

		P1	P2	P3	P4	P5
Oser entrer en communication	ML1	a. Produire un oral compréhensible par autrui. b. Participer à une conversation en restant dans le sujet de l'échange. c. Respecter les règles de communication	d. Relater un événement inconnu des autres ; exposer un projet individuel.	e. Dire, décrire, expliquer après avoir terminé une activité ou un jeu (hors contexte de réalisation).	g. Reformuler pour mieux se faire comprendre h. Reformuler pour enrichir	P1+P2+P3+P4
	ML2	Produire des phrases complexes, correctement construites.		Utiliser à bon escient les temps des verbes pour exprimer le passé et le futur (le choix du temps étant plus important que la forme exacte du verbe conjugué).		
Échanger et réfléchir avec les autres ML3		d. Ecouter, accepter et prendre en compte le point de vue de l'autre	a. Poser des questions pertinentes en fonction du contexte	b. Mettre en mot un ressenti, une hypothèse, une solution à un problème et pouvoir l'argumenter	c. Justifier un acte, un refus, une préférence en utilisant à bon escient "parce que".	f. Raconter une histoire lue par l'enseignant en restituant les enchaînements logiques et chronologiques
		e. Décrire avec précision un objet, une image, un personnage				
Comprendre et apprendre ML4		a. Comprendre des consignes données de manière collective. b. Comprendre une histoire lue par l'enseignant. ML4b Apprécier une poésie, y repérer des mots évocateur (ou amusants). Interpréter ou transposer une comptine, une chanson, une histoire lue par l'enseignant.				
			c. reconnaître, rapprocher, catégoriser, contraster, se construire des images mentales à partir d'histoires fictives	d. relier des événements entendus et/ou vus dans des narrations ou des explications, dans des moments d'apprentissages structurés		
Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une	ML5	Avoir compris quelques notions de variation de la langue en fonction du temps, du genre et du nombre et essayer de les reproduire				
	ML6	a. Distinguer mot et syllabes (compter les mots, ou les syllabes d'1 phrase)	b. Dénombrer les syllabes d'un mot	c. Localiser une syllabe dans un mot (début, fin).		
	ML7	a. Localiser un son dans un mot (début, fin).	b. Apparier des mots donnés selon une syllabe commune, un phonème commun		c. Repérer à l'oral les phonèmes voyelles et quelques phonèmes consonnes et les reconnaître à l'écrit	

	P1	P2	P3	P4	P5
Écouter de l'écrit et comprendre ML8	a. Faire des hypothèses sur le contenu d'un livre au vu de sa couverture et du titre b. Interroger le maître sur le sens inconnu de mots ou d'expressions c. Enrichir son lexique, s'intéresser au sens des mots.			P1+P2+P3 d. Interpréter ou transposer une histoire lue par l'enseignant en restituant les enchaînements logiques et chronologiques	
Découvrir la fonction de l'écrit ML9	a. Se repérer dans un livre (couverture, page, images, texte) ; s'orienter dans l'espace de la page. a. Faire correspondre à l'écrit les mots d'un court énoncé oral (par exemple une phrase connue) b. Repérer la place d'un mot énoncé dans une phrase écrite c. Utiliser une structure langagière propre à l'écrit			b. Utiliser à bon escient le vocabulaire : couverture, quatrième de couverture. c. Utiliser à bon escient le vocabulaire: auteur, illustrateur, éditeur.	d. Reconnaître différents types d'écrits et avoir une première idée de leur fonction. e. Se constituer une culture littéraire (albums, contes).
Commencer à produire de l'écrit ML10	a. Produire une phrase cohérente pour illustrer un dessin, une photo en dictée à l'adulte b. Savoir qu'on écrit pas comme on parle			b. Dans une dictée à l'adulte, utiliser correctement quelques conjonctions (et, mais, ou). d. Savoir transformer un énoncé oral en un texte.	
Découvrir le principe alphabétique ML11	a. Identifier des lettres (par rapport à des dessins, des symboles) b. Connaître le nom des lettres de son prénom			c. Connaître la plupart des lettres de l'alphabet	
	a. Reconnaître les lettres de l'alphabet en Capitale d'imprimerie	b. Reconnaître les lettres de l'alphabet en script		c. Reconnaître les lettres de l'alphabet en cursive d. Copier à l'aide d'un clavier	
Commencer à écrire tout seul ML12	b. Ecrire son prénom en Capitale d'imprimerie sans modèle		c. Ecrire son prénom en cursive avec modèle		d. Ecrire son prénom en cursive sans modèle Ecrire seul un mot en utilisant les lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus
	a. Après avoir appris le son qui est transcrit par une lettre, tracer cette lettre				

		P1	P2	P3	P4	P5
Utiliser les nombres	CPO1	b. Reconnaître des collections de 1 à 5 éléments.		b. Reconnaître des collections de 1 à 7 éléments.		b. Reconnaître des collections de 1 à 10 éléments. c. Organiser son dénombrement (séparer les objets comptés de ceux restant à compter).
		a. Comparer des quantités en utilisant des procédures numériques et utiliser correctement le vocabulaire « plus que, moins que, autant que »				
	CPO2	a. Réaliser une collection dont le cardinal est donné b. Modifier une collection donnée en ajoutant des éléments, en retranchant des éléments.		e. Elaborer une collection contenant autant d'objets qu'une autre collection.	c. Réaliser une distribution. d. Réunir deux quantités. f. Procéder à un partage.	
		g. Résoudre des situations problèmes portant sur la comparaison, la diminution, l'augmentation, la réunion de quantités.				
	CPO3	Utiliser l'ordinal : repérer des positions (1er, 2ème, .)				
CPO4	Passer des commandes					
Etudier les nombres	CPO5	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.				
	CPO6	Avoir compris que tout nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent et que cela correspond à l'ajout d'une unité à la quantité précédente.				
	CPO7	a. Reconnaître globalement et exprimer des petites quantités organisées en configurations connues (doigts de la main, constellation du dé).				
		Résoudre des problèmes additifs et soustractifs à l'aide de manipulation			Résoudre des problèmes additifs et soustractifs sans l'aide de manipulation	
	CPO8	b. Dénombrer, constituer et décomposer des collections jusqu'à 5		b. Dénombrer, constituer et décomposer des collections jusqu'à 7		b. Dénombrer, constituer et décomposer des collections jusqu'à 10
		a. Connaître de tête certaines décompositions de 5		a. Connaître de tête certaines décompositions de 10		b. connaître quelques doubles. c. Connaître quelques moitiés.
	CPO9	a. Apprendre des comptines mathématiques				
		b. Savoir énoncer la suite des nombres entiers jusque 10. f. Situer un nombre dans la suite des nombres c. Réciter la comptine à partir de n'importe quel nombre.		b. Savoir énoncer la suite des nombres entiers jusque 20 d. Réciter la comptine jusqu'à un nombre donné.		b. Savoir énoncer la suite des nombres entiers jusque 30 e. Réciter la comptine numérique à rebours. g. Réciter la comptine numérique de deux en deux
CPO10	a. Lire les écritures chiffrées des nombres de 1 à 5		a. Lire les écritures chiffrées des nombres de 1 à 7		a. Lire les écritures chiffrées des nombres de 1 à 10	
	b. Apprendre progressivement l'écriture des chiffres					

		P1	P2	P3	P4	P5
Explorer les formes	CPO11	a. Différencier des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.		c. Trier et classer selon différents types de critères.		
			b. Distinguer petit / moyen / grand.			
	CPO12	a. Reconnaître, classer et nommer des formes simples : triangles, carrés, ronds.	b. Retrouver le rond, le carré, le triangle dans divers objets de la vie courante.	c. Reconnaître, classer et nommer des formes simples : triangles, carrés, ronds, rectangles.	d. Dessiner des ronds, des carrés, des triangles.	e. Retrouver les rectangles dans divers objets de la vie courante.
	CPO13				a. Reconnaître, classer et nommer des solides (cube, pyramide, boule, cylindre). b. Retrouver le cube, la pyramide, la boule, le cylindre dans divers objets de la vie courante. c. Reconnaître des solides selon différents angles de vues. d. Connaître quelques caractéristiques de certains solides	
	CPO14	a. Découvrir les propriétés des objets b. Ranger du plus petit au plus grand. e. Comparer des longueurs d. Distinguer vide / plein.		c. Distinguer lourd / léger. f. Comparer des masses,		d. Comparer des contenances e. Trier et classer selon un critère de longueur ou de contenance.
	CPO15	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).				
					Reproduire, dessiner des formes planes.	
CPO16	Réaliser des algorithmes simples.			Réaliser des algorithmes plus complexes (3 ou 4 éléments)		

	P1	P2	P3	P4	P5
Stabiliser ses 1ers repères temporels et spatiaux EM1	a. Connaître les jours de la semaine b. Connaître les saisons				f. Utiliser le calendrier pour repérer des moments et pour calculer des durées.
		c. Situer plusieurs événements les uns par rapport aux autres avec un support visuel.		d. Situer plusieurs événements les uns par rapport aux autres sans support visuel. e. Repérer et distinguer la simultanéité ou la succession des événements dans le temps	
Consolider la notion de chronologie	EM2 a. Ordonner des éléments chronologiquement pour relater un événement vécu ou non b. Utiliser un vocabulaire approprié pour le relater			c. Avoir conscience de la simultanéité de certains événements et savoir l'exprimer + a, b	
				EM3 Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations dans le temps et l'espace	
Faire l'expérience de l'espace	EM4-EM5 a. Distinguer droite et gauche b. Distinguer sur / sous / entre/ au milieu/ autour c. Distinguer avant / après, devant / derrière, dessus / dessous. d. Distinguer au milieu/autour e. Situer, repérer des objets par rapport à des repères fixes (ds la classe, l'école). f. Réaliser des puzzles simples.			EM6 a. Utiliser le vocabulaire spatial à bon escient dans son quotidien langagier que ce soit par rapport à soi, aux autres ou pour les éléments entre eux. b. Décrire un parcours simple.	EM7 a. Suivre un parcours décrit oralement. b. Coder ou décoder un déplacement, un parcours.
Représenter l'espace	EM8			Représenter l'organisation dans l'espace d'un ensemble limité d'objets : compléter / réaliser un dessin / un plan / une maquette.	
	EM9	a. Se repérer dans l'espace d'une page (bas, gauche, droite) b. Se repérer dans l'espace d'une page (lignes, interlignes, marge) c. Utiliser le sens conventionnel de l'écriture d. Distinguer des lignes ouvertes et des lignes fermées. e. Distinguer les zones intérieure et extérieure à une ligne fermée. f. Distinguer dedans / dehors.			g. Se repérer dans un labyrinthe. h. Se repérer et se déplacer sur un quadrillage. i. Réaliser des pliages (origami).

	P1	P2	P3	P4	P5
Découvrir le monde du vivant	<p>EM10</p> <p>a. Différencier le vivant du non-vivant</p> <p>c. Manipuler : planter, apporter des soins à un animal ou une plante, cueillir, récolter.</p>	<p>EM14</p> <p>Repérer les différentes sortes de danger : à l'école, à la maison, dans la rue...</p>	<p>EM12</p> <p>a. Affiner la perception de son corps : dos, face, profil, postures, articulations (épaule, cou, poignets, cheville).</p> <p>b. Donner une représentation de son corps.</p> <p>c. Reconstituer l'image du corps humain à partir d'éléments séparés.</p> <p>d. Mettre en relation l'organe des sens qui correspond à la perception.</p>	<p>EM 10 b. A partir de situations vécues ou de documents variés : établir des classifications possibles des êtres vivants</p> <p>EM11</p> <p>a. Expérimenter sur un végétal (apport ou non en eau, lumière, air).</p> <p>b. Identifier et représenter les grandes fonctions (locomotion, nutrition, croissance, reproduction)</p> <p>c. Identifier, nommer et regrouper des animaux en fonction de leurs caractéristiques de leur mode de déplacement ou de leur milieu de vie</p> <p>d. Découvrir la notion de cycle du vivant quand l'observation a été vécue.</p>	
	<p>EM13</p> <p>a. Acquérir des premiers savoirs et savoir-faire relatifs à l'hygiène corporelle : lavage des mains, passages aux toilettes.</p> <p>b. Savoir ranger la classe.</p> <p>c. Savoir quand se laver les mains.</p>				
Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	<p>EM15</p> <p>a. Utiliser des objets techniques dans des situations fonctionnelles conduisant à la découverte de leur usage : économe, râpe, rouleau, aimants, magnétophone, appareil photo numérique, ordinateur, lampe de poche</p> <p>b. Choisir des outils différents en fonction de son projet.</p> <p>d. Comparer, classer et ranger des objets ou des matières</p> <p>e. Agir sur la matière en respectant une consigne (pâte à modeler, sable, semoule, lentille, papier, l'eau, l'air...)*</p> <p>f. Explorer en agissant sur la matière : toucher, malaxer, modeler, déchirer, plier, transvaser, écraser, froisser, mélanger, assembler, casser, coller, transporter, découper... *</p> <p>EM16</p> <p>Utiliser une fiche technique pour fabriquer.</p>		<p>EM15</p> <p>c. Découper précisément</p> <p>g. utiliser le vocabulaire relatif à la matière : mou, dur, liquide, lisse, rugueux, doux, piquant, froid, mouillé, sec... *</p> <p>EM 16</p> <p>Réaliser une fiche technique simple après avoir fabriqué un objet (encodage).</p>	<p>P1+P2+P3</p> <p>EM17</p> <p>a. Utiliser correctement la souris et le clavier</p> <p>b. Nommer et situer les éléments constituant l'ordinateur (clavier, souris, écran, tour)</p> <p>c. Se repérer sur le clavier, savoir situer les touches d'usage courant : espace, entrée, effacer, clavier numérique...)</p> <p>d. Savoir lancer et quitter un logiciel dont l'icône est sur le bureau</p> <p>e. Utiliser l'ordinateur pour copier des petits textes</p>	

	P1	P2	P3	P4	P5
agir dans la durée et sur les objets AP1	<ul style="list-style-type: none"> a. Courir droit / Partir vite, arriver vite b. Courir en relais c. Courir avec obstacle d. Courir longtemps e. Lancer loin f. Lancer avec précision g. Sauter loin h. Sauter haut i. Enchaîner des actions (courir, sauter, lancer) 				
adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou contraintes variés AP2 AP3	<ul style="list-style-type: none"> a. Réaliser un parcours en équilibre b. Ajuster ses déplacements en fonction du parcours c. Franchir des obstacles 				
	<ul style="list-style-type: none"> a. Réaliser un parcours d'orientation b. Se déplacer dans des milieux variés c. Découvrir des espaces caractérisés par leur incertitude 				
Collaborer, coopérer, s'opposer AP4	<ul style="list-style-type: none"> a. Exercer des rôles différents et complémentaires dans des jeux collectifs : de tradition avec ou sans ballons, jeux de poursuite, de course, de transport d'objets b. S'opposer dans des jeux d'opposition duelle (de lutte) : tirer, pousser, s'immobiliser ... c. élaborer des stratégies seul ou à plusieurs d. Coopérer avec des partenaires 				
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique AP5 AP6	<ul style="list-style-type: none"> a. Construire une séquence gestuelle seul ou à plusieurs (Acrosport/ Cirque/ Activités gymniques) b. Exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états ... (Jeux de mimes. / expression théâtrale) c. Avec l'aide du PE, imaginer, proposer des éléments d'une « chorégraphie » en réinvestissant des mouvements et des déplacements. (danse) 				
	Prendre ses repères dans l'espace et le temps (début et fin des phrases musicales, espace parcouru sur l'une de ces phrases).				
	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres				

	P1	P2	P3	P4	P5
Dessiner AA1	Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation en étant fidèle au réel ou à un modèle				
	Organiser une surface figurée pour raconter, illustrer ou créer une histoire.				
S'exercer au graphisme décoratif AA2	<ul style="list-style-type: none"> a. Utiliser un répertoire graphique pour décorer un élément b. Reproduire, organiser, enchaîner des graphismes connus c. Exécuter des tracés volontaires à partir d'observation et de discrimination de formes d. Essayer de mélanger, modifier des graphismes connus pour en créer d'autres e. Pratiquer des exercices graphiques conduisant à la maîtrise des tracés de base de l'écriture. 				
Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume AA3 AA4	<ul style="list-style-type: none"> a. Varier le choix des outils pour frotter, gratter, tapoter, glisser, coller, assembler, mélanger. b. Varier la taille (petits gestes et gestes amples) et la texture des supports. c. Varier les matériaux employés (encre, gouache, enduit ...). d. Observer collectivement (bilan) les réalisations ; rechercher l'outil le mieux adapté ou le geste adéquat ; dominer ses appréhensions et ses répulsions. e. Utiliser des formes, des couleurs, des techniques pour traduire une expression. 				
	Réinvestir différentes techniques et opérations plastiques pour réaliser une composition en plan ou en volume selon une intention ou/et un désir exprimés				
	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste				
Observer, comprendre et transformer des images AA5	<ul style="list-style-type: none"> a. Comparer des productions déjà réalisées (artothèque), affichage, création d'un répertoire de traces, musée ... b. Observer et décrire des œuvres du patrimoine c. Découvrir un artiste et ses œuvres : visites de musées, expositions ; reproduction d'œuvres d'art ; réalisation d'un album photos d. Discuter autour d'œuvres d'art, comparer les techniques, se référer au répertoire de la classe. e. Faire à la manière de, reproduire. f. Observer un tableau, une production, la décrire ; identifier les techniques ; parler de ce qu'on ressent ; donner un titre. 				

	P1	P2	P3	P4	P5
Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de Chansons AA6	<ul style="list-style-type: none"> a. Interpréter des chants plus longs en groupe classe et en chorale b. Mémoriser un répertoire varié de comptines, de chansons (jeux de doigts, comptines mimées). c. Tenir sa place dans des activités collectives : chante ensemble, dialoguer en chantant, intervenir en soliste, attendre son tour pour jouer d'un instrument. 				d. Réussir à raconter une histoire en faisant varier sa voix
Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps AA7	Interpréter avec des variantes expressives un chant, une comptine en petit groupe.				
Jouer avec sa voix pour explorer des variantes : moduler l'intensité, la hauteur, la durée, le timbre.					
Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps Affiner son écoute AA8	<ul style="list-style-type: none"> a. Frapper le rythme d'une comptine (corps, instruments). b. Comprendre une formule rythmique et la reproduire sans interruption c. Utiliser des instruments 				
Affiner son écoute AA9	<ul style="list-style-type: none"> a. Identifier des sons : variations de voix, objets sonores, instruments b. Exprimer verbalement un ressenti en y associant des images, puis en utilisant un vocabulaire qui caractérise ce ressenti c. Ecouter un extrait musical (ou une production) + long et + complexe d. Repérer quelques contrastes (timbre, intensité, tempo) les qualifier à l'aide du PE 				
Pratiquer quelques activités des arts du spectacle vivant AA10	<ul style="list-style-type: none"> a. Participer à des mises en jeux et en scènes du corps éloignées des modalités quotidienne et fonctionnelle b. Découvrir le rôle de spectateur en observant es productions de ses camarades c. Observer et échanger à partir des productions des autres 				