

EXEMPLE DE PROGRAMMATION EN EPS SUR UN CYCLE

CLASSE	PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
CP	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
CE1	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
CE2	CA2 : Parcours d'orientation	CA4 : Jeux d'opposition	CA2 : Vélo	CA1 : Activités athlétiques aménagées : courir longtemps	CA3 : Danse
	CA4 : Jeux collectifs traditionnels	CA3 : Danse collectives	CA1 : Activités athlétiques aménagées : courses de relais	CA3 : Arts du cirque	CA4 : Jeux collectifs traditionnels

CA = CHAMP D'APPRENTISSAGE