



# Valgugen 2021

Opgaver samt aktivitetsbeskrivelser  
for udskoling (7-10 klasse)

**LÆRERVEJLEDNING**



Danske  
Skoleelever

# HVEM ER DANSKE SKOLEELEVER?



Danske Skoleelever (DSE) er en partipolitisk uafhængig interesseorganisation for skoleelever i Danmark. Organisationens formål er at skabe 'Det gode skoleliv' gennem en organisation 'Af og for elever'. DSE varetager elevernes interesser over for politikere, presse og interessenter på skoleområdet.

Hos DSE er det eleverne, der gennem det repræsentative demokrati, bestemmer, hvad der skal laves i organisationen. DSE ledes af en bestyrelse bestående af grundskoleelever, og de fungerer som elevernes talerør til omverdenen. Derudover har organisationen et sekretariat bestående af professionelle ansatte og sekretariatsfrivillige. De frivillige er unge mennesker, der har valgt at tage et år ud af kalenderen for at arbejde fuldtid for organisationen. Sekretariatet hjælper vores bestyrelse med det daglige arbejde. DSEs arbejde baseres hovedsageligt på frivilligt arbejde, og det er ofte elever, der udfører vores aktiviteter.

For at bidrage til et godt skoleliv for alle, udbyder DSE en lang række tilbud til elever, elevråd, lærere, skoler og kommuner. Disse tilbud favner bredt; fra forskellige kurser og aktiviteter, til stormøder og diverse materialer og bøger.

Skal dit elevråd være en del af et fællesskab på omkring 1000 elevråd, og vil I have adgang til kurser og materiale, der hjælper jer med elevrådsarbejdet?

Læs mere og bliv medlem af Danske Skoleelever på [www.skoleelever.dk](http://www.skoleelever.dk)

## Danske Skoleelever

Sindalsvej 9  
8240 Risskov  
Tlf.: 70 22 00 33

Web: [www.skoleelever.dk](http://www.skoleelever.dk)  
Email: [dse@skoleelever.dk](mailto:dse@skoleelever.dk)

Layout  
Ditte Rolighed Bang  
Siggie R. Würtz

Skribenter:  
Sarah Andersen  
Lasse Hvergel  
Ronja Lundberg  
Thilde Meldgaard  
Simon Poulsen

Ansvarshavende redaktør:  
Robert Andersen

Copyright 2021, Danske Skoleelever.  
Alle rettigheder forbeholdes. Alle dele af materialet må frit gengives med tydelig kildehenvisning.



## INDHOLDSFORTEGNELSE

3		<b>Sæt elevdemokratiet i gang!</b>
4		1) Elevdemokrati er noget, man skal lære
7-8		2) Emner og opgavebeskrivelser
9		<b>Emne 1: Demokrati kræver handling</b>
12-13		Opgave: Demokrativendespil
14-15		Brainbreak: Statsministeren befaler
16-17		Opgave: Et demokratisk valg
18-19		Opgave: Det gode valg i klassen
20-22		Opgave: Demokratiquiz + Rettevejledning
23		<b>Emne 2: Debat - hvor meninger brydes</b>
26-27		Opgave: Sig det højt
28		Opgave: 3x Hvorfor
29-30		Opgave: Debatbold
31-32		Spil: Holdningsstoleleg
33-35		Opgave: Den gode debat og klassens debatkodeks
37		<b>Emne 3: Demokrati skaber forandring</b>
40-41		Opgave: Prioriteringsspil
42		Brainbreak: Fra ét til et andet
43-44		Caseopgave: Elevdrevet forandring
45-47		Spil: Strandet på en øde ø
48		Opgave: Postkort til fremtiden
49		<b>Emne 4: Valgtaler og mærkesager</b>
52-53		Opgave: Mærkesager
54		Brainbreak: Rør gulvet med...
55-56		Opgave: Taleskrivning
57		Brainbreak: Tæl til 20



# SÆT ELEVDEMOKRATIET I GANG!

I denne lærervejledning beskrives og begrundes et undervisningsforløb til grundskolens udskolingsklasser. Undervisningsforløbet har til formål at hjælpe et sjovt og demokratisk elevrådsvalg på vej!

Lærervejledningen er bygget op i tre dele:

1. En baggrundsbeskrivelse for arbejdet med elevdemokrati
2. Et overblik over emnerne og opgavebeskrivelser til underviseren
3. Opgavebeskrivelser til eleverne

Undervisningsmaterialerne bygger på en tanke om, at elever bedst lærer gennem sine erfaringer og oplevelser. Derfor er der både lege, spil, caseopgaver, gruppeopgaver, undersøgelser og præsentationer som anvendte læringsmetoder. Derudover tror vi på, at alle klasser er forskellige – har forskellige niveauer, udfordringer og behov – derfor er der differentieringsmuligheder tilknyttet hver opgave, hvilket gør det muligt, at underviseren kan tilpasse materialet til sin klasse.

Undervisningsmaterialerne kan bruges til den nationale valguge i uge 38, men kan også bruges, når det giver

mening for klassen. Forhåbentligt vil materialet inspirere undervisere til at dykke ned i elevdemokratiets univers, så vi sammen kan skabe bedre elevdemokratiske praksisser – både lokalt og nationalt.

Der er mange måder at tilgå elevdemokrati på. Undervisningsmaterialerne bygger på fem temaer, der samlet skal give eleverne et indblik i og øve sig på forskellige dele af en demokratisk proces. Der er altså indtænkt en form for progression i materialerne. De fem temaer er:

1. Demokrati kræver handling
2. Debat – hvor meninger brydes
3. Demokrati skaber forandring
4. Valgtaler og mærkesager
5. Valgdag

*Vi håber, materialerne er relevante, brugbare og ikke mindst inspirerende og lærerige for eleverne.*

# 1 ELEVDEMOKRATI ER NOGET, MAN SKAL LÆRE

Danmark har en lang og flot tradition for at involvere og demokratisere eleverne i skolen. Den demokratiske dannelse i folkeskolen har rødder i dansk kulturhistorie og bygger blandt andet på værdier fra højskoler, andelsbevægelsen og en lang historie med debat rundt i stuerne og forsamlingshuset. Dog viser en undersøgelse af danske 8. klasser fra 2016, at unge ved meget om demokrati men mangler vilje, lyst og færdigheder til at udøve demokrati (ICCS, 2016).

Derfor har Danske Skoleelever igangsat initiativet SÆT I GANG! Indsatsen skal sætte gang i elevdemokratiet, herigennem styrke elevernes trivsel samt deres vilje og lyst til at stå op for det, de tror på, og engagerer sig i demokratiske processer.

## DEMOKRATI I SKOLEN

Når man på skolen har et blik for og et sprog om, hvad demokrati er, så er det lettere at se, hvis det ikke fungerer eller om den demokratiske praksis skal genopfriskes. Derfor kan det være nødvendigt både at diskutere, hvad vi forstår ved begrebet demokrati og at belyse det fra forskellige perspektiver.

Demokrati er ikke nemt at beskrive kortfattet. Ikke desto mindre er spørgsmålet om, hvad demokrati er, vigtigt at have for øje, så her er et ydmygt forsøg.

## STYREFORM ELLER LIVSFORM?

I filosofien og i diskussioner om demokrati skelner man ofte mellem to sider af den demokratiske mønt; styre- og livsform. Disse to perspektiver er hinanden gensidigt afhængige og vi vil vove at påstå, at de begge eksisterer på jeres skole, ligesom at det afspejles i materialet i denne lærervejledning.

### Styreform

Demokrati som styreform handler om alt det formelle ved demokratiet. Fokus er på valghandlinger, afstemninger, møder, regler, rettigheder. I skoleverdenen er det som eksempel retten til elevråd, valg til elevråd, elevrådsbekendtgørelse, elevrådets vedtægter, elevernes plads i skolebestyrelsen, elevernes ret til at vælge en undervisningsmiljørepræsentant, beslutningsgangen på skolen mellem kommunalbestyrelse, skolebestyrelse og skoleledelse og garanteret mange andre steder. De fleste elevråd baseres på en repræsentativ demokratitankegang, hvilket også er et eksempel på demokrati som styreform. Med et levende elevdemokrati på skolen forstås både elevrådsansvarlige, lærer, elever, skoleledelse og forældre vigtigheden af de formelle instanser og hvordan det bruges, hvilket fører videre til den anden side af mønten – Demokrati som livsform



I dette afsnit kommer der en kort beskrivelse af demokrati – både i og udenfor skolen – som undervisere kan bruge til at rammesætte valgugen og undervisningsmaterialerne.



### Livsform

Demokrati er ikke en fast størrelse og en struktur, det kræver energi, vilje og deltagelse for at demokratiet bliver levende. Det handler både om, at man ved, hvordan man er demokratisk, at man tager del i snakken og bidrager til den fortsatte dialog om vores demokrati. Det er altså en bestemt måde at forstå verdenen på. En anskuelse, man som elev skal lære, det er ikke kun når eleverne stemmer til elevrådet. Det handler om at skolen er et fællesskab, hvor eleverne møder hinanden og i det møde har en væremåde og mentalitet, hvor de ved, at de kan få indflydelse ved at debattere og fortælle sine meninger.

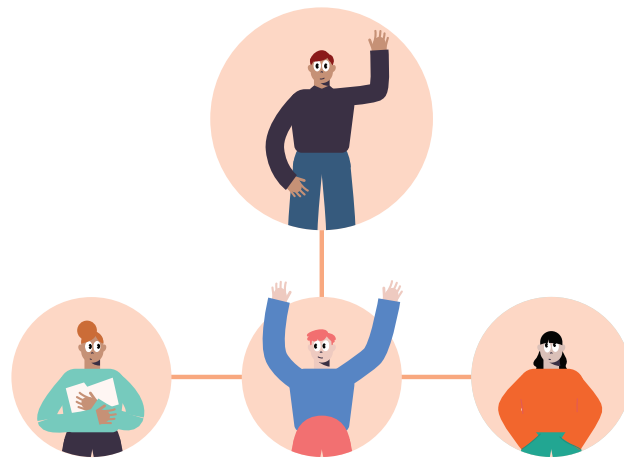
### ELEVDEMOKRATI

– *elevernes træningsbane til at være demokratiske borgere*

Det er afgørende for et demokratisk samfund, at det til standighed gentænker og fornyer sine demokratiske institutioner og sin demokratiske praksis. Det kan et samfund kun gøre ved, at dets medlemmer forholder sig til demokratiet, tænker over det, tager stilling til det, engagerer sig i det og er med til at indrette det. Som led i overtagelsen og videreførelsen af demokratiet spiller skolen en særlig rolle.



Den demokratisk mønt skal eleverne derfor dels overtage og dels videreudvikle. Visse dele af demokratiet ligger uændret gennem mange år. Vi tager det som eksempel ofte for givet, at en skole har et elevråd, men i 1950 var



det ikke sådan. Derfor er demokrati noget vi skal træne eleverne i samtidig med, at de skal forme demokrati til det samfund, de er og lever i. Dette gøres som eksempel gennem den demokratiske samtale og dagligdagssnakke – også på sociale medier. Her gør vi eleverne til eksperter på egen hverdag, og skolen udvikler sig bedst, når eleverne er medskabere af den.

### Refleksionsspørgsmål til underviseren

- Hvad forstår vi ved demokrati på vores skole?
- Hvilken rolle spiller demokratiet for fællesskabet?
- Hvilke former for demokrati er til stede hvor?
- Hvor ser vi demokrati som styreform og demokrati som livsform?
- Er begge dele lige vigtigt for en velfungerende elevdemokratiet?
- Skal skolen både socialisere til demokrati og give gode forudsætninger for, at den enkelte elev kan blive politisk aktør?

### Demokrati har ingen alder

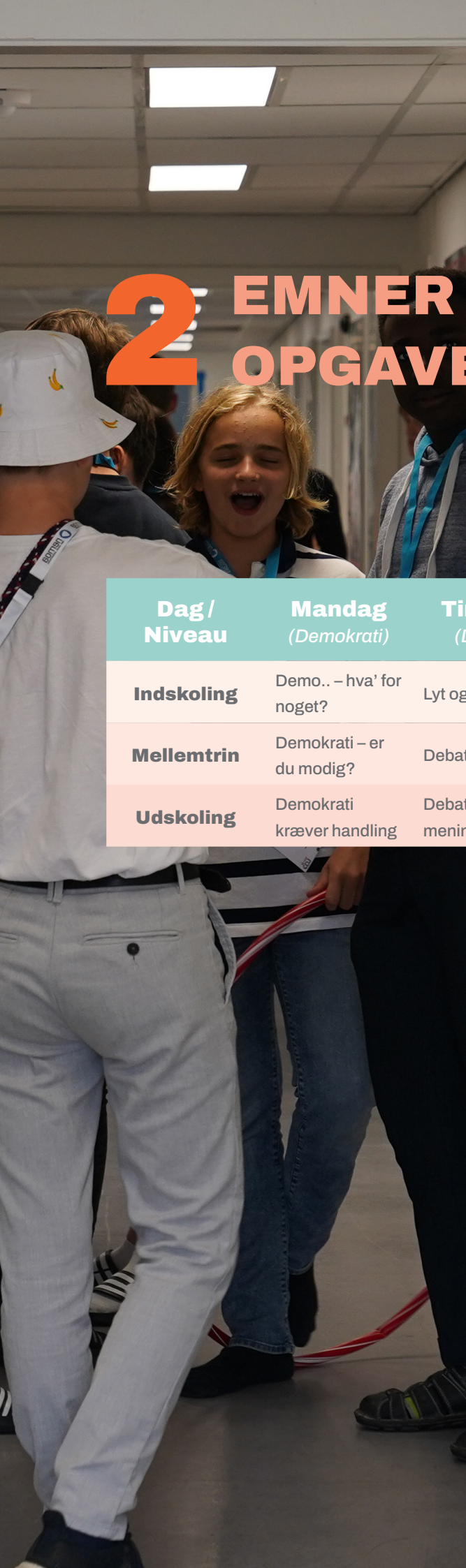
Elevdemokrati har ingen alder, men udskolings elever kan ikke deltage i nationale valghandlinger før de er 18, og kan for mange unge stadig være et abstrakt emne. Derfor er der i dette materiale sat fokus på, at få demokrati ned i øjenhøjde.

Undervisningsmaterialer er bygget op i fire moduler, som gradvist skal hjælpe eleverne med både at forstå begrebet demokrati som en styreform, men også at lære

**Danmark fik sin grundlov i 1849, og det blev et afgørende skridt væk fra enevælde og mod folkestyre.**

**Kun mænd over 30 år med egen husstand havde stemmeret. Det betød at kvinder, fattige og tjenestefolk pænt måtte blande sig uden om det danske demokrati.**





# 2 EMNER OG OPGAVERBESKRIVELSER

Hver dag i valgugen har sit eget emne. Emnerne er de samme på alle klassetrin. Du kan se et overblik over ugens emner her:

Dag / Niveau	Mandag (Demokrati)	Tirsdag (Debat)	Onsdag (Forandring)	Torsdag (Tale)	Fredag (Valgdag)
Indskoling	Demo.. – hva’ for noget?	Lyt og tal	Gør noget godt for alle	Stem på mig!	Valgdag til elevrådet
Mellemtrin	Demokrati – er du modig?	Debat – tør du?	Hvad vil du forandre?	Rejs dig – sig din mening!	
Udskoling	Demokrati kræver handling	Debat – hvor meninger brydes	Demokrati skaber forandring	Valgtaler og mærkesager	

Som supplement til undervisningsmaterialerne er der i valgugen livestreams fra Danske Skoleelevers studie for både indskoling, mellemtrin og udskoling. Livestreamen handler om dagens emne og er tilpasset klassetrin. Underviseren vurderer selv, i hvilket omfang klassen deltager i de planlagte aktiviteter.

Til hvert emne er der tilknyttet læringsmål. Læringsmålene kan kobles til Fælles Mål i dansk, kristendomskundskab og historie.

Alle videoer kan findes på **sætigang.dk**  
hvor denne lærervejledning, alle undervisningsmaterialer samt skabeloner til valgplakater og stemmesedler også kan hentes.

OPGAVEOVERSIGT	BESKIVELSE	TID
EMNE 1: DEMOKRATI KRÆVER HANDLING		
Opgave 1: Demokrativendespil	Opgaven skal aktivere elevernes førviden om demokrati og valg.	10-20 min.
Opgave 2: Statsministeren anbefaler	Brainbreak	5-10 min.
Opgave 3: Et demokratisk valg	Opgaven skal skabe dialog om demokratiske og ikke-demokratiske elevrådsvalg.	25-35 min.
Opgave 4: Det gode valg i klassen	Opgaven skal øge trygheden i klasserummet, så flere elever tør indgå i elevdemokratiet.	30-45 min.
Opgave 5: Demokratiquiz	Opgaven skal give et indtryk af elevernes viden om demokrati.	15 min.
EMNE 2: DEBAT – HVOR MENINGER BRYDES		
Opgave 1: Sig det højt	Opgaven skal skabe dialog om, hvor vigtigt det er at turde deltage i debatter og diskussioner.	20-30 min.
Opgave 2: 3 x hvorfor	Opgaven skal gøre eleverne bedre til at argumentere for deres holdninger.	20-25 min.
Opgave 3: Debatbold	Brainbreak	10-15 min.
Opgave 4: Holdningsstoleleg	Opgaven skal træne eleverne i at argumentere.	15-30 min.
Opgave 5: Den gode debat og klassens debatkodeks	Opgaven skal give eleverne viden om, hvordan man debatterer med hinanden på en god og konstruktiv måde.	50 min.
EMNE 3: DEMOKRATI SKABER FORANDRING		
Opgave 1: Prioriteringsspil	Opgaven skal give eleverne forståelse for, at det kan være svært at prioritere hvilke forandringer, der er vigtigst.	20-30 min.
Opgave 2: Fra ét til et andet	Brainbreak	5-10 min.
Opgave 3: Elevdrevet forandring	Opgaven skal inspirere eleverne til at skabe forandring.	25-35 min.
Opgave 4: Strandet på en øde ø	Opgaven skal få eleverne til at tage stilling, argumentere og samarbejde.	20-30 min.
Opgave 5: Postkort til elevrådet	Opgaven skal få eleverne til at reflektere over hvilke forandringer, de ønsker, på deres skole.	10-15 min.
EMNE 4: VALGTALER OG MÆRKESAGER		
Opgave 1: Mærkesager	Opgaven skal give eleverne forståelse for, hvad mærkesager er, samt hvordan mærkesager anvendes og bruges.	35-45 min.
Opgave 2: Rør gulvet med...	Brainbreak	5-10 min.
Opgave 3: Taleskrivning	Opgaven skal give eleverne forståelse for at skrive og afholde taler.	65 min.
Opgave 4: Tæl til 20	Brainbreak	5-10 min.

# DEMOKRATI KRÆVER HANDLING

**Dette emne introducerer eleverne til folkestyre og deres rolle som medborgere i et repræsentativt demokrati. Emnet har fokus på at få opbygget viden om, hvad demokrati og elevdemokrati er. Derudover handler dagen om at et sprudlende og levende demokrati kræver handling.**

## MÅL

- Eleverne får indsigt i, hvad demokrati og elevdemokrati er
- Eleverne får viden om demokratiske, repræsentative processer
- Eleverne bliver klogere på, hvordan de selv kan få indflydelse på egen hverdag

## TID

Ca. 4 lektioner

## OPGAVEOVERSIGT

Følgende er en oversigt over opgaverne, der hører til emnet. Opgaverne er skrevet og udvalgt med tanke på progression..

## ELEVOPGAVER

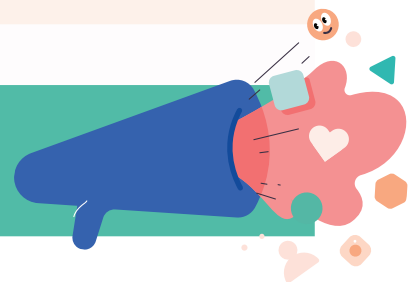
Alle tilhørende elevopgaver til emne 1 findes i en seperat folder, som er medsendt. Dette kan også tilgås på [saetigang.dk](https://saetigang.dk)



## MANDAGS UNDERVISNINGSPROGRAM

(Følgende er undervisningsprogram er tilpasset valgugen. )

TIDSRUM	PROGRAMPUNKT
08:00-08:05	Opstart ved læreren
08:05-08:10	Introduktionsvideo: Demokrati kræver handling
08:10-08:15	Video: Demokrati i Danmark
08:15-08:30	Opgave 1: Demokrativendespil
08:30-08:35	Opgave 2: Brainbreak, Statsministeren anbefaler...
08:35-08:40	Video: Elevrådet: Elevernes repræsentanter
08:40-09:05	Opgave 3: Et demokratisk valg
09:05-09:15	Video: Det gode valg
09:15-10:05	Opgave 4: Det gode valg i klassen
10:05-10:20	Opgave 5: Demokratiquiz
10:20-10:30	Pause
10:30-11:30	LIVESTREAM



Alle videoer kan findes  
på vores hjemmeside:

**[saetigang.dk](https://saetigang.dk)**

Livestreams vil efter Valgugen  
være tilgængelige på hjemmesi-  
den, ligesom resten af materia-  
lerne også kan findes der.





## Emne 1 – Demokrati kræver handling

12-13		Opgave: Demokrativendespil
14-15		Brainbreak: Statsministeren befaler
16-17		Opgave: Et demokratisk valg
18-19		Opgave: Det gode valg i klassen
20-22		Opgave: Demokratiquiz + Rettevejledning

## DEMOKRATIVENDESPIL

SPIL

I denne opgave skal eleverne spille vendespil, hvor de skal matche begreber, beskrivelser og billeder, indenfor emnet demokrati.

Der kan være flere modaliteter i spil på én gang, men et sæt består af to kort. Som eksempel kan et billede af Mette Frederiksen matche med ordet 'Statsminister', men et stik kan også være 'Folkestyre' og 'Et politisk system, hvor folket bestemmer'.

### FORMÅL

Med denne øvelse skal eleverne aktivere sin førviden, inden de skal i gang med en uge, der handler om demokrati og valg.

Det er også en måde, hvor eleverne kan lære af hinanden og gennemgå nye begreber uden en lang klassegennemgang.

### TID

10-20 minutter

### MATERIALER

- Ét sæt vendespilsbriller til hver gruppe
- En elevopgave

### FORBEREDELSE

- Læs kortene igennem og lav en vurdering af, om nogle af begreberne er for svære til din klasse.
- Lav grupper med to elever i hver gruppe.

### FREMGANGSMETODE

#### FØR

- Fortæl eleverne at de skal spille vendespil
- Sig til eleverne at de skal starte med at læse reglerne for spillet, inden de går i gang.
- Del dem ud i grupper og giv dem et sæt regler og et sæt brikker.
  - Den elev, der får flest stik, vinder spillet.
  - Man får et stik ved at matche to kort, der passer sammen. Fx 'Statsminister' og et billede af Mette Frederiksen. Brug gerne to kort til at illustrere det.
  - Hvis man ikke får et stik, går turen videre til næste spiller.
  - Hvis man får et stik, må man prøve igen

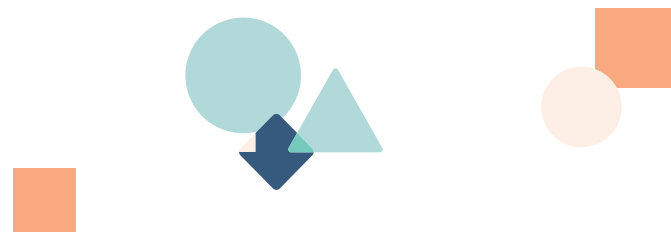
#### UNDER

- Gå rundt blandt eleverne og hjælp dem med at komme i gang.
- Hvis en gruppe bliver færdig før de andre, kan de spille en runde mere. Eller de kan få en af de differentieringsmuligheder, der står i næste afsnit.

#### EFTER

Demokrati kræver handling, opgave 1

! SÆT  
I GANG Valgugen 2021



- Lav en opsamling i plenum hvor du blandt andet kan stille følgende spørgsmål:
  - Hvordan var det at spille spillet?
  - Har I lært nye begreber?
  - Hvilke begreber var sværest?
  - Hvilke begreber handlede om elevdemokrati og hvilke handlede om folkestyre?

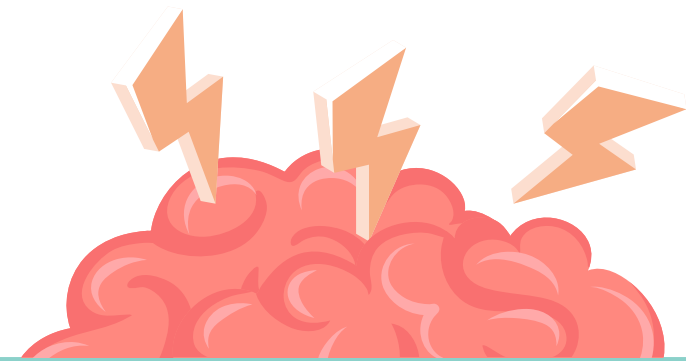
### DIFFERENTIERINGSMULIGHED

Gør spillet lettere:

- Udvælg nogle af de svære begreber og gennemgå dem med klassen, så ordene ikke er nye for dem.
- Tag de sværeste begreber ud af spillene.
- Man kan vende fire kort, der ligger i midten, som man også gerne må matche med. Når man så har matchet sit kort med et kort, der ligger i midten, skal man lægge et nyt kort ind i midten.
- Skriv de svære begreber op på post-its og hæng på væggen i klasselokalet.

Gør spillet sværere:

- Når eleverne i en gruppe er færdige, kan du få dem til at inddele stikkene i forskellige kategorier fx 'elevdemokrati' og 'folkestyre'. Du kan også få eleverne til at rangere stikkene fra 'mest demokratisk' til 'mindst demokratisk' – der er ikke noget rigtigt eller forkert svar på denne opgave, men det kan få eleverne til at tænke over, hvad demokrati er.
- Få eleverne til at skrive en kort tekst, hvor de udvælger flere af begreberne, som de skal bruge i teksten.



## STATSMINISTEREN BEFALER!

BRAINBREAK

Denne brainbreak skal skabe lidt bevægelse og grin under temaet demokrati.

### FORMÅL

- Formålet med øvelsen er at få en puster til hjernen og få nogle grin.
- I øvelsen kommer eleverne hinanden ved, og de skal lære at samarbejde og tænke i samme baner.

### TID

5-10 minutter

### MATERIALER

- Ord-ark: Her er ordene/sætningerne som eleverne skal gætte.

### FORBEREDELSE

- Del eleverne i grupper af tre.

### FREM GANGSMÅDE

#### FØR

- Læs teksten højt med reglerne

#### REGLER:

Der er forskel på at lede og styre. Nu skal eleverne prøve at styre hinanden, for at nå frem til resultatet. I er tre i en gruppe, to agerer borger og én agerer statsminister. Den ene borger skal stå afslappet og lade statsministeren føre borgerens hænder og ben, som var personen en dukke. Det er nu op til borgerne at gætte, hvad statsministeren gerne vil have dem til. Statsministeren må ikke bruge ord. Se hvor mange rigtige, I kan få. Husk at skiftes til at være borger og statsminister.

#### UNDER:

- Eleverne arbejder sammen i grupper om at løse flest mulige ordark.
- Ting der skal udføres og gættes, ordlyden skal ikke være 100 %:
  - Spritte hænder
  - Smøre sig ind i solcreme
  - Stemme til valg (stem i stemmeboks)
  - Se håndbold
  - Låse døren inden man går i seng/om aftenen
  - Aldrig slå
  - Vinke til Dronningen
  - Smile til de gamle
  - Børste tænder to gange om dagen
  - Stop mobning



#### EFTER:

- Følg op på hvor mange ord-ark grupperne nåede.
- Tag en snak om hvad forskellen er på at styre og lede.

#### DIFFERENTIERINGSMULIGHED

- Hvis opgaven bliver for svær, kan det være lovligt for "statsministeren" at sige ét ord. Det må dog ikke være et ord, som indgår i ord-arket.

## ET DEMOKRATISK VALG

### ØVELSE

I denne caseopgave skal eleverne først læse tre forskellige beskrivelser af elevrådsvalg og derefter diskutere demokratiske/ikke-demokratiske elementer i de tre beskrivelser. Opgaven afsluttes ved at læreren samler op i plenum.

De tre beskrivelser er baseret på tre elevrådsvalg, der har fundet sted, og er beskrevet af tre personer, der for nyligt er gået ud af folkeskolen.

#### FORMÅL

Formålet med opgaven er at skabe dialog om demokratiske og ikke-demokratiske elementer i valgprocesser, at få eleverne til at reflektere over den valgproces, der finder sted på deres egen skole, samt overveje hvordan de selv kan bidrage til en bedre valgproces.

#### TID

25-35 minutter

#### MATERIALER

- Elevopgave til hver elev
- Tre caseopgaver til hver elev

#### FORBEREDELSE

- Læs beskrivelserne igennem og lav en vurdering af, om det er for svært for din klasse selv at læse dem.
- Lav grupper med to-tre elever i hver gruppe.

#### FREM GANGSMÅDE

##### FØR

- Fortæl eleverne at de først skal læse de tre beskrivelser individuelt og derefter i grupper diskutere demokratiske og ikke-demokratiske elementer.

##### UNDER

- Gå rundt blandt eleverne og hjælp dem med at komme i gang med at diskutere demokratiske og ikke-demokratiske elementer.

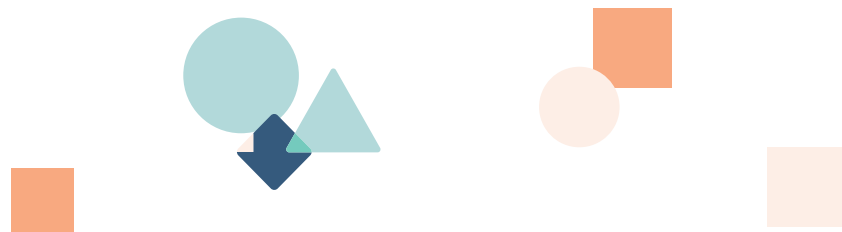
##### EFTER

- Øvelsen afsluttes ved, at læreren samler op i plenum.
- Det er vigtigt at få talt om, hvilke elementer i de tre beskrivelser der er demokratiske, og hvilke de opfatter som ikke-demokratiske. Der kan blandt andet stilles spørgsmål til valgholdelse på elevernes egen skole.

#### DIFFERENTIERINGSMULIGHED

Gør øvelsen lettere:

- Du kan på forhånd udvælge nogle af begreberne fra teksten og gennemgå dem med klassen, så ordene ikke er nye for eleverne. Det kan være ord, som de måske har hørt før, men ikke helt for-



står betydningen af. Det kunne f.eks. være følgende begreber:

- a. Repræsentanter
    - i. Tal med din klasse om hvad en repræsentant er.  
Sæt det i sammenhæng med et repræsentativt demokrati
  - b. Skolebestyrelsen
    - i. Selvom din klasse sikkert kender ordet skolebestyrelse, kan det være en god idé at tale med din klasse om, hvem der sidder i skolebestyrelsen og hvad skolebestyrelsen laver.
- De svære begreber kan skrives op på tavlen, så eleverne kan huske dem, når de læser beskrivelserne.
  - Hvis teksterne er for svære, kan du vælge at læse dem højt. Underviseren kan også vælge at tage en tekst af gangen.

Gør øvelsen sværere:

- Hvis øvelsen løses for hurtigt, kan der tilføjes en opgave, der handler om elevernes opfattelse af den ideelle valgproces:

Beskriv den ideelle valgproces:

Skriv ½-1 side om den mest demokratiske valgproces og fremlæg den for hinanden i grupper.



Med denne øvelse skal klassen skabe et trygt rum med gode rammer til demokratiske processer. Vi kender alle sammen de elever, som egentlig gerne vil sidde i elevrådet, men som ikke tør stille op, eller som er bange for at blive grint af. Denne øvelse har til formål at forberede eleverne på, at turde stille sig frem foran hinanden, sige sin mening, være uenig, holde en tale og afgive en stemme. Denne øvelse skal forberede klassen på at skabe de gode rammer, så flest mulige tør og vil være en del af elevdemokratiet. Denne klasseøvelse bygger på tre opgaver:

- 1) En brainstorm og definition af hvad et dårligt valg er
- 2) En brainstorm og definition af hvad et godt valg er
- 3) Aftale et valgkodeks i klassen

### FORMÅL

At øge trygheden i klasserummet, så flere elever tør indgå i elevdemokratiet.

### TID

30-45 minutter

### MATERIALER

- Skriveredskaber til alle elever
- 4 forskellige plakater til 'det dårlige valg' i A3
  - 1 stk. 'Hvad er et udemokratisk elevrådsvalg?'
  - 1 stk. 'Hvordan er man en dårlig deltager i et elevrådsvalg?'
  - 1 stk. 'Hvordan er man en dårlig kandidat i et elevrådsvalg?'
  - 1 stk. 'Hvordan er man en dårlig deltager i et folketingsvalg?'
- 4 forskellige plakater til 'det gode valg' i A3
  - 1 stk. 'Hvad er et demokratisk elevrådsvalg?'
  - 1 stk. 'Hvordan er man en god deltager i et elevrådsvalg?'
  - 1 stk. 'Hvordan er man en god kandidat i et elevrådsvalg?'
  - 1 stk. 'Hvordan er man en god deltager i et folketingsvalg?'
- 1 plakat i A1 til klassekodeks

### FORBEREDELSE

- Del eleverne i fire-fem grupper
- Overvej om din klasse har specifikke udfordringer, som der er brug for at tage højde for i øvelsen.

### FREM GANGSMÅDE

#### FØR

- Introducer opgavens formål og hvorfor det er vigtigt at have et valgkodeks i klassen.
- Tal med eleverne om, hvad et valgkodeks er (et sæt aftaler, der skal sikre, at så mange som muligt har lyst til at deltage i elevdemokratiet).
- Gennemgå de tre opgaver kort og tiden I skal bruge på det.





## UNDER

### Opgave 1: En brainstorm og definition af hvad et dårligt valg er

- Placér eleverne i de fire grupper ved hver deres bord. Alle ved bordet skal have noget at skrive med.
- Del de fire plakater ud, så der er én ved hvert bord.
- Sæt et ur på tavlen til 1 minut.
- Nu skal eleverne skrive eller tegne alt det ned, de kommer i tanke om, når de læser overskriften på plakaten.
- Når uret bipper sender de plakaten videre til et nyt bord. Eleverne skal nu skrive videre på de andres idéer og tanker.
- Alle fire plakater skal rundt til alle fire borde. Når plakaterne har været ved alle grupperne, præsenterer hvert bord de punkter, der står på plakaten.
- Læreren samler op på tavlen under overskriften 'det dårlige valg'.

### Opgave 2: En brainstorm og definition af hvad et godt valg er

Overstående øvelse gentages nu med 'det gode valg'. Eleverne fanger nok hurtigt, at det er de modsatte pointer af det, de lige har skrevet ned. Når læreren samler op, kan han/hun inkludere denne pointe, og tale med eleverne om, om der også kan være gråzoner, som måske allerede kan opstå i klassen. Et eksempel på en gråzone kan være, at eleverne når frem til, at 'dårlige valgdeltagere' griner af dem, der holder taler, og 'gode valgdeltagere' lytter opmærksomt. Men her kan der godt være en gråzone, hvor tilhørere 'smiler' eller 'vender øjne'.

### Opgave 3: Aftale valgkodeks til klassen

- Fortæl eleverne at I nu skal blive enige om et valgkodeks for klassen, så ugen bliver så god som mulig.
- Få eleverne til at tale med sin sidemakker/bordgruppe om, hvad der skal stå i de tre punkter. Tag evt. ét punkt ad gangen.
- Afslut med at eleverne underskriver aftalen.
- Hæng aftalen op i klasselokalet.

## DIFFERENTIERINGSMULIGHED

Gør øvelsen lettere:

- Læreren kan fravælge nogle af plakaterne til brainstormen, hvis det er for svære begreber.
- Læreren kan skrive et par idéer på plakaterne på forhånd, så eleverne kan lade sig inspirere inden brainstormen.
- Giv eleverne bedre tid til brainstormprocessen.
- Lad eleverne starte med at slå nogle af begreberne på plakaterne op, inden de går i gang med at brainstorme.
- Hvis der er mulighed for det, kan I dele klassen op i to til opgave tre, så det bliver et mindre og mere trygt rum.

Gør øvelsen sværere:

- Få en elev til at lede opgave tre. Klassen kan blive enige om, hvem der skal lede processen.

I denne opgave skal eleverne lave en quiz, der omhandler demokrati. Quizzen kan udleveres fysisk eller tilgås på Kahoot [LINK]

## FORMÅL

Med quizzen skal eleverne afslutte dagens tema 'demokrati'. Quizzen vil være en opsamling på dagens indhold. Quizzen kan gentages senere på ugen, for at se om eleverne er blevet stærkere i deres viden om demokrati.

## TID

15 minutter

## MATERIALER

- Elevopgave - Quiz med 10 spørgsmål.
- Rettevejledning. Rettevejledningen indeholder svar samt en boks med bonusinformation til hvert spørgsmål. Som lærere kan vælge, om skal gennemgås.

## FORBEREDELSE

- Læs quizzen og rettevejledningen igennem inden undervisningen.

## FREM GANGSMÅDE

### FØR

- Fortæl eleverne at de skal lave en quiz, hvor det overordnede team er demokrati.
- Uddel quizzen til eleverne, hvis I bruger quizzen på papir eller lad eleverne tilgå quizzen i Kahoot.

### UNDER

- Spørgsmålene læses højt én efter én.
- Afsæt cirka samme svartid ved hvert spørgsmål.

### EFTER

- Kahoot: Vinderen findes og svarene gennemgås.
- Fysisk quiz: Eleverne sender deres svarark til personen, der sidder til højre for dem. Det rigtige svar læses højt, og den tilhørende information gennemgås. Eleverne skal have mulighed for at stille spørgsmål.

## DIFFERENTIERINGSMULIGHED

Gør quizzen lettere:

- Du kan på forhånd udvælge nogle af de svære begreber i quizzen og gennemgå dem med klassen.
- Du kan vælge at tale med dine elever om styreformen i Danmark forud for quizzen.
- Du kan give eleverne længere tid til at svare på spørgsmålene.
- Du kan lade eleverne arbejde sammen to og to.

Gør quizzen sværere:

- Du kan give eleverne kortere tid til at svare på spørgsmålene.
- Du kan selv tilføje spørgsmål

# DEMOKRATIQUIZ

RETTEVEJLEDNING

	SPØRGSMÅL	KORREKT SVAR	UDDYBENDE SVAR
1	Hvilken styreform har vi i Danmark?	X (Demokrati)	Danmark har haft demokrati siden 1849. Før 1849 var styreformen i Danmark enevælde, hvor al magt og myndighed formelt lå hos monarken; altså vores konge.  I Kongeloven fra 1665, havde kongen den samlede statsmagt som både lovgiver, regent og øverste dommer.
2	Hvad betyder det, at man har demokrati?	2 (At folket styrer)	Demokrati er sammensat af de to ord demos og kratos. Demos betyder folket, og kratos betyder styre – deraf folkestyre.
3	Demokratiet kommer oprindeligt fra et bestemt land - men hvilket?	X (Grækenland)	Ordet demokrati blev første gang anvendt i Athen i Grækenland for omkring 2.500 år siden. Dog har demokrati forståelse ændret sig siden da.  Som eksempel var det sådan i det Athenske demokrati at det var mænd over 20 år, hvor begge forældre var athenske borgere, der havde demokratiske rettigheder. Kvinder, udlændinge og slaver kunne ikke deltage. Derudover var demokratiet i Athen et forsamlingsdemokrati, hvor de involverede mødte op og diskuterede et emne for senere at stemme om det.
4	Hvornår fik kvinder stemmeret i Danmark?	1 (1915)	I 1908 fik kvinder stemmeret til kommunalvalg, men først i 1915 fik de stemmeret til folketinget og i 1918 afholdes første valg i Danmark, hvor ikke kun mænd kunne stemme. Forud for 1915 havde kvinder samlet sig i foreninger og kæmpet for deres stemmeret, og allerede i 1886 var det blev fremsat, at kvinder skulle have stemmeret, men blev afvist.
5	Hvem må ikke stemme i Danmark?	1 (Umyndige personer)	I Danmark er man umyndig hvis man er under 18 år. Derudover er nogle mennesker, som ikke er i stand til at age vare på sig selv, og de kan også blive umyndig gjort.  For at have stemmeret til folketingsvalg skal du have dansk statsborgerskab, være fyldt 18 år og have fast bopæl i riget.
6	Hvad er et repræsentativt demokrati?	2 (Folket vælger et mindre antal repræsentanter, og disse repræsentanter tager beslutninger på vegne af folket)	Folket vælger politikerne til folketinget, som så tager beslutninger på vegne af alle. Det modsatte af repræsentativt demokrati er direkte demokrati. Ved direkte demokrati lægger man alle afgørelser ud til folket, så alle borgere har direkte indflydelse på alle fælles beslutninger.  Når der er folkeafstemning i Danmark, er det et eksempel på direkte demokrati. Det er der f.eks. når der skal ændres i grundloven, eller hvis Danmark skal afgive suverænitet.

7	Hvem har ikke demokrati?	1 (Saudi Arabien)	Saudi-Arabien har et enevældigt monarki. I Saudi-Arabien er det kongen, der bestemmer.  <del>I Danmark har vi faktisk et konstitutionelt monarki, hvor monarken (Dronning Margrethe) i praksis ikke bestemmer noget. Selvom hun ifølge grundloven er øverst i magthierarkiet.</del>
8	Hvornår er grundloven fra?	X (5. juni 1849)	Grundloven er den forfatning, som danner grundlaget for demokratiet i Danmark.  Danmark har ca. 1.300 love. Den vigtigste lov er grundloven, som alle andre love skal overholde. Grundloven er derfor også mere vanskelig at ændre end andre love.  Det at grundloven er Danmarks forfatning, betyder, at det er den lov, der beskriver de grundlæggende regler for vores demokratiske samfund. I Grundloven finder du beskrivelser af borgernes rettigheder og pligter, magts tredeling og det er også i Grundloven at det er skrevet, at man har ytringsfrihed, forsamlingsfrihed og religionsfrihed i Danmark.  Det er også pga. grundloven at elever alle sidder her, for det står også beskrevet i grundloven, at alle har ret til at blive undervist.
9	Hvilken historisk begivenhed var startskuddet til, at man fik demokrati i Europa?	X (Den franske revolution)	Den franske revolution fandt sted i 1789 og et årti frem, hvor dele af den franske befolkning henrettede flere adelige folk – heriblandt kongen – fordi de var utilfredse med den måde, de styrede landet på.  De liberale rettigheder som franskmændene opnår efter den franske lov, er unikke i Europa, som på det tidspunkt udelukkende var styret af enevældige monarker. Den franske revolution var et stort skift på vejen mod demokratiets realisering i Europa.
10	Hvornår er valget til elevråd en demokratisk proces?	2 (Når alle elever har mulighed for at stemme på den kandidat, som repræsenterer dem bedst)	Valg til elevråd skal foregå ud fra demokratiske valgprincipper. Alle elever skal have mulighed for at stemme på den kandidat, som repræsenterer dem bedst. Elevrådet er derfor et udtryk for repræsentativt demokrati.

Demokrati kræver handling, opgave 5

! SÆT GANG Valgugen 2021

Demokrati kræver handling, opgave 5

! SÆT GANG Valgugen 2021



# DEBAT - HVOR MENINGER BRYDES

**Eleverne skal lære om, hvorfor debat og diskussion er vigtige i demokratiske processer. Derudover skal eleverne træne at lytte til andres holdninger, stille spørgsmål til andres holdninger, skabe sin egen mening og give et kvalificeret svar.**

## MÅL

- Eleverne ved, hvorfor debat og diskussion er centralt i et demokrati – både i folkestyret og i elevdemokrati.
- Eleverne træner selv at kunne indgå i debatter
- Eleverne træner at kunne diskutere, hvad den gode debat er.

## TID

Ca. 4 lektioner

## OPGAVEOVERSIGT

For dig der gerne vil finde inspiration i materialet og selv sammensætte et forløb.

## ELEVOPGAVER

Alle tilhørende elevopgaver til emne 2 findes i en separat folder, som er medsendt. Dette kan også tilgås på [saetigang.dk](https://saetigang.dk)



## TIRSDAGS UNDERVISNINGSPROGRAM

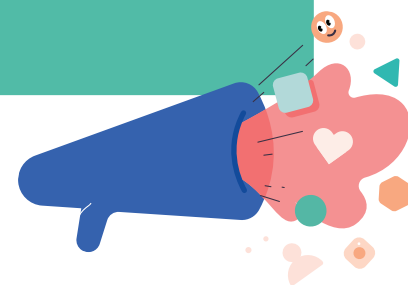
(Følgende er undervisningsprogram er tilpasset valgugen. )

TIDSRUM	PROGRAMPUNKT
08:00-08:05	Opstart ved læreren
08:05-08:10	Introduktionsvideo: Debat – hvor meninger brydes
08:10-08:30	Opgave 1: Sig det højt
08:30-8:35	Video: Debatteknik
08:35-08:55	Opgave 2: 3 x hvorfor
08:55-09:05	Opgave 3: Brainbreak, Debatbold
09:05-09:25	Opgave 4: Holdningsstoleleg
09:25-10:15	Opgave 5: Den gode debat og klassens debatkodeks
10:15-10:30	Pause
10:30-11:30	LIVESTREAM

Alle videoer kan findes på vores hjemmeside:

**[saetigang.dk](https://saetigang.dk)**

Livestreams vil efter Valgugen være tilgængelige på hjemmesiden, ligesom resten af materialerne også kan findes der.





## Emne 2 – Hvor meninger brydes

26-27		Opgave: Sig det højt
28		Opgave: 3x Hvorfor
29-30		Opgave: Debatbold
31-32		Spil: Holdningsstoleleg
33-35		Opgave: Den gode debat og klassens debatkodeks



## SIG DET HØJT

### OPGAVE

Omdrejningspunktet i denne øvelse er Sofie Lindes deltagelse i den offentlige debat om magtmisbrug og sexismen, efter hun i 2020 fortalte sin personlige historie om sexismen hos DR. Dette startede den anden #Metoo-bølge. Denne øvelse handler om, hvor vigtigt det er at turde deltage i en debat, men også hvor svært det kan være. Man skal være modig!

### FORMÅL

- Formålet med denne øvelse er, at skabe dialog om, hvor vigtigt det er at blande sig i den offentlige debat.
- Og samtidig sætte fokus på hvorfor det kan være både svært og angstprovokerende at sige sin mening.

### TID

15-20 minutter

### MATERIALER

- Elevopgaver
- Opgaveark
- Tre tekster
- [Hvor store problemer har vi med sexismen i Danmark? | Debatten | DR2 - YouTube](#)
- [Link til DRTV, Debatten: Lige køn, lige løn?](#)

### FORBEREDELSE

- Læs beskrivelserne igennem og lav en vurdering af, om opgaven passer til din classes niveau. Se differentieringsmuligheder.
- Find følgende afsnit af Debatten: Lige køn, lige løn? [Link til DRTV, Debatten: Lige køn, lige løn?](#)

### FREM GANGSMÅDE

#### FØR

- Fælles: Tal om den ligestillingsdebat som Sofie Linde deltager i. Gennemgå hvad der går forud for Sofie Lindes deltagelse i Debatten på DR2.

#### UNDER

- Eleverne skal læse de tre tekster: 1) #Metoo et internetfænomen og en global bevægelse. 2) Sofie Linde og #Metoo i Danmark og 3) Sofie Linde og den offentlige debat om ligestilling
- Se opsummeringen af Debatten på DR2 på YouTube. I kan også vælge at se hele udsendelsen.
- Efter I har set debatten, skal eleverne tale om følgende spørgsmål med deres sidemand.
  - ☐ Hvordan oplever du debatten?
  - ☐ Hvilken slags argumenter synes du, Pia Kjærsgaard og Sofie Linde gør brug af?
  - ☐ Hvorfor tror I, at Sofie Linde vælger at stå frem nu og ikke tidligere?
- Tal med eleverne om - Hvem sætter egentlig den politiske dagsorden?
  - ☐ Politikerne
  - ☐ Embedsværket
  - ☐ Medierne
  - ☐ Markante debattører
  - ☐ Andre?

Debat – hvor meninger brydes, opgave 1



Valgugen 2021

# 3 x HVORFOR

ØVELSE

- Lav opgaven – Sig det højt! Gennemgå opgaven med eleverne

## EFTER

- Har I ekstra tid kan eleverne skrive deres teksten om til et debatindlæg
- Tal med eleverne i plenum og spørg om de kender til andre personer (som ikke er politikere), der har blandet sig i en debat. Hvilken debat? Hvordan blev det modtaget? Og hvad var deres interesse i debatten?

## DIFFERENTIERINGSMULIGHED

Gør opgaven lettere:

- Du kan vælge at læse de tre tekster højt, så eleverne ikke selv skal læse dem.
- Hvis din klasse ikke kender til den debat Sofie Linde skriver sig ind i, kan du lade eleverne bruge lidt tid på at søge mere information på nettet og efterfølgende samle op på klassen.
  - a. Forslag til søgeord: #Metoo, ligestilling i Danmark, feminisme

Gør opgaven sværere:

- Er øvelsen for let, og derfor løses for hurtigt, kan du tilføje følgende øvelse:
  - a. Dine elever kan, i stedet for at skrive en kort tekst, skrive enten:
    - i. Et essay om emnet: Sig det højt
    - ii. Et debatindlæg med emnet: Det skulle jeg have sagt
- Bed dine elever om at lytte til udsendelsen 'Genstart: Sofie ødelægger den gode stemning'. Lav den som en "Walk and listen", så eleverne bevæger sig imens.

I denne opgave bliver eleverne udfordret i at tage stilling igen og igen til forskellige spørgsmål. Eleverne skal øve sig i at argumentere og nuancere deres forklaringer, holdninger og meninger.

Øvelsen kan bruges som opvarmningsøvelse til næste øvelse "Strandet på en øde ø".

## FORMÅL

Formålet med denne øvelse er, at eleverne bliver bedre til at argumentere for deres holdning.

## TID

10-15 min

## MATERIALER

- 3 x hvorfor-kort til hver gruppe
- Spørgsmålskort (der er 12 spørgsmål i alt) til hver gruppe

## FORBEREDELSE

Læs kortene igennem og lav en vurdering af, om nogle af spørgsmålene er for svære til din klasse. Tag de svære kort ud.

## FREM GANGSMÅDE

### FØR

- Lav grupper af to.
- Del ét sæt 3 x hvorfor-kort og spørgsmålskort ud til hver gruppe.
- Forklar reglerne:
  - I alt stiller kortholderen 3 x hvorfor. Og den anden svarer 3 gange. Hver gang mere og mere uddybende og nuanceret på spørgsmålet.
  - Derefter bytter eleverne roller.

### UNDER

- Den første elev trækker et kort og læser det højt. Den anden elev svarer på spørgsmålet.
- Kortholderen skal derefter stille spørgsmålet "hvorfor?" til svaret. Den anden elev svarer uddybende på spørgsmålet.
- Kortholderen spørger igen "hvorfor?", og den anden elev svarer endnu mere uddybende på spørgsmålet.
- Kortholderen spørger en sidste gang "hvorfor?", og den anden elev svarer for sidste gang.

### EFTER

- I samler op på opgaven i plenum og taler om, hvad der var svært ved opgaven.





# DEBATBOLD

## BRAINBREAK

En debat handler om meningsudveksling mellem mennesker. For at få en god debat, er det vigtigt, at man forstår, og lytter til, hvad andre siger og mener, samtidig med at man taler sin egen sag.

En god debattør kan altså gribe bolden fra andre debattører og kan udtrykke sin egen enighed, uenighed eller bygge på med egne holdninger.

Det skal I øve jer på i denne korte brainbreak, der både skaber bevægelse, træning i koordination og tankevirksomhed.

### FORMÅL

Træning i at tænke hurtigt og bygge videre på modpartens udsagn

### TID

10 – 15 minutter

### MATERIALER

Bold til at kaste med

### FREMGANGSMÅDE

#### FØR

- Alle elever i klassen stiller sig i en rundkreds. Læreren tager en bold med ind i cirklen.
- Læreren forklarer reglerne:
  - 🔗 Eleverne skal i fællesskab danne sætninger om et tilfældigt eller specifikt tema. Fx. Metoo
  - 🔗 Eleverne må kun sige ét ord, når de griber bolden, og ordet skal bygge videre på sætningen. Lasse starter med at sige ”jeg” og kaster bolden videre til Shabnam, der siger ”er”, Shabnam kaster den videre til X.
- Legen er sjovest, hvis det går stærkt.

#### UNDER

- Læreren deltager i legen og hjælper dem, som går i stå.

#### EFTER

- Tal om hvordan øvelsen hænger sammen med det at debattere.
- Var der noget i øvelsen, der var svært?

### DIFFERENTIERINGSMULIGHEDER

Hvis du vil gøre legen enten sværere, lettere eller faglig relevant, kan brainbreaken rammesættes ved:

- Eleverne skal bygge sætninger om et bestemt emne.
- Eleverne skaber en historie i fællesskab.
- Eleverne udformer et argument for eller imod et udsagn.

Du kan også bruge øvelsen, hvor eleverne i fællesskab skal svare på spørgsmål, som læreren stiller:

- Hvad er folketinget?
- Hvad laver en politiker?
- Hvorfor debattere?
- At sidde i et elevråd



32



Denne opgave har to dele:

1. I den første del skal eleverne arbejde med, hvad der kendetegner en god debat. Og dermed også udpege, hvornår en debat er dårlig, grim, ligegyldig, osv.
2. I den anden del skal klassen beslutte hvilke principper, der er gode at huske på, når der diskuteres eller afholdes debatter i klassen. Arbejdet skal ende ud i et debatkodeks for klassen, der kan hænges op.

### FORMÅL

Målet med opgaven er, at eleverne får viden om og bliver bedre til at sætte ord på, hvordan man debatterer med hinanden på en god og konstruktiv måde.

Eleverne øver sig også i at bruge deres viden om den gode debat i gruppediskussionerne, hvor der kan opstå små uenigheder.

### TID

50 minutter inklusiv eventuel pause mellem de to dele.

### MATERIALER

#### DEL 1 "DEN GODE DEBAT"

Materialet indeholder to forskellige sæt med ark, eleverne kan tage noter på. Derudover skal du bruge ét stk. opgaveintroduktioner til hver gruppe.

#### Sæt 1: Debatkategorier:

Kategori 1: Personer, der ikke kender hinanden

- 1 stk. Den grimme debat ml. personer, der ikke kender hinanden pr. gruppe.
- 1 stk. Den ubehagelige debat ml. personer, der ikke kender hinanden pr. gruppe..
- 1 stk. Den ligegyldige debat ml. personer, der ikke kender hinanden pr. gruppe..
- 1 stk. Den fjollede debat ml. personer, der ikke kender hinanden pr. gruppe..

Kategori 2: Personer, der kender hinanden

- 8 stk. Den grimme debat ml. personer, der kender hinanden pr. gruppe..
- 8 stk. Den ubehagelige debat ml. personer, der kender hinanden pr. gruppe..
- 8 stk. Den ligegyldige debat ml. personer, der kender hinanden pr. gruppe..
- 8 stk. Den fjollede debat ml. personer, der kender hinanden pr. gruppe..

Kategori 3: Online

- 8 stk. Den grimme debat ml. personer online.
- 8 stk. Den ubehagelige debat ml. personer online.
- 8 stk. Den ligegyldige debat ml. personer online.
- 8 stk. Den fjollede debat ml. personer online.

#### Sæt 2: "Den gode debat"

- "DEN GODE DEBAT"-ark til hver gruppe.

#### DEL 2 "DEBATKODEKS"

- Ét stk. DEBATKODEKSARK i A2

### FORBEREDELSE

- DEL 1 "DEN GODE DEBAT"
  - Læs de forskellige debat kategorier igennem og lav en vurdering af, om nogle af kategorierne er for svære til din klasse eller nogle af eleverne.
  - Læs opgavebeskrivelsen.
  - Inddel dine elever i grupper med fire elever i hver gruppe.
- DEL 2 "DEBATKODEKS"
  - Overvej hvad du selv mener kendetegner den gode debat og hvilke principper, der vil være gavnlige i din klasse.

### FREM GANGSMÅDE

#### DEL 1 "DEN GODE DEBAT"

##### FØR

- Fortæl eleverne at de skal arbejde med, hvad der kendetegner forskellige debatter.
- Sig til eleverne at de skal læse opgavebeskrivelsen, og at de skal stille alle deres spørgsmål, inden de starter.
  - Alternativt læser I opgavebeskrivelsen sammen inden I går i gang.
- Fortæl eleverne at det er dig, der styrer tiden, og at I starter på samme tid.
- Del eleverne ud i grupper og giv dem en opgavebeskrivelse, debat kategorierne og den gode debat-arket.
- Sig hvilken kategori I starter med og sørg for, at alle elever har et ark, de kan tage noter på.

##### UNDER

- Hold øje med tiden og sig til, når de skal skifte ark.
  - De har et minut til hvert ark.
- Når alle elever har skrevet på hvert ark i kategorien stopper øvelsen, og I kan tage en ny kategori og gentage proceduren.
- Når grupperne har været de planlagte kategorier igennem, skal de fokusere på "den gode debat"-arket og notere, hvad de mener kendetegner en god debat.
- Gå rundt mellem grupperne og dan et forsigtigt overblik over, hvad der bliver noteret.
- Sørg for at alle grupper får noteret noget på deres "den gode debat"-ark.



#### EFTER

- Lav en opsamling i plenum hvor du hører lidt forskellige bud på, hvad grupperne mener kendetegner de forskellige kategorier. Du kan eventuelt spørge om følgende:
  - er der nogle kendetegn, der går igen i andre kategorier?
    - Hvorfor?
  - Var nogle af kategorierne sværere end andre?
- Vent med at samle op på "den gode debat"-arket til næste del.

#### FREM GANGSMÅDE

##### DEL 2 "DEBATKODEKS"

#### FØR

- Hvis klassen har lavet etvalgkodeks, kan I bruge denne som samtalestarter.
- Forklar eleverne hvad et debatkodeks er, og hvad det kan bruges til.
- Fortæl eleverne, at de skal tage fat i deres "den gode debat"-ark og se på, hvad de har noteret.
  - Giv eventuelt eleverne et par minutter til at danne et overblik, inden I samler op i plenum.

#### UNDER

- Læreren samler alle elevers bud på den gode debat på klassens tavle.
  - Er der noget, der går igen, kan du give dem et "plus" eller nogle streger, der angiver, hvor mange gange, det er blevet nævnt.
- Drøft i plenum hvilke bud, der er gode og kan være gavnlige at gøre til principper for jeres klasse, når I diskuterer eller debatterer.
- Bliv enige om de fem vigtigste principper og noter dem på det store "debatkodeks"-ark.
- Tal om hvorfor, hvordan og hvornår I skal huske på principperne.
  - Det er ikke sikkert, at det kun er inden for klassen, at principperne kan være gode at huske. Måske er de gode i frikvartererne og i fritiden?
- Få eleverne til at skrive under på debatkodekset.

#### EFTER

- I hænger arket op et centralt sted i klassen.

#### DIFFERENTIERINGSMULIGHED

- Læreren kan ændre kompleksiteten af opgaven ved selv at administrere og fordele debatkategoriernes og underkategoriernes til grupperne. Læreren kan fravælge nogle af kategoriernes for at gøre det mere overskueligt for nogle grupper, og du kan beholde nogle af kategoriernes for at øge kompleksiteten for nogle grupper.
- Du kan også ændre på tiden, de har til at notere, inden der skal skiftes ark. Enten for hele holdet eller blot for nogle grupper.

**Kvinderne fik mulighed for at stemme i 1908, og det blev skrevet i grundloven i 1915.**

**Demokrati betyder folkestyre. Démos – folk og krátos – styre, herredømme. Demokrati er et politisk system, hvor magten ligger hos folket.**



# DEMOKRATI SKABER FORANDRING

**I dag skal eleverne lære om, at demokrati ikke kun handler om valg og valghandlingen, men at man også tager ansvaret for at lede forandring for og med andre. Eleverne skal i løbet af i dag blive bevidste om, hvilke forandringer de godt kunne tænke sig, og hvordan man så får arbejdet mod at få dem implementeret. Elevdemokrati handler altså om at skabe en bedre hverdag for elever.**

## MÅL

- Eleverne ved at demokrati også handler om at lede forandring – sammen med andre
- Eleverne træner at have holdninger til egen hverdag
- Eleverne træner at kunne se, hvordan man kan skabe forandringer

## TID

Ca. 4 lektioner

## ØVELSESOVERSIGT

For dig der gerne vil finde inspiration i materialet og selv sammensætte et forløb.

## ELEVOPGAVER

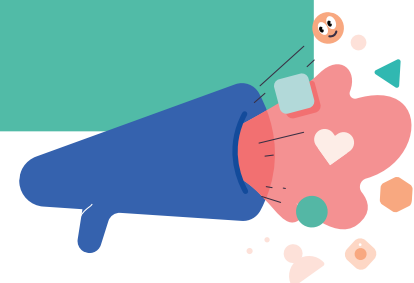
Alle tilhørende elevopgaver til emne 3 findes i en separat folder, som er medsendt. Dette kan også tilgås på [saetigang.dk](https://saetigang.dk)



## ONSDAGS UNDERVISNINGSPROGRAM

(Følgende er undervisningsprogram er tilpasset valgugen. )

TIDSRUM	PROGRAMPUNKT
08:00-08:05	Opstart ved læreren
08:05-08:10	Introduktionsvideo: Demokrati skaber forandring
08:15-08:35	Opgave 1: Prioriteringsspil
08:35-08:45	Video: Alle kan skabe forandring
08:45-08:55	Opgave 2: Brainbreak, Fra ét til et andet
08:55-09:30	Opgave 3: Elevdrevet forandring
09:30-10:00	Opgave 4: Strandet på en øde ø
10:00-10:20	Opgave 5: Postkort til elevrådet
10:20-10:30	Pause
10:30-11:30	LIVESTREAM



Alle videoer kan findes på vores hjemmeside:

**[saetigang.dk](https://saetigang.dk)**

Livestreams vil efter Valgugen være tilgængelige på hjemmesiden, ligesom resten af materialerne også kan findes der.





## Emne 3 – Demokrati skaber forandring

40-41		Opgave: Prioriteringsspil
42		Brainbreak: Fra ét til et andet
43-44		Caseopgave: Elevdrevet forandring
45-47		Spil: Strandet på en øde ø
48		Opgave: Postkort til fremtiden

## PRIORITERINGSSPIL

ØVELSE

I denne øvelse skal eleverne arbejde med at prioritere og skabe en holdning. Og eleverne skal øve sig i, at argumentere for deres beslutninger.

### FORMÅL

Øvelsen skal give eleverne en forståelse for, at det kan være svært at vælge, hvilke forandringer der er vigtigst. Hvis man vil skabe forandring, må man starte et sted, da det ikke altid er muligt at ændre alt på én gang.

### TID

15-20 minutter

### MATERIALER

- Prioriteringskort til hver gruppe

### FORBEREDELSE

- Gennemgå kortene og vurder om nogen er for svære.
- Inddel eleverne i grupper af fire.

### FREM GANGSMÅDE

#### FØR

- Udlever kortene til eleverne og inddel dem i grupper af tre.
- Alle elever læser opgaveøvelsen inklusiv spillets regler.

#### UNDER

Eleverne skal nu have en stak kort i hver gruppe og inddele dem i par (det kan ses på kortets farve), og derefter skal eleverne lægge kortene ud på bordet i par, så man kan se alle billederne.

Nu skal eleverne i gang med at spille:

1. Eleverne skiftes til at vælge et kort, MEN de må ikke ende med at sidde med to kort fra det samme par.
2. Når alle kort er blevet valgt, skal eleverne lægge deres kort i prioriteret rækkefølge. Det mindst vigtige skal ligge nederst.
3. Eleverne starter med at tage det første kort i bunken, og de skal nu forklare hvorfor det kort de sidder med, er vigtigt for deres skole.

Det kan godt være, at eleverne sidder med nogle kort, som de egentligt ikke ønskede at sidde med, men så må de finde talemateriale frem og argumentere for, hvorfor netop denne forandring også er relevant.

4. Sådan fortsætter eleverne, til de ikke har flere kort.



#### EFTER

- Læreren samler op i plenum.
- Spørg eleverne om følgende:
  - Er der elever, der nu ville prioritere anderledes?
  - Har de andres argumentation påvirket dig?
  - Hvordan var det at argumentere for en forandring, som de ikke selv havde ønsket?

#### DIFFERENTIERINGSMULIGHED

Gør spillet lettere:

- Du kan på forhånd udvælge nogle af kortene, og i plenum tale om hvorfor denne forandring kunne være relevant for jeres skole.
- I kan gennemgå alle kort i plenum, før de laver øvelsen i grupper. I plenum kan I snakke om, hvorfor denne forandring ville være relevant på jeres skole (for og imod)

Gør spillet sværere:

- Når eleverne i gruppen er færdige, kan du få dem til i fællesskab at prioritere, hvilke de synes er vigtigst. Er de uenige, må de argumentere for, hvorfor de synes, de enkelte forandringer er vigtigst og efterfølgende afgøre, hvilken forandring flest gruppemedlemmer støtter.
- Få eleverne til at skrive en kort tekst, hvor de forklarer, hvorfor deres første prioritet er den forandring, de helst vil se på deres skole.

## FRA ÉT TIL ET ANDET

### BRAINBREAK

Brain-break til eleverne, hvor de får lidt stille tid, og får beroligende berøring på ryggen.

#### FORMÅL

Eleverne får en pause og kommer ned i gear inden næste øvelse.

#### TID

5-10 min.

#### MATERIALER

- YouTube
- Højtalere

#### FREM GANGSMÅDE

##### FØR:

- Læreren finder sangen "J.S. Bach: Suite No. 1 in G major" inde på YouTube.  
[Bach - Cello Suite No. 1 in G Major BWV1007 - Mov. 1-3/6 - YouTube](#)
- Læs teksten højt for klassen:
  - Når man kan se, at ens befolkning er trætte eller overgear, så er det tid til at skabe en forandring – det er tid til at lade op, og mærke energien komme tilbage. Derfor skal I nu skiftes til at tegne på hinandens ryg, uden snak, til sangen "J.S. Bach: Suite No. 1 in G major". Når jeg siger til, så bytter i plads.

##### UNDER:

- Eleverne sætter sig sammen to og to.
- Eleverne tegner til sangen i 3-4 min.
  - Tegningen skal ikke forestille noget, men skal passe til sangens stemning.
- Eleverne må kun tegne på rygfladen.

##### EFTER:

- Læreren spørger eleverne, hvordan deres sindsstemning er.

#### DIFFERENTIERINGSMULIGHED:

- Læreren kan finde en anden sang, hvor det er nemmere at bedømme stemningen.
- Eleverne sidder med en bold eller kløp-pind, hvis de ikke kan lide at røre ved hinanden.



I denne opgave skal eleverne læse og arbejde med tre eksempler på elever, der gennem elevrådet, har skabt forandring.

Den første case handler om en dreng fra Vordingborg, der fik indført hjernemad (morgenmad) på alle folkeskolerne i Vordingborg Kommune. Case to handler om en elev – Freja – der fik indført ordblindetest for alle elever, så der ikke var nogle elever, der var ordblinde uden at få hjælp. Den tredje case handler om en skole i Australien, der fik indført et system, hvor elever også kunne give lærere feedback på en anonym og konstruktiv måde.

Eksemplerne skal gerne kunne bruges til, at eleverne får inspiration til eget elevrådsarbejde, men også til at kunne se, hvordan en proces med at skabe forandring kan se ud. Det kan godt tage tid at skabe forandring, men man står stærkt, og idéen kommer langt, hvis man får andre med på idéen.

### FORMÅL

Eleverne skal blive inspireret til at kunne skabe forandring og kunne gennemskue metoder til at få forandringer igennem.

### TID

25-35 minutter

### MATERIALER

- Elevopgaver med tre casebeskrivelser
- Samtalekort - én til hver gruppe

### FORBEREDELSE

- Gennemgå de tre cases og samtalekortene. Overvej om det er for svært eller for let til elevgruppen.
- Del eleverne i grupper af to

### FREMGANGSMÅDE

#### FØR

- Hav en kort samtale om, hvad ordet forandring betyder, og om de kender til nogle store forandringer, der er sket i den seneste uge.
- Kom med eksempler på store og små forandringer, som er bestemt gennem demokratiske processer
  - o Folkeskolereformen; herunder, at der skulle være mere bevægelse i skoledagen.
  - o Eller mindre forandringer som en ny sandkasse til indskolingen.
- Sig til eleverne at de nu skal arbejde med tre eksempler på elever, der har skabt direkte forandring gennem deres elevråd. De skal arbejde sammen to-og-to.
- Del elevopgaver, cases og samtalekort ud.
- Lad eleverne sidde et rart sted, hvor de kan læse højt for hinanden.

#### UNDER

- Understøt elevernes arbejde.

#### EFTER

- Brug lidt tid på at samle op i plenum. Det kan du for eksempel gøre ved at stille følgende spørgsmål:
  - o Hvad synes I om de tre forandringer, som eleverne har skabt? (Hvorfor er de gode/dårlige?)
  - o Tal om spørgsmål på dialogkort

### DIFFERENTIERINGSMULIGHEDER

Gør opgaven lettere:

- Udvælg 1-2 cases og lad eleverne arbejde med dem.
- Læs casebeskrivelserne højt for eleverne.
- Lad eleverne arbejde med én case ad gangen. Du kan starte med at læse én case op, lad så eleverne sidde i makkerpar og arbejde med samtale spørgsmål, og så gentage øvelsen med de andre cases.

Gør opgaven sværere:

- Efter eleverne har løst opgaven: Lad eleverne researche på andre forandringer, som elevråd har skabt.
- Efter eleverne har løst opgaven: Lad eleverne lave en liste over nationale politiske forandringer, som har påvirket dem det seneste halve år. Lad dem udvælge dén forandring de synes, har været størst.
- Efter eleverne har løst opgaven: Lad eleverne skrive et forslag til deres skoleleder med en forandring, de gerne vil have skabt. Lad dem måske også lave en strategi for, hvem de skal have med på idéen for at få den gennemført.

# STRANDET PÅ EN ØDE Ø

SPIL

Dette er en gruppeøvelse med fokus på samarbejde, aktiv deltagelse og stillingtagen.

Opgaven er et rollespil, hvor eleverne skal forestille sig, at de er strandet på en øde ø, og har lavet en redningsflåde. De skal i gruppen blive enige om fem ting, de vil have med på flåden.

Hver elev får en rolle, og har dermed et bestemt mål.

De skal blive i deres rolle og argumentere for det, rollen dikterer.

## FORMÅL

Formålet er at få eleverne til at tage stilling, argumentere og samarbejde.

## TID

20-30 minutter

## MATERIALER

- 8 rollekort
- Ark med billeder af 15 ting (1 ark pr. gruppe af 8)
- Ark med historien og de 8 roller (til læreren)
- Opgaveark til eleverne (der indeholder historien og de 8 roller)

## FORBEREDELSE

- Læs øvelsen og vurder niveauet ift. din klasse.
- Inddeling eleverne i grupper af otte.

## FREMANGSMÅDE

### FØR

**Fremgangsmåden gennemgås i plenum OG udleveres til eleverne.**

- Fortæl eleverne om hvorfor man skal være aktiv og have en mening for at få indflydelse og medbestemmelse.
- Forklar ordet argumentér.

Fremgangsmåde:

- Først vil læreren læse historien "Strandet på en øde ø" højt.
- Bagefter skal eleverne lave et rollespil.
  - ☐ Eleverne får nogle roller, de ikke må vise til de andre i gruppen.
- Læreren hjælper med at facilitere rollespillet.
- Efter historien er læst højt, deles de otte rollekort ud, så hvert medlem i gruppen får et kort.
- Forklar eleverne at rollerne er hemmelige, og eleverne derfor ikke må vise dem til de andre i gruppen.
  - ☐ Påpeg at det er vigtigt, at de bliver i rollen.
- Derefter udleveres øvelsesarket med de strandende ting, til hver gruppe.
- Eleverne skal nu blive enige om at vælge, hvilke fem ting de vil have med om bord på redningsflåden

for at overleve de fem dage på havet.

- De vælger tingene ved at sætte et kryds i firkanten.
  - ☐ Det er vigtigt, at de bliver i rollen, som de har fået udleveret.
  - ☐ Eleverne får omkring 15 minutter til at blive enige om de fem ting som de ønsker at bringe med på redningsflåden for at overleve.

## UNDER

- Historien læses højt.
- Rollerne fordeles. Du kan finde historien og rollerne på næste side.

## EFTER

- Når alle grupper er blevet enige om de fem ting, de vil medbringe, samles der op i plenum.

## Snak i plenum og stil følgende spørgsmål: (10 min)

- Hør observatøren (rolle 8) i hver gruppe, hvordan det er gået i deres gruppe: Hvilke fem ting blev I enige om? Hvordan var det, at du ikke måtte sige noget?
- Spørg rolle 4: Kom regnfrakken med i jeres gruppe?
- Spørg rolle 7: Kom fiskestangen med?
- Hvordan oplevede I øvelsen?
- Var det svært at indtage en rolle, man ikke selv har valgt?
- Hvorfor er det vigtigt at kunne sige sin mening?

## DIFFERENTIERINGSMULIGHEDER

Gør spillet lettere:

- Hvis rollerne er for svære at forstå, kan du læse og forklare rollekortene for dem. Husk at hver rolle er hemmelig for de andre i gruppen.

Gør spillet sværere:

- I stedet for at du læser historien højt, kan eleverne selv læse historien op i gruppen.



### HISTORIEN: STRANDET PÅ EN ØDE Ø:

I er 8 venner ombord på et skib under en jordomsejlingsrejse i Stillehavet. Midt om natten trækker det op til et grimt uvejr og pludseligt slår et lyn ned i skibet. Vandet fosser ind og skibet begynder at synke. I kaster jer ombord og det lykkes jer, at klamre jer fast til en lille redningsflåde. Den næste morgen er I drevet i land på en lille ø. I er alle 8 overlevet, men én af jer er let såret og bløder fra benet. I andre 7 kigger jer omkring på øen hvor mange af jeres ejendele fra skibet, er drevet i land. Men skibet er ude af syne. I er strandet på en meget lille og ubeboet ø. I har stadig redningsflåden og bliver hurtigt enige om, at I ikke kan blive på øen, men må sejle efter hjælp eller ind til fastlandet – også selvom I ved, at der kan være hajer. Det vil tage jer 5 dage at sejle ind til fastlandet.

Der er skyllet 15 ting op på stranden, der kan være med til at rede Jeres liv! Men redningsflåden er i forvejen meget tyngt af jeres vægt, så I kan kun vælge 5 ting med på redningsflåden.

Det er 35 grader varmt og I har alle sommertøj på. I sætter jer under en palme i skyggen og begynder at diskutere, hvilke ting I skal have med på redningsflåden.

### ROLLER:

1. Du er den sårede, så du vil kæmpe for at I skal have førstehjælpskassen med.
2. Du er imod alle de andres idéer og forslag. Prøv at sige hvorfor de andres idéer er dårlige.
3. Du synes alle idéer er gode og bakker alle forslag op. Prøv at sige hvorfor de andres idéer er gode.
4. Du synes at regnfrakken er den allervigtigste ting at tage med. Du skal sørge for at den kommer med.
5. Du er bedst til at bestemme, og derfor skal de andre lytte til dig. Derfor skal du prøve at tage kuglepenen og vælge en ting eller to.
6. Du skal sørge for, at de andre argumenterer for deres sag. Derfor skal du spørge hvorfor, hver gang én af de andre foreslår noget.
7. Du synes fiskestangen er den allervigtigste ting at tage med. Du skal sørge for at den kommer med.
8. Du må ikke sige noget. Du skal prøve at huske, hvad de andre siger og gentage det når tiden er gået.

## POSTKORT TIL ELEVRÅDET

### ØVELSE

Denne øvelse er en god øvelse til at afslutte dagens tema. Eleverne skal skrive et postkort til elevrådet, om de forandringer de håber, vil finde sted på deres skole.

### FORMÅL

Dette er en individuel øvelse, der skal få eleverne til at reflektere over, hvilke forandringer de ønsker finder sted på deres skole.

### TID

10-15 minutter

### MATERIALER

- Postkort til alle elever.

### FORBEREDELSE

Overvej hvor lang tid dine elever bruger på at skrive en lille side. Hvis der er tid til det, kan du forberede eleverne på, at de i grupper skal fortælle om de forandringer de håber, finder sted på deres skole i fremtiden.

### FREM GANGSMÅDE

#### FØR

- Udlever postkortene til alle elever.

#### UNDER

- Hvis du kan se, at nogen af eleverne har svært ved at komme i gang, kan du skrive nogle eksempler på forandringer ned. F.eks.:
  - Bedre vandautomater
  - Indeklima
  - Undervisningsmiljø
  - Bevægelse
  - Eleverrådsvalg
  - Klassestørrelse
  - Eksamensformer
  - nationale tests.

#### EFTER

- Hæng postkortene op. Når I er halvvejs i skoleåret, kan I vende tilbage til dem og se om nogen af forandringerne er sket.

### DIFFERENTIERINGSMULIGHED

Gør øvelsen lettere

- Du kan forkorte længden eller bede dine elever skrive det i punktform.

Gør øvelsen sværere

- Du kan gøre opgaven sværere, ved at bede dine elever afslutte med et par sætninger om, hvordan denne forandring vil gøre skoledagen bedre for alle elever og ikke blot dem selv.
- Du kan få eleverne til at skrive et brev til lederen, pd.

# VALGTALER OG MÆRKESAGER

**Eleverne skal lære at definere egne mærkesager og præsentere dem gennem en valgtale. Eleverne får kendskab til valgtalers fordele og begrænsninger og mærkesagers betydning op til valgholdelse.**

## MÅL

- Eleverne ved, hvad mærkesager og valgtaler er
- Eleverne udvælger egne mærkesager og kan forholde sig til, om de er enige eller uenige med andre
- Eleverne træner at præsentere mærkesager gennem valgtaler

## TID

Ca. 4 lektioner

## OPGAVEOVERSIGT

For dig der gerne vil finde inspiration i materialet og selv sammensætte et forløb.

## ELEVOPGAVER

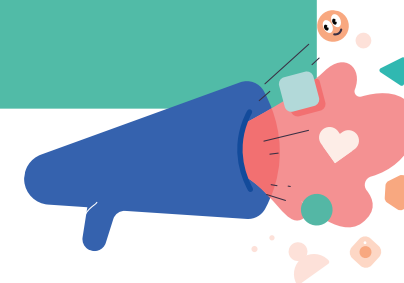
Alle tilhørende elevopgaver til emne 4 findes i en separat folder, som er medsendt. Dette kan også tilgås på [saetigang.dk](https://saetigang.dk)



## TORSDAGS UNDERVISNINGSPROGRAM

(Følgende er undervisningsprogram er tilpasset valgugen.)

TIDSRUM	PROGRAMPUNKT
08:00-08:05	Opstart ved læreren
08:05-08:10	Introduktionsvideo: Valgtaler og mærkesager
08:10-08:45	Opgave 1: Mærkesager
08:45-08:55	Opgave 2: Brainbreak, Rør gulvet med ...
08:55-09:10	Video: Præsentationsteknik
09:10-10:15	Opgave 3: Taleskrivning
10:15-10:20	Opgave 4: Brainbreak, Tæl til 20
10:20-10:30	Pause
10:30-11:30	LIVESTREAM



Alle videoer kan findes på vores hjemmeside:

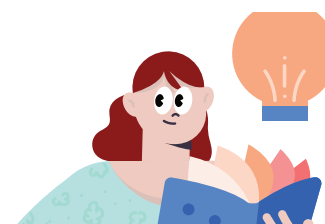
**[saetigang.dk](https://saetigang.dk)**

Livestreams vil efter Valgugen være tilgængelige på hjemmesiden, ligesom resten af materialerne også kan findes der.



## Emne 4 – Valgtaler og mærkesager

52-53		Opgave: Mærkesager
54		Brainbreak: Rør gulvet med...
55-56		Opgave: Taleskrivning
57		Brainbreak: Tæl til 20



## MÆRKESAGER

ØVELSE

I denne opgave skal eleverne øve sig i at udvælge relevante emner, der både er aktuelle og som betyder noget for dem selv og for andre. Med disse øvelser lægger vi op til, at klassen har en dialog om mærkesager.

Øvelserne tager udgangspunkt i, hvordan landets politikere og elevrådsmedlemmer bruger mærkesager.

### FORMÅL

Formålet med denne øvelser er at give eleverne forståelse for, hvad mærkesager er samt, hvordan mærkesager anvendes og bruges.

### TID

35-45 minutter

### MATERIALER

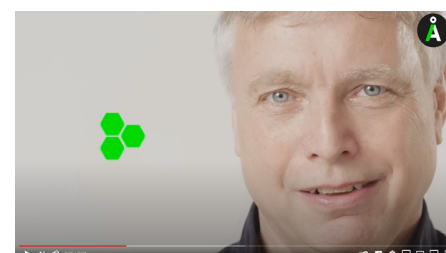
- Elevark til hver elev

### FORBEREDELSE

- Se valgvideo fra henholdsvis Enhedslisten, Alternativet og Dansk Folkeparti.



Link til Enhedslistens video:  
<https://enhedslisten.dk/vaer-med-i-valgkampen>



Link til Alternativets video:  
<https://www.youtube.com/watch?v=7X6WOe4egsQ&t=33s>



Link til Dansk Folkepartis video:  
<https://danskfolkeparti.dk/partiet/17304-2/>





## FREM GANGSMÅDE

Denne øvelse er inddelt i to dele. Første del omhandler mærkesager i dansk politik, hvor anden del omhandler mærkesager i elevrådspolitik.

Første del: Mærkesager i dansk politik

Op til et folketingsvalg vil partierne altid lave valgvideoer. I valgvideoerne vil deres mærkesager altid være præsenteret og ofte være omdrejningspunktet.

### FØR

- Tal med dine elever om hvad mærkesager er.

### UNDER

- Først laver eleverne opgave 1-3. Det skal få eleverne til at tænke over, hvad de allerede ved.
- Efterfølgende ser I de tre videoer fra henholdsvis Enhedslisten, Liberal Alliance og Dansk folkeparti.
- Til sidst løser eleverne opgave 4, hvor de skal bruge den viden, de har fået fra videoerne.

### EFTER

- Tal med eleverne om de videoer I har set, og tal om de mærkesager elever selv har skrevet ned og de mærkesager, der bliver præsenteret i de tre videoer.

Anden del: Mærkesager i elevrådspolitik

### FØR

- Tal med dine elever om, at ens mærkesager kan være vigtige, hvis man stiller op til elevrådet. Ens mærkesager får nemlig ofte betydning for, hvem der vælger at stemme på en.

### UNDER

- Se video med elevrådsmærkesager.
- Eleverne løser opgave 1.1: Hvilke mærkesager er præsenteret i videoen?
- Eleverne løser opgave 1.2: Udvalg en af de præsenterede mærkesager.

### EFTER

- Senere på dagen, skal eleverne arbejde med taler. Præsenter dem for emnet, da deres mærkesager skal indgå i deres taler.

## DIFFERENTIERINGSMULIGHED

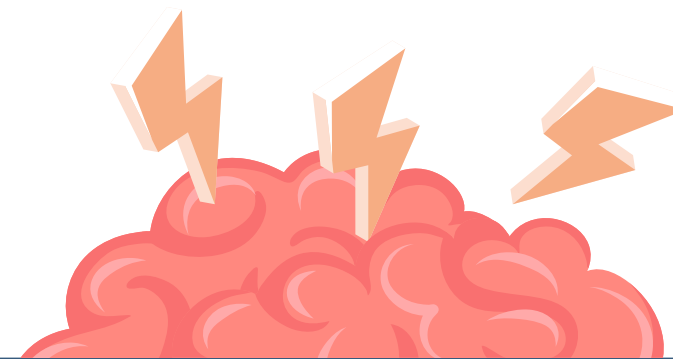
Første del: Mærkesager i dansk politik

For at gøre øvelsen lettere:

- Hvis eleverne ikke kan koble mærkesager sammen med et parti, kan de blot skrive de mærkesager ned, de kender.

For at gøre øvelsen sværere:

- Øvelsen kan udvides ved, at eleverne selv finder et andet parti end de tre repræsenterede partier, og skriver deres mærkesager ned.



## RØR GULVET MED...

### BRAINBREAK

Klassen inddeles i grupper med ca. fire personer i hver. Læreren siger højt og tydeligt, hvor mange af de forskellige kropsdele, der må røre gulvet pr. gruppe. For eksempel: 2 hænder, 5 fødder, 1 hoved og 3 knæ. Det gælder om at være den gruppe, der først klarer udfordringen. Det er lærerens opgave at vurdere, om udfordringen er klaret.

### FORMÅL

Formålet med aktiviteten er, at eleverne samarbejder om at løse opgaven. Det kræver, at de er kreative og bruger deres kroppe aktivt.

### TID

5-10 minutter

### FORBEREDELSE

Du kan forberede nogle kropsdels-kombinationer, så du ikke skal finde på dem, mens øvelsen er i gang.

## FREM GANGSMÅDE

### FØR:

- Inddel eleverne i grupper
- Forklar eleverne reglerne:
  - Det er kun det antal kropsdele, læreren siger, der må røre gulvet.
  - Den gruppe, der bliver først færdig, vinder.

### UNDER:

- Du siger de kombinationer af kropsdele, der må røre jorden samtidig.
- Du kontrollerer grupperne.

### FØR:

- I griner og klapper af hinandens indsatser.

## DIFFERENTIERINGSMULIGHED:

Du kan variere øvelsen ved:

- At ændre sproget, der kommunikeres på.
- At lave fem forskellige udfordringer, hvor eleverne tildes point efter deres placering i hver øvelse. Den højeste score vinder.
- Ved at variere gruppestørrelsen.
- Ved at skærpe sanserne:
  - Eleverne må ikke tale sammen, eleverne skal have lukkede øjne og lignende.



# TALESKRIVNING

## ØVELSE

Et stærkt demokrati består af en befolkning, der tør udtrykke sin mening. Derfor er det en god idé at øve sig i at udtrykke, hvad man mener i en tale.

Derfor skal eleverne i klassen alle sammen skrive deres egen valgtale til elevrådet.

### FORMÅL

- At eleverne får øget selvtillid til at udtrykke egen holdning.
- At eleverne oplever, at de har relevante input til skolens virke.
- At eleverne trænes i taleskrivning og tale teknik.
- At eleverne opfatter sig selv som relevant og forpligtet til at påvirke skolen.
- At styrke elevdemokratiet på skolen.

### TID

65 minutter

### MATERIALER

- Thea Enevoldsens tale til KL Børn og Unge topmøde - <https://vimeo.com/389736816>
- Hajen - til alle elever
- Plakat med tips og tricks til den gode tale
- Papir og blyanter

**EKSTRA MATERIALER:** [Winning Student Council Speech For President | Charisma Joy - YouTube](#)

### FORBEREDELSE

- Forbered nogle emner, eleverne kan skrive taler om. Disse kan bruges, hvis eleverne ikke selv kan finde på noget.
- Se Thea Enevoldsens tale til KL Børn og Unge topmøde - <https://vimeo.com/389736816>
- Læs beskrivelsen af "Hajen".

### FREMGANGSMÅDE

#### FØR

- Læreren introducerer eleven til opgaven.
- Gennemgå "Hajen".
  - Se forklaring nedenfor.
- Se Thea Enevoldsens tale og analyser den sammen ved hjælp af "Hajen".

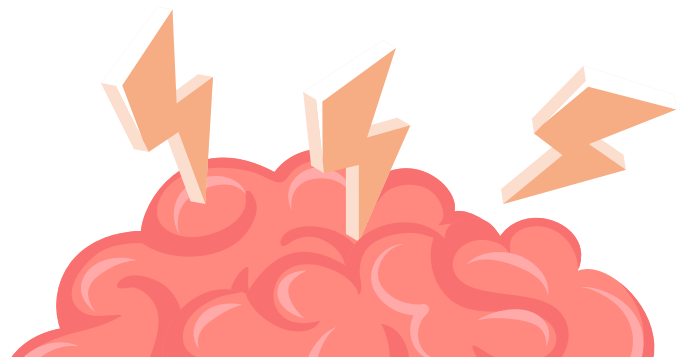
### UNDER (Udformning af egen tale)

- Nu skal eleverne skrive deres egne taler.
- Gennemgå tips til den gode tale på plakaten.
- Giv dem lidt tid til at komme på talens indhold. Giv dem hjælpespørgsmål:
  - Hvordan kan skolen blive et bedre sted?
  - Hvilke problemer er der?
  - Hvordan kan de løses?
  - Jeg vil gerne stille op til elevrådet fordi...
- Eleverne skriver på deres taler individuelt. Du vurderer selv, hvor lang tid eleverne skal have til opgaven.

### EFTER (Feedback på taler)

- Når talerne er færdige, skal I høre dem og optage dem.
- I giver feedback på talerne fælles eller i grupper.





## TÆL TIL 20

### BRAINBREAK

Eleverne står i en rundkreds med front mod hinanden. De skal tælle fra 1 til 20. På skift, uden bestemt rækkefølge, skal gruppen tælle til 20. Der må dog ikke tælles i munden på hinanden. Øvelsen kræver opmærksomhed og fornemmelse for, hvornår man kan sige det næste tal. Hvis man får sagt noget i munden på en anden, er man ude af legen.

#### FORMÅL

Formålet med aktiviteten er, at eleverne koncentrerer sig om i fællesskab at løse en opgave. Det kræver, at de er meget opmærksomme på hinanden.

#### TID

5-10 minutter

#### FREMGANGSMÅDE

##### FØR:

- Forklar eleverne reglerne:
  - Eleverne skal tælle til 20 uden at tælle i munden på hinanden.
  - Man ryger ud af cirklen, hvis man tæller i munden på en anden.
- Bed eleverne om at stille sig i en cirkel.

##### UNDER:

- Du kontrollerer, hvem der tæller i munden på hinanden og sørger for, at de forlader cirklen.

##### FØR:

- I griner, og klapper af hinandens indsatser.

#### DIFFERENTIERINGSMULIGHED:

- I stedet for at eleven er ude af legen, kan eleven lave en fysisk øvelse for derefter at kunne være med igen.

Man mener, at det første demokrati opstod omkring år 507 f.v.t. i Athen.

Nogle af de mest fremtrædende græske filosoffer som **Platon og Aristoteles** var ikke særligt begejstrede for tanken om demokratiet. De frygtede, at uvidende mennesker skulle få magt til at bestemme over ting, som de ikke havde forstand på.

