

DOMAINES D'ENSEIGNEMENT / COMPÉTENCES DE FIN DE CYCLE		PÉRIODE 1	PÉRIODE 2	PÉRIODE 3	PÉRIODE 4	PÉRIODE 5	Situation de référence et critères pour l'évaluation en fin d'année	
<b>DOMAINE 1</b> <b>MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE</b>	<b>S'APPROPRIER LE LANGAGE</b> <small>ÉCHANGER, S'EXPRIMER, COMPRENDRE, PROGRESSER VERS LA MAÎTRISE DE LA LANGUE FRANÇAISE</small>	AL1. Comprendre un message et agir ou répondre de façon pertinente						
		AL2. Nommer avec exactitude un objet, une personne ou une action						
		AL3. Formuler en se faisant comprendre, une description ou une question						
		AL4. Raconter, en se faisant comprendre, un épisode vécu, inconnu de son interlocuteur, ou une histoire inventée						
		AL5. Prendre l'initiative de poser des questions ou d'exprimer un point de vue						
	<b>DÉCOUVRIR, SE FAMILIARISER AVEC L'ÉCRIT</b> <small>DÉCOUVRIR LES SUPPORTS DE L'ÉCRIT, LA LANGUE ÉCRITE, CONTRIBUER À L'ÉCRITURE DE TEXTES</small>	DPE1. Identifier les principales fonctions de l'écrit						
		DPE2. Écouter et comprendre un texte lu par l'adulte						
		DPE3. Connaître quelques textes du patrimoine, principalement des contes						
	<b>SE PRÉPARER À APPRENDRE À LIRE ET À ÉCRIRE</b> <small>DISTINGUER LES SONS DE LA PAROLE, ABRÉGER LE PRINCIPE ALPHABÉTIQUE, APPRENDRE LES GESTES DE L'ÉCRITURE</small>	PALE1. Différencier les sons						
		PALE2. Distinguer les syllabes d'un mot prononcé, reconnaître une même syllabe dans plusieurs énoncés						
		PALE3. Faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit						
		PALE4. Reconnaître la plupart des lettres de l'alphabet						
		PALE5. Mettre en relation des sons et des lettres						
		PALE6. Copier en écriture cursive, sous la conduite de l'enseignant, de petits mots simples dont les correspondances entre lettres et sons ont été étudiées						
		PALE7. Écrire en écriture cursive son prénom						
	<b>DOMAINES D'ENSEIGNEMENT / COMPÉTENCES DE FIN DE CYCLE</b>		<b>PÉRIODE 1</b>	<b>PÉRIODE 2</b>	<b>PÉRIODE 3</b>	<b>PÉRIODE 4</b>	<b>PÉRIODE 5</b>	<b>Situation de référence et critères pour l'évaluation en fin d'année</b>
	<b>DOMAINE 2</b> <b>DEVENIR ÉLÈVE</b>	<b>VIVRE ENSEMBLE</b>	DE1. Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune					
DE2. Écouter, aider, coopérer, demander de l'aide								
<b>COOPÉRER ET DEVENIR AUTONOME</b>		DE3. Éprouver de la confiance en soi, contrôler ses émotions						
		DE4. Identifier les adultes et leur rôle						
		DE5. Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle						
		DE6. Dire ce qui est appris						
<b>DOMAINE 3</b> <b>AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS</b>	<small>PRATIQUES ACTIVITÉS PHYSIQUES LIBRES ET GUIDÉES, ACTIVITÉS À RÉGLES, ACTIVITÉS D'EXPRESSION À VISEE ARTISTIQUE IMAGE ORIENTÉE DU CORPS</small>	AEC1. Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variées						
		AEC2. Coopérer et s'opposer individuellement ou collectivement, accepter les contraintes collectives						
		AEC3. S'exprimer sur un rythme musical ou non, exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement						
		AEC4. Se repérer et se déplacer dans l'espace						
		AEC5. Décrire ou représenter un parcours simple						
<b>DOMAINES D'ENSEIGNEMENT / COMPÉTENCES DE FIN DE CYCLE</b>		<b>PÉRIODE 1</b>	<b>PÉRIODE 2</b>	<b>PÉRIODE 3</b>	<b>PÉRIODE 4</b>	<b>PÉRIODE 5</b>	<b>Situation de référence et critères pour l'évaluation en fin d'année</b>	
<b>DOMAINE 4</b> <b>DÉCOUVRIR LE MONDE</b>	<b>LES OBJETS LA MATIÈRE</b>	DM1. Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger, classer des matières, des objets selon leurs qualités et leurs usages						
		DM2. Connaître des manifestations de la vie animale et végétale, les relier à de grandes fonctions : croissance, nutrition, locomotion, reproduction						
	<b>DÉCOUVRIR LE VIVANT</b>	DM3. Nommer les principales parties du corps humain et leur fonction, distinguer les cinq sens et leur fonction						
		DM4. Connaître et appliquer quelques règles d'hygiène du corps, des locaux, de l'alimentation						
		DM5. Repérer un danger et le prendre en compte						
	<b>SE REPÉRER DANS L'ESPACE</b> <b>SE REPÉRER DANS LE TEMPS</b>	DM13. Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi						
		DM14. Se repérer dans l'espace d'une page						
		DM6. Utiliser des repères dans la journée, la semaine et l'année						
	<b>FORMES ET GRANDEURS</b>	DM7. Situer les événements les uns par rapport aux autres						
		DM15. Comprendre et utiliser à bon escient le vocabulaire du repérage et des relations entre le temps et l'espace						
	<b>APPROCHER LES QUANTITÉS ET LES NOMBRES</b>	DM8. Dessiner un rond, un carré, un triangle						
DM9. Comparer des quantités, résoudre des problèmes portant sur les quantités								
DM10. Mémoriser la suite des nombres au moins jusqu'à 30 (comptine numérique)								
DM11. Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus								
<b>DOMAINE 5</b> <b>PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CRÉER</b>	<b>LE DESSIN, LES COMPOSITIONS PLASTIQUES</b>	DM12. Associer le nom de nombres connus avec leur écriture chiffrée						
		PSIC1. Adapter son geste aux contraintes matérielles						
		PSIC2. Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation						
		PSIC3. Réaliser une composition en plan ou en volume selon un désir exprimé						
	<b>LA VOIX ET L'ÉCOUTE</b>	PSIC4. Observer et décrire des œuvres du patrimoine, construire des collections						
		PSIC5. Avoir mémorisé et savoir interpréter des chants, des comptines						
		PSIC6. Écouter un extrait musical ou une production puis d'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions						