

Nom du Participant _____

Utilisez l'échelle suivante : Faible = 0 Moyen = 1 Bien = 2 Très bien = 3 Excellent = 4

Additionner les totaux des sous-sections pour obtenir le sous-total. Ensuite, multiplier le sous-total par 1.25 pour obtenir la note relative au volet sur la littératie physique de PLAYentraîneur.

Domaine cognitif		Note
1.	Confiance pour participer à des activités physiques et sportives	
2.	Motivation pour participer à des activités physiques et sportives	
3.	Compréhension de la terminologie relative aux mouvements	
Total		
Environnement		
4a.	Capable d'évoluer dans un gymnase	
4b.	Capable d'évoluer dans un environnement extérieur	
4c.	Capable d'évoluer sur la neige	
4d.	Capable d'évoluer sur la glace	
4e.	Capable d'évoluer dans les airs	
5.	Connaissance de l'environnement et des autres	
Total		
Habilités motrices		
6.	Maîtrise de diverses habiletés motrices	
7.	Capacité de sélectionner les habiletés adaptées au contexte et de les enchaîner	
Total		
Équilibre		
8.	Rudiments d'équilibre	
9.	Collisions	
10.	Récupération après avoir trébuché	
Total		
Contrôle des objets		
11.	Capacité à utiliser les mains pour lancer, attraper et porter des objets	
12.	Capacité à utiliser les pieds pour donner des coups de pied ou déplacer des objets	
13.	Capacité à utiliser les côtés gauche et droit de manière égale	
Total		
Locomotion		
14.	Début/Fin	
15.	Course	
16.	Agilité	
Total		
Note relative au volet sur la littératie physique de PLAYentraîneur		
Domaine cognitif		
Environnement		
Habilités motrices		
	Habilités motrices de base	
	Équilibre	
	Contrôle des objets	
	Locomotion	
Additionner les totaux des sous-sections pour obtenir le sous-total		Sous-total
Multipliez le sous-total par 1.25 pour obtenir la note relative au volet sur la littératie physique de PLAYentraîneur		Total