

Dom 1		P1	P2	P3	P4	P5	
MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS	L'oral	Oser entrer en communication	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.				
			ML1				
			S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis.				
		ML2a					
		Reformuler pour se faire mieux comprendre.					
		ML2b					
	Echanger et réfléchir avec les autres	ML3	Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.				
	Comprendre et apprendre	ML4	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.				
	Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	ML5	Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).				
	ML6	Manipuler des syllabes.					

<b>L'écrit</b>		ML7	Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).			
	Ecouter de l'écrit et comprendre	ML8	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu.			
	Découvrir la fonction de l'écrit	ML9a	Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit.			
		ML9b	Pouvoir redire les mots d'une phrase écrite après sa lecture par l'adulte, les mots du titre connu d'un livre ou d'un texte.			
	Commencer à produire des écrits et en découvrir le fonctionnement	ML10a	Participer verbalement à la production d'un écrit.			
		ML10b	Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.			
	Découvrir le principe alphabétique	ML11a	Reconnaître les lettres de l'alphabet.			

		ML11b	Connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie.				
		ML11c	Copier à l'aide d'un clavier.				
	Commencer à écrire tout seul	ML12a	Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.				
		ML12b	Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.				

Dom 2			P1	P2	P3	P4	P5
<b>AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE</b>	Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets	AP1	Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis.				
	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés	AP2	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.				
	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	AP4	Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.				
	Collaborer, coopérer, s'opposer	AP6	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.				
	Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	AP5	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.				
	Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements ou des contraintes variés	AP3	Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.				

Dom 3			P1	P2	P3	P4	P5	
<b>AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES</b>	<b>Les productions plastiques et visuelles</b>	Dessiner	AA1	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.				
		S'exercer au graphisme décoratif	AA2a	Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes.				
			AA2b	Créer des graphismes nouveaux.				
		Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume	AA3	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.				
			AA4	Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés.				
Observer, comprendre et transformer des images	AA5	Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.						

	<b>Les univers sonores</b>	Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons	AA6	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.				
		Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps	AA7	Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.				
		Affiner son écoute	AA8a	Repérer et reproduire, corporellement, des formules rythmiques simples				
			AA8b	Repérer et reproduire, avec des instruments, des formules rythmiques simples				
		AA9	Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.					
<b>Le spectacle vivant</b>	Pratiquer quelques activités des arts du spectacle	AA10	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes avec son corps, sa voix ou des objets sonores.					

Dom 4			P1	P2	P3	P4	P5	
<b>CONSTRUIRE LES PREMIERS OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE</b>	<b>Découvrir les nombres et leurs utilisations</b>	Utiliser les nombres	OSP1	Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.				
			OSP2	Réaliser une collection dont le cardinal est donné. Utiliser le dénombrement pour comparer deux quantités, pour constituer une collection d'une taille donnée ou pour réaliser une collection de quantité égale à la collection proposée.				
			OSP3	Utiliser le nombre pour exprimer la position d'un objet ou d'une personne dans un jeu, dans une situation organisée, sur un rang ou pour comparer des positions.				
			OSP4	Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.				
		Étudier les nombres	OSP5	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.				
			OSP6	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.				
			OSP7a	Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales.				

		OSP7b	Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.				
		OSP8	Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.				
	OSP9	Dire la suite des nombres jusqu'à trente.					
	OSP10	Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.					
	<b>Explorer des formes des grandeurs des suites organisées</b>	OSP11	Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme.				
OSP12a		Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle)					
OSP12b	Reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).						



			Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.				
		OSP13					
			Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).				
		OSP14					
			Reproduire, dessiner des formes planes.				
		OSP15					
			Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.				
		OSP16					

Dom 5				P1	P2	P3	P4	P5		
<b>EXPLORER LE MONDE</b>	<b>Se repérer dans le temps et l'espace</b>	Stabiliser les 1ers repères temporels, introduire les repères sociaux	EM1	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.						
		Sensibiliser à la notion de durée	(EM*)	Utiliser des dispositifs permettant de visualiser l'écoulement du temps						
		Consolidier la notion de chronologie	EM2	Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité.						
		Consolidier la notion de chronologie	EM3	Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.						
		Faire l'expérience de l'espace	EM4	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.						
Faire l'expérience de l'espace	EM5	Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.								

		Représenter l'espace	EM6	Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.				
			EM7	Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).				
		Représenter l'espace	EM8	Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).				
		Représenter l'espace	EM9	Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou un autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis.				
		Découvrir différents milieux	(EM**)	Découvrir des espaces moins familiers (paysages, pays et cultures)				
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	Découvrir le monde du vivant	EM10	Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image					
	Découvrir le monde du vivant	EM11	Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux					

			EM12	Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.				
			EM13	Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.				
			EM14	Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).				
		Explorer la matière	(EM***)	Agir sur les matières, les matériaux naturels ou fabriqués par l'homme.				
		Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	EM15	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).				
			EM16	Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.				

		Utiliser des outils numériques	EM17	Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.				