

Cycle 2 & 3

Parcours de l'élève en EPS

NIVEAU	Produire une performance optimale, 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.				
	Courir vite	Courir longtemps	Lancer Loin	Sauter haut Sauter loin	Natation	Activité de roule/glisse	Parcours d'orientation	Vélo	Danse collective	Danse de création	Activité gymniques	Arts du cirque	Jeux tradi	Jeux collectifs	Jeux pré-sportif	Jeux de lutte / combat	Jeux de raquette
CP					•												
CE1														•			
CE2					•												
CM1						•										•	
CM2					•			•									

• co-intervention

		CP	CE1	CE2	CM1	CM2
Années 2023/2024	USEP		Jeux de raquette	Parcours d'orientation		
	DEUST		Courir longtemps	lutte	Danse de création	Courir longtemps
	CO - INTERVENTION		Kinball		Tchoukball / Escrime	
	Olympiades					