



## Le jeu des noms



### Matériel nécessaire

- x 2 rameurs Concept2,
- x Fiche de cours « Le jeu des noms»,
- x 1 jeu d'étiquettes par rameur disponible durant le cours,
- x Gomme autocollante ("Patafix") ou scotch.

le jeu  
des  
noms

### Objectifs

- x Savoir nommer les différentes parties du rameur

### Méthode

- x Les élèves sont répartis en équipes (autant d'équipes que de rameurs) et disposent d'un jeu d'étiquettes et de scotch. En 30 secondes, ils doivent placer les étiquettes au bon endroit sur le rameur.
- x Le professeur évalue les équipes en leur disant combien d'étiquettes sont bien placées. Si besoin est, 30 secondes sont à nouveau accordées pour replacer les étiquettes. Continuez l'exercice jusqu'à ce que toutes les étiquettes soient à la bonne place.

### Point d'enseignement

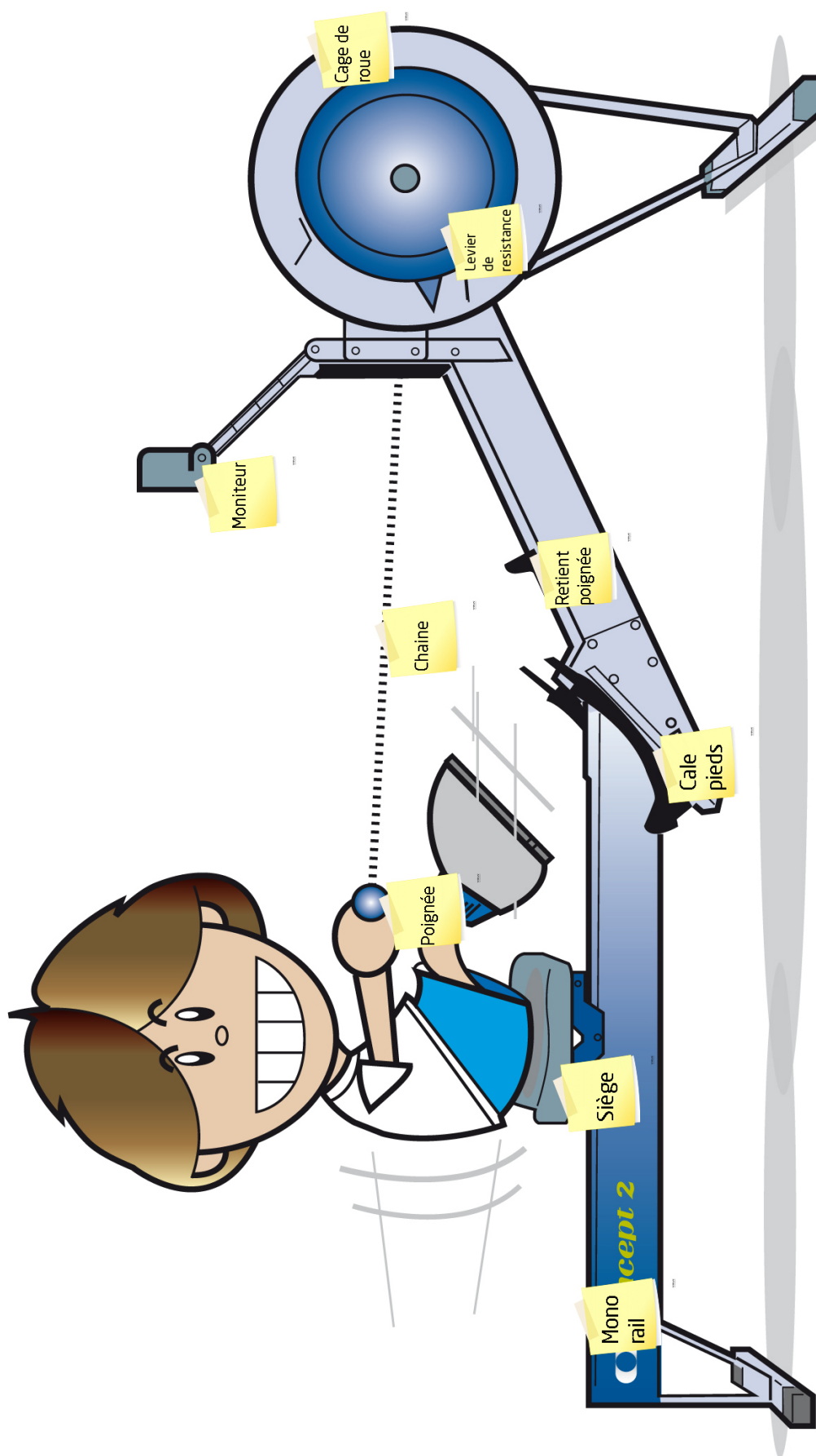
- x Les élèves apprennent par une combinaison de bon sens et de découverte guidée les noms des différentes pièces de leur rameur ergomètre, ainsi que leur rôle et la façon de les utiliser.

### Organisation

- x Constituez deux groupes d'élèves. Tandis qu'un groupe effectue le jeu des noms, les élèves du second groupe réalisent une activité physique ou sont mis dans une autre situation pédagogique.
- x Les élèves doivent débiter la séance en étant assis loin des rameurs. Les rameurs sont disposés de façon à permettre la circulation autour des machines.



## Le jeu des noms





## Le jeu des noms

