



Nouveaux programmes EPS CM1 2026-2027



2 SÉANCES
de 1 h
par semaine



4 DOMAINES
complémentaires
pour développer
les compétences
motrices et sociales



10 SÉQUENCES
réparties sur
l'année scolaire
en 5 périodes



APPRENTISSAGES
progressifs, variés
et adaptés aux
besoins de tous
les élèves

PROGRAMMATION ANNUELLE

PÉRIODE	DOMAINE	ACTIVITÉ / SÉQUENCE	OBJECTIF PRINCIPAL
P1	SE DÉPLACER	Course de vitesse et relais	Courir vite, améliorer sa vitesse et se relayer efficacement.
P1	COOPÉRER / S'OPPOSER	Balle au capitaine	Coopérer pour marquer et s'opposer pour défendre.
P2	SE DÉPLACER	Course longue et endurance	Courir longtemps à un effort modéré, gérer son endurance.
P2	S'EXPRIMER	Arts du cirque ou activités gymniques	Découvrir et réaliser des figures acrobatiques ou artistiques.
P3	CONSTRUIRE DES ÉQUILIBRES	Natation / savoir nager	Se déplacer efficacement dans l'eau et valider le savoir nager.
P3	COOPÉRER / S'OPPOSER	Thèque	S'opposer collectivement en attaquant et se défendant.
P4	SE DÉPLACER	Saut et lancer athlétiques	Sauter et lancer loin, précis et en sécurité.
P4	COOPÉRER / S'OPPOSER	Ultimate	Coopérer pour faire avancer le disque et marquer.
P5	CONSTRUIRE DES ÉQUILIBRES	Savoir rouler à vélo	Se déplacer à vélo en sécurité et de manière autonome.
P5	S'EXPRIMER	Danse et expression corporelle	Exprimer des émotions et des idées à travers le mouvement dansé.

LES SAVOIRS SPORTIFS FONDAMENTAUX



LE SAVOIR NAGER

L'attestation du savoir nager doit être obtenue avant la fin du cycle 3.

Intégré dans la programmation annuelle dès que des créneaux piscine sont disponibles.



LE SAVOIR ROULER À VÉLO

Intégré dans le domaine 2, il doit faire l'objet d'au moins une séquence dédiée au cycle 3.

LES COMPÉTENCES TRANSVERSALES



Développer sa motricité et sa coordination



Prendre soin de sa santé et de son bien-être



Apprendre à assurer sa sécurité et celle des autres



Coopérer, communiquer et respecter les règles



S'exprimer et créer par le corps



Mesurer, évaluer et progresser

CE QUE LES ÉLÈVES VONT APPRENDRE



Courir vite



Courir longtemps



Lancer



Sauter



Jouer collectivement



Créer une chorégraphie



Nager



Rouler à vélo

LES 4 DOMAINES DE L'EPS



SE DÉPLACER

pour agir dans l'espace et sur une durée



CONSTRUIRE DES ÉQUILIBRES

pour s'adapter à des environnements inhabituels



S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

pour éprouver et partager des émotions



COOPÉRER ET S'OPPOSER

pour jouer en respectant les règles



L'EPS : UNE DISCIPLINE FONDAMENTALE POUR GRANDIR, PROGRESSER ET S'ÉPANOUIR !



Développer la confiance en soi et l'autonomie



Prendre soin de sa santé



Vivre ensemble et respecter les autres