

# Bilan : ce que je retiens du jeu « Code rouge »

Prénom : \_\_\_\_\_ Classe : \_\_\_\_\_ Date : \_\_\_\_\_

Réponds avec tes mots, en 3 à 5 phrases. Il n'y a pas de note : l'objectif est de réfléchir à ce que tu as appris et à ce que tu réutiliseras en entreprise.

## Question 1

Au quai, tu observes la palette, tu scannes l'étiquette puis tu remplis une fiche avant de signer. Explique avec tes mots pourquoi chaque étape est nécessaire. Que peut-il se passer plus tard si on signe sans contrôler le numéro de lot ?

---

---

---

---

---

## Question 2

Explique la différence entre « signer sans réserve », « signer avec réserves » et « refuser la livraison ». Pour chacune, cite une situation que tu as rencontrée dans le jeu.

---

---

---

---

---

## Question 3

Dans le WMS, un statut doit toujours correspondre à un événement réel. Décris les étapes que tu suis pour modifier un statut et les incohérences que tu as repérées (ou que tu pourrais rencontrer) dans un tableau de suivi.

---

---

---

---

---

## Question 4

Un retour arrive. Quelles observations (carton, produit, contenu) et quelles informations te permettent de savoir s'il s'agit d'une rétractation, d'une erreur d'expédition, d'un produit défectueux ou d'un dommage de transport ? Pourquoi la procédure n'est-elle pas la même ?

---

---

---

---

---

### Question 5

Quelle erreur as-tu faite pendant le jeu ? Qu'est-ce que tu ferais autrement dans une vraie entreprise quand plusieurs tâches arrivent en même temps ?

---

---

---

---

---