

Læringsplan

Et sammenhængende forløb i privatøkonomi, demokrati og ulighed — 8. klasse, samfundsfag

Forløbets idé

Eleverne starter med at spille det digitale spil **Livets Regnskab**, hvor de fra 15 til 30 år træffer valg om uddannelse, økonomi, relationer og livsstil. Spilresultatet segmenterer dem i 6 indkomstgrupper. Disse grupper er udgangspunktet for et **fysisk rollespil** om demokrati, politisk repræsentation og kompromis. Forløbet binder privatøkonomi og samfundsfag tæt sammen: eleverne oplever først ulighed som et personligt resultat, derefter som en politisk udfordring.

| | |
|---------------------|---|
| FAG | Samfundsfag (kan integreres med dansk og matematik) |
| KLASSETRIN | 8. klasse |
| VARIGHED | 4-5 lektioner + 2-3 dage rollespil (kan tilpasses) |
| GRUPPESTØRRELS E | Hele klassen – 20-30 elever |
| MATERIALER | Digitalt spil (browser) + printpakke (8 PDF-filer) |
| LÆRINGSMÅL | Privatøkonomi, demokrati, ulighed, politisk argumentation |

LÆRINGSMÅL (FÆLLES MÅL)

| Kompetenceområde | Konkret læringsmål |
|------------------|---|
| Økonomi | Eleven kan analysere sammenhænge ml. indkomst, forbrug, opsparing og gæld |
| Økonomi | Eleven forstår renters rente og kan vurdere konsekvenser af kreditbeslutninger |
| Politik | Eleven kan redegøre for demokratiske processer og politisk repræsentation |
| Samfund | Eleven kan diskutere årsager til og konsekvenser af social og økonomisk ulighed |
| Handlekompetence | Eleven kan argumentere for politiske standpunkter og indgå kompromiser |

Forløbsoversigt

Forløbet er bygget i to forbundne dele. Del 1 er individuel og digital. Del 2 er kollektiv og fysisk. Segmenteringen fra del 1 er broen imellem dem.

| Del 1 · Det digitale spil | BRON | Del 2 · Rollespillet |
|--|---|--|
| Lektion 1-2 (individuel) Livets Regnskab spilles Alder 15→30 Segmentering | Segmentgrupper offentliggøres Identitetskort udleveres | Dag 1-3 (klassefællesskab) Partidannelse → Valgkamp → Afstemning → Regeringsdannelse |

Broen er afgørende: Det er ikke to separate aktiviteter – det er ét forløb. Elevernes spilresultat er deres politiske udgangspunkt. En elev der endte som 'Den gældsramte' kender årsagerne fra sine egne valg i spillet. Det giver en autenticitet som traditionelt rollespil sjældent har. Fremhæv denne sammenhæng eksplicit når du introducerer rollespillet.

Det digitale spil: Livets Regnskab

Eleverne

Forberedelse (inden lektionen)

- Sørg for at alle elever har adgang til en browser og kan åbne spillet (HTML-fil eller link).
- Print elevguiden (0_elevguide.pdf) – én pr. elev.
- Beslut om leaderboardet vises undervejs eller kun til sidst.

Lektionsplan

| TID | AKTIVITET | MATERIALE | LÆRERNOTE |
|-----------|--|----------------------|---|
| 0-10 min | Introduktion: hvad er forløbet, og hvorfor spiller vi? | Elevguide | Forklar at spilresultatet bruges i rollespillet. Skab nysgerrighed – afslør ikke gambling-scenariet. |
| 10-45 min | Eleverne spiller Livets Regnskab Onboarding (navn, baggrund, livsmål) År 15-25 med valg og tilfældige hændelser | Digitalt spil | Gå rundt og observer. Notér hvem der vælger risikabelt (kviklån, gambling). Det bruges i opsamlingen. |
| 45-55 min | Refleksionspause ved 20 og 25 år i spillet (spillet stopper automatisk op) | Digitalt spil | Lad eleverne svare individuelt. Stil ikke hjælpespørgsmål endnu – de skal tænke selv. |
| 55-75 min | Eleverne afslutter spillet (alder 25-30) Gambling-scenariet ved 23 år Boligbeslutning og slutresultat | Digitalt spil | Gambling-scenariet: Lad det ske uden forvarsel. Notér reaktioner – bruges i opsamlingen. |
| 75-90 min | Klassesamtale og segmentering Leaderboard vises. Segmentgrupper offentliggøres. Identitetskort uddeles. | 1_identitetskort.pdf | Vis afstanden ml. rigeste og fattigste gruppe. Stil: 'Var det fair? Var det jeres egne valg?' |

Nøglespørgsmål til opsamling

- Hvad var dit vigtigste valg – og hvad ville du gøre anderledes?
- Gambling-scenariet: hvad skete der, og hvad lærte du af det?
- Hvem endte øverst på leaderboardet – og hvad gjorde de anderledes?
- Er din slutposition retfærdig, eller var der elementer du ikke kunne kontrollere?
- Hvad har overrasket dig mest ved privatøkonomi i spillet?

Obs – gambling-scenariet: Alle elever der vælger at spille taber penge – det er kodet i spillet. Brug det aktivt i opsamlingen: 'Hvad skete der? Hvad troede du ville ske? Hvad siger det om reklamernes løfter?' Undgå at afsløre det inden eleverne spiller.

Rollespillet: Demokrati og politisk repræsentation

Eleverne

Rollespillets fire faser bygger direkte oven på spilresultaterne. Eleverne repræsenterer ikke en fiktiv karakter – de repræsenterer sig selv med den økonomi og de livsbetingelser de selv spillede sig frem til.

Fase 1 - Identitet og segmentering (30 min, dag 1)

Eleverne modtager identitetskortet svarende til deres slutsegment fra spillet. Kortet beskriver hverdagsproblemer, politiske interesser og typiske mærkesager.

| TID | AKTIVITET | MATERIALE | LÆRERNOTE |
|-----------|---|----------------------|--|
| 0-10 min | Uddel identitetskort. Giv 5 min til at læse og markere de 3 problemer der rammer hårdest. | 1_identitetskort.pdf | Cirkuler i lokalet og hjælp elever der er i tvivl om deres kort. |
| 10-20 min | Parvis diskussion: 'Hvilket problem er du mest vred over?' 'Hvad burde politikerne gøre?' | | Lyt – notér de stærkeste holdninger til brug i fase 2. |
| 20-30 min | Vis 'chokfaktoren': forskel i nettoformue ml. rigeste og fattigste gruppe i klassen. | Leaderboard | Spørg: 'Hvad fortæller denne forskel os om samfundet?' |

Lærer-tip: Chokfaktoren starter selv samtalen om strukturel ulighed. Du behøver ikke forklare den – lad tallene tale.

Fase 2 · Partidannelse (45 min, dag 1)

Eleverne danner partier og vælger mærkesager. Bryd dem ud af segmentbobler med én fast regel.

Obligatorisk regel: Hvert parti skal have mindst ét segment fra den rige halvdel (middelklasse, karriere, superrig) og mindst ét fra den fattige halvdel. Det tvinger blandingen og giver reelle interessekonflikter inden for partierne.

| TID | AKTIVITET | MATERIALE | LÆRERNOTE |
|-----------|---|----------------------------|---|
| 0-10 min | Eleverne finder hinanden i grupper á 3-6 personer efter reglen ovenfor. | | <i>Du godkender sammensætningen inden de går i gang.</i> |
| 10-20 min | Partinavn og slogan. Fyldes ud på partiskabelonen. | <i>3_partiskabelon.pdf</i> | <i>Navne må gerne være humoristiske – det øger engagement.</i> |
| 20-40 min | Vælg 3 mærkesager fra listen. Diskuter: hvem gavner det? Hvem betaler? | <i>2_maerkesager.pdf</i> | <i>Cirkler og hjælp grupperne der er låst. Stil: 'Hvad siger den fattigste i gruppen til det valg?'</i> |
| 40-45 min | Skriv partiets kortmanifest: hvem taler I for, og hvad vil I ændre? | <i>3_partiskabelon.pdf</i> | <i>Manifester præsenteres kort i fase 3.</i> |

Valgkampen

Partier bru

| TID | AKTIVITET | MATERIALE | LÆRERNOTE |
|-----------|---|-----------------------|---|
| 0-10 min | Hvert parti modtager 10 kampagnemønter og planlægger kampagne. | 4_valgkamp_budget.pdf | Undg at vejlede – lad dem fejle strategisk. |
| 10-25 min | Plakater hænges op. Opslag på gangene placeres. | Plakatpapir | Sæt et stopur. Travlhed skaber energi. |
| 25-45 min | Taletid: hvert parti præsenterer sig (2 min + 1 min spørgsmål fra klassen). | | Du er ordstyrer. Tidssat strengt – det er realistisk. |
| 45-55 min | Angreb og dementier håndteres. Betalte annoncer læses op af dig. | | Moderer angreb: politik ja, person-angreb nej. |
| 55-60 min | Stille tid. Eleverne overvejer hvem de stemmer på. | | Ingen diskussion i denne pause. |

Angrebsmekanikken som undervisning: Når et parti angriber et andet, er det et perfekt øjeblik til at spørge klassen: 'Er dette sandt? Er det spin? Hvad er forskellen på de to?' Brug dementiet til at diskutere mediernes rolle i demokratiet.

Valghandling og regeringsdannelse

Hemmelig

| TID | AKTIVITET | MATERIALE | LÆRERNOTE |
|-----------|---|-----------------------------|--|
| 0-15 min | Hemmelig afstemning. Eleverne skriver partinavne på sedlen og sætter kryds. En valgstyrer optæller. | 5_stemmeseddel.pdf | Brug en kasse som stemmeboks. Hemmelighold er vigtigt for realismen. |
| 15-20 min | Mandatfordeling. (stemmer / klassestørrelse) x 10 = mandater. Skriv på tavlen. | | Diskuter om resultatet overraskede nogen. Stemte folk med eller imod deres identitetskort? |
| 20-40 min | Koalitionsforhandlinger. Største parti inviterer partner(e). Koalitionsaftale udfyldes i fællesskab. | 6_koalitionsaftale.pdf | Du er finansminister. Beregn prisen på mærkesagerne med budgetarket. |
| 40-50 min | Du som finansminister: Vis at budgettet er 10 point. Koalitionen skal droppe én mærkesag. | 7_finansminister_budget.pdf | Stil: 'Hvad vælger I at ofre – og hvem rammes?' Lad det stå uden at redde dem. |

| | | |
|------------------|--|---|
| <i>50-60 min</i> | Opposition svarer. Oppositionen fremfører kritik (5 min). Klassesamtale og opsamling. | <i>Afslut med: 'Hvem betaler for denne regering?' og 'Er det retfærdigt?'</i> |
|------------------|--|---|

Opsamling og evaluering

Disse spørgsmål samler trådene fra begge dele af forløbet og tvinger eleverne til at koble det personlige (spillet) med det politiske (rollespillet).

| | |
|----------------------------|--|
| BRO: SPIL → POLITIK | <i>Din politiske identitet kom fra dine egne valg i spillet. Var det retfærdigt? Eller er der noget du ikke kunne kontrollere – ligesom i det virkelige liv?</i> |
| ULIGHED | <i>Hvad er forskellen på ulighed som skyldes egne valg og ulighed som skyldes strukturelle forhold? Kan du se begge dele i klassens leaderboard?</i> |
| DEMOKRATI | <i>Stemte du med dit identitetskort eller imod det? Hvad fortæller det om hvordan rigtige vælgere træffer beslutninger?</i> |
| KOMPROMIS | <i>Hvilken mærkesag var sværest at give slip på – og hvorfor? Hvad lærte du om kompromissets pris?</i> |
| GAMBLING | <i>Hvad skete der i gambling-scenariet? Hvad betød 'bonussen' egentlig? Hvad siger det om reklamer for spil om penge?</i> |
| TRANSFER | <i>Ét konkret råd du vil tage med dig om privatøkonomi. Ét konkret råd om demokrati. Skriv dem ned.</i> |

Evalueringsformer

| Form | Beskrivelse |
|-------------|--|
| Mundtlig | Klassesamtale efter spillet og efter rollespillet |
| Skriftlig | Eleverne skriver et kort refleksionsnotat: 'Hvad lærte jeg om penge og demokrati?' |
| Portfolio | Partiets koalitionsaftale og manifest afleveres som gruppeprodukt |
| Formativ | Læreren bruger leaderboard og refleksionssvarene i spillet som løbende indblik |

Differentiering og praktiske noter

| Situation | Tilpasning |
|-----------------------|--|
| Lavt engagement | Giv identitetskort inden spillet. Brug styret gruppering (du sammensætter partierne). Reducer til 2 mærkesager |
| Højt engagement | Tilføj en 'lobbyist'-rolle: to elever repræsenterer medier og kan sælge pressedækning. Kør to valgrunder: kom |
| Tidsknapphed (90 min) | 15 min spil-intro → 20 min partidannelse → 15 min forkortet valgkamp → 15 min afstemning → 15 min forhand |
| Tværfagligt | Dansk: skriv manifest og valgplakat med retorisk analyse. Matematik: beregn renter og compound-effekter fra |
| Særlige behov | Elevguiden kan udleveres på forhånd. Gambling-scenariet kan springes over ved at læreren vælger 'Nej tak' fo |

Materialeoversigt – hvad du printer

| Fil | Antal | Hvornår |
|------------------------------------|------------------|------------------------------------|
| <i>0_elevguide.pdf</i> | 1 pr. elev | Udleveres ved spillets start |
| <i>1_identitetskort.pdf</i> | 1 sæt pr. klasse | Klippes og uddeles efter spillet |
| <i>2_maerkesager.pdf</i> | 1 pr. gruppe | Udleveres i fase 2 |
| <i>3_partiskabelon.pdf</i> | 1 pr. parti | Udfyldes i fase 2 |
| <i>4_valgkamp_budget.pdf</i> | 1 pr. parti | Udleveres ved valgkampens start |
| <i>5_stemmeseddel.pdf</i> | 1 pr. elev | Klippes, bruges til afstemning |
| <i>6_koalitionsaftale.pdf</i> | 1-2 stk. | Bruges i forhandlingerne |
| <i>7_finansminister_budget.pdf</i> | Kun til dig | Bruges som finansminister i fase 4 |
| <i>9_laererplan.pdf</i> | Kun til dig | Denne fil |

Det vigtigste øjeblik i hele forløbet

Det er ikke gambling-scenariet. Det er ikke afstemningen. Det vigtigste øjeblik er når koalitionen sidder med koalitionsaftalen og du som finansminister siger: 'Jeres tre mærkesager koster 12 point. Budgettet er 10. I skal droppe én.' Lad det stå. Lad dem kæmpe. Det er kompromissets anatomi – og det kan ikke forklares. Det skal opleves.