

SÅ HÄR SPELAR MAN BAKTERIESTOPP

Mål

Bakteriestopp går ut på att så fort som möjligt neutralisera alla "elaka" bakterier genom att lägga en handtvättsbricka över bakterierna. Som extra hjälp finns också antibiotikabrickor.

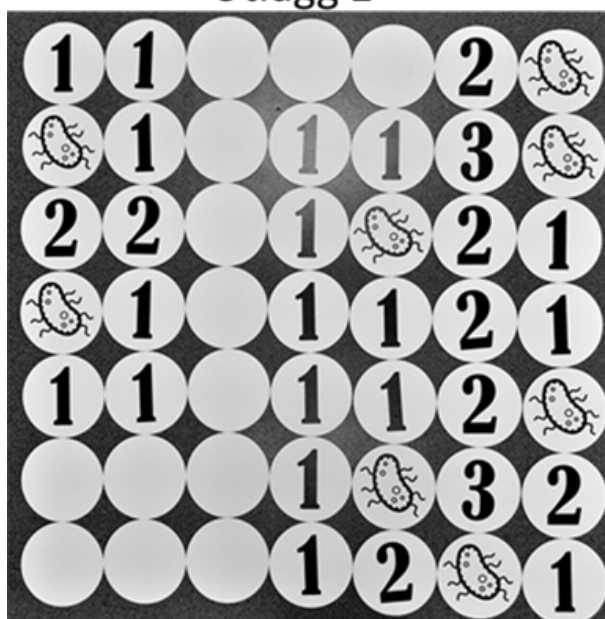
Spelet innehåller

14 blanka brickor
18 brickor med siffran 1
8 brickor med siffran 2
4 brickor med siffran 3
8 handtvättsbrickor
8 bakteriebrickor
3 antibiotikabrickor (varav en överkryssad)

Förbered spelet

Lägg ut spelbrickorna enligt ett av fem utlägg, se utlägg 1 nedan och utlägg 2-5 på sista sidan. Vänd sedan på brickorna så att de mörkblå baksidorna är uppåt.

Utlägg 1



Introduktion till spelet

DET ÄR VIKTIGT ATT SPELLEDAREN HÅLLER DENNA INTRODUKTION!

- Det finns bakterier som vi behöver ("snälla") och bakterier som vi kan bli sjuka av ("elaka").
- "Snälla" bakterier ska vi vara rädda om.
- "Elaka" bakterier bör vi undvika, t ex genom att tvätta händerna när vi kan ha träffat på dem.
- Om vi blir sjuka av bakterier kan vi ibland, men inte alltid, behöva antibiotika.
- Antibiotika ska användas ansvarsfullt och bara när det verkligen behövs, annars ökar risken för antibiotikaresistens.
- Antibiotikaresistens är när bakterier på något sätt blivit motståndskraftiga mot antibiotika.
- Nu ska vi spela ett spel som går ut på att skydda sig mot elaka bakterier (smittor) på ett smart sätt!

Spelet börjar

Spelet kan spelas i grupp eller individuellt. En grupp eller individ spelar per omgång.

Lägg fram handtvättsbrickor och medicinbrickor bredvid spelplanen. **Var noga med att inte visa sista brickan i antibiotikahögen (antibiotika med ett rött kryss över).**

Deltagarna vänder en första bricka. Under varje bricka finns ett av följande alternativ:

1. *En bakterie* - kan behandlas med antibiotika. Vänder spelaren på en sådan är spelet slut om inte antibiotika finns till hands.
2. *Ingenting* - indikerar att brickan inte angränsar till en bakterie.
3. *En siffra* - denna visar hur många bakterier som angränsar till brickan i fråga.

Beroende på vad som finns under brickan händer nu olika saker:

1. Om en *bakterie* dyker upp, hade deltagarna otur. Använd antibiotika för att behandla, det vill säga lägg en antibiotikabricka ovanpå bakterien. **Men var noga med att förklara att man inte kan slösa med antibiotika i onödan.**
2. Om det är en *tom bricka* kan deltagarna vända alla brickor runt den tomma brickan. Det finns ingen bakterie i närheten.
3. Om det är en *siffra* behöver deltagarna tänka. När bara en bricka är vänd är det svårt att veta var bakterien är, och man kanske vill ta det lite försiktigt och leta sig framåt tills man vet var bakterien finns.

När deltagarna listat ut var en bakterie finns lägger man ut en handtvättsbricka för att visa att man neutraliserat smittan. Den misstänkta bakteriebrickan ska inte vändas, utan ligger kvar med den mörka baksidan uppåt och en handtvättsbricka ovanpå.

Spelets avslutning

Det finns bara två medicinbrickor som har effekt. Om deltagarna gör fel en tredje gång utvecklar bakterierna antibiotikaresistens och antibiotikabehandlingen kommer inte att fungera längre (illustreras med hjälp av den överkryssade antibiotikabrickan). Spelet är slut och deltagarna har förlorat.

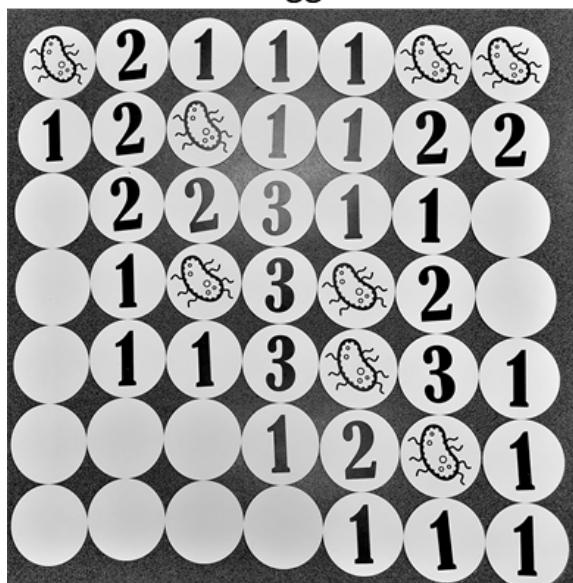
Deltagarna har klarat spelet när alla brickor är vända och de inte träffat på någon bakterie som inte kunnat åtgärdas genom handtvätt eller antibiotikabehandling.

Lycka till!

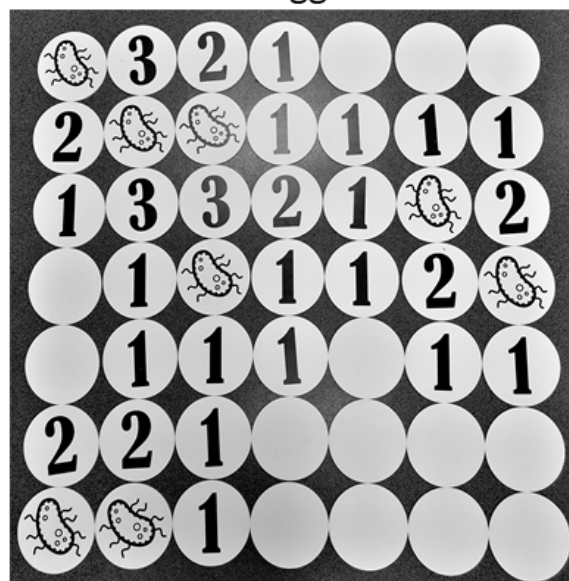
Den här spelinstruktionen, och fler pedagogiska spel, finns tillgänglig här:

<https://www.sva.se/vi-erbjuder/pedagogiskt-material/pedagogiskt-material-for-alla-aldrar/>

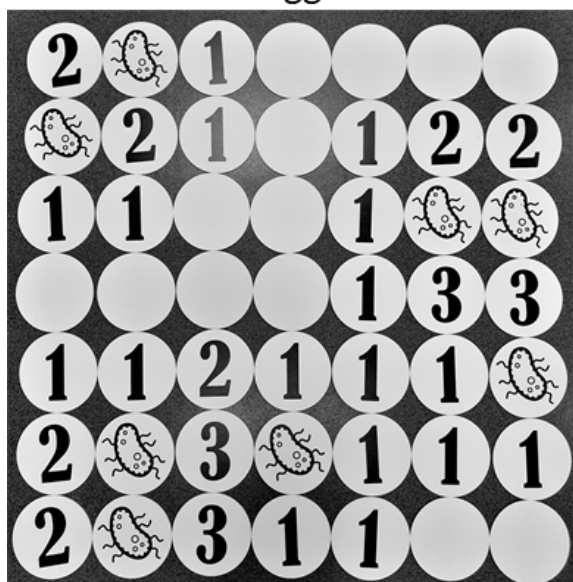
Utlägg 2



Utlägg 3



Utlägg 4



Utlägg 5

