

S' APPROPRIER LE LANGAGE		P1	P2	P3	P4	P5
LA01 COMPRENDRE UN MESSAGE ET AGIR OU REPONDRE DE FACON PERTINENTE		ELIE				
Comprendre les consignes des activités scolaires, au moins en situation de face à face avec l'adulte						
Reformuler une consigne pour le groupe						
Comprendre des consignes données de manière collective						
Se faire comprendre par le langage pour les besoins de la vie scolaire						
LA 02 NOMMER AVEC EXACTITUDE UN OBJET, UNE PERSONNE OU UNE ACTION RESSORTISSANT A LA VIE QUOTIDIENNE						
Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent /adjectifs de couleurs						
Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent /actes du quotidien						
Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent /activités scolaires de la classe						
Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent /FORMES ET GRANDEURS						
Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent / NOMS ET VERBES D'ACTION EN FONCTION DU PROJET DE LA CLASSE						
Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent /RELATIONS AVEC LES AUTRES (politesse)						
LA 03 FORMULER EN SE FAISANT COMPRENDRE UNE DESCRIPTION OU UNE QUESTION						
Produire un oral compréhensible par autrui : En articulant correctement, En produisant des phrases correctes, même courtes						
Préciser son propos pour se faire comprendre en fonction de questions ou de remarques						
Produire des phrases de plus en plus longues, correctement construites						
Formuler une description avec suffisamment d'éléments pour savoir de quoi il s'agit.						
LA 04 RACONTER EN SE FAISANT COMPRENDRE UN ÉPISODE VÉCU INCONNU DE SON INTERLOCUTEUR, UNE HISTOIRE INVENTÉE						
Dire, questionner, expliquer en situation d'activité vécue						
Rendre compte d'un événement vécu : Dire, décrire, expliquer une activité, une expérience, un manière de procéder						
Relater un événement connu des autres						
Évoquer un événement à venir et l'anticiper						
Relater un événement inconnu des autres						
Décrire des personnages						
Reformuler une histoire à l'aide de l'enseignant (histoire à trou)						
Reformuler la fin d'une histoire de manière autonome						
Inventer un épisode d'une histoire à répétition						
Mélanger des histoires connues pour en définir une trame d'histoire inventée						
Mettre en mots un épisode d'une trame d'histoire						
LA 05 PRENDRE L'INITIATIVE DE POSER DES QUESTIONS OU D'EXPRIMER SON POINT DE VUE		ELISE				
Répondre aux sollicitations de l'adulte en se faisant comprendre						
Commencer à prendre place dans les échanges collectifs						
Participer à une conversation en restant dans le sujet de l'échange						
Participer à un échange collectif en écoutant autrui et en attendant son tour de parole						
Expliquer un acte, un refus						
Poser des questions à un camarade en commençant par Qui est-ce qui ? Est-ce que que ?...						

DECOUVRIR L' ECRIT	P1	P2	P3	P4	P5
Se familiariser avec l'écrit					
DE 01 IDENTIFIER LES PRINCIPALES FONCTIONS DE L'ECRIT					
Nommer les supports d'écrit rencontrés dans la vie quotidienne et dire à quoi ils servent les albums les documentaires les messages les recettes pour cuisiner les panneaux les partitions					
Dans des situations simples, faire des hypothèses sur le contenu d'un texte au vu de la page de couverture du livre, d'images l'accompagnant, du titre					
Observer des supports écrits et les comparer afin d'en définir leur caractéristique					
Trier des supports écrits selon leur fonction les albums pour raconter, des poésie pour rêver, des comptines pour s'amuser avec les mots ... les documentaires pour s'informer, le journal pour donner des informations les messages des cahier pour informer les recettes pour cuisiner et les fiches de construction pour faire, pour bricoler les panneaux signalétiques pour indiquer les partitions pour chanter ou jouer d'un instrument les magazines pour raconter, bricoler, chanter....					
Identifier la nature et la fonctions des supports écrits parmi une dizaine					
DE 02 ECOUTER ET COMPRENDRE UN TEXTE LU PAR L'ADULTE					
Ecouter des histoires racontées ou lues par le maître					
Dans une histoire, identifier le personnage principal (c'est l'histoire de...).					
Le reconnaître dans la suite des illustrations					
Rappeler le début d'une histoire lue par épisodes par l'adulte					
Essayer d'anticiper sur la suite					
Comparer des histoires qui ont des points communs (même personnage principal, même univers)					
Dire avec ses propres mots quelques éléments de l'histoire écoutée guidé					
Raconter une histoire en commençant à en expliquer les éléments de causalité					
L'interpréter ou la transposer (jeu dramatique, dessin)					
Comprendre un texte documentaire adapté lu par l'enseignant					
Faire des liens avec les questions qui se posaient ou/et avec ce qui a été découvert en classe					
DE 03 CONNAITRE QUELQUES TEXTES DU PATRIMOINE, PRINCIPALEMENT DES CONTES.					
Ecouter un conte ou texte du patrimoine lu par le maître					
Trier les histoires racontées en fonction de point communs					
Connaître un conte dans différentes versions					
Etablir des comparaisons entre elles.					
DE 04 PRODUIRE UN ENONCE ORAL DANS UNE FORME ADAPTEE POUR QU'IL PUISSE ETRE ECRIT PAR UN ADULTE.					
Produire un énoncé oral en articulant correctement					
Dictier un énoncé assez lentement pour que l'adulte puisse l'écrire					
Participer à l'écriture du texte en proposant des modifications					
Transformer son texte en fonction des remarques du groupe ou de l'enseignant					
Faire correspondre la chaîne orale et la chaîne écrite pour y introduire des modifications					

Se préparer à apprendre à lire et à écrire					
DE 05 DIFFERENCIER LES SONS.					
Pratiquer des comptines qui favorisent l'acquisition des sons, ainsi que des jeux sur les sons et sur les syllabes					
Ecouter et pratiquer des syllabes en les prononçant correctement					
Dicter à l'adulte des chansons écoutées					
DE 06 DISTINGUER LES SYLLABES D'UN MOT PRONONCE, RECONNAITRE UNE MEME SYLLABE DANS PLUSIEURS ENONCES.					
Redire sur le modèle de l'enseignant et répéter des formulettes, des mots de trois ou quatre syllabes en articulant et prononçant correctement					
Pratiquer des comptines qui favorisent la perception des syllabes					
Scander les syllabes					
Dénombrer les syllabes d'un mot					
Localiser la syllabe d'un mot					
Faire des analogies entre les syllabes, comparaison, manipulations					
DE 07 FAIRE CORRESPONDRE LES MOTS D'UN ENONCE COURT A L'ORAL ET A L'ECRIT.					
Reconnaître son prénom sous différentes graphies					
Reconnaître les prénoms de son groupe					
Reconnaître les prénoms de la classe					
Reconnaître les mots usuels de la date					
Faire des analogie entre différents mots familiers					
Identifier des mots dans un titre connu					
DE 08 RECONNAITRE ET ECRIRE LA PLUPART DES LETTRES DE L'ALPHABET.					
Identifier et nommer les lettres de son prénom					
Identifier et nommer les lettres des prénoms de son groupe					
Nommer et écrire les lettres des mots des jours de la semaine					
Reconnaître et écrire la plupart des lettres					
DE 09 METTRE EN RELATION DES SONS ET DES LETTRES.					
Indiquer les lettres qui correspondent au son « chanté » par l'enseignant dans des situations d'écriture					
Faire correspondre les sons et les lettres de son prénom					
Repérer des similitudes entre mots à l'écrit (lettres, syllabes) parmi les plus familiers (jours de la semaine, prénoms par exemple)					
Proposer l'écriture de syllabes à partir du répertoire de la classe					
Proposer l'écriture de mots contenant des sons simple lors d'ateliers d'écritures inventées.					
REALISER DES GESTES GRAPHIQUES					
Réaliser en grand les tracés de base de l'écriture : cercle, vertical, horizontal sur plan vertical puis horizontale					
Réaliser en grand les tracés de base de l'écriture : boucles, ondulations sur plan vertical puis horizontale					
Reproduire des motifs graphiques simples					
Reproduire des motifs graphiques simples combinés					
Reproduire des motifs graphiques complexes (boucles, arabesques)					

DE 10 COPIER EN ECRITURE CURSIVE, SOUS LA CONDUITE DE L'ENSEIGNANT, DE PETITS MOTS SIMPLES DONT LES CORRESPONDANCES EN LETTRES ET SONS ONT ETE ETUDIEES.

Sous la conduite de l'enseignant, copier en écriture capitale ou cursive de petits mots usuels (jours, prénoms ...)					
Avec modèle proche, sans aide de l'enseignant, copier en écriture capitale de petits mots usuels (jours, prénoms ...)					
Ecrire en contrôlant la tenue de l'instrument et la position de la page.					
DE 11 ECRIRE EN ECRITURE CURSIVE SON PRENOM					
Ecrire son prénom en lettres capitales avec modèle (enseignant, modèle)					
Ecrire son prénom en lettres capitales sans modèle					
Ecrire son prénom en majuscules d'imprimerie en respectant l'horizontalité et l'orientation de gauche à droite entre deux lignes					
Ecrire son prénom en lettres cursive avec modèle (enseignant, modèle)					
Ecrire son prénom en lettres cursive sans modèle					
Ecrire son prénom en cursive en respectant l'horizontalité et l'orientation de gauche à droite					

DEVENIR ELEVE	P	P	P	P	P
	1	2	3	4	5
<u>Vivre ensemble</u>					
VE01 ECOUTER, AIDER, COOPERER ; DEMANDER DE L'AIDE					
Apprendre à coopérer en participant à des jeux					
Apprendre à coopérer en participant à des rondes					
Apprendre à coopérer en participant à la réalisation de projets communs					
Apprendre à poser des questions					
Apprendre à solliciter de l'aide pour réussir dans ce qui leur est demandé					
VE2 RESPECTER LES AUTRES ET RESPECTER LES REGLES DE LA VIE COMMUNE					
Apprendre à dialoguer avec l'adulte					
Apprendre à dialoguer entre pairs					
Apprendre à prendre sa place dans les échanges					
Respecter les règles communes de politesse					
Respecter les personnes					
Respecter le matériel et les biens d'autrui					
Comprendre progressivement les règles de la communauté scolaire					
Se conformer aux règles dictées par les adultes					
<u>Coopérer et devenir autonome</u>					
VE3 EXECUTER EN AUTONOMIE DES TACHES SIMPLES ET JOUER SON ROLE DANS DES ACTIVITES SCOLAIRES					
Prendre des responsabilités dans la classe					
Faire preuve d'initiative					
S'engager dans un projet ou une activité, en faisant appel à ses propres ressources					
Réaliser une activité simple de manière autonome					
<u>Comprendre ce qu'est l'école</u>					
VE4 DIRE CE QU'IL APPREND					
Ce qu'ils y font					
Ce qui est attendu d'eux					
VE5 IDENTIFIER LES ADULTES ET LEUR ROLE					
Nommer les différents acteurs de l'école					
Dire dans quels lieux ils exercent					
VE6 EPROUVER DE LA CONFIANCE EN SOI ; CONTROLER SES EMOTIONS					
Accepter de travailler à partir de ses erreurs					
Identifier des erreurs et des réussites dans ses productions ou celles de ses camarades					

AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS	P1	P2	P3	P4	P5
AG01 ADAPTER SES DEPLACEMENTS A DES ENVIRONNEMENTS OU CONTRAINTES VARIES					
Développer ses capacités motrices dans des déplacements : sauter					
Développer ses capacités motrices dans des déplacements : grimper					
Développer ses capacités motrices dans des déplacements : rouler					
Développer ses capacités motrices dans des déplacements : courir					
Développer ses capacités motrices dans des déplacements : nager					
Développer ses capacités motrices dans des équilibres					
Développer ses capacités motrices dans des manipulations (agiter, tirer, pousser) projections et réceptions d'objets : lancer, recevoir					
Coordonner des actions et les enchaîner					
Adapter sa conduite motrice en vue de l'efficacité et de la précision du geste					
AGO2 a COOPERER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT					
Développer des capacités d'adaptation et de coopération dans la pratique d'activités d'adaptation et de coopération					
Dans un jeu type déménageur ou un jeu collectif aménagé, -comprendre le sens du jeu - jouer avec les autres pour être efficace - accepter de perdre					
S'orienter dans l'espace de jeu					
Comprendre et respecter les règles					
Se déplacer en fonction de la cible					
Poursuivre, esquiver : jeux de poursuite					
Connaître son rôle (être attaquant ou être défenseur)					
Lancer, viser, tirer : jeux de ballons					
Manipuler pour enchaîner 2 actions (ex : courir et attraper)					
S'intégrer, s'impliquer dans un groupe					
AG02b S'OPPOSER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT					
Accepter le contact avec l'autre					
Entrer dans l'espace de l'autre					
Respecter les règles d'or (ne pas faire mal...)					
Utiliser des éléments simples d'attaque et de défense : tirer, pousser, immobiliser, déplacer, saisir...					
AG03 S'EXPRIMER SUR UN RYTHME MUSICAL OU NON, AVEC UN ENGIN OU NON					
Accepter de participer à des activités d'expression artistique					
Dans la pratique d'activités d'expression à visée artistique : maîtriser le geste					
Développer son imagination					
AG04 SE REPERER ET SE DEPLACER DANS L'ESPACE					
Distinguer ce qui est : devant, derrière					
Au-dessus, au-dessous					
A droite, à gauche					
Loin, près					
AG05 DECRIRE OU REPRESENTER UN PARCOURS					
Apprendre à suivre des parcours élaborés par l'enseignant ou proposés par eux					
Verbaliser ses déplacements					

DECOUVRIR LE MONDE

Découvrir les objets	P1	P2	P3	P4	P5
DM01 RECONNAITRE, NOMMER, DECRIRE, COMPARER, RANGER ET CLASSER DES OBJETS SELON LEURS QUALITES ET LEURS USAGES					
Découvrir les objets techniques utilisés par l'adulte dans la classe					
Comprendre le fonctionnement des différents objets					
Utiliser l'ordinateur : Déplacement de la souris Les flèches de déplacement Utiliser le traitement de texte La palette graphique Les logiciels de dessin					
119 Utiliser l'appareil photo					
120 Utiliser la loupe					
Décrire l'utilisation des différents objets					
122 Utiliser une fiche technique simple pour fabriquer un objet (décodage)					
Ranger des objets selon leur taille (par superposition et étalonnages)					
Comparer, classer des objets en fonction de leur forme et de leur couleur					
126 En manipulant deux objets, trouver lequel est le plus lourd ou le plus léger					
Découvrir la matière					
DM02 RECONNAITRE, NOMMER, DECRIRE DES MATIERES					
127 Agir sur la matière pour la transformer Le bois La terre Le papier Le carton L'eau					
Fabriquer des objets en utilisant des matériaux divers					
Commencer à percevoir les changements d'états de l'air					

Découvrir le vivant					
DM03 CONNAITRE DES MANIFESTATIONS DE LA VIE ANIMALE ET VEGETALE, RELIER LES MANIFESTATIONS DE LA VIE ANIMALE OU VEGETALE A DE GRANDES FONCTIONS : CROISSANCE, NUTRITION, LOCOMOTION, REPRODUCTION					
différencier le vivant du non vivant					
Apprendre à respecter la vie, être sensibilisé aux problèmes de l'environnement					
Manipuler : apporter des soins à un animal ou à un végétal					
Verbaliser les observations réalisées sur les animaux ou les végétaux					
Garder une trace des observations : photos, dessins, copie ou dictée à l'adulte Formes, couleurs, odeurs, textures ; Les transformations au cours du temps ; Le lieu où on a trouvé ces éléments Le mode de déplacement Les besoins : alimentation, air, eau, lumière La reproduction /la mort					
Reconnaître les différentes parties d'un animal ou d'une plante					
Reconstituer l'image d'un animal ou d'un végétal à partir d'éléments distincts					

Faire des expériences sur un végétal : Donner de l'eau ou non De la lumière ou non de l'air ou non						
Nommer les différentes parties du corps						
Reconstituer l'image du corps humain à partir d'éléments distincts						
Proposer une représentation de son corps						
DM04 les 5 sens						
Déterminer la qualité d'un objet en utilisant ses différents sens						
Aborder un vocabulaire précis lié aux différentes perceptions ; associer le sens						
DM05 CONNAITRE ET APPLIQUER QUELQUES REGLES D'HYGIENE DU CORPS DES LOCAUX, DE L'ALIMENTATION						
Apprendre les règles élémentaires de l'hygiène du corps et la santé						
Apprendre les règles élémentaires de l'hygiène des locaux						
DM06 REPERER UN DANGER ET LE PRENDRE EN COMPTE						

<u>Découvrir les formes et les grandeurs</u>						
DM07 DESSINER UN ROND, UN CARRE, UN TRIANGLE						
Découvrir et nommer quelques formes géométriques simples : rond, carré, triangle						
Reproduire des formes simples à l'aide d'un gabarit						
Représenter quelques formes géométriques simples : rond, carré, triangle						

<u>Approcher les quantités et les nombres</u>						
DM08 MEMORISER LA SUITE DES NOMBRES AU MOINS JUSQU'A 30						
Mémoriser la comptine jusqu'à 10, 20, 30						
DM09 DENOMBRER UNE QUANTITE EN UTILISANT LA SUITE ORALE DES NOMBRES CONNUS						
Dénombrer une quantité en utilisant la constellation des dés ou les mains						
Dénombrer une quantité en utilisant la bande numérique proche						
Dénombrer une quantité en utilisant la bande numérique éloignée						
Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus jusqu'à 10, 20, 30						
DM10 COMPARER DES QUANTITES						
Elaborer une collection contenant plus d'objets qu'une autre collection						
Elaborer une collection contenant moins d'objets qu'une autre collection						
Elaborer une collection contenant autant d'objets qu'une autre collection en utilisant des procédures numériques ou non						
Comparer des quantités (plus que, moins que) en utilisant des procédures numériques ou non						
DM11 RESOUDRE DES PROBLEMES PORTANT SUR LES QUANTITES						
Jouer à des jeux mathématiques : jeu de l'oie, bataille, petits chevaux, jeux de dés...						
Résoudre des problèmes portant sur des quantités : distribution						
Résoudre des problèmes portant sur des quantités : partage						
Compléter des collections pour qu'elles aient (n) objets						
DM12 ASSOCIER LE NOM DES NOMBRES CONNUS AVEC LEUR ECRITURE CHIFFREE						
Associer une écriture chiffrée à une petite quantité (constellation du dé/doigts)						
Associer une écriture chiffrée à une quantité (jusqu'à 10)						
Associer une écriture chiffrée lors de la date (jusqu'à 20)						

Associer une écriture chiffrée lors de la date (jusqu' à 30)						
--	--	--	--	--	--	--

Se repérer dans le temps						
DM13 UTILISER DES REPERES DANS LA JOURNEE, LA SEMAINE ET L'ANNEE						
Repérer les différents moments de la journée (en s'appuyant sur les rituels)						
Utiliser des repères relatifs aux rythmes de la journée : emploi du temps de la classe avec support visuel						
Connaître la comptine des jours de la semaine						
Commencer à repérer la succession des jours de la semaine						
Repérer différents moments de la semaine, en se servant d'une frise ou d'un emploi du temps						
Prendre des repères sur le mois						
Commencer à prendre des repères dans l'année (saisons)						
DM14 SITUER DES EVENEMENTS LES UNS PAR RAPPORT AUX AUTRES						
Situer les événements les uns par rapport aux autres avec support visuel						
Prendre en compte la simultanéité des événements						
DM15 COMPRENDRE ET UTILISER A BON ESCIENT LE VOCABULAIRE DU REPERAGE ET DES RELATIONS DANS LE TEMPS						
Comprendre puis utiliser : avant, après, au début, à la fin, au milieu, en premier, en dernier						
Comprendre puis exprimer l'opposition passé/présent en utilisant correctement les marques temporelles chronologiques : lexique (hier, aujourd'hui...)						
Comprendre puis exprimer l'opposition présent/futur en utilisant correctement les marques temporelles chronologiques : lexique						
Utiliser de manière précise du vocabulaire temporel : avant, après, en même temps que ...						

Se repérer dans l'espace						
Reproduire un assemblage de formes simples à partir d'un modèle : puzzles, légos, kaplas, cubes, pavage, assemblage de solides						
DM17a SITUER LES OBJETS PAR RAPPORT A SOI						
Repérer les « coins » dans la classe						
Savoir trouver le matériel dans la classe						
Se situer et expérimenter sa position dans un espace par rapport à soi (ex :je suis...)						
Situer et exprimer la position d'un objet ou d'une personne par rapport à soi (ex :la chaise est devant moi...)						
Repérer et exprimer un déplacement par rapport à soi (avancer, reculer...)						
Suivre un parcours visualisé au préalable, puis ensuite décrit oralement						
Décrire un parcours simple						
Coder un déplacement, un parcours						
Reconstituer sur un plan, grâce à des éléments découpé, un parcours vécu en salle de jeu						
DM17b SE SITUER DANS L'ESPACE						
Situer la classe dans l'école						
Décrire les différents lieux de vie de l'école						
Repérer les différents éléments dans la classe pour installer le matériel ou le ranger						
Situer les différents éléments de la classe sur un plan pour installer le matériel						
Expérimenter des positions relatives : la position des objets entre eux						

Jouer à des jeux de société impliquant un déplacement sur un parcours orienté, un quadrillage					
Décrire à partir de photos, de documents ou de représentations symbolisées des espaces familiers					
Décrire à partir de photos des espaces plus ou moins familiers					
DM18 SE REPERER DANS L'ESPACE D'UNE PAGE					
Utiliser un livre correctement du point de vue matériel					
Se repérer dans un livre (couverture, page, images, texte)					
Repérer les différents éléments d'une page et dire où ils se situent					
DM19 COMPRENDRE ET UTILISER A BON ESCIENT LE VOCABULAIRE DU REPERAGE ET DES RELATIONS DANS L'ESPACE					
Décrire des positions relatives à l'aide d'indicateurs spatiaux en se référant à des repères stables (ex : la chaise est à côté de la table, sur/sous...)					
Idem en haut de, en bas de					
Idem loin de, près de, vers, à partir de ...					
Comprendre le vocabulaire spatial					
Utiliser des repères spatiaux					

PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CRÉER	P1	P2	P3	P4	P5
<u>Arts visuels</u>					
IM01 ADAPTER SON GESTE AUX CONTRAINTES MATÉRIELLES (INSTRUMENTS, SUPPORTS, MATÉRIELS)					
Expérimenter divers instruments					
Expérimenter divers supports					
Expérimenter divers procédés du dessin					
IM02 UTILISER LE DESSIN COMME MOYEN D'EXPRESSION ET DE REPRESENTATION					
Utiliser le dessin comme moyen d'expression					
Utiliser le dessin comme moyen de représentation					
IM03 OBSERVER ET DECRIRE DES ŒUVRES DU PATRIMOINE, CONSTRUIRE DES COLLECTIONS					
Réaliser une composition en plan					
Réaliser une composition en volume					
Observer et décrire des œuvres du patrimoine					
Commencer une collection personnelle d'objets à valeur esthétique et affective					
<u>Education musicale</u>					
IM04 AVOIR MEMORISE ET SAVOIR INTERPRETER DES CHANTS, DES COMPTINES					
Chanter pour le plaisir					
Apprendre à chanter en chœur ou en tant que soliste					
Mémoriser un répertoire de comptines et de chansons traditionnelles et contemporaines					
Jouer avec les rythmes et le tempo					
Jouer avec les bruits, avec sa voix					
Accepter de chanter seul devant les autres					
IM05 ECOUTER UN EXTRAIT MUSICAL OU UN PRODUCTION, PUIS EXPRIMER ET DIALOGUER AVEC LES AUTRES POUR DONNER SES IMPRESSIONS					
Ecouter : Pour le plaisir Pour reproduire Pour bouger Pour jouer					
Apprendre à caractériser la durée par l'écoute, le vécu corporel et la production.					
Apprendre à caractériser l'intensité par l'écoute, le vécu corporel et la production.					
Apprendre à caractériser le timbre par l'écoute, le vécu corporel et la production.					
Apprendre à caractériser la hauteur par l'écoute, le vécu corporel et la production.					
Marquer la pulsation avec son corps, sa voix, des instruments.					