PROGRAMATION EPS

Horaire : 3 heures semaine

Dans chacune des années de cycle, les 4 compétences spécifiques sont abordées.
Chaque compétence est traitée au travers d'une ou plusieurs activités.
Il serait souhaitable que les modules d'apprentissage soient de 10 à 15 séances (5 ou 6 séances minimum).
La pratique journalière doit être recherchée chaque fois que c'est possible.
Les jeux collectifs traditionnels ou non font l'objet d'un module d'apprentissage chaque année.

Compétences et activités	Cycle 1										Cycle 2										Cycle 3									
	PS1					PS2					MS					GS					CP					CE1					CE2					CM1					CM2				
Réaliser une performance mesurée																																											
Activités athlétiques (courir ,sauter, lancer…)																																										
Activités de natation (cycle 3)																																										
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement																																										
A Activités d'orientation																																										
Activités d'escalade et jeux de grimpe																																										
Activités nautique (kayak, voile…) cycle 3																																										
Activités aquatique (natation)																																										
Activités de roule : pilotage (bicyclette, vtt, tricycle, roller, patin à roulettes…)																																										
Activités de glisse (ski, patin à glace)																																										
Equitation																																										
Activités de randonnée																																										
S'affronter individuellement ou collectivement																																										
Jeux de lutte																																										
Jeux de renvoi (avec ou sans raquettes)																																										
Jeux collectifs (avec ou sans ballons, palets)																																										
Jeux traditionnels (poursuite, gagne terrain …)																																										
Golf, tir à l'arc (cycle 3)																																										
Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive																																										
Danse																																										
Ronde et jeux dansés (cycle 1)																																										
Mime																																										
Activités gymniques																																										
Gymnastique artistique (cycle 3)																																										
Gymnastique rythmique (cycle 2 et 3)																																										
Activités de cirque																																										
Natation synchronisée (cycle 3)																																										