



OBJECTIF

Sensibiliser les élèves à adopter de bonnes habitudes ergonomiques.



DURÉE

15 minutes



MATÉRIEL REQUIS

Fiche reproductible 

Une quinzaine de dés à jouer

Jeu d'imitation

PRÉPARATION

Prenez connaissance des conseils relatifs à l'ergonomie en lisant l'article **Méthode de frappe**.

DÉROULEMENT

- 1 Présentez les principes d'ergonomie à votre classe.
- 2 Séparez votre groupe en équipes de deux élèves (élève A et élève B).
- 3 Remettez à chaque équipe un dé à jouer et une fiche reproductible n° 1.
- 4 L'élève A commence en lançant le dé. Le chiffre qu'il obtient détermine le nombre de mauvaises habitudes ergonomiques qu'il doit choisir secrètement dans la liste de la fiche reproductible n° 1.

Il fait ensuite semblant de taper au clavier en adoptant l'ensemble des mauvaises habitudes qu'il a choisies.
- 5 L'élève B doit repérer toutes les habitudes que l'élève A adopte et cocher ses observations dans la première colonne du tableau de la fiche reproductible n° 1.



ERGONOMIE

Fiche pédagogique

- 6** Lorsque l'élève B croit avoir repéré toutes les mauvaises positions, il valide ses réponses avec l'élève A.
- 7** Les deux élèves changent ensuite de rôle et continuent l'activité de la même façon en complétant les autres colonnes du tableau. L'exercice se termine lorsque chacun a joué le rôle de l'élève A et celui de l'élève B deux fois.