



INTRO

BAKGRUND

RESULTAT

TILLVÄGAGÅNGSSÄTT

ANVÄNDNING
& FRAMTID





*Ett digitalt lärandespel för att
förebygga sexuella övergrepp hos barn*

Treskabinoll & Dimh
Barnrättsdagarna 2025

*Ett digitalt lärandespel för att
förebygga sexuella övergrepp hos barn*

Inledning



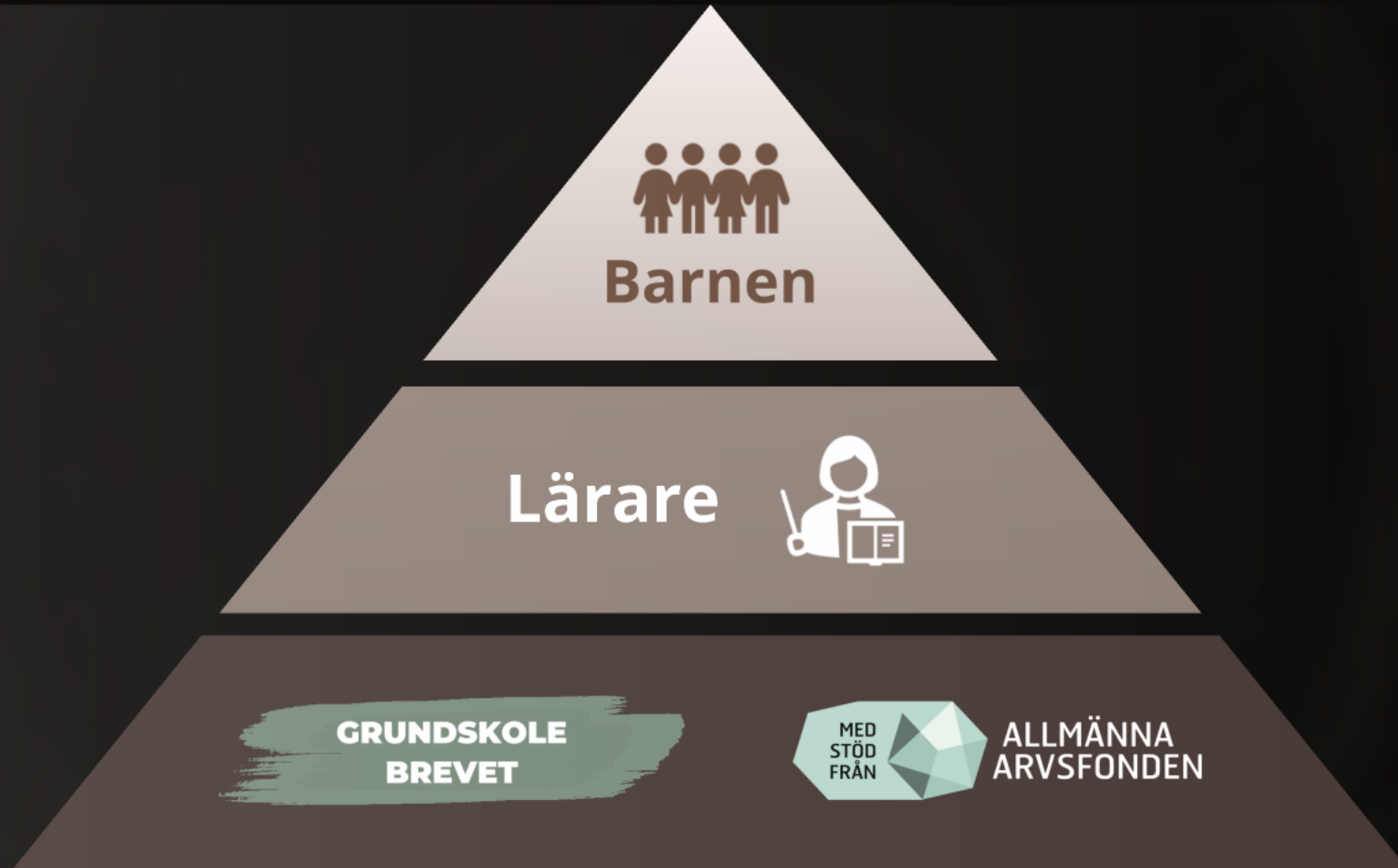
GRUNDSKOLE
BREVET



Vårt varför

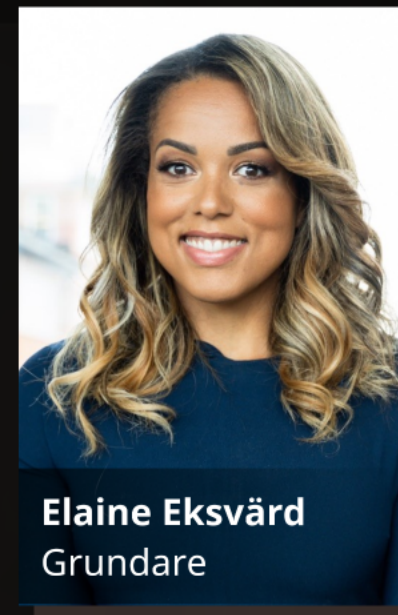
“Fler än 1 av 4 barn blir utsatta för sexuella övergrepp.”

Grundskolebrevet



Om Treskablinoll

**Alla barn har rätt till en trygg barndom
fri från sexuella övergrepp.**



Elaine Eksvärd
Grundare

TRE
SKA BLI
NOLL

Så här gör vi skillnad



TRE
SKA BLI
NOLL

Om Dimh



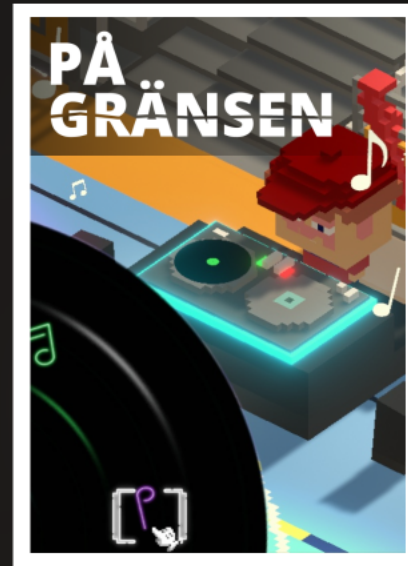
dimh

Case



Karolinska
Institutet

KAROLINSKA
UNIVERSITETSSJUKHUSET



Sverok



**SUICIDE
ZERO**

Områden





INTRO

BAKGRUND

RESULTAT

TILLVÄGAGÅNGSSÄTT

ANVÄNDNING
& FRAMTID





BAKGRUND



ALLVÄGAGÅNGSSÄTT



RESULTAT



ANVÄNDNING & FRAMTID



Bakgrund

```
graph TD; A[Bakgrund] --> B[Skolpersonalens behov]; A --> C[Elevernas behov];
```

The diagram features a central dark, textured circular area. Inside this circle, the word 'Bakgrund' is written in a white, serif font. Below 'Bakgrund', two curved arrows point downwards and outwards to two separate, light-colored rectangular boxes. The box on the left contains the text 'Skolpersonalens behov' and the box on the right contains 'Elevernas behov'. The entire diagram is set against a background of stylized, overlapping leaf patterns in various shades of brown and tan.

Skolpersonalens
behov

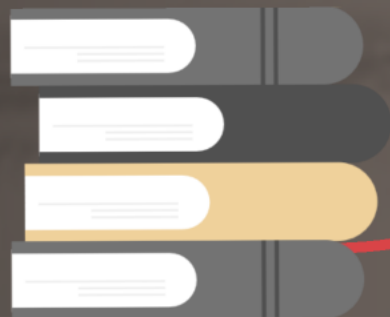
Elevernas
behov

Skolpersonalens behov

Kunskapsbank



Kontinuitet och avdramatisering



Organisatorisk röd tråd

Spel, diskussions-
frågor och stöd för
att svara på frågor



Bakgrund

```
graph TD; A[Bakgrund] --> B[Skolpersonalens behov]; A --> C[Elevernas behov];
```

The diagram features a central dark, textured circular area. Inside this circle, the word 'Bakgrund' is written in a white, serif font. Below 'Bakgrund', two curved arrows point downwards and outwards to two separate, light-colored rectangular boxes. The left box contains the text 'Skolpersonalens behov' and the right box contains 'Elevernas behov'. The entire diagram is set against a background of stylized, overlapping leaf patterns in various shades of brown and tan.

Skolpersonalens
behov

Elevernas
behov

Elevernas behov



Bakgrund

```
graph TD; A[Bakgrund] --> B[Skolpersonalens behov]; A --> C[Elevernas behov];
```

The diagram features a central dark, textured circular area. Inside this circle, the word 'Bakgrund' is written in a white, serif font. Below 'Bakgrund', two curved arrows point downwards and outwards to two separate, light-colored rectangular boxes. The left box contains the text 'Skolpersonalens behov' and the right box contains 'Elevernas behov'. The entire diagram is set against a background of stylized, overlapping leaf patterns in various shades of brown and tan.

Skolpersonalens
behov

Elevernas
behov



INTRO

BAKGRUND

TILLVÄGAGÅNGSSÄTT

RESULTAT

ANVÄNDNING
& FRAMTID



Tillvägagångsätt

```
graph TD; A[Tillvägagångsätt] --> B[Användarcentrerat]; A --> C[Serious Games]
```

The diagram features a central dark grey rectangular area with a rough, charcoal-like border. Inside this area, the word 'Tillvägagångsätt' is written in white. Two curved arrows originate from the bottom of this central area, pointing towards two separate light grey rectangular boxes. The left box contains the text 'Användarcentrerat' and the right box contains 'Serious Games'. The entire composition is set against a background of a brown and tan marbled pattern with white, vein-like lines.

Användar-
centrerat

Serious
Games

Hur vi arbetar användarcentrerat



Användaren involveras aktivt i designprocessen:
Utmaningar, mål & förväntningar



Iterativt arbete - Kontinuerlig förbättring utifrån feedback



Test med användaren i varje fas



Resultat: Tekniskt avancerad, meningsfull & användbar

Tillvägagångsätt

```
graph TD; A[Tillvägagångsätt] --> B[Användarcentrerat]; A --> C[Serious Games];
```

The diagram features a central dark grey rectangular area with a rough, charcoal-like border. Inside this area, the word 'Tillvägagångsätt' is written in a white, serif font. Two curved arrows originate from the bottom of this central area, pointing downwards and outwards to two separate light grey rectangular boxes. The left box contains the text 'Användarcentrerat' and the right box contains 'Serious Games'. The entire composition is set against a background of a brown and tan marbled pattern with white, vein-like lines.

Användar-
centrerat

Serious
Games

Varför ett spelverktyg?

Spel

Kunskap



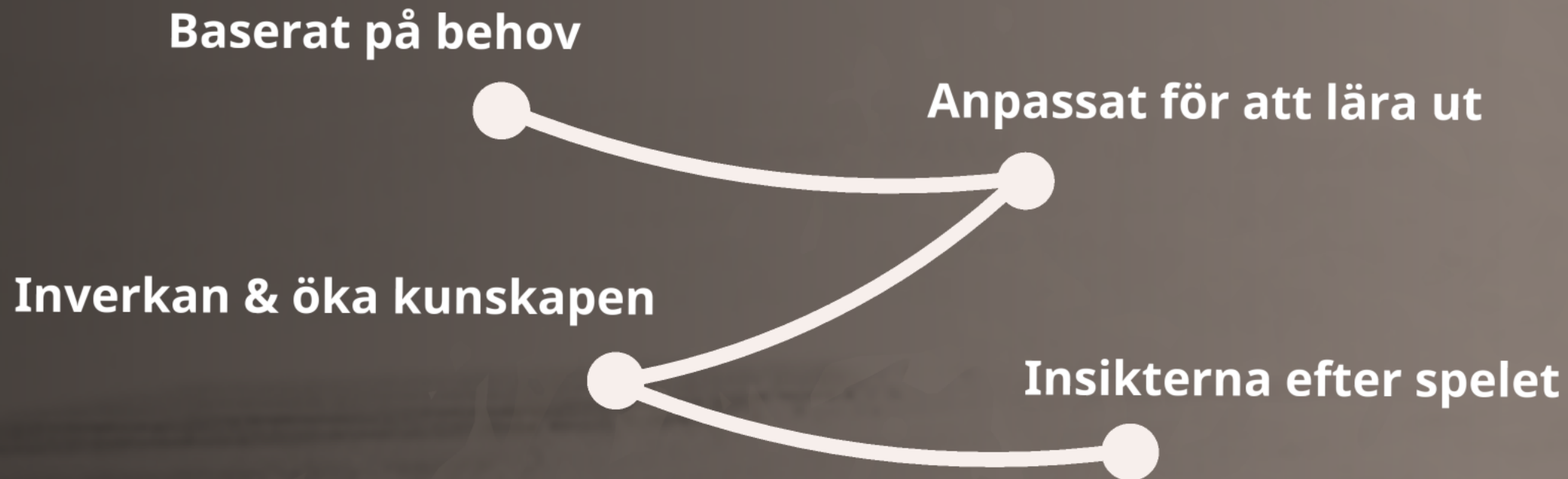
Lekfullt lärande



Vad är Serious Games

“ Serious Games är spel som utvecklas med ett huvudsakligt syfte utöver underhållning. De används ofta för utbildning, träning, forskning, beteendeförändring eller informationsspridning inom olika områden. Även om de kan vara roliga att spela, är deras primära mål att utbilda eller påverka spelaren på något sätt. ”

Vad gör Artemis till ett Serious Game?



Tillvägagångsätt

```
graph TD; A[Tillvägagångsätt] --> B[Användarcentrerat]; A --> C[Serious Games];
```

The diagram features a central dark grey rectangular area with a rough, charcoal-like border. Inside this area, the word 'Tillvägagångsätt' is written in white. Two curved arrows originate from the bottom of this central area, pointing towards two separate light grey rectangular boxes. The left box contains the text 'Användarcentrerat' and the right box contains 'Serious Games'. The entire composition is set against a background of a brown and tan marbled pattern with white, vein-like lines.

Användar-
centrerat

Serious
Games



INTRO

BAKGRUND

TILLVÄGAGÅNGSSÄTT

RESULTAT

ANVÄNDNING
& FRAMTID





Resultat

Artemisspelet

Co-creation

Spelmiljöerna

Infokorten

Karaktärerna

Co-creation med barn

**Presentera exempelkoncept:
miljöer, karaktärer, stilar**

Minimalistisk design för att inspirera

**Barnen fick beskriva miljöer och
visualisera otrygga platser**



Bilder framtagna av barnen under workshop



Resultat

Artemisspelet

Co-creation

Spelmiljöerna

Infokorten

Karaktärerna

Spelmiljöer



Utomhus



Inomhus



Online



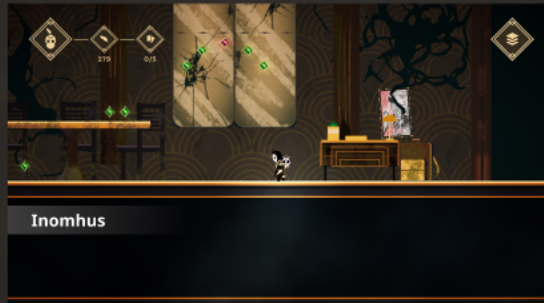
Spelmiljöer



Utomhus



Inomhus



Online





369



0/5



Utomhus



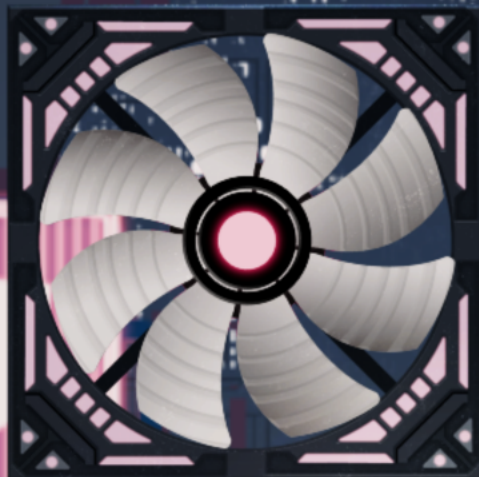


Inomhus

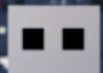


330

0/5



Online





Resultat

Artemisspelet

Co-creation

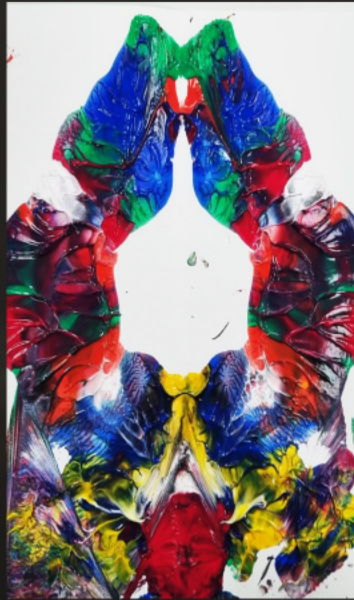
Spelmiljöerna

Infokorten

Karaktärerna

Informationskorter

Teckningar



Informationskorten

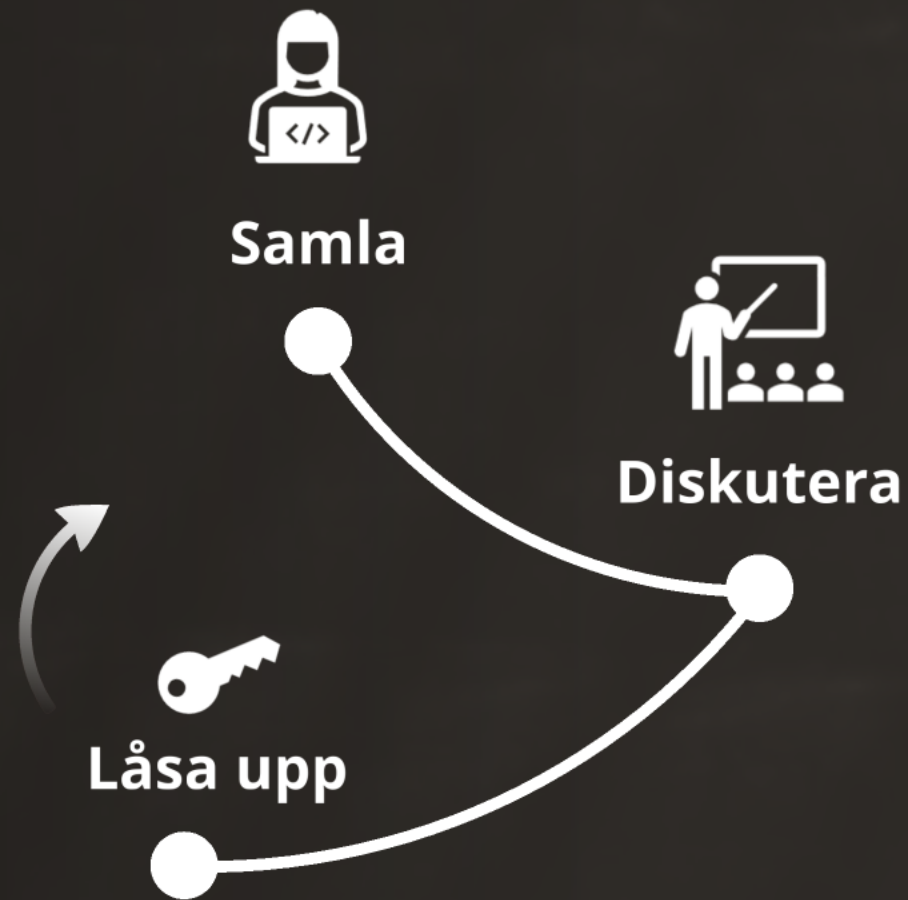
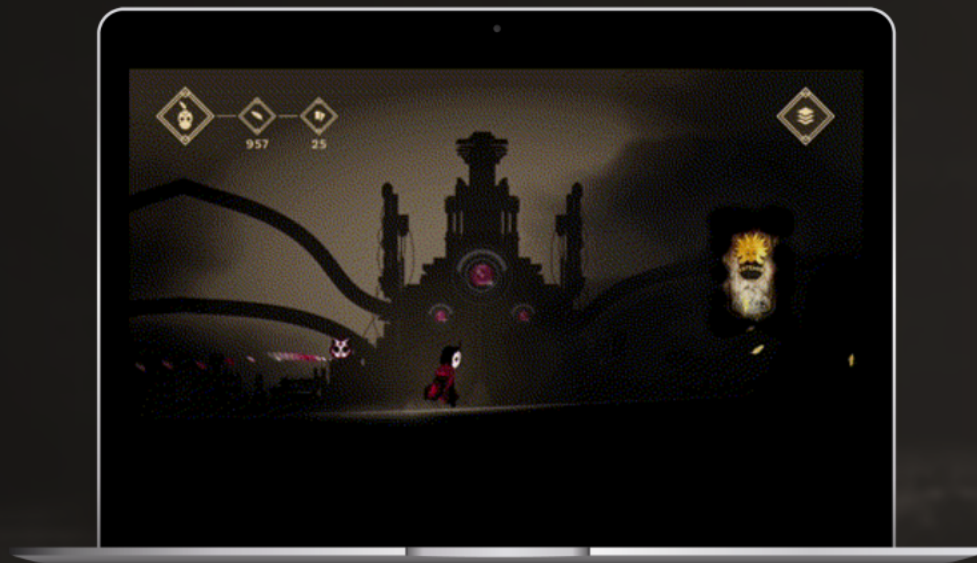
Teckningar



Korten



Hur korten fungerar





Resultat

Artemisspelet

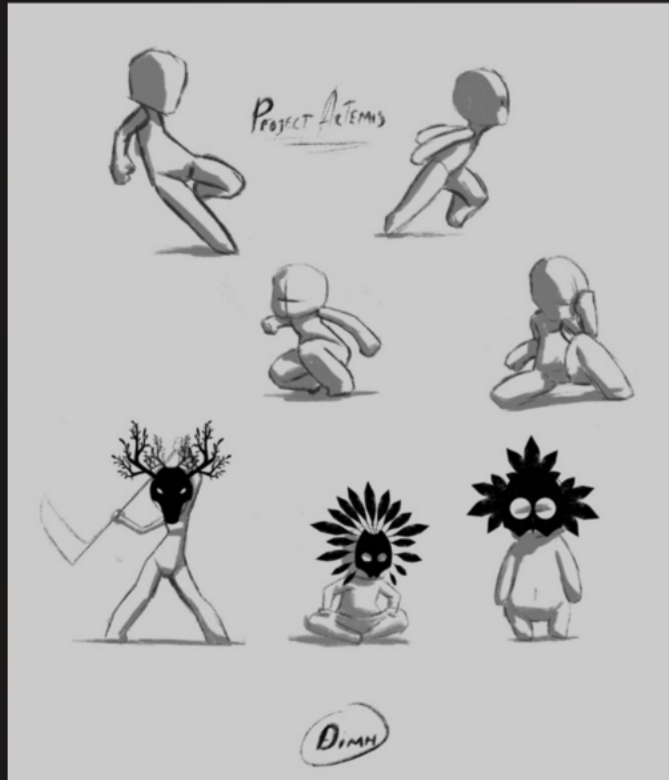
Co-creation

Spelmiljöerna

Infokorten

Karaktärerna

Tanken bakom



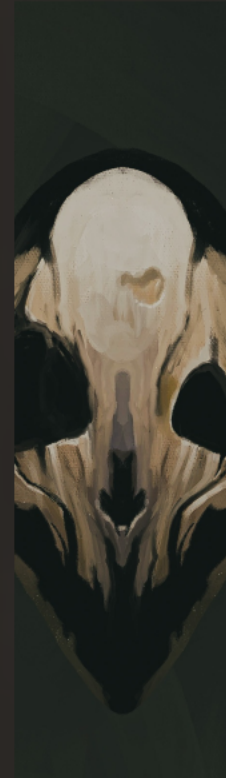
Abeona



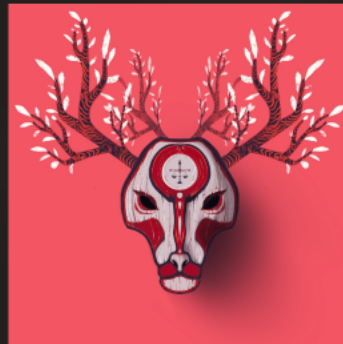
Ostara



Vidras



Idunn



Artemis





Resultat

Artemisspelet

Co-creation

Spelmiljöerna

Infokorten

Karaktärerna



INTRO

BAKGRUND

TILLVÄGAGÅNGSSÄTT

RESULTAT

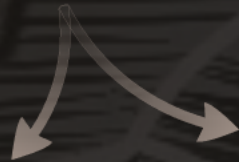
ANVÄNDNING
& FRAMTID



Användning & framtid

Här och nu

Klassrummet



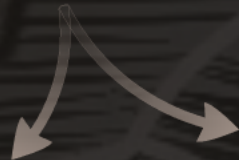
Vad händer i klassrummet?

- 1 Samla kunskap
- 2 Använda kunskapen i gruppdiskussioner

Användning & framtid

Här och nu

Klassrummet



Vad händer här och nu?

- 1 Var med på lanseringen 8 april
- 2 Uppmuntra lärare och rektorer att implementera materialet
- 3 Fördjupa din egen kunskap för att vara en trygg vuxen

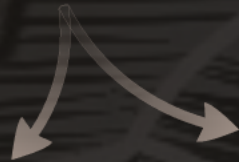


Anmälan till Grundskolebrevet

Användning & framtid

Här och nu

Klassrummet





Ge barn verktyg att bli sina egna rättighetsbärare



Stefania Citraro

073 660 69 05
stefania.citraro@di-mh.com
di-mh.com

Mattias Wihlgård

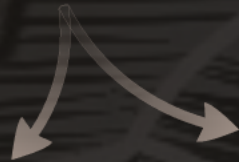
070 335 36 83
mattias@treskabinoll.nu
treskabinoll.nu

Stort tack för att ni lyssnat!

Användning & framtid

Här och nu

Klassrummet





INTRO

BAKGRUND

TILLVÄGAGÅNGSSÄTT

RESULTAT

ANVÄNDNING
& FRAMTID

