

## Affective:

- référence aux émotions
- notation ou danse (peu de lieu ou regard des autres)
- n'ose pas aller vers un autre
- encourager les élèves à sortir de leurs zones de confort

## Cognitive:

- la connaissance des jeux
- tout ce qui est attrait au jeu
- lorsque les élèves ne comprennent pas une consigne
- comprendre l'importance n'a le lien entre donner rapidement la course et gain de la course
- imaginer mouvement abstrait
- pas de lien entre les actions
- mémorisation des consignes

# 5 ressources en EPS

## Physiologique:

- branche du moter (athlétisme)
- capacité physique
- souvent en lien avec l'endurance
- mouvement désorganisé / & coordonné
- élèves ne disposant pas de fibres rapides en nombre suffisant (course)

## Motrices:

- qualité physique des élèves
- côté moter, leur capacité
- basket: rate car ne tire pas assez loin la balle
- pas capable de se déplacer rapidement
- difficulté de déplacer objet volumineux
- 2 tâches la fois = difficile
- Pour la danse, utiliser l'espace
- pas coordonné

## Informationnel:

- information
- signal sonore, visuel, toucher
- élève doit prendre l'information
- messages nouveaux bnts pour arriver jusqu'aux muscles:
- dérangé, de concentré, autres bruits
- prendre conscience des autres autour

quelque soit le sujet: on utilise toujours motrice.