



# Du, jag och Covid-19

Vår berättelse om pandemin

**RI  
SE**

**VINNOVA**  
Sveriges innovationsmyndighet

  
**MALMÖ  
UNIVERSITET**



**Du, jag och Covid-19 – Vår berättelse om pandemin** är ett frågespel om pandemin utvecklat inom ramen för projektet Normkreativ krisberedskap och medfinansierat av Vinnova.

[www.pandemispelet.se](http://www.pandemispelet.se)

För mer information, kontakta:

Magnus Eriksson, RISE, [magnus.eriksson@ri.se](mailto:magnus.eriksson@ri.se)

Elisabet M. Nilsson, Malmö universitet, [elisabet.nilsson@mau.se](mailto:elisabet.nilsson@mau.se)

Grafisk design:

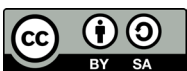
Sofie Eriksson

Jesper Erik Hoff

RISE Research Institute of Sweden

Box 858

501 15 Borås



Spelet är licensierat under Creative Commons Erkännande-DelaLika (CC BY-SA).

Juni 2022



# Ett frågespel om Covid-19-pandemin

## Bakgrund

Den 11 mars 2020 meddelade Världshälsoorganisationen (WHO) att spridningen av coronaviruset skulle klassas som en pandemi. Vardagen förändrades från en dag till en annan och våra liv anpassades efter smittskyddsåtgärder och restriktioner. För en del personer innebar tillfälliga pandemilagar och krishantering stora uppoffringar och andra fortskred livet nästan som vanligt. Oavsett hur vi drabbades av pandemin så delar vi upplevelsen och erfarenheten av att gått igenom en större samhällskris som påverkat oss socialt, mentalt och fysiskt.

I det här spelet delar du med dig av dina upplevelser av pandemin. Teman som spelet cirkulerar runt är **hälsan, vardagen, det sociala livet, krisinformation** och **framtiden**.

## Bidra till historieskrivningen om pandemin och stärk krisberedskap

Berättelserna och den dokumentation som skapas under spelets gång blir till ett tidsdokument och en retroaktiv dagbok om livet under pandemin. Dokumentationen kan samlas in och läggas till våra gemensamma arkiv och på så sätt bidra till en kollektiv historieskrivning om pandemin där många röster får ta plats.

Genom att berätta om och dokumentera dina upplevelser går du från rollen som åskådare och mottagare av krisinformation till rollen som berättare om pandemin. När vi reflekterar över våra upplevelser görs det tydligt vad vi lärt oss från att leva och verka under en tid när livet ställs på ända och hur dessa erfarenheter förstärkt vår beredskap inför eventuella kommande kriser.

Spelet kan spelas av privatpersoner i samtal med familj och vänner eller av personer i en professionell roll i samtal med kollegor, uppdragsgivare, vårdtagare eller kunder med flera.

Dokumentationen kan också skapa underlag för utvärderingen av krishantering i samhället, myndigheternas agerande och våra upplevelser av detta. En sådan utvärdering kan leda till ny kunskap och förbättrad beredskap inför eventuella kommande kriser. Om och hur insamlingen av dokumentationen går till är upp till den insamlade organisationen att bestämma.



# Instruktioner

**Du, jag och Covid-19 – Vår berättelse om pandemin** är ett frågespel där du och dina medspelare delar era upplevelser och erfarenheter av Covid-19-pandemin. Spelet innehåller 24 kort med frågor på olika teman och utmaningar kopplade till dessa. *Er* uppgift är att diskutera frågorna och därefter ta *er* an utmaningarna. Spelet går inte ut på att vinna över varandra utan på att dela våra upplevelser och lära från andra. Spelet och spelreglerna har ett öppet format som syftar till att få igång just ert samtal. Det är fritt fram att ändra både innehåll och spelregler på ett sätt som passar just ni som spelar och den situation ni spelar i.

Rekommenderat antal deltagare: 3-6.

## Teman som tas upp i spelet



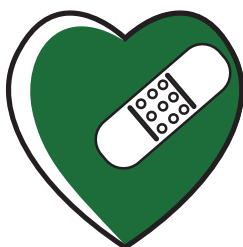
### Det sociala livet

Frågor om hur ditt sociala liv såg ut under pandemin



### krisinformation

Frågor om var du sökte information om pandemin och vilka källor du gick till



### Hälsan

Frågor om ditt mående under pandemin



### Framtiden

Frågor om hur du ser på framtiden och vad du har lärt dig



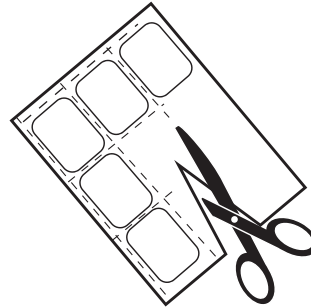
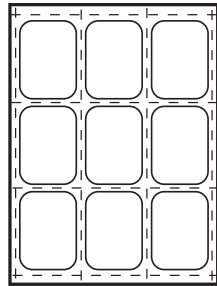
### Vardagen

Frågor om hur ditt vardagsliv förändrades när pandemin bröt ut



# Förberedelser

1. Skriv ut 1 exemplar av dokumentet Fragekort och klipp upp korten enligt anvisning. Skriv ut 1 exemplar per deltagare av dokumentet Utmaningsblad.



2. Samla alla deltagare runt ett bord och gå igenom hur spelet går till.

3. Lägg ut frågekorten i ingen specifik ordning på bordet med frågesidan uppåt.

4. Förse varje deltagare med pennor och en egen uppsättning utmaningsblad som de skall fylla in under spelets gång.

5. Kom överens om hur länge ni vill hålla på. En timme brukar räcka men det går också att spela kortare eller längre omgångar. Ju längre tid, desto fler frågor hinner ni diskutera. Sätt en alarmklocka på 15 minuter innan spelomgången skall vara över så att ni hinner med det avslutande utmaningsbladet "Livet om pandemin".





# Börja spela

## 1. Inledning – Livet innan pandemin

För att komma in i rätt stämning inleds spelet med en kort tankeövning:

*Hur firade du nyår året innan pandemin?*

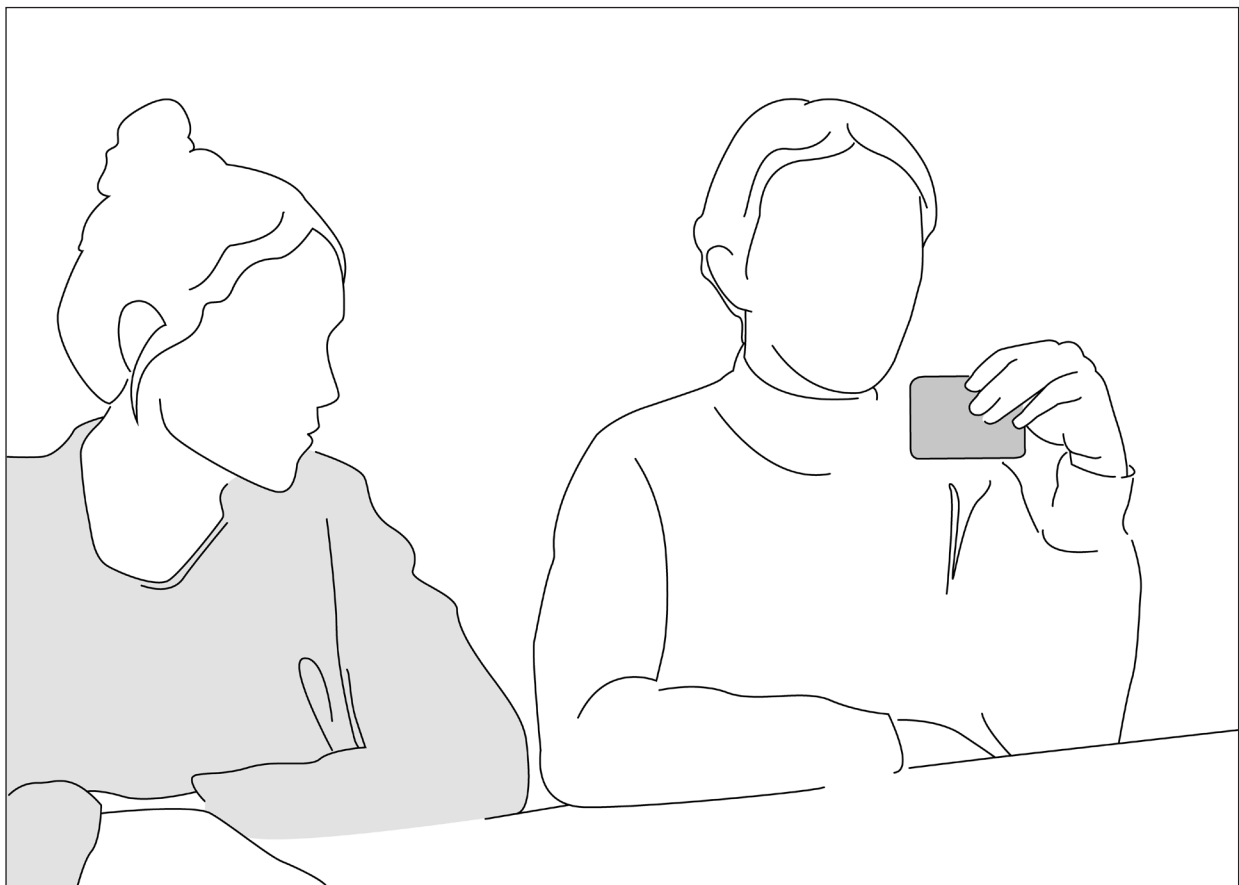
Tag utmaningsbladet "Livet innan pandemin" och skriv ner några stödord eller rita en teckning eller annat som kan beskriva tillfället.

Gå laget runt och säg några korta ord om vilka tankar som dök upp. Var befann ni er? Vad gjorde ni? Var det något med tillfället som gjorde det uppenbart att det var innan utbrotten av pandemin?

## 2. Spela – Under pandemin

Deltagaren som ni väljer ska börja (t ex den äldsta eller den yngsta personen i sällskapet) plockar upp ett frågekort från bordet med ett tema och en fråga som hen finner intressant.

Deltagaren läser frågan högt, besvarar den och skickar sedan kortet vidare till nästa deltagare som besvarar frågan och sedan skickar kortet vidare till nästa deltagare o s v tills alla har svarat.





När frågekortet gått laget runt går turen vidare till nästa deltagare som kan välja att antingen plocka upp ett frågekort på samma tema och fortsätta samtalet eller välja att gå över till utmaningarna. Om ni går över till utmaningarna så plockar deltagarna fram sina respektive utmaningsblad kopplat till temat ni just diskuterat och fyller i det. Ni behöver inte avsluta alla utmaningar på kortet utan bara så många eller så få utmaningar ni har lust och tid med. När alla är klara med de utmaningar ni vill ta er an är. Ni kan välja att presentera resultaten nu eller i en avslutande diskussion ni är klara med spelet.

När temat är avslutat går turen vidare till nästa deltagare som plockar upp ett nytt frågekort på ett nytt tema. Utöver frågekorten finns också tomma frågekort där alla deltagarna själva kan skriva ner egna frågor som ni vill ställa till era medspelare. Istället för att plocka upp ett frågekort eller gå till utmaningarna kan deltagarna istället välja att slänga in ett frågekort med en egen fråga.

### **3. Avslutning – Livet efter pandemin**

När alarmklockan ringer avslutar ni temat ni var på och plockar fram utmaningsbladet "Livet efter pandemin".

Om ni inte har hunnit gå igenom alla teman och frågor så kan ni återvända till spelet vid ett annat tillfälle och fortsätta samtalen.

### **4. Dokumentation – Min berättelse om pandemin**

Alla deltagare samlar ihop sina utmaningsblad och lägger framsidan "Min berättelse om pandemin" överst. Alla visar upp sina ifyllda utmaningsblad (om ni inte gjort under spelets gång) och delar sina berättelser om pandemin.