

ÄRENDE:

UPPDRAG 1

LAG:

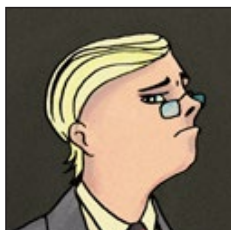
RÖD

UNDERSÖKNINGSPLATS:



PROBLEM:

Dissaren har glömt att alla barn inte har lika mycket pengar och att de inte kan äta samma saker...



UPPDRAG:



Hjälp Agent Franka att ta reda på vad det kostar att bada och vilket fika som finns på badhuset.

A.

Awo har 100 kronor! Det är första gången som Awo besöker badhuset. Räcker hennes pengar till inträde?

Ja -> Hur mycket pengar får hon kvar?

Nej -> Vad ska hon göra då?



B.

Har Awo råd att köpa något i caféet?

Ja -> Gå vidare till fråga C.

Nej -> Vad kan hon göra då? Finns det nåt ställe där hon kan äta matsäck?

OBS! Kolla på Awos profilkort vad hon kan äta!

C.

Awo är hungrig och törstig – vad skulle ni köpa till henne? Finns det något hon INTE kan äta?



D.

Hittade ni info om pris och mat på skyltar eller pratade ni med personalen?

ÄRENDE: _____

BONUSUPPDRAG 1

PROBLEM: _____

Dissaren har inte ordnat fika för alla barn.

UPPDRAG: _____

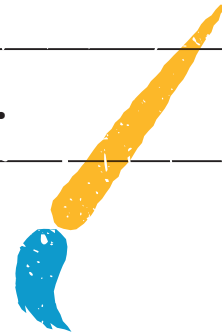
Berätta för badhuspersonalen vad ni vill äta och dricka.

A. _____

Skriv en lista på vad NI skulle vilja äta eller dricka på caféet. Både sånt som redan finns där och sånt som inte finns!

B. _____

Om ni har tid: rita eller måla era förslag.



UPPDRAG SLUTFÖRT!

ÄRENDE:

UPPDRAG 1

LAG:

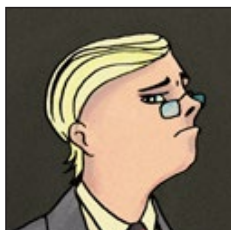
BLÅ

UNDERSÖKNINGSPLATS:



PROBLEM:

Dissaren har glömt att alla barn inte har lika mycket pengar och att de inte kan äta samma saker...



UPPDRAG:



Hjälp Agent Franka att ta reda på vad det kostar att bada och vilket fika som finns på badhuset.

A.

Eiri har 30 kronor! Det är första gången som Eiri besöker badhuset. Räcker hens pengar till inträde?

Ja -> Hur mycket pengar får hen kvar?

Nej -> Vad ska hen göra då?



B.

Har Eiri råd att köpa något i caféet?

Ja -> Gå vidare till fråga C.

Nej -> Vad kan hen göra då? Finns det nåt ställe där hen kan äta matsäck?



C.

Eiri är hungrig och törstig – vad skulle ni köpa till Eiri? Finns det något hen INTE kan äta?



D.

Hittade ni info om pris och mat på skyltar eller pratade ni med personalen?

ÄRENDE: _____

BONUSUPPDRAG 1

PROBLEM: _____

Dissaren har inte ordnat fika för alla barn.

UPPDRAG: _____

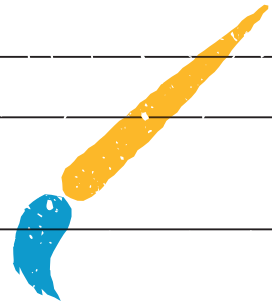
Berätta för badhuspersonalen vad ni vill äta och dricka.

A. _____

Skriv en lista på vad NI skulle vilja äta eller dricka på caféet. Både sånt som redan finns där och sånt som inte finns!

B. _____

Om ni har tid: rita eller måla era förslag.



UPPDRAG SLUTFÖRT!

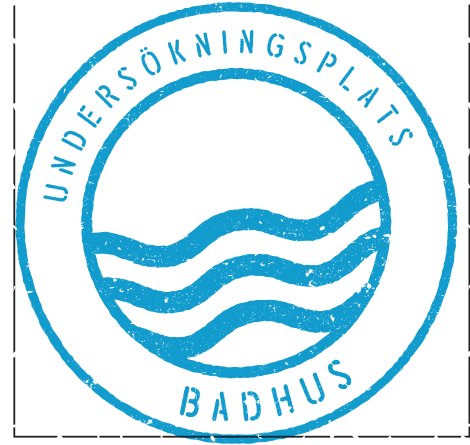
ÄRENDE:

UPPDRAG 1

LAG:

GRÖN

UNDERSÖKNINGSPLATS:



PROBLEM:

Dissaren har glömt att alla barn inte har lika mycket pengar och att de inte kan äta samma saker...



UPPDRAG:



Hjälp *Agent Franka* att ta reda på vad det kostar att bada och vilket fika som finns på badhuset.

A.

Sam har 150 kronor!

Det är första gången *Sam* besöker badhuset.

Räcker hans pengar till inträde?

Ja -> Hur mycket pengar får han kvar?

Nej -> Vad ska han göra då?



B.

Har *Sam* råd att köpa något i caféet?

Ja -> Gå vidare till fråga C.

Nej -> Vad kan han göra då? Finns det nåt ställe där han kan äta matsäck?

OBS! kolla på *Sams* profilkort vad han kan äta!

C.

Sam är hungrig och törstig – vad skulle ni köpa till *Sam*?

Finns det något han INTE kan äta?

D.

Hittade ni info om pris och mat på skyltar eller pratade ni med personalen?



ÄRENDE: _____

BONUSUPPDRAG 1

PROBLEM: _____

Dissaren har inte ordnat fika för alla barn.

UPPDRAG: _____

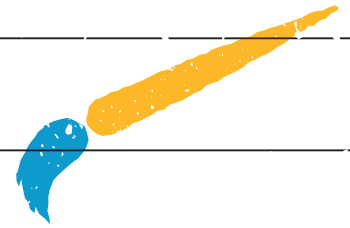
Berätta för badhuspersonalen vad ni vill äta och dricka.

A. _____

Skriv en lista på vad NI skulle vilja äta eller dricka på caféet. Både sånt som redan finns där och sånt som inte finns!

B. _____

Om ni har tid: rita eller måla era förslag.



UPPDRAG SLUTFÖRT!

ÄRENDE:

UPPDRAG 1

LAG:

GUJ

UNDERSÖKNINGSPLATS:



PROBLEM:

Dissaren har glömt att alla barn inte har lika mycket pengar och att de inte kan äta samma saker...



UPPDRAG:



Hjälp Agent Franka att ta reda på vad det kostar att bada och vilket fika som finns på badhuset.

A.

Sally har 75 kronor!

Det är första gången som Sally besöker badhuset.

Räcker hennes pengar till inträde?

Ja -> Hur mycket pengar får hon kvar?

Nej -> Vad ska hon göra då?



B.

Har Sally råd att köpa något i caféet?

Ja -> Gå vidare till fråga C.

Nej -> Vad kan hon göra då? Finns det nåt ställe där hon kan äta matsäck?

OBS! kolla på Sallys profilkort vad hon kan äta!

C.

Sally är hungrig och törstig – vad skulle ni köpa till henne?

Finns det något hon INTE kan äta?

D.

Hittade ni info om pris och mat på skyltar eller pratade ni med personalen?

ÄRENDE: _____

BONUSUPPDRAG 1

PROBLEM: _____

Dissaren har inte ordnat fika för alla barn.

UPPDRAG: _____

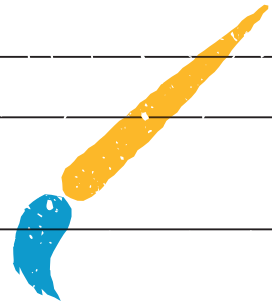
Berätta för badhuspersonalen vad ni vill äta och dricka.

A. _____

Skriv en lista på vad NI skulle vilja äta eller dricka på caféet. Både sånt som redan finns där och sånt som inte finns!

B. _____

Om ni har tid: rita eller måla era förslag.



UPPDRAG SLUTFÖRT!

ÄRENDE:

UPPDRAG 2

LAG:

RÖD

UNDERSÖKNINGSPLATS:



PROBLEM:

Dissaren tycker att det är svårt att skriva så att alla förstår. Hen glömmer också att de flesta barn vill se förebilder som liknar dem själva på bilder och skyltar...



UPPDRAG:



Hjälp Agent Franka att ta reda på vilka språk det finns information på. Och vilka bilder på personer det finns!

F

A.

Undersök skyltar, anslagstavlor och kanske badhusets hemsida. Hittar ni någon information på somaliska eller på andra språk än svenska?

JA -> Vilka språk?

NEJ -> Vad skulle man kunna göra för att barn och föräldrar som inte talar svenska, ändå kan förstå?



は

B.

Kan ni hitta bilder på personer med samma hudfärg eller ögonfärg som Awo?

Ja -> Var finns de bilderna?

Nej -> Varför inte tror ni?



C.

Tror ni att Awo skulle känna sig välkommen till badhuset?

JA -> Varför?

NEJ -> Varför inte?

ÄRENDE:



BONUSUPPDRAG 2

PROBLEM:

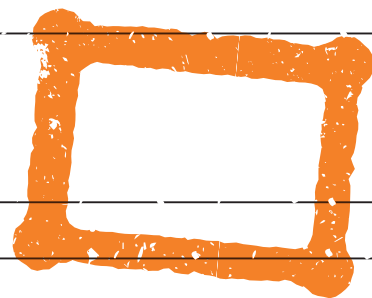
Dissaren har tagit bort skyltar för barn som inte kan läsa.

UPPDRAG:

Hjälp *Agent Franka* att skapa en välkomstskylt så att alla barn känner sig välkomna!

A.

Rita eller måla en välkomstskylt utan att använda text...



B.

Var i badhuset skulle ni vilja sätta upp skylten?



OBS! Kom ihåg att även barn som inte kan läsa ska kunna förstå att de är välkomna till badhuset!



UPPDRAG SLUTFÖRT!

ÄRENDE:

UPPDRAG 2

LAG:

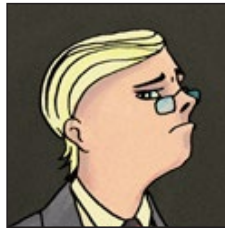
BLÅ

UNDERSÖKNINGSPLATS:



PROBLEM:

Dissaren tycker att det är svårt att skriva så att alla förstår. Hen glömmer också att de flesta barn vill se förebilder som liknar dem själva på bilder och skyltar...



UPPDRAG:



Hjälp *Agent Franka* att ta reda på vilka språk det finns information på. Och vilka bilder på personer det finns!

F

A.

Undersök skyltar, anslagstavlor och kanske badhusets hemsida. Hittar ni någon information på finska eller på andra språk än svenska?

JA -> Vilka språk?

NEJ -> Vad skulle man kunna göra för att barn och föräldrar som inte talar svenska, ändå kan förstå?

は

B.

Kan ni hitta bilder på personer med samma hudfärg eller ögonfärg som *Eiri*?

Ja -> Var fanns de bilderna?

Nej -> Varför inte?



C.

Tror ni att *Eiri* skulle känna sig välkommen till badhuset?

JA -> Varför?

NEJ -> Varför inte?

ÄRENDE:

BONUSUPPDRAG 2



PROBLEM:

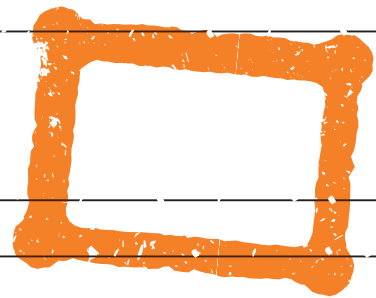
Dissaren har tagit bort skyltar för barn som inte kan läsa.

UPPDRAG:

Hjälp *Agent Franka* att skapa en välkomstskylt så att alla barn känner sig välkomna!

A.

Rita eller måla en välkomstskylt utan att använda text...



B.

Var i badhuset skulle ni vilja sätta upp skylten?



OBS! Kom ihåg att även barn som inte kan läsa ska kunna förstå att de är välkomna till badhuset!



UPPDRAG SLUTFÖRT!

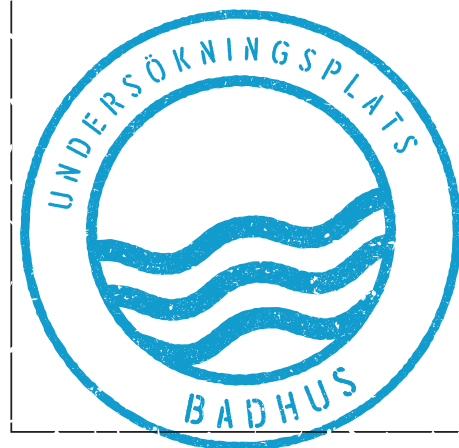
ÄRENDE:

UPPDRAG 2

LAG:

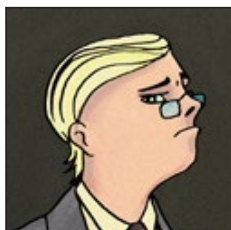
GRÖN

UNDERSÖKNINGSPLATS:



PROBLEM:

Dissaren tycker att det är svårt att skriva så att alla förstår. Hen glömmer också att de flesta barn vill se förebilder som liknar dem själva på bilder och skyltar...



UPPDRAG:



Hjälp *Agent Franka* att ta reda på vilka språk det finns information på. Och vilka bilder på personer det finns!

F

A.

Undersök skyltar, anslagstavlor och kanske badhusets hemsida. Hittar ni någon information på sydsamiska eller på andra språk än svenska?

JA -> Vilka språk?

NEJ -> Vad skulle man kunna göra för att barn och föräldrar som inte talar svenska, ändå kan förstå?

は

B.

Kan ni hitta bilder på personer med samma hudfärg eller ögonfärg som *Sam*?

Ja -> Var fanns de bilderna?

Nej -> Varför inte?



C.

Tror ni att *Sam* skulle känna sig välkommen till badhuset?

JA -> Varför?

NEJ -> Varför inte?

ÄRENDE:



BONUSUPPDRAG 2

PROBLEM:

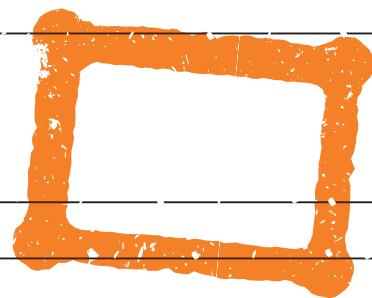
Dissaren har tagit bort skyltar för barn som inte kan läsa.

UPPDRAG:

Hjälp *Agent Franka* att skapa en välkomstskylt så att alla barn känner sig välkomna!

A.

Rita eller måla en välkomstskylt utan att använda text...



B.

Var i badhuset skulle ni vilja sätta upp skylten?



OBS! Kom ihåg att även barn som inte kan läsa ska kunna förstå att de är välkomna till badhuset!



UPPDRAG SLUTFÖRT!

ÄRENDE:

UPPDRAG 2

LAG:

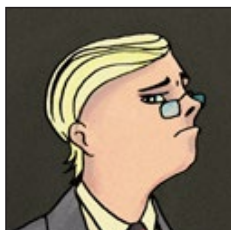
GUL

UNDERSÖKNINGSPLATS:



PROBLEM:

Dissaren tycker att det är svårt att skriva så att alla förstår. Hen glömmer också att de flesta barn vill se förebilder som liknar dem själva på bilder och skyltar...



UPPDRAG:



Hjälp Agent Franka att ta reda på vilka språk det finns information på. Och vilka bilder på personer det finns!

F

A.

Undersök skyltar, anslagstavlor och kanske badhusets hemsida. Hittar ni någon information på dari eller på andra språk än svenska?

JA -> Vilka språk?

NEJ -> Vad skulle man kunna göra för att barn och föräldrar som inte talar svenska, ändå kan förstå?

は

B.

Kan ni hitta bilder på personer med samma hudfärg eller ögonfärg som Sally?

Ja -> Var fanns de bilderna?

Nej -> Varför inte?



C.

Tror ni att Sally skulle känna sig välkommen till badhuset?

JA -> Varför?

NEJ -> Varför inte?

ÄRENDE:



BONUSUPPDRAG 2

PROBLEM:

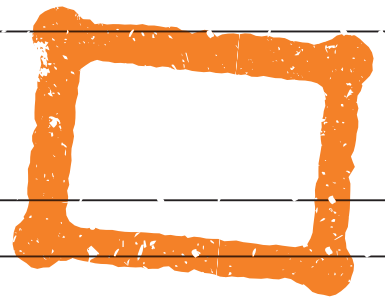
Dissaren har tagit bort skyltar för barn som inte kan läsa.

UPPDRAG:

Hjälp *Agent Franka* att skapa en välkomstskylt så att alla barn känner sig välkomna!

A.

Rita eller måla en välkomstskylt utan att använda text...



B.

Var i badhuset skulle ni vilja sätta upp skylten?



OBS! Kom ihåg att även barn som inte kan läsa ska kunna förstå att de är välkomna till badhuset!



UPPDRAG SLUTFÖRT!

ÄRENDE:

UPPDRAG 3

LAG:

RÖD

UNDERSÖKNINGSPLATS:



PROBLEM:

Dissaren tycker att det krångligt att ordna omklädningsrum och duschar som passar alla barn.



Hen har också svårt att hålla reda på vilka badkläder som är tillåtna ...

UPPDRAG:



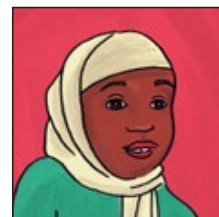
Hjälp *Agent Franka* att ta reda på om det finns omklädningsrum och duschar som känns lika trygga för alla barn! Och får barnen ha vilka badkläder de vill?

A.

Awo vill byta om ifred. Kan ni hitta ett omklädningsrum och en dusch där *Awo* kan vara ensam när hon byter om?

Ja -> Hur hittar *Awo* till det omklädningsrummet och den duschen? Finns det skyltar eller måste hon fråga någon?

Nej -> Hur skulle badhuset kunna göra så att *Awo* kan klä om och duscha ifred?



B.

Vilka badkläder tror ni att *Awo* helst skulle vilja bada i? Varför?

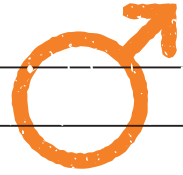


C.

Är det tillåtet att bada i vilka badkläder som helst på ert badhus?

ÄRENDE:

BONUSUPPDRAG 3

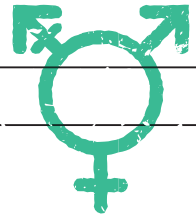


UPPDRAG:

Hjälp Agent *Franka* att skapa trygga rum!

A.

Hur ska ett omklädningsrum och dusch se ut för att *Awo* ska känna sig trygg?



B.

Hur ska skylten på dörren se ut?

C.

Om ni har tid: rita eller måla era förslag.



UPPDRAG SLUTFÖRT!

ÄRENDE:

UPPDRAG 3

LAG:

BLÅ

UNDERSÖKNINGSPLATS:



PROBLEM:

Dissaren tycker att det krångligt att ordna omklädningsrum och duschar som passar alla barn.



Hen har också svårt att hålla reda på vilka badkläder som är tillåtna ...

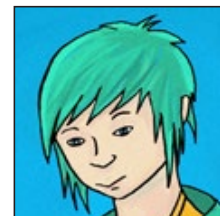
UPPDRAG:



Hjälp *Agent Franka* att ta reda på om det finns omklädningsrum och duschar som känns lika trygga för alla barn! Och får barnen ha vilka badkläder de vill?

A.

Eiri känner sig varken som en tjej eller kille. Kan ni hitta ett omklädningsrum och en dusch där *Eiri* kan vara välkommen och trygg?



Ja -> Hur ska *Eiri* hitta till det omklädningsrummet och den duschen?

Finns det en skylt eller behöver hen fråga någon?

Nej -> Hur skulle badhuset kunna göra så att *Eiri* känner sig trygg när hen ska byta om?

B.

Vilka badkläder tror ni att *Eiri* helst skulle vilja bada i? Varför?



C.

Är det tillåtet att bada i vilka badkläder som helst på ert badhus?

ÄRENDE:

BONUSUPPDRAG 3



UPPDRAG:

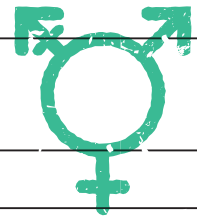
Hjälp Agent *Franka* att skapa trygga rum!

A.

Hur ska ett omklädningsrum och dusch se ut för att *Eiri* ska känna sig trygg?

B.

Hur ska skylten på dörren se ut?



C.

Om ni har tid: rita eller måla era förslag.



UPPDRAG SLUTFÖRT!

ÄRENDE:

UPPDRAG 3

LAG:

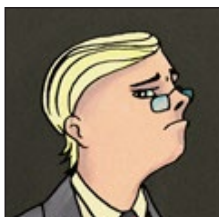
GRÖN

UNDERSÖKNINGSPLATS:



PROBLEM:

Dissaren tycker att det krångligt att ordna omklädningsrum och duschar som passar alla barn.



Hen har också svårt att hålla reda på vilka badkläder som är tillåtna ...

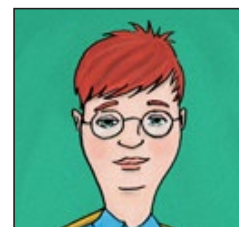
UPPDRAG:



Hjälp *Agent Franka* att ta reda på om det finns omklädningsrum och duschar som känns lika trygga för alla barn! Och får barnen ha vilka badkläder de vill?

A.

Sam föddes med tjejkropp men känner sig som pojke. Kan ni hitta ett omklädningsrum och en dusch där *Sam* skulle känna sig välkommen och trygg?



Ja -> Hur ska *Sam* hitta till det omklädningsrummet och den duschen?

Finns det en skylt eller behöver han fråga någon?

Nej -> Hur skulle badhuset kunna göra så att *Sam* känner sig trygg när han ska byta om?

B.

Vilka badkläder tror ni att *Sam* helst skulle vilja bada i? Varför?



C.

Är det tillåtet att bada i vilka badkläder som helst på ert badhus?

ÄRENDE:

BONUSUPPDRAG 3



UPPDRAG:

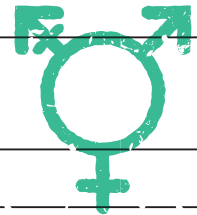
Hjälp Agent *Franka* att skapa trygga rum!

A.

Hur ska ett omklädningsrum och dusch se ut för att *Sam* ska känna sig trygg?

B.

Hur ska skylten på dörren se ut?



C.

Om ni har tid: rita eller måla era förslag.



UPPDRAG SLUTFÖRT!

ÄRENDE:

UPPDRAG 3

LAG:

GUL

UNDERSÖKNINGSPLATS:



PROBLEM:

Dissaren tycker att det krångligt att ordna omklädningsrum och duschar som passar alla barn.



Hen har också svårt att hålla reda på vilka badkläder som är tillåtna ...

UPPDRAG:



Hjälp *Agent Franka* att ta reda på om det finns omklädningsrum och duschar som känns lika trygga för alla barn! Och får barnen ha vilka badkläder de vill?

A.

Sally är ovan att byta om och duscha med andra barn. Hon känner sig lite blyg och osäker. Kan ni hitta ett omklädningsrum och en dusch där *Sally* skulle kunna känna sig välkommen och trygg?



Ja -> Hur ska *Sally* hitta till det omklädningsrummet och den duschen? Finns det en skylt eller behöver hon fråga någon?

Nej -> Hur skulle badhuset kunna göra så att *Sally* känner sig trygg när hon ska byta om?

B.

Vilka badkläder tror ni att *Sally* helst skulle vilja bada i? Varför?



C.

Är det tillåtet att bada i vilka badkläder som helst på ert badhus?

ÄRENDE: _____

BONUSUPPDRAG 3



UPPDRAG: _____

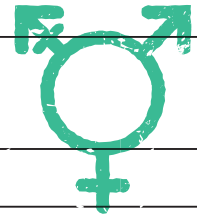
Hjälp Agent *Franka* att skapa trygga rum!

A. _____

Hur ska ett omklädningsrum och dusch se ut för att *Sally* ska känna sig trygg?

B. _____

Hur ska skylten på dörren se ut?



C. _____

Om ni har tid: rita eller måla era förslag.



UPPDRAG SLUTFÖRT!

ÄRENDE:

UPPDRAG 4

LAG:

RÖD

UNDERSÖKNINGSPLATS:



PROBLEM:

Dissaren tycker det är krångligt och dyrt att anpassa lokalerna till alla barn. Det betyder att några barn inte får bada eller simma, fast de vill ...



UPPDRAG:



Hjälp *Agent Franka* att upptäcka svårigheter och göra förbättringar på badhuset!

UTMANING:



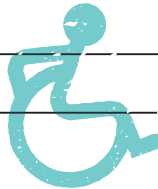
Awo sitter i rullstol. Hon kan varken stå eller gå på sina ben.

UTRUSTNING:

Har ni en rullstol?

Ja -> Den av er som spelar *Awo* sätter sig i rullstolen. Ni andra hjälper till.

Nej -> Två av er som spelar *Awo* knyter ihop era fötter med en sjal och tar armkrok. Ni andra hjälper till.



OBS! Kom ihåg att det ska vara tryggt för alla!

UNDERSÖK LOKALERNA:

Entré: Hur skulle *Awo* ta sig in i badhuset? Är det något som är svårt?

Ombyte: Var skulle *Awo* byta om? Hur skulle hon ta sig till omklädningsrummet? Är det något som är svårt?

Dusch: Hur och var skulle *Awo* duscha? Prova INTE, men diskutera. Kan det finnas några problem för *Awo*?

Simbassängen: Kan *Awo* bada på ert badhus? Hur tar *Awo* sig upp och ner i bassängen? Prova INTE, men diskutera.

Övriga rum: Kommer *Awo* fram överallt? Är det något som blir extra svårt eller jobbigt för *Awo*?



ÄRENDE:

BONUSUPPDRAG 4

PROBLEM:

Ibland ställer *Dissaren* till det så att vissa barn inte trivs på badhuset.

UPPDRAG:

Hjälp *Agent Franka* att ta reda på vad som kan bli ännu tryggare på ert badhus.

Rita eller måla era förslag och idéer!



UPPDRAG SLUTFÖRT!

ÄRENDE:

UPPDRAG 4

LAG:

BLÅ

UNDERSÖKNINGSPLATS:



PROBLEM:

Dissaren tycker det är krångligt och dyrt att anpassa lokalerna till alla barn. Det betyder att några barn inte får bada eller simma, fast de vill ...



UPPDRAG:



Hjälp Agent Franka att upptäcka svårigheter och göra förbättringar på badhuset!

UTMANING:



Eiri har en kognitiv funktionsnedsättning. Hen tycker det är svårt att fokusera och bara tänka på en sak i taget. Det är jobbigt med höga ljud och platser där det händer för mycket.



UTRUSTNING:

Har ni ett par hörlurar och musik eller annat ljud?

Ja -> Den av er som spelar *Eiri* tar på sig hörlurarna och sätter på musik/ljud.

Nej -> Den av er som spelar *Eiri* försöker koncentrera sig på uppdragen medan 1-2 personer viskar/sjunger/pratar bredvid. De andra hjälper till.

OBS! Kom ihåg att det ska vara tryggt för alla!

FORTSÄTT PÅ BAKSIDAN ->

UNDERSÖK LOKALERNA:

Entré: Hur skulle *Eiri* ta sig in i badhuset?

Är det något som är svårt?

Ombyte: Vad kan vara svårt för *Eiri* på vägen till och i omklädningsrummet?

Dusch: Hur och var skulle *Eiri* duscha?

Prova INTE, men diskutera.

Kan något vara svårt eller jobbigt?

Simbassängen: Kan *Eiri* bada på ert badhus?

Prova INTE, men diskutera.

Övriga rum: Gå runt i byggnaden och utanför. Var tror ni att *Eiri* skulle tycka det var jobbigt att vara?



ÄRENDE:

BONUSUPPDRAG 4

PROBLEM:

Ibland ställer *Dissaren* till det så att vissa barn inte trivs på badhuset.

UPPDRAG:

Hjälp *Agent Franka* att ta reda på vad som kan bli ännu roligare på ert badhus.

Rita eller måla era förslag och idéer



UPPDRAG SLUTFÖRT!

ÄRENDE:

UPPDRAG 4

LAG:

GRÖN

UNDERSÖKNINGSPLATS:



PROBLEM:

Dissaren tycker det är krångligt och dyrt att anpassa lokalerna till alla barn. Det betyder att några barn inte får bada eller simma, fast de vill ...



UPPDRAG:



Hjälp *Agent Franka* att upptäcka svårigheter och göra förbättringar på badhuset!

UTMANING:



Sam har en synnedsättning. Han ser nästan inget alls.

UTRUSTNING:

Har ni en ögonbindel?

Ja -> Den av er som spelar *Sam* knyter på sig ögonbindeln.

Nej -> Den av er som spelar *Sam* blundar. Ni andra hjälper till.

OBS! Kom ihåg att det ska vara tryggt för alla!

UNDERSÖK LOKALERNA:

Entré: Hur skulle *Sam* ta sig in i badhuset med en synnedsättning? Prova. Är det något som är svårt?

Ombyte: Var skulle *Sam* byta om? Hur skulle *Sam* ta sig till omklädningsrummet? Prova. Är det något som är svårt eller jobbigt?

Dusch: Hur och var skulle *Sam* duscha? Prova INTE, men diskutera. Kan något vara svårt eller jobbigt?

Simbassängen: Kan *Sam* bada och simma på ert badhus? Hur skulle *Sam* ta sig upp och ner ur basängen? Prova INTE men diskutera.

Övriga rum: Gå runt i hela byggnaden, kanske även ute. Är det något mer som är svårt eller jobbigt för *Sam*?



ÄRENDE:

BONUSUPPDRAG 4

PROBLEM:

Ibland ställer *Dissaren* till det så att vissa barn inte trivs på badhuset.

UPPDRAG:

Hjälp *Agent Franka* att ta reda på vad som kan bli ännu tryggare på ert badhus.



A.

Börja med att hitta en plats på badhuset som ni tycker om. När ni hittat en sån plats, beskriv den:

-> Varför tycker ni om den? Hur ser den ut?
Vad kan ni göra där?

B.

Försök sedan hitta en plats på badhuset som ni inte tycker om eller där ingen av er trivs. När ni hittat en sån plats, beskriv den:

-> Varför trivs ni inte här? Hur ser platsen ut?
Vad saknas på platsen?



Fråga personalen om ni får
fotografera eller rita av platserna!



UPPDRAG SLUTFÖRT!

ÄRENDE:

UPPDRAG 4

LAG:

GUL

UNDERSÖKNINGSPLATS:



PROBLEM:

Dissaren tycker det är krångligt och dyrt att anpassa lokalerna till alla barn. Det betyder att några barn inte får bada eller simma, fast de vill ...



UPPDRAG:

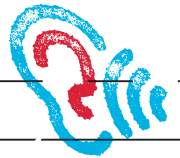


Hjälp *Agent Franka* att upptäcka svårigheter och göra förbättringar på badhuset!

UTMANING:



Sally har en hörselnedsättning. Hon hör nästan inget alls.



UTRUSTNING:

Har ni ett par hörselkåpor?

Ja -> Den av er som spelar *Sally* tar på sig hörselkåpor.

Nej -> Den av er som spelar *Sally* håller för öronen? Ni andra hjälper till.

UNDERSÖK LOKALERNA:

Entré: Hur skulle *Sally* ta sig in i badhuset med en hörselnedsättning? Prova. Är det något som är svårt eller jobbigt?

Ombyte: Var skulle *Sally* byta om? Hur skulle *Sally* ta sig till omklädningsrummet? Prova. Är det något som är svårt eller jobbigt?

Dusch: Hur och var skulle *Sally* duscha? Prova INTE, men diskutera. Är det något som är svårt eller jobbigt?

Simbassängen: Kan *Sally* bada på ert badhus? Prova INTE, men diskutera.

Övriga rum: Gå runt i hela byggnaden och utanför. Finns det något som kan vara svårt eller jobbigt för *Sally*? Hur skulle hon t.ex. göra om brandlarmet går?

ÄRENDE:

BONUSUPPDRAG 4

PROBLEM:

Dissaren bryr sig inte om vad barnen gillar på badhuset.

UPPDRAG:

Hjälp *Agent Franka* att visa sånt som ni tycker om!

A.

Gör små lappar och skriv "jag gillar" på lapparna. Det går också bra att rita eller måla en tumme eller gilla-smileys!

B.

Sätt upp lapparna där det finns något som du gillar.

Det kan exempelvis vara:

- > En skylt
- > Ett rum
- > En sak
- > En person



UPPDRAG SLUTFÖRT!