

10. MAINTENIR L'ORDRE

Le Flexaminator est tellement ordonné qu'il range même ses cotons-tiges dans l'ordre alphabétique. Encore heureux qu'il ne perde pas souvent ses affaires, mais il le fait surtout pour éviter des accidents.

Qu'en est-il de l'ordre à l'école? C'est peut-être l'occasion de taper sur les doigts des professeurs et des élèves?

LE FLEXAMINATOR



DURÉE

20 minutes

A PRÉVOIR

- Appareil photo.

PRÉPARATIFS

Prévoyez suffisamment d'appareils photo. Il est également possible d'utiliser un téléphone portable avec caméra intégrée.

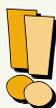
MISSION

Il est conseillé de faire cette mission en dernier, pour que les joueurs puissent y intégrer les connaissances acquises.

Les équipes cherchent dans l'école 3 situations correctes et 3 incorrectes pour les TMS. Ils les photographient et expliquent pourquoi une situation est correcte ou non, puis suggèrent une alternative pour l'améliorer.

Donnez aux joueurs les exemples suivants:

BON	MAUVAIS	
Local rangé	Local désordonné	Les obstacles (ex. sacs à dos qui traînent) peuvent provoquer des chutes
Matériel/outils bien entretenus	Mauvais entretien du matériel/des outils	Du matériel/des outils mal entretenus compliquent leur manipulation (ex. un couteau émoussé, un seau sans manche...).
Les objets lourds et fréquemment utilisés sont placés à hauteur de la hanche dans l'étagère/armoire.	Les objets lourds et fréquemment utilisés sont placés dans le haut de l'armoire.	Le stockage dans des armoires/étagères se fait en fonction du poids et de la fréquence d'utilisation.



Les personnes ne peuvent pas être photographiées.

DISCUSSION ULTÉRIEURE

Parcourez les améliorations suggérées avec les joueurs, ainsi que la façon dont celles-ci peuvent éviter les TMS. Demandez-leur qui veut élaborer plus en avant les propositions pour éventuellement les présenter à la direction.

DISTRIBUTION DES POINTS

Jugez vous-même du nombre de points que mérite chaque équipe. L'équipe qui apporte les améliorations les plus nombreuses, astucieuses ou originales, emporte la mission et gagne 5 points sur le fleximètre. La 2^{ème} équipe gagne 4 points, la 3^{ème} équipe 3 points, la 2^{ème} équipe 2 points et l'équipe qui apporte les améliorations les moins nombreuses ou moins originales gagne 1 point.