

Langage - participer à un débat, récapituler ce qui a été dit...					
Langage - Utiliser des phrases complexes (parce que, qui, pour, quand, alors, ...)					
Langage - Savoir expliquer les causes d'un échec, d'une réussite.					
Langage - Inventer une histoire, imaginer une autre fin à une histoire connue...					
Langage - Distinguer les sons proches : f/v, s/ch, s/z, ch/f...					
Langage - Dire de mémoire les comptines, chansons ou poésies apprises en classe.					
Langage - savoir ce qu'est un mot, une phrase, une syllabe, un texte, un son.					
Langage - Reconnaître les lettres dans les 3 écritures.					
Langage - connaître le son de chaque lettre.					
Langage - écrire phonétiquement quelques mots (ex : VLO pour vélo)					
Maths - Compter des quantités jusque 10.					
Maths - réciter la suite des nombres jusque 30.					
Maths - lire les nombres écrits en chiffres jusque 10.					
Maths - Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10 (ex : 5, c'est 3 et 2)					
Maths - connaître le nom des formes planes : triangle, rond, carré, rectangle.					
Maths - savoir dessiner ces formes.					
Maths - connaître le nom de quelques solides : sphère, cylindre, pavé, pyramide.					
QLM - remettre dans l'ordre les illustrations d'une histoire connue.					
QLM - se repérer dans la journée (matin, midi, après-midi).					
QLM - se repérer dans la semaine (la suite des jours).					
QLM - se repérer dans le mois.					
QLM - Utiliser le vocabulaire : avant, après, pendant, en même temps, plus tard, dans deux jours...					
QLM - repérer sa gauche et sa droite.					
QLM - Connaître les principales étapes de développement d'un animal.					
QLM - Connaître les principales étapes de développement d'un végétal.					
QLM - connaître les 2 modes de reproduction : ovipare/vivipare.					
QLM - Établir les premiers liens entre fleurs, fruits, graines.					
QLM - Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.					
QLM - Situer et nommer les différentes parties du corps.					
QLM - Connaître quelques règles d'hygiène corporelle, dentaire, alimentaire...					
QLM (TICE) - Savoir utiliser le clavier de l'ordinateur pour écrire son prénom, une phrase.					
Vivre ensemble - Être persévérant : faire face à une difficulté, accepter de recommencer, ...					
Vivre ensemble - Maintenir son attention durant toute l'activité.					
Vivre ensemble - Ecouter et retenir une consigne donnée collectivement.					
Vivre ensemble - Maitriser ses émotions, pour soi et dans le groupe.					
Vivre ensemble - Aider un autre enfant à faire ou à comprendre.					
EPS - Athlétisme (courir, sauter, lancer de différentes façons)					
EPS (Danse) - Retenir une chorégraphie					
EPS (Danse) - Synchroniser chant et danse pendant les rondes.					
EPS (motricité) : inventer un parcours et l'expliquer aux autres en utilisant les verbes d'action correspondants (enjamber, ramper, dans, au-dessus de, sur...)					
EPS (jeux co) : coopérer pour faire gagner son équipe.					
EPS (orientation) : participer à un jeu d'orientation.					
EPS (natation) : se déplacer, tête dans l'eau en s'aidant de ses bras et ses jambes).					
Art - faire un dessin en recopiant un modèle ou en inventant.					
Art - Créer des nouveaux motifs graphiques.					
Art - Décrire une image ou un extrait sonore et exprimer son ressenti.					
Art - Faire des propositions musicales ou corporelles pour exprimer ses émotions.					

Langage - participer à un débat, récapituler ce qui a été dit...					
Langage - Utiliser des phrases complexes (parce que, qui, pour, quand, alors, ...)					
Langage - Savoir expliquer les causes d'un échec, d'une réussite.					
Langage - Inventer une histoire, imaginer une autre fin à une histoire connue...					
Langage - Distinguer les sons proches : f/v, s/ch, s/z, ch/f...					
Langage - Dire de mémoire les comptines, chansons ou poésies apprises en classe.					
Langage - savoir ce qu'est un mot, une phrase, une syllabe, un texte, un son.					
Langage - Reconnaître les lettres dans les 3 écritures.					
Langage - connaître le son de chaque lettre.					
Langage - écrire phonétiquement quelques mots (ex : VLO pour vélo)					
Maths - Compter des quantités jusque 10.					
Maths - réciter la suite des nombres jusque 30.					
Maths - lire les nombres écrits en chiffres jusque 10.					
Maths - Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas 10 (ex : 5, c'est 3 et 2)					
Maths - connaître le nom des formes planes : triangle, rond, carré, rectangle.					
Maths - savoir dessiner ces formes.					
Maths - connaître le nom de quelques solides : sphère, cylindre, pavé, pyramide.					
QLM - remettre dans l'ordre les illustrations d'une histoire connue.					
QLM - se repérer dans la journée (matin, midi, après-midi).					
QLM - se repérer dans la semaine (la suite des jours).					
QLM - se repérer dans le mois.					
QLM - Utiliser le vocabulaire : avant, après, pendant, en même temps, plus tard, dans deux jours...					
QLM - repérer sa gauche et sa droite.					
QLM - Connaître les principales étapes de développement d'un animal.					
QLM - Connaître les principales étapes de développement d'un végétal.					
QLM - connaître les 2 modes de reproduction : ovipare/vivipare.					
QLM - Établir les premiers liens entre fleurs, fruits, graines.					
QLM - Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.					
QLM - Situer et nommer les différentes parties du corps.					
QLM - Connaître quelques règles d'hygiène corporelle, dentaire, alimentaire...					
QLM (TICE) - Savoir utiliser le clavier de l'ordinateur pour écrire son prénom, une phrase.					
Vivre ensemble - Être persévérant : faire face à une difficulté, accepter de recommencer, ...					
Vivre ensemble - Maintenir son attention durant toute l'activité.					
Vivre ensemble - Ecouter et retenir une consigne donnée collectivement.					
Vivre ensemble - Maitriser ses émotions, pour soi et dans le groupe.					
Vivre ensemble - Aider un autre enfant à faire ou à comprendre.					
EPS - Athlétisme (courir, sauter, lancer de différentes façons)					
EPS (Danse) - Retenir une chorégraphie					
EPS (Danse) - Synchroniser chant et danse pendant les rondes.					
EPS (motricité) : inventer un parcours et l'expliquer aux autres en utilisant les verbes d'action correspondants (enjamber, ramper, dans, au-dessus de, sur...)					
EPS (jeux co) : coopérer pour faire gagner son équipe.					
EPS (orientation) : participer à un jeu d'orientation.					
EPS (natation) : se déplacer, tête dans l'eau en s'aidant de ses bras et ses jambes).					
Art - faire un dessin en recopiant un modèle ou en inventant.					
Art - Créer des nouveaux motifs graphiques.					
Art - Décrire une image ou un extrait sonore et exprimer son ressenti.					
Art - Faire des propositions musicales ou corporelles pour exprimer ses émotions.					