

# 10. ORDE HOUDEN

*De Flexaminator is zo ordelijk dat hij zelfs zijn oorstokjes alfabetisch rangschikt. Het is mooi meegenomen dat hij niet vaak dingen kwijt is, maar hij doet het vooral om ongelukken te voorkomen. Hoe zit het eigenlijk met de ordelijkheid op school?*

*Misschien is dit wel je kans om de leerkrachten en de leerlingen op de vingers te tikken?*

**DE FLEXAMINATOR**



## TIJDSDUUR

20 minuten

## ZELF TE VOORZIEN

- Fototoestel.

## VOORBEREIDING

Voorzie voldoende fototoestellen. Je kan hier ook een gsm met ingebouwde camera voor gebruiken.

## OPDRACHT

Doe deze opdracht het best als laatste. Zo kunnen de spelers het geleerde in de oefening opnemen.

De teams gaan in de school op zoek naar 3 situaties die wel en niet oké zijn voor MSA. Ze maken hiervan foto's en leggen uit waarom een situatie al dan niet goed is en ze geven een alternatief ter verbetering van de situatie.

Geef de spelers volgende voorbeelden mee:

GOED	SLECHT	
opgeruimd lokaal	rommelig lokaal	Obstakels (vb. rugzakken die rondslingeren) kunnen leiden tot struikelen of valpartijen.
Zorg dragen voor gereedschap of hulpmiddelen.	Slecht onderhouden gereedschap of hulpmiddel.	Slecht onderhouden gereedschap bemoeilijkt de hantering ervan (vb. een bot mes, emmer zonder handvat, ...).
Zware en vaak gebruikte voorwerpen op heuphoogte in de rek/kast plaatsen.	Zware en vaak gebruikte voorwerpen helemaal bovenaan in de kast plaatsen.	Opbergen in kasten en rekken in functie van het gewicht en de gebruiksfrequentie.



Er mogen geen foto's worden gemaakt van personen.

## NABESPREKING

Bespreek met de spelers de gegeven verbeterpunten en waarom deze punten MSA kunnen voorkomen. Vraag hen wie de voorstellen verder wil uitwerken om ze eventueel voor te leggen aan de directie.

## PUNTENVERDELING

Maak zelf een inschatting van welk team hoeveel punten verdient. Het team dat de meeste, beste of meest originele verbeterpunten aanbrengt, wint de opdracht en krijgt 5 punten op de fleximeter. Het 2<sup>e</sup> team krijgt 4 punten, het 3<sup>e</sup> team 3 punten, het 2<sup>e</sup> team 2 punten en het team dat de minste of minst originele verbeterpunten aanbrengt, krijgt nog 1 punt.