

Oral	Oser entre en communication	ML 1	Communiquer avec les adultes et avec les autres enfants par le langage, en se faisant comprendre.
		ML 2	a. S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. b. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
	Echanger et réfléchir avec les autres	ML 3	Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
	Comprendre et apprendre	ML 4	Dire de mémoire et de manière expressive plusieurs comptines et poésies.
	Commencer à réfléchir sur la langue et acquérir une conscience phonologique	ML 5	Repérer des régularités dans la langue à l'oral en français (éventuellement dans une autre langue).
		ML 6	Manipuler des syllabes.
		ML 7	Discriminer des sons (syllabes, sons-voyelles ; quelques sons-consonnes hors des consonnes occlusives).
Écrit	Ecouter de l'écrit et comprendre	ML 8	Comprendre des textes écrits sans autre aide que le langage entendu
	Découvrir la fonction de l'écrit	ML 9	a. Manifester de la curiosité par rapport à l'écrit. b. 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 de l'écrit	ML 10	a. Participer verbalement à la production d'un écrit. b. Savoir qu'on n'écrit pas comme on parle.
	Découvrir le principe alphabétique	ML 11	a. Reconnaître les lettres de l'alphabet et connaître les correspondances entre les trois manières de les écrire : cursive, script, capitales d'imprimerie. b. Copier à l'aide d'un clavier.
	Commencer à écrire tout seul	ML 12	Écrire son prénom en écriture cursive, sans modèle.
ML 13		Écrire seul un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus.	

Agir dans l'espace, dans la du-	AP 1	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 variées	AP 2	Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir.
	AP 3	Se déplacer avec aisance dans des environnements variés, naturels ou aménagés.
Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	AP 4	Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
	AP 5	Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.
Collaborer, coopérer, s'opposer	AP 6	Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun.

Les productions plastiques et visuelles	Dessiner	AA 1	Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant.
	S'exercer au graphisme décoratif	AA 2	a. Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. b. Créer des graphismes nouveaux.
	Réaliser des compositions plastiques, planes et en volume	AA 3	Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste.
		AA 4	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	AA 5	Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
Les univers sonores	Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons	AA 6	Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.
		AA 7	Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive.
	Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps	AA 8	Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.
	Affiner son écoute	AA 9	Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté
Le spectacle vivant	Pratiquer quelques activités des arts du spectacle	AA 10	Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.

Découvrir les nombres et leurs utilisations	Utiliser les nombres	CSP 1	Évaluer et comparer des collections d'objets avec des procédures numériques ou non numériques.
		CSP 2	a. Réaliser une collection dont le cardinal est donné. b. 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.
		CSP 3	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.
		CSP 4	Mobiliser des symboles analogiques, verbaux ou écrits, conventionnels ou non conventionnels pour communiquer des informations orales et écrites sur une quantité.
	Etudier les nombres	CSP 5	Avoir compris que le cardinal ne change pas si on modifie la disposition spatiale ou la nature des éléments.
		CSP 6	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.
		CSP 7	a. Quantifier des collections jusqu'à dix au moins ; les composer et les décomposer par manipulations effectives puis mentales. b. Dire combien il faut ajouter ou enlever pour obtenir des quantités ne dépassant pas dix.
		CSP 8	Parler des nombres à l'aide de leur décomposition.
		CSP 9	a. Dire la suite des nombres jusqu'à trente. b. Lire les nombres écrits en chiffres jusqu'à dix.
Explorer des formes, des grandeurs, des suites organisées	CSP 10	Classer des objets en fonction de caractéristiques liées à leur forme. Savoir nommer quelques formes planes (carré, triangle, cercle ou disque, rectangle) et reconnaître quelques solides (cube, pyramide, boule, cylindre).	
	CSP 11	Classer ou ranger des objets selon un critère de longueur ou de masse ou de contenance.	
	CSP 12	Reproduire un assemblage à partir d'un modèle (puzzle, pavage, assemblage de solides).	
	CSP 13	Reproduire, dessiner des formes planes.	
	CSP 14	Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et poursuivre son application.	

Se repérer dans le temps et l'espace	Stabiliser les liens repères temporels et	EM 1	Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison.
	Consolider la notion de chronologie	EM 2	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.
		EM 3	Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications.
	Faire l'expérience de l'espace	EM 4	Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères.
		EM 5	Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères.
		EM 6	Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, descriptions ou explications.
	Représenter l'espace	EM 7	Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage).
		EM 8	Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun).
		EM 9	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.
Explorer le monde du vivant, des objets et de la matière	Découvrir le monde du vivant	EM 10	Reconnaître les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur une image.
		EM 11	Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux.
		EM 12	Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation.
		EM 13	Connaître et mettre en œuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine.
		EM 14	Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques).
	Utiliser, fabriquer, manipuler des objets	EM 15	Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...).
		EM 16	Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage.
Utiliser des objets nu-	EM 17	Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur.	