

école & musée

Salle 23 / La gymnastique

Fiche de travail (corrigé)

1. Joue au jeu des familles avec les camarades de ton groupe selon le déroulement habituel. Les familles sont composées de 3 cartes représentant les mêmes agrès. Lorsqu'un élève possède les 3 cartes d'une même famille, il les dépose. Il restera 1 carte qui est l'intrus.

2. Quel agrès représente l'intrus ? Cherche son nom sur les dessins exposés.

Monter aux perches verticales

3. Après avoir terminé de jouer, classe toutes les cartes en colonnes selon les étiquettes suivantes : sauter, grimper, se tenir en équilibre, autres.

4. Observe les reproductions de 2 dessins. Tu les trouves dans le tiroir gauche de la table, en entrant depuis la cage d'escalier. Repère les engins que tu peux trouver dans ta salle de gym, sur la place de jeux et/ou sur la place de sport de ton village ou de ton quartier.

Reporte les noms anciens et actuels des dessins sur ta fiche de travail.

Noms sur les reproductions de dessins	Noms actuels
Planche simple pour les sauts	Tremplin
Cheval de voltige en bois	Cheval d'arçons
Boucles	Anneaux
Corde suspendue	Corde
Perches verticales parallèles fixes	Perches
Perches inclinées parallèles	Perches
Planche inclinée	Banc suédois accroché aux espaliers
Sautoir avec corde et perche	Installation pour le saut à la perche
Barres parallèles	Barres parallèles
2 poteaux avec reck en fer	Barre fixe ou reck