

Compétence spécifique	Attendus de fin de cycle	P1	P2	P3	P4	P5
Produire une performance maximale, mesurée à une échéance donnée	Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés.					
	Différencier courir vite/longtemps, lancer loin/précis, sauter haut/loin					
	Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres					
	Remplir quelques rôles spécifiques					
Adapter ses déplacements à des environnements variés	Se déplacer dans l'eau une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion					
	Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel (espace aménagé et sécurisé)					
	Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent					
S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et / ou acrobatique	Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprises ou en présentant une action inventée.					
	S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles ou collectives.					
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou individuel	S'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu.					
	Contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples.					
	Connaitre le but du jeu.					
	Reconnaître ses partenaires et adversaires.					

Compétence spécifique	Attendus de fin de cycle	P1	P2	P3	P4	P5
Qu'est-ce que la matière ?	Identifier les 3 états de la matière et observer des changements d'états.					
	Identifier un changement d'état de l'eau dans un phénomène de la vie quotidienne.					
Comment reconnaître le vivant ?	Connaitre les caractéristiques du monde du vivant, ses interactions, sa diversité.					
	Reconnaître des comportements favorables à sa santé.					
Les objets techniques.	Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués					
	Réaliser quelques objets et circuits électriques simples en respectant les règles élémentaires de sécurité.					
	Commencer à s'approprier un environnement numérique.					
Se situer dans l'espace	Se repérer dans l'espace et le représenter.					
	Situer un lieu sur une carte, un globe, un écran informatique.					
Se situer dans le temps	Se repérer dans le temps et mesurer des durées.					
	Repérer et situer quelques événements dans un temps long.					
Explorer les organisations du monde	Comparer des modes de vie et quelques représentations du monde.					
	Comprendre qu'un espace est organisé.					
	Identifier des paysages.					

