

EXEMPLE DE PROGRAMMATION EN EPS SUR UN CYCLE 3

CLASSE	PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
CM1	CA1 : Activités athlétiques	CA4 : Jeux de lutte	CA2 : Savoir nager	CA2 : Savoir nager	CA4 : Jeux d'expression et de mimes
	CA4 : Jeux collectifs traditionnels	CA1 : Activités athlétiques	CA3 : Activités gymniques et acrobatiques	CA4 : jeux collectifs avec ballons	CA2 : Parcours d'orientation
CM2	CA1 : Courir vite ou longtemps	CA4 : Jeux collectifs	CA2 : Savoir nager	CA2 : Savoir nager	CA4 : Jeux collectifs
	CA2 : Vélo / Rollers	CA3 : Activités gymniques	CA1 : Lancer, courir dans des parcours aménagés	CA4 : Jeux collectifs	CA3 : Danse de création
6°	CA2 : Savoir nager	CA2 : Savoir nager	CA2 : Savoir nager	CA2 : Savoir nager	CA2 : Savoir nager
	CA4 : Lutte		CA1 : course	CA3 : Gymnastique	

CA = CHAMP D'APPRENTISSAGE