

Référentiel des compétences devant être acquises en fin de cycle 3

Conforme au socle commun des connaissances et des compétences de juillet 2006

1. LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE

1.1. Lire

Être capable de lire en associant déchiffrage et reconnaissance directe des mots connus	✓ Maîtriser l'ensemble des relations grapho-nologiques.	MLF L2
	✓ Identifier immédiatement les mots outils les plus fréquents, les mots usuels des activités de la classe et du vocabulaire acquis dans le cadre des différents domaines du cycle 3.	MLF L4
	✓ Lire couramment des textes adaptés au niveau du cycle III (par exemple, extraits de manuels scolaires).	MLF L5
Lire à haute voix, de façon expressive, un texte en prose ou en vers	✓ Lire devant la classe, pour en faire partager le plaisir et l'intérêt, un passage d'une dizaine de lignes d'un texte connu.	MLF L7
Utiliser ses connaissances sur la langue pour comprendre un texte	✓ En lecture, utiliser ses acquis en vocabulaire pour approcher le sens d'un mot inconnu, à vérifier ensuite dans le dictionnaire.	MLF L9
	✓ Comprendre des mots nouveaux en s'appuyant sur des radicaux connus et des affixes fréquents.	MLF L10
	✓ Utiliser les indications sémantiques données par les déterminants (connu/inconnu).	MLF L11
	✓ Se servir des signes de ponctuation comme appui pour la compréhension en lecture : - repérer les marques syntaxiques, - dans la narration, délimiter les paroles rapportées, - marquer la valeur interrogative ou exclamative d'une phrase.	MLF L13
	✓ En lecture, trouver à quel terme renvoient les substituts nominaux et pronominaux.	MLF L15
	✓ Prendre appui sur les connecteurs pour comprendre les enchaînements d'un texte.	MLF L17
	✓ S'appuyer sur les temps des verbes pour repérer la chronologie d'un texte simple.	MLF L18
Dégager les idées essentielles d'un texte (littéraire, documentaire)	✓ Après lecture (silencieuse et autonome ou à haute voix par l'enseignant) d'un texte narratif d'une ou deux pages ou d'un texte documentaire court (une page maximum), reformuler le sujet principal du texte et en dégager les idées essentielles.	MLF L22
	✓ Repérer les grandes parties d'un texte lu.	MLF L23
	✓ Lire seul une consigne usuelle et effectuer la tâche demandée.	MLF L25
Lire des œuvres intégrales, notamment classiques, et rendre compte de sa lecture	✓ Lire intégralement un poème, un conte, un récit appartenant à la littérature de jeunesse.	MLF L28
	✓ Pour présenter un récit, en choisir un extrait caractéristique, le lire à haute voix et en justifier ce choix.	MLF L29

1. LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE

1.2. Écrire

Copier un texte sans erreur	✓ Copier par groupe de mots dans une écriture cursive régulière et lisible, un texte d'au moins cinq lignes sans erreur orthographique et de ponctuation, en respectant la mise en page.	MLF E2
Écrire lisiblement et correctement un texte sous la dictée	✓ Écrire sous la dictée un texte de dix lignes maximum, en sachant : - marquer l'accord en genre et en nombre dans le groupe nominal, - marquer l'accord du verbe et du sujet dans des phrases où l'ordre syntaxique régulier est respecté, - orthographier les mots du lexique courant, - orthographier les verbes aux temps et modes étudiés.	MLF E5 MLF E7 MLF E9 MLF E10
Rédiger un texte bref écrit dans une langue correcte (organisation des phrases, orthographe, conjugaison des verbes)	✓ Rédiger un texte bref (1 à 2 paragraphes, une dizaine de lignes), dont les phrases après révision sont grammaticalement acceptables et qui respecte la ponctuation, les règles orthographiques, lexicales et de présentation.	MLF E12
	✓ Au cours d'une activité de classe, écrire de manière autonome un texte de façon à pouvoir le relire (cahier d'expérience, brouillon, etc.).	MLF E14
	✓ Dans des activités différentes (mathématiques, sciences...) proposer une réponse écrite, explicite et énoncée de façon syntaxiquement cohérente.	MLF E16
Rédiger un texte cohérent d'au moins trois paragraphes adapté à son destinataire et à l'effet recherché (récit, compte rendu, lettre, description, explication, argumentation)	✓ Dans un texte personnel, repérer et corriger les erreurs orthographiques en se référant aux règles connues d'orthographe et de grammaire.	MLF E17
	✓ Utiliser en production : - la majuscule de début de phrase, - le point comme élément organisateur d'un paragraphe, - le point d'interrogation, - le point d'exclamation.	MLF E19
	✓ Rédiger un texte pour communiquer à la classe la démarche et le résultat d'une recherche individuelle ou de groupe.	MLF E22
	✓ Rédiger la suite ou la fin d'un chapitre en cohérence avec le texte lu.	MLF E23
	✓ Dans le cadre d'un projet ou d'une activité d'écriture, rédiger un texte cohérent de deux paragraphes au moins adapté à son destinataire et respectant la consigne donnée.	MLF E24
Résumer un texte	✓ Reformuler par écrit deux ou trois idées essentielles retenues à la lecture d'un texte d'une page.	MLF E26

1. LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE

1.3. Dire

Prendre la parole en public en s'adaptant à la situation de communication (attitude et niveau de langage, effet recherché)	✓ Exposer à la classe une expérience personnelle, un événement extérieur.	MLF D3
	✓ Faire un récit devant un groupe dans l'intention de l'informer, l'émouvoir, l'amuser...	MLF D4
	✓ Mettre en voix en le théâtralisant un dialogue lu et travaillé en classe.	MLF D5
Participer à un dialogue, à un débat ; prendre en compte les propos des autres, expliquer son point de vue, rester dans le propos de l'échange.	✓ Participer à des échanges au sein de la classe ou de l'école : - en attendant son tour de parole, - en écoutant autrui, - en restant dans les propos de l'échange, - en exprimant un avis, une préférence... - en donnant une information, - en exposant son point de vue et ses réactions	MLF D7 MLF D8 MLF D9 MLF D10 MLF D11 MLF D12
Rendre compte d'un travail individuel ou collectif	✓ En prenant appui éventuellement sur des notes et des documents d'appui (pas sur un texte rédigé), présenter oralement au maître ou à l'ensemble de la classe, après s'y être préparé, les résultats d'une recherche ou d'une expérience, individuelle ou collective, en expliquant la méthode de travail utilisée.	MLF D14

2. LA PRATIQUE D'UNE LANGUE VIVANTE ÉTRANGÈRE

VALIDATION PROGRESSIVE DU NIVEAU A1 JUSQU'À LA FIN DE LA SCOLARITÉ PRIMAIRE

2.1. Réagir et dialoguer	Établir un contact social	✓ Être capable, en utilisant les formes de politesse les plus élémentaires en situation réelle de classe ou en simulation, de : - saluer, - prendre congé, - remercier, - se présenter, - présenter quelqu'un, - demander à quelqu'un de ses nouvelles, - donner de ses nouvelles.	LVE E1 LVE E2 LVE E3 LVE E4 LVE E5 LVE E6 LVE E7
	Demander et donner des informations	✓ Être capable, sur des sujets familiers ou des besoins immédiats, en des termes simples, de : - poser des questions, - répondre à des questions.	LVE E8 LVE E9
	Épeler des mots familiers (selon la langue étudiée)	✓ Être capable, dans le cadre d'activités de classe, de : - dire ou chanter l'alphabet, - épeler des mots familiers (dictée au maître, par exemple).	LVE E10 LVE E11
2.2. Écouter et comprendre	Comprendre un message oral pour pouvoir répondre à des besoins concrets ou réaliser une tâche	✓ Être capable de : - comprendre les consignes de classe, - suivre des instructions courtes et simples.	LVE E12 LVE E13
	Comprendre les points essentiels d'un message oral (conversation, information, récit)	✓ Être capable de : - comprendre des mots familiers et des expressions très courantes relatifs à soi-même, sa famille, son environnement concret et immédiat, - suivre le fil d'une histoire avec des aides appropriées.	LVE E14 LVE E15
2.3. Parler en continu	Reproduire un modèle oral	✓ Être capable de : - réciter « un texte » mémorisé, - chanter une chanson, - faire une très courte annonce (1 ou 2 phrases) répétée auparavant.	LVE E16 LVE E17 LVE E18
	Présenter ou décrire	✓ A l'aide d'expressions et de phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages et en utilisant des connecteurs élémentaires, être capable de : - se présenter, - se décrire, - décrire des personnes, animaux ou objets familiers, - décrire des activités.	LVE E19 LVE E20 LVE E21 LVE E22

3. LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES ET LA CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE

3.1. Mathématiques

Reconnaître des situations de proportionnalité, utiliser des pourcentages, des tableaux, des graphiques. Exploiter des données statistiques et aborder des situations simples de probabilité	✓ Se repérer sur une droite graduée et dans un plan.	M DS4
	✓ Lire, interpréter et construire quelques représentations : diagrammes, graphiques.	M DS5
	✓ Se repérer dans l'espace : utiliser une carte, un plan, un schéma.	M DS6
Connaître et utiliser les nombres entiers, décimaux et fractionnaires. Mener à bien un calcul mental, à la main, à la calculatrice, avec un ordinateur	✓ Connaître les désignations orales et écrites des nombres entiers et décimaux.	M N2
	✓ Ordonner ou comparer des nombres entiers et décimaux.	M N4
	✓ Calculer mentalement.	M N5
	✓ Poser et effectuer un calcul isolé : une addition, une soustraction, une multiplication, une division euclidienne.	M N9
	✓ Connaître les fonctionnalités de sa calculatrice.	M N11
Connaître et représenter des figures géométriques et des objets de l'espace. Utiliser leur propriétés	✓ Connaître les écritures fractionnaires de quelques nombres très simples.	M N12
	✓ Connaître les figures planes : carré, rectangle, losange, triangle, triangle rectangle, cercle, et quelques propriétés que l'on peut dégager de leur observation.	M G3
	✓ Construire la droite perpendiculaire à une droite donnée passant par un point donné (appartenant ou pas à cette droite), à l'aide d'une équerre ou d'un gabarit.	M G4
	✓ Construire le cercle de rayon et de centre donné.	M G6
	✓ Compléter une figure par symétrie axiale.	M G8
Réaliser des mesures (longueurs, durées, ...), calculer des valeurs (volumes, vitesses, ...) en utilisant différentes unités	✓ Connaître le cube et le parallélépipède rectangle, et les propriétés relatives aux faces et arêtes que l'on peut dégager de leur observation.	M G10
	✓ Connaître les unités de mesure usuelles pour des longueurs, masses, contenances, durées, ainsi que les conversions usuelles.	M GM2
	✓ Mesurer ou calculer des aires.	M GM3
	✓ Appréhender la notion d'angle.	M GM4
	✓ Lire l'heure.	M GM6

3. LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES ET LA CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE

3.2. Sciences et technologie

Connaître les principales caractéristiques de la Terre et de l'organisation de l'univers	✓ Savoir que la Terre tourne sur elle-même et que la terre comme toutes les planètes tourne autour du soleil.	ST TU1
	✓ Savoir que la Terre présente des phénomènes dynamiques d'origine interne (volcans, séismes).	ST TU2
Connaître les principales caractéristiques de la matière (l'inerte et le vivant) du point de vue physique et biologique	✓ Connaître les trois états physiques de l'eau.	ST M1
	✓ Savoir que la vapeur d'eau est invisible.	ST M2
	✓ Savoir que l'air est de la matière et qu'il est pesant.	ST M2
Savoir que le vivant présente une unité d'organisation et une diversité. Connaître les modalités du fonctionnement des organismes vivants. Savoir que les espèces évoluent. Connaître le corps humain et ses possibilités.	✓ Le vivant : - savoir que le développement d'un être vivant se traduit par des transformations, - distinguer une reproduction sexuée d'une reproduction asexuée.	ST V1 ST V2
	✓ Le corps humain et la santé : - savoir qu'un mouvement corporel est dû à l'action de muscle, - connaître le rôle de la circulation sanguine dans la nutrition des organes, - connaître les principales conséquences de la sexualité après la puberté : fécondation, grossesse, risques de maladie, - connaître les conséquences du mode de vie sur la santé.	ST V3 ST V4 ST V5 ST V6
	✓ L'environnement et le développement durable : - connaître différents milieux de vie et leurs caractéristiques, - connaître la notion de chaîne alimentaire, - connaître des conséquences positives ou négatives de l'activité humaine sur les milieux.	ST V7 ST V8 ST V9
Connaître les différentes formes d'énergie et leur utilisation. Savoir que l'énergie peut se transformer d'une forme à une autre	✓ Connaître différentes sources d'énergie et savoir qu'elles sont nécessaires pour le chauffage, l'éclairage et la mise en mouvement.	ST E1
	✓ Savoir que certaines sources d'énergie sont épuisables et qu'il existe des formes d'énergie renouvelable.	ST E2
Décrire le fonctionnement et les conditions d'utilisation des objets techniques et leur impact sur l'environnement. savoir que la production d'objets techniques nécessite la maîtrise de l'énergie et de la matière	✓ Savoir allumer deux ou plusieurs lampes à l'aide d'une pile et distinguer montage en série et montage en dérivation.	ST O1
	✓ Connaître des principes élémentaires de sécurité électrique.	ST O2
	✓ Connaître quelques mécanismes qui permettent de transmettre un mouvement.	ST O3

3. LES PRINCIPAUX ÉLÉMENTS DE MATHÉMATIQUES ET LA CULTURE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE

3.3. Mise en œuvre d'une démarche scientifique ou d'une résolution de problème

Rechercher, extraire et organiser l'information utile (écrite, orale, observable)	✓ Reformuler un énoncé avec ses propres mots.	MS I1
	✓ Observer, recenser les informations.	MS I2
	✓ Organiser les informations pour les utiliser.	MS I3
Réaliser, manipuler, mesurer, calculer, appliquer des consignes	✓ Exécuter une tâche.	MS R1
	✓ Construire un graphique, un tableau, un schéma.	MS R2
Raisonner, argumenter, pratiquer une démarche expérimentale ou technologique	✓ Identifier un problème, formuler une conjoncture ou une hypothèse.	MS DS1
	✓ Faire des essais.	MS DS2
	✓ Participer à la conception d'un protocole ou d'une procédure.	MS DS4
	✓ Contrôler, exploiter les résultats.	MS DS5
Présenter la démarche suivie, les résultats obtenus. Communiquer à l'aide de langages ou d'outils scientifiques et technologiques	✓ Expliquer sa démarche.	MS E1
	✓ Présenter sa conclusion.	MS E2
	✓ Expliquer ce qu'on a appris et compris.	MS E3

4. LA MAÎTRISE DES TECHNIQUES USUELLES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

VALIDATION PROGRESSIVE, ITEM PAR ITEM JUSQU'À LA FIN DE LA SCOLARITÉ PRIMAIRE

Domaine 1 : s'approprier un environnement informatique de travail	✓ Je sais désigner et nommer les principaux éléments composant l'équipement informatique que j'utilise et je sais à quoi ils servent.	E.1.1.
	✓ Je sais allumer et éteindre l'équipement informatique ; je sais lancer et quitter un logiciel.	E.1.2.
	✓ Je sais déplacer le pointeur, placer le curseur, sélectionner, effacer et valider.	E.1.3.
	✓ Je sais accéder à un dossier, ouvrir et enregistrer un fichier.	E.1.4.
Domaine 2 : adopter une attitude responsable	✓ Je connais les droits et devoirs indiqués dans la charte d'usage des TIC de mon école.	E.2.1.
	✓ Je respecte les autres et je me protège moi-même dans le cadre de la communication et de la publication électronique.	E.2.2.
	✓ Si je souhaite récupérer un document, je vérifie que j'ai le droit de l'utiliser et à quelles conditions.	E.2.3.
	✓ Je trouve des indices avant d'accorder ma confiance aux informations et propositions que la machine me fournit.	E.2.4.
Domaine 3 : créer, produire, traiter, exploiter des données	✓ Je sais produire et modifier un texte, une image ou un son.	E.3.1.
	✓ Je sais saisir les caractères en minuscules, en majuscules, les différentes lettres accentuées et les signes de ponctuation.	E.3.2.
	✓ Je sais modifier la mise en forme des caractères et des paragraphes.	E.3.3.
	✓ Je sais utiliser les fonctions copier, couper, coller, insérer, glisser, déposer.	E.3.4.
	✓ Je sais regrouper dans un même document du texte ou des images et du son.	E.3.5.
	✓ Je sais imprimer un document.	E.3.6.
Domaine 4 : s'informer, se documenter	✓ Je sais utiliser les fenêtres, ascenseurs, boutons de défilement, liens, listes déroulantes, icônes et onglets.	E.4.1.
	✓ Je sais repérer les informations affichées à l'écran.	E.4.2.
	✓ Je sais saisir une adresse internet et naviguer dans un site.	E.4.3.
	✓ Je sais utiliser un mot-clé ou un menu pour faire une recherche.	E.4.4.
Domaine 5 : communiquer, échanger	✓ Je sais envoyer et recevoir un message.	E.5.1.
	✓ Je sais dire de qui provient un message et à qui il est adressé.	E.5.2.
	✓ Je sais trouver le sujet d'un message.	E.5.3.
	✓ Je sais trouver la date d'envoi d'un message.	E.5.4.

5. LA CULTURE HUMANISTE

5.1. Histoire et Géographie

5.1. Histoire et géographie	Lire, comprendre et mettre en relation différents langages utilisés en histoire et géographie : images, cartes, textes, graphiques	✓ Lire et orienter une carte.	HG M2
		✓ Lire et comprendre des documents simples, sources de l'histoire et de la géographie.	HG M5
		✓ Décrire et différencier quelques types de paysages.	HG M6
		✓ Légender des documents.	HG M7
		✓ Consulter une encyclopédie et les pages internet.	HG M8
	Situier et connaître, aux différentes échelles, les grands ensembles physiques et humains. Identifier et décrire les grands types d'aménagements. Identifier et connaître les principales caractéristiques de la France et de l'Union européenne.	✓ Mettre en relation des cartes à différentes échelles pour localiser un phénomène et situer les repères géographiques étudiés.	HG G3
		✓ Réaliser un croquis spatial simple.	HG G4
		✓ Identifier et connaître par leurs paysages les caractéristiques des principaux ensembles physiques et humains, en particulier les caractères du territoire français et quelques caractères essentiels des grands ensembles physiques (océans, continents, grands domaines climatiques et biogéographiques) et humains (quelques États et quelques grandes villes du monde et de l'Union européenne, en fonction du projet de l'école et des langues étudiées...).	HG G5
		✓ Connaître le vocabulaire géographique lié aux points forts du programme.	HG G7
	Situier et connaître les différentes périodes de l'histoire de l'humanité ; Situier et connaître les grands traits de l'histoire de France et de la construction européenne.	✓ Savoir relever et placer des informations sur une frise chronologique, pouvoir situer chronologiquement les grandes périodes de l'histoire.	HG H5
		✓ Pouvoir situer une vingtaine d'événements et leurs dates ainsi que les personnages et faits les plus significatifs.	HG H6
		✓ Identifier les périodes et les points forts du programme par la connaissance et la mémorisation d'une vingtaine d'événements et leurs dates.	HG H7
		✓ Connaître le rôle de quelques personnages clés et le vocabulaire historique lié aux points forts étudiés du programme.	HG H8
	Identifier la diversité des civilisations, des sociétés, des religions Reconnaître les critères de richesse et de pauvreté ; identifier les inégalités de développement à différentes échelles ; connaître les grandes puissances contemporaines. Identifier et expliquer les enjeux du développement durable. Utiliser ses connaissances pour donner du sens à l'actualité.	✓ Comprendre les notions de civilisation et de société en observant celles étudiées dans le cadre des points forts du programme d'histoire et de géographie.	HG A1
		✓ Comprendre la notion d'inégalité en observant les grands contrastes de la planète.	HG A2
		✓ Identifier et connaître les principales actions des hommes sur l'environnement.	HG A3

5. LA CULTURE HUMANISTE

5.2. Domaine littéraire

5.2. Domaine littéraire	Lire fréquemment des œuvres littéraires de façon cursive et être capable de faire des liens entre ces œuvres	✓ Rapprocher des textes littéraires, des personnages, des auteurs relevant d'univers de référence commune.	CL 1
	Étudier textes et œuvres littéraires pour en construire le sens, les situer dans l'histoire littéraire et culturelle	✓ Présenter un livre ou un album en le comparant à d'autres déjà lus (par son appartenance à un genre, à une même période).	CL 4
	Formuler sur ses lectures une opinion écrite ou orale	✓ Pour présenter un récit, en choisir un extrait caractéristique, le lire à haute voix, justifier ce choix. Expliquer ce qu'on en a pensé. ✓ Participer à un débat interprétatif.	CL 6 CL 7
	Produire un texte dans la continuité des œuvres lues	✓ En s'appuyant sur un texte lu, écrire un texte en tenant compte de certaines de ses caractéristiques identifiées au cours de la lecture : personnage ou scénario typique, manière de raconter...	CL 8
	Connaître et dire de mémoire des textes patrimoniaux	✓ Dire de mémoire, en les interprétant devant un auditoire, des poèmes, des saynètes et des textes de prose courts (une dizaine dans l'année).	CL 9

5.3. Domaine artistique

5.3. Domaine artistique	Maîtriser quelques éléments des langages artistiques visuels et musicaux au service d'une expression personnelle ou collective ; écouter, observer et décrire une œuvre plastique et une œuvre musicale	✓ Utiliser le dessin dans différentes fonctions.	AM 1
		✓ Réaliser une production.	AM 3
		✓ Interpréter de mémoire au moins dix chansons.	AM 5
		✓ Tenir sa voix et sa place en formation chorale.	AM 7
	Connaître quelques références principales de l'histoire des arts. Situer une œuvre dans le contexte historique et culturel dont elle est issue. Mettre en relation à la lecture, à l'observation ou à l'écoute les œuvres principales étudiées.	✓ Avoir retenu et connaître quelques œuvres majeures du patrimoine plastique et musical.	AM 10
		✓ Savoir situer les œuvres étudiées dans le temps.	AM 12

6. LES COMPÉTENCES SOCIALES ET CIVIQUES

Connaître les principaux droits de l'Homme et du citoyen, les droits de l'enfant	✓ Connaître les principaux droits de l'enfant : droit à l'éducation, à la santé, à la sécurité.	CSC 1
Connaître les valeurs, les symboles, les institutions de la république, connaître les règles fondamentales de la démocratie et de la justice	✓ Les symboles de la République (l'hymne et le drapeau national).	CSC 2
Connaître et respecter les règles d'hygiène, de santé et de sécurité	✓ Connaître les risques liés à la pratique d'activités physiques et à l'utilisation d'équipements.	CSC 3
	✓ Connaître les premiers gestes pour porter secours.	CSC 5
Connaître, comprendre et respecter les règles de la vie collective	✓ Connaître, comprendre et respecter : - le règlement intérieur de l'établissement, - les principes de la civilité.	CSC 6 CSC 7
Comprendre l'importance du respect mutuel et accepter les différences	✓ Respecter les adultes et les autres élèves.	CSC 8
	✓ Comprendre la nécessité de la tolérance dans les relations interpersonnelles	CSC 9
Participer à des actions et à des projets collectifs. Travailler en équipe.	✓ Dans le cadre d'actions contribuant à la vie collective : - aider les autres - savoir écouter et communiquer - prendre des initiatives	CSC 10 CSC 11 CSC 12
Connaître le fonctionnement et le rôle des différents médias.	✓ Identifier les différents médias.	CSC 13
savoir construire son opinion personnelle, faire preuve d'esprit critique.	✓ Défendre son point de vue en argumentant.	CSC 14

7. L'AUTONOMIE ET L'INITIATIVE

Savoir organiser son travail : planifier, anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles.	✓ Tenir ses cahiers en bon état.	AI 1
	✓ Demander de l'aide si on n'a pas compris.	AI 2
Connaître l'environnement économique, les métiers des différents secteurs –professionnels et les parcours de formation	✓ Citer des métiers	AI 3
Connaître les principaux besoins de son organisme	✓ Connaître les règles élémentaires d'hygiène et de sécurité.	AI 4
Avoir conscience de ses ressources et de ses limites	✓ Identifier certains effets de l'effort physique sur le corps, principalement percevoir la fatigue physique.	AI 5
Apprécier les bienfaits de l'activité physique	✓ Apprendre à doser son effort.	AI 7
Savoir nager	✓ Savoir nager une quinzaine de mètres	AI 8
Manifester créativité, curiosité, motivation, à travers des activités conduites ou reconnues par l'école ou l'établissement.	✓ Exercer sa curiosité et explorer différentes formes de créativité.	AI 9
Mettre en œuvre des projets individuels ou collectifs.	✓ Participer à l'élaboration d'un projet collectif et s'impliquer dans sa mise en œuvre.	AI 10