

**PARCOURS EPS DE L'ELEVE PROGRAMMATION CYCLE 3**

<b>Champs d'apprentissage</b>		<b>Produire une performance maximale, mesurable à une échéance donnée</b>	<b>Adapter ses déplacements à des environnements variés</b>	<b>S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique</b>	<b>Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel</b>
<b>APSA</b>		<i>Activités athlétiques (courses, sauts, lancers)</i>	<i>Activité de rouler et de glisse, activités nautiques, équitation, parcours d'orientation, d'escalade, <b>savoir nager</b></i>	<i>Danses collectives, activités gymniques, arts du cirque danse de création.</i>	<i>Jeux traditionnels plus complexes (thèque, béret, balle au capitaine, poules- vipères-renards...jeux collectifs avec ou sans ballon et jeux pré- sportifs collectifs (type handball, basket-ball, football, rugby, volley-ball...), jeux de combats (de préhension), jeux de raquettes (badminton, tennis).</i>
<b>CM1</b>	Période 1				
	Période 2				
	Période 3				
	Période 4				
	Période 5				
<b>CM2</b>	Période 1				
	Période 2				
	Période 3				
	Période 4				
	Période 5				
<b>6ème</b>	Période 1				
	Période 2				
	Période 3				
	Période 4				
	Période 5				