetaller
<b>Problem</b>	Bostadsbrist

### VENUS

<b>Invånare</b>	20 miljoner
<b>Främsta näring</b>	Järn
<b>Problem</b>	Utflyttning och fattigdom

### JORDEN

<b>Invånare</b>	10 miljarder
<b>Främsta näring</b>	Terraformning och teknologi
<b>Problem</b>	Överbefolkning

### MARS

<b>Invånare</b>	2 miljarder
<b>Främsta näring</b>	Rymdteknologi och boendeyta
<b>Problem</b>	Klasskillnader

## PLANETBESKRIVNINGAR

### JUPITER

<b>Invånare</b>	50 miljoner
<b>Främsta näring</b>	Vatten
<b>Problem</b>	Dyrt att utvinna vatten

### SATURNUS

<b>Invånare</b>	10 miljoner
<b>Främsta näring</b>	Rymdforskning
<b>Problem</b>	Klasskillnader och få invånare

### URANUS

<b>Invånare</b>	25 miljoner
<b>Främsta näring</b>	Metangas
<b>Problem</b>	Ogästvänlig miljö

### NEPTUNUS

<b>Invånare</b>	15 miljoner
<b>Främsta näring</b>	Fängelser och ädelgas
<b>Problem</b>	Utflyttning och dåligt rykte

## RÖSTFÖRSLAG

### FÖRSLAG A

Att helt bygga om det demokratiska systemet, med mer bestämmandemakt till jordiska politiker. Låta Jorden vara ett ekonomiskt ankare och sätta agendan för handeln.

### FÖRSLAG B

Att behålla dagens system som det är och acceptera en långsam ekonomisk utveckling, alternativt skjuta på beslutet i några år.

### FÖRSLAG C

Flytta ut makten ännu mer på planeternas självstyre och i slutändan upplösa Rådet.

## SPELETS FASER

### FAS 1 (15 MINUTER)

Delegaterna träffas i sina koalitioner och diskuterar strategi, och hur de ska få andra att rösta som de vill.

### FAS 2 (25 MINUTER)

Delegaterna förhandlar med varandra utanför koalitionerna och samlas sedan för att förbereda ett anförande.

### FAS 3 (15 MINUTER)

Anförandena hålls och delegaterna röstar på ett av förslagen.

## VI BEFINNER OSS MÅNGA HUNDRA ÅR IN I FRAMTIDEN ...

I rollspelet *Rådet* har hela solsystemet koloniserats, och alla planeter har blivit självständiga. Nu möts delegater från alla planeter och alla politiska koalitioner för att delta i ett ödesmättat val som kommer avgöra solsystemets framtid.

Rådet är ett rollspel som handlar om demokratiska system och politisk utveckling. Deltagarna ska med varandras och handledarens hjälp kunna dra paralleller till Europaparlamentets demokratiska process, och diskutera den utifrån sina egna erfarenheter i spelet.



Vill ditt elevråd vara med och arbeta för en bättre och mer demokratisk skola? Besök [www.svea.se](http://www.svea.se) för att se hur ditt elevråd blir medlem i Sveriges elevråd - SVEA.



Vill du veta mer om Sverok, eller ta reda på hur du startar en egen spelförening? Besök då [www.sverok.se](http://www.sverok.se).