

PARCOURS EPS DE L'ELEVE PROGRAMMATION CYCLE 2

Champs d'apprentissage		Produire une performance maximale, mesurée à une échéance donnée	Adapter ses déplacements à des environnements variés	S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel
APSA		<i>Activités athlétiques aménagées</i>	<i>Natation, activités de roule et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, parcours d'escalade</i>	<i>Danses collectives, danse de création, activités gymniques, arts du cirque</i>	<i>Jeux traditionnels simples (gagne-terrain, bétet, balle au capitaine... jeux collectifs avec ou sans ballon (à effectifs réduits), jeux pré-sportifs, jeux de lutte, jeux de raquettes...</i>
CP	Période 1				
	Période 2				
	Période 3				
	Période 4				
	Période 5				
CE1	Période 1				
	Période 2				
	Période 3				
	Période 4				
	Période 5				
CE2	Période 1				
	Période 2				
	Période 3				
	Période 4				
	Période 5				