

HIV

– en kort simulering
om hiv-viruset



GR Upplevelsebaserat Lärande

GR Utbildning – Upplevelsebaserat Lärande (GRUL) syftar till att utveckla, utbilda och genomföra verksamhet med den upplevelsebaserade pedagogiken som verktyg och förhållningssätt. GRUL sätter det livslånga lärandet i fokus och vänder sig till alla verksamheter inom utbildningssektorn. Den primära målgruppen är pedagogisk personal inom grundskolans senare år, gymnasieskolan, vuxenutbildning och på högskola.

 För mer information se www.grul.se

Copyright

Denna simulation är © Copyright GRUL 2009. Materialet får fritt kopieras och användas i utbildningsverksamhet så länge källa anges.

Version 1.1

Design:
Karl-Otto Winroth

Layout och bearbetning:
Per Wetterstrand

Syfte

Spelets syfte är att öka förståelsen för HIV och hur HIV-viruset fungerar.

Speltid

Total tidsåtgång 30–45 minuter.
Med gruppindelning och instruktioner tar själva simuleringen 10–20 minuter. Resten av lektionen ägnas åt frågor och diskussion.

Antal Deltagare

Spelet är konstruerat för att spelas i helklass, det vill säga 20–30 spelare.

Målgrupp

Målgruppen för simuleringen är primärt årskurs 7–9. Går även att använda på gymnasiet.

Ämnesområde

Biologi eller Livskunskap.

Material

För att kunna genomföra simuleringen behövs papperslappar i färgerna vit, gul, grön och röd. Dessa skall vara i storlek A6.

Spelmiljö

Spelet kräver en öppen yta, till exempel ett klassrum, uppehållsrum eller skolgård.

HIV och AIDS

Hivinfektion och aids orsakas av Humant Immunbrist Virus, ett s.k. retrovirus med ganska låg smittsamhet. Utmärkande för retrovirus är att de lagras i kroppens arvsmassa. En hivinfektion läker inte ut spontant, utan den smittade bär på viruset resten av livet. Blod och andra kroppsvätskor kan sålunda vara smittsamma för andra under mycket långa tider, även om smittsamheten vid exponering inte är särskild stor.

En del nysmittade får en lindrig och snabbt övergående period med feber, ont i halsen, svullna lymfkörtlar och utslag några veckor efter det att de smittats – en primärinfektion. Andra märker ingenting. Det kan dröja flera år från smittillfället tills man blir sjuk. Sjukdomsbilden i denna senare fas kan delvis hänföras till viruset som sådant, men fr.a. beror symtomen på andra infektionssjukdomar man ådrar sig p.g.a. nedsatt immunförsvar.

Det är dessa sekundära infektioner som ligger bakom det sjukdomstillstånd som kallas aids (Acquired Immuno Deficiency Syndrome) och som man först lade märke till och noterade som något nytt och tidigare okänt, långt innan man identifierat själva viruset.

Ett besked om att man är smittad med hiv betyder inte att aids är nära förestående. Om inte någon bromsmedicin insätts har dock hälften av de smittade insjuknat inom 10 år.

Någon specifik behandling, som en gång för alla botar infektionen och får smittan att elimineras ur kroppen, finns ej. Däremot finns idag ganska effektiva s.k. bromsmediciner som minskar mängden cirkulerande virus och som fördröjer sjukdomsutvecklingen. Diagnos ställs genom att antikroppar mot hiv påvisas i patientens blod.



Källa: smittskyddsinstitutet- 09

Sammanfattning

Spelet är upplagt så att deltagarna från början INTE vet att det handlar om HIV-viruset.

Deltagarna delas upp i gula, gröna och vita spelare som motsvarar celler, bakterier/virus och vita blodkroppar. Pedagog/bibliotekarien blir den enda röda spelaren och motsvarar ett HIV-virus. De gröna spelarna ska försöka ta ut de gula spelarna. De gula spelarna skyddas av de vita spelarna. Den röda spelaren (HIV-viruset) tar ut de vita spelarna och försvagar därmed de gula spelarnas skydd. Detta skeende simulerar slutfasen av en HIV-infektion när immunförsvaret kollapsar.

Instruktioner

Utan att berätta för spelarna vad simuleringen handlar om delas klassen in i tre kategorier. Utse två gröna spelare (virus och bakterier) och fyra gula spelare (celler i kroppen). Resten av klassen är vita spelare (vita blodkroppar). De färgade papperslapparna delas ut till respektive spelare. Dessa skall hållas synliga under simuleringens gång.

Pedagog/bibliotekarien eller spelledaren tilldelas rollen som röd spelare (HIV-viruset). Detta är viktigt för att inga elever skall känna sig utpekade.

Därefter instrueras grupperna om sina förhållningssätt och egenskaper de skall ha under simulationen.

Instruktionsförfarande

Alternativ A: (tar lite längre tid än alternativ B)

Instruktionerna görs i enrum med var och en av grupperna. De får inte berätta för de andra grupperna om sina instruktioner.

Alternativ B:

Instruktionerna ges i helklass.

Pedagog/bibliotekarien ger respektive grupp följande instruktioner:

- ☉ Gula spelare skall stå stilla, i lokalens mitt, så att man lätt kan röra sig runt dem. Alt. I en tät klunga (se variant 2 nedan)
- ☉ Vita spelare skall skydda de gula genom att ställa sig runt dem och skydda dem från de gröna spelarna. De ska hålla armarna efter sidorna.

► **Variant 1*:** Vita spelare skall skydda de gula genom att ställa sig runt dem och skydda dem från de gröna spelarna. Om röd spelare (pedagog/bibliotekarien) petar en vit spelare på axeln är denne ute ur spelet och måste omedelbart lämna spelet och ställa sig vid sidan om. Detta innebär att spelaren inte längre kan skydda de gula.

eller

► **Variant 2*:** Sex vita spelare får stå i en ring med ryggen mot de gula spelarna som står i en tät klunga. Om röd spelare (pedagog/bibliotekarien) petar en vit spelare på axeln är denne ute ur spelet och måste omedelbart lämna spelet och ställa sig vid sidan om. Detta innebär att spelaren inte längre kan skydda de gula. En annan vit spelare får direkt ta den borttagne vite spelarens plats.

- ☉ Gröna skall försöka vidröra de gula utan att vidröra de vita. Vidrör en grön spelare en vit spelare så åker den spelaren ut och får sätta sig vid sidan om.
- ☉ Röd spelare (pedagog/bibliotekarien) rör sig runt i rummet och petar vita spelare på axeln.

Simuleringen

Eleverna skall stå längs sidorna av lokalen.

1. Spelledaren ber de gula spelarna att utföra sina instruktioner, varvid de gula spelarna intar sina positioner.
Variant 1: Utspridda i mitten av lokalen
Variant 2: I en tät klunga i mitten av lokalen.
2. Spelledaren ber de vita spelarna att utföra sina instruktioner.
Variant 1: Bildar ringar runt varje gul spelare.
Variant 2: Bildar en ring om sex personer runt klungan av gula spelare
3. När de vita spelarna står på plats ber spelledaren de gröna spelarna att utföra sina instruktioner.
4. Pedagog/bibliotekarien går runt och petar vita spelare på axeln som då måste gå och ställa sig vid sidan om.

Eftersom övningen går väldigt fort är det lika bra att köra den två gånger. Då har man chansen att testa på både variant 1 och 2. Variant 2 ger lite mer fokus eftersom det bara blir en grupp celler (gula spelare).

OBS!

Det är viktigt att vara tydlig var spelarna ska ställa sig när de blivit "tagna".

Spelmaterial

1 rött papper, storlek A6. 2 gröna papper, storlek A6. 5 gula papper, storlek A6. Resten av papperslapparna skall vara vita. Finns inte färgade papper att tillgå kan vita papperslappar markerade med respektive färg användas.

* Variant 1 kan bli rörigare, men engagerar fler deltagare samtidigt än variant 2. I variant 2 blir fokus tydligare på den enda gruppen i mitten av lokalen med tre gula spelare omringade och skyddade av sex vita. Resterande vita spelare i variant 2 står beredda att rycka in allteftersom de vita spelarna i ringen tas ut av den röda spelaren.

Efterdiskussion

Efterdiskussionen påbörjas direkt efter att simulationen är slut och leds av pedagogen med hela gruppen. Det kan vara lämpligt att genomföra reflektions- och tolkningsfasen stående och därefter snabbt ställa tillbaka bänkar och stolar för frågor och ytterligare efterdiskussion.

Efterdiskussionen behandlar ämnet HIV och hur HIV-viruset fungerar och påverkar kroppen.

Reflektionsfas

Eftersom det inte från början är uttalat vad spelet handlar om så är det viktigt att eleverna får möjlighet att reflektera över vad de precis har gjort.

Frågeformuleringar att arbeta utifrån:

- ☉ Vad tror ni att vi gjorde och i så fall varför?
- ☉ Vilka roller hade ni och vilka förhållningsätt hade de olika rollerna?
- ☉ Vad tror ni vi har simulerat eller efterliknat?

Tolkningsfas

Jämför händelserna i simulationen med verkligheten. Förklara vad övningen gick ut på. Förklara slutligen hur viruset fungerar. Förklara vilka roller som representerade vad. Förklara spelarnas handlande i relation till verkligheten.

Frågor och diskussion

Det kommer troligen flera spontana frågor (se förslag på frågor nedan) om HIV och AIDS samt frågor om andra sexuellt överförbara sjukdomar. Det är upp till pedagogen hur den forstsatta diskussionen ska se ut. Det är rekommenderat att ställa i ordning lokalen till detta moment för att visa att själva spelet är över.

Förslag på frågeställningar:

- ☉ Hur smittar HIV?
- ☉ Hur vanligt är HIV-infektioner jämfört med t.ex. klamydia?
- ☉ Varför är HIV vanligare i t.ex. Afrika och hur ser problematiken ut där?
- ☉ Hur kan HIV behandlas?

Tips och erfarenheter från speltest

Om man kör övningen med öppna instruktioner enligt instruktionsförfarande 1 så är det viktigt att vara restriktiv mot hur de vita spelarna får agera. De får inte aktivt söka kontakt med de gröna spelarna som då åker ut ur spelet allt för snabbt. Det är viktigt att de håller armarna längs kroppen.

Någon elev tyckte att man kan förbjuda de vita spelarna att hoppa. En grön spelare i samma test tyckte det var ok att de vita hoppade då det blev en större utmaning att komma åt de gula spelarna utan att nudda de vita.

Att köra övningen två gånger direkt efter varandra ger deltagarna möjligheten att förfina sin taktik inför omgång två.

Det kan vara bra att tänka över hur man fördelar rollerna med avseende på spelarnas längd. De gula och gröna spelarna bör vara av medellängd eller kortare. Om man har en väldigt lång grön spelare kan han/hon allt för lätt sträcka sig över de skyddande vita spelarna.