

Programmation EPS Cycle 1

<b>Objectifs</b>	<b>TPS</b>	<b>PS</b>	<b>MS</b>	<b>GS</b>
Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets <b>(Jeux athlétiques)</b>	Courir marcher sauter lancer		Jeux athlétiques : Courir, sauter, lancer	
		frapper, attraper un objet en mouvement		
Adapter ses équilibres, ses déplacements à des environnements ou contraintes variés <b>(Parcours gymniques, cirque, piloter, natation, orientation)</b>	piloter ramper se balancer glisser grimper tourner rouler  Orientation		Orientation Piloter Activités gymniques Cirque	
		Activités gymniques Cirque		
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique <b>(Danses collectives, danse créative, rondes et jeux dansés)</b>	danser mimer		Danse créative Rondes et jeux dansés	
	Rondes et jeux dansés			
		Danse créative		
Collaborer, coopérer, s'opposer <b>(Jeux collectifs, jeux d'opposition)</b>	porter, transporter tirer, pousser  Jeux collectifs			Jeux de raquette Hockey
		Jeux d'opposition	Jeux collectifs Jeux d'opposition	