

BESOINS PARTICULIERS OBSERVES DANS LES DOMAINES DE :
APPLICATION : ADAPTABILITE A L'EVOLUTION DES CONSIGNES DE JEU


Les hypothèses (difficultés relevées sur) :
La réflexion à avoir avant d'agir / La mobilisation des connaissances et aptitudes physiques

1

✓ **Les adaptations possibles en EPS**

APPLICATIONS

Evolution personnalisée des consignes de jeu

Exemple : si l'élève est inactif après son 1^{er} trajet dans un jeu de déménageur, lui rappeler la consigne qui est de tout apporter vers la cible 

Rappels à l'élève en cours de réalisation de la tâche motrice.

2

✓ **Les justifications :**

Visualiser les progrès des élèves a un impact important sur la motivation, la persévérance, la volonté de poursuivre les efforts.

Un temps explicite d'anticipation de la conduite de la tâche évite que l'élève ne s'engage que sur le mode de l'exécution.

3

✓ **Les transferts en classe :**

Proposer un support pour éviter la surcharge cognitive et permettre de développer les compétences de productions orales et de compréhension.

Exemple : utilisation des flashcards en langues vivantes



L'AVS peut rappeler les règles de vie collective mais ne pas être à l'origine de leur élaboration ni de leur modification.