

Grande section

175 attendus officiels, dans l'ordre du programme, prêts à répartir sur vos cinq périodes.

Domaine du programme	Attendus
Le développement et la structuration du langage oral et écrit	39
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques	15
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	26
Acquisition des premiers outils mathématiques	35
Se repérer dans le temps et l'espace	29
Découvrir le monde du vivant, de la matière et des objets	18
Apprendre ensemble et vivre ensemble (transversal)	13

Comment s'en servir

Chaque attendu du programme occupe une ligne. Cochez la ou les périodes pendant lesquelles vous comptez le travailler. Rien n'oblige à tout cocher : un attendu peut courir sur toute l'année, un autre ne durer qu'une période.

Le texte de référence

Arrêté du 16 avril 2026, publié au BO n°19 du 7 mai 2026, applicable à la rentrée 2026. Les intitulés, les sous-parties et les attendus sont recopiés du texte, sans reformulation. Ce qui relève du choix pédagogique reste le vôtre.

Le développement et la structuration du langage oral et écrit

Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
Acquérir le langage oral					
Enrichir son vocabulaire : Comprendre, mémoriser, réemployer les mots des corpus enseignés (3 par période)					
Enrichir son vocabulaire : Organiser les mots en catégorie et en réseau					
Développer sa syntaxe : Diversifier les pronoms employés					
Développer sa syntaxe : Construire à l'oral un système de temps de plus en plus efficace					
Développer sa syntaxe : Formuler des énoncés de plus en plus complexes					
Articuler distinctement : Prononcer correctement les couples de consonnes proches suivants : ch/s, ch/j, ch/z					
Articuler distinctement : Prononcer correctement les doubles consonnes : br/cr/bl/pl/sl					
Produire des discours variés : Décrire une action ou une activité qui a été menée par un autre élève					
Produire des discours variés : Se faire comprendre, par le truchement du langage, d'un adulte qui ne connaît rien à la situation évoquée					
Produire des discours variés : Participer à une conversation avec un adulte ou des pairs et reformuler son propos s'il n'a pas été compris					
Produire des discours variés : Émettre une hypothèse					
Passer de l'oral à l'écrit : se préparer à apprendre à lire					
Écouter, identifier, discriminer et reproduire des sons : Utiliser les possibilités sonores de la voix					
Écouter, identifier, discriminer et reproduire des sons : Augmenter sa mémoire auditive et sa capacité de concentration					
Manipuler des syllabes orales puis des phonèmes : Supprimer, ajouter, remplacer, inverser, substituer, fusionner les syllabes d'un mot					
Manipuler des syllabes orales puis des phonèmes : Repérer et produire des rimes et des assonances					
Manipuler des syllabes orales puis des phonèmes : Entendre, discriminer, manipuler des phonèmes					
Connaître le nom des lettres : Connaître le nom des lettres de l'alphabet					
Connaître le nom des lettres : Connaître les différentes graphies d'une même lettre (majuscule lettre capitale ; minuscules scriptes ; cursives)					
Connaître le nom des lettres : Distinguer des lettres visuellement proches (b/d, c/e/o, p/q) grâce à leur écriture cursive et les nommer correctement					
Connaître le son des lettres : Connaître le nom des lettres de l'alphabet et leur valeur sonore hormis les occlusives					
Connaître le son des lettres : Discriminer des mots auditivement proches					

Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
Découvrir les supports de l'écrit : Différencier les types d'écrits et associer un écrit à un projet d'écriture ou à une communication					
Découvrir les supports de l'écrit : Repérer et dégager la structure et l'organisation (mise en page, typographie) de formes d'écrits fréquemment utilisés en classe (structure de la lettre, de la recette, du conte, d'un écrit documentaire, d'une notice de fabrication)					
Comprendre des textes lus par le professeur : Construire les caractéristiques des personnages archétypaux (loup, princesse, ogre, sorcière, renard, fée, etc.)					
Comprendre des textes lus par le professeur : Comprendre des histoires où l'enchaînement des actions est lié au destin de personnages centraux ou secondaires qui évoluent et interagissent, dans des lieux diversifiés					
Comprendre des textes lus par le professeur : Comprendre les émotions, les intentions et les sentiments qui animent les personnages					
Comprendre des textes lus par le professeur : Établir un lien entre la lecture effectuée et sa propre expérience					
Passer de l'oral à l'écrit : se préparer à apprendre à écrire					
Apprendre le geste d'écriture : Tenir correctement son stylo par la pince des doigts et utiliser de façon coordonnée les quatre articulations (épaule, coude, poignet, doigts)					
Apprendre le geste d'écriture : Travailler la ligature entre deux lettres					
Apprendre le geste d'écriture : Tracer des lettres en écriture cursive, les enchaîner					
Passer de l'oral à l'écrit : Segmenter l'oral en mots, les mots en syllabes, quelques syllabes en phonèmes					
Passer de l'oral à l'écrit : Comprendre que l'écrit encode l'oral et que les sons de la langue se codent par des lettres					
Passer de l'oral à l'écrit : Suivre la trace écrite des yeux lors d'une relecture par l'adulte d'un message produit lors d'une dictée à l'adulte					
Produire des écrits : Mémoriser la graphie d'un mot transparent, en s'appuyant sur la connaissance des lettres et la conscience phonologique et le retranscrire sur un support					
Produire des écrits : Réinvestir ses premières connaissances relatives au principe alphabétique pour produire un écrit					
Produire des écrits : Se repérer dans l'alphabet pour retrouver l'écriture d'une lettre nécessaire pour produire un écrit					
Produire des écrits : Mémoriser l'écriture de mots transparents ou de syllabes connues pour les réutiliser dans une production d'écrit					
Produire des écrits : Comprendre qu'il existe une norme pour écrire : ponctuation, majuscules, mise en page, etc.					
Produire des écrits : Persévérer pour mener la production d'écrit à son terme : préparation, énonciation et révision					

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques

Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
Se déplacer					
Lancer loin et avec précision différents objets.					
Courir de plus en plus longtemps sans s'arrêter.					
Courir vite et franchir un obstacle sur une distance courte.					
Coordonner ses actions et ses déplacements pour lancer et pour sauter haut ou loin.					
Se situer dans un milieu moins connu grâce à des indices prélevés dans l'environnement.					
Construire des équilibres					
Construire de nouveaux équilibres par des déplacements impliquant une combinaison d'actions.					
Explorer le milieu aquatique et développer une nouvelle locomotion dans l'eau.					
Respecter les règles de sécurité pour soi et pour les autres.					
S'exprimer avec son corps					
Enrichir le geste dansé par de nouvelles coordinations motrices, issues également des arts du cirque.					
Explorer l'ensemble de l'espace scénique en variant les inducteurs (objets, mondes sonores, modes de déplacements, etc.) pour créer des effets.					
Danser, seul ou à plusieurs, en créant et en reproduisant un ou plusieurs gestes et déplacements.					
Adopter une posture de spectateur et de spectatrice actifs.					
Coopérer et s'opposer					
Élaborer seul ou à plusieurs des stratégies pour gagner un jeu.					
Jouer en exerçant des rôles différents : attaquant, attaquante, défenseur, défenseuse et arbitre.					
Éprouver le plaisir de coopérer et de s'opposer dans le respect des autres et des règles communes.					

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
Arts visuels					
Dessiner — Dessiner pour représenter sur la base d'un modèle.					
Dessiner — Dessiner pour représenter un personnage ou un évènement fictif.					
Dessiner — Participer à la réalisation d'une œuvre collective à partir d'une consigne ou d'un problème à résoudre.					
Dessiner — Utiliser le vocabulaire spécifique au dessin.					

Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
Graphisme — Transformer ou détourner des motifs du répertoire de la classe pour observer les effets produits.					
Graphisme — Créer de nouveaux motifs.					
Graphisme — Réaliser une composition à partir de plusieurs contraintes.					
Compositions — Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et en combinant des matériaux et en réinvestissant des techniques et des procédés.					
Compositions — Se familiariser avec différentes formes d'expression artistique.					
Images — Différencier des types d'images (portrait, paysage, nature morte, etc.).					
Images — Identifier et nommer des éléments esthétiques d'une illustration.					
Les univers sonores					
Voix — Développer et affirmer son inventivité avec sa voix.					
Voix — Trouver sa place dans un collectif chantant.					
Voix — Dire ou chanter au moins dix comptines ou chants, en réinvestissant ceux appris les années antérieures.					
Instruments — Explorer le lien entre le son et le geste.					
Instruments — Créer un paysage sonore en répondant à une consigne simple avec son corps, des objets ou des instruments.					
Instruments — Créer collectivement une production musicale.					
Écoute — Traduire la musique entendue en dessin.					
Écoute — Écouter une œuvre musicale patrimoniale pour repérer des éléments musicaux significatifs.					
Écoute — Connaître au moins trois œuvres musicales patrimoniales.					
Le spectacle vivant					
Pratiquer — Explorer des enchaînements d'émotions par le corps et la voix.					
Pratiquer — Explorer des rôles simples.					
Pratiquer — Explorer le jeu dans une mise en scène collective.					
Spectateur — Explorer l'espace scénique.					
Spectateur — Explorer des œuvres adaptées.					
Spectateur — Rencontrer des artistes et des professionnels.					

Acquisition des premiers outils mathématiques

Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
Découvrir les nombres					

Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
Exprimer une quantité par un nombre : Poursuivre la compréhension qu'une quantité d'objets ne dépend ni de la nature de ces objets ni de leur organisation spatiale					
Exprimer une quantité par un nombre : Poursuivre la compréhension des faits suivants : si on ajoute un objet à une collection, le nombre qui désigne sa quantité est le suivant dans la suite orale des noms des nombres ; dans la suite orale des nombres, chaque nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent					
Exprimer une quantité par un nombre : Poursuivre les stratégies de parcours d'une collection en passant une et une seule fois par chacun de ses éléments					
Exprimer une quantité par un nombre : Dénombrer une collection d'objets (jusqu'à dix, voire au-delà)					
Exprimer une quantité par un nombre : Constituer une collection d'un cardinal donné (jusqu'à dix, voire au-delà)					
Exprimer une quantité par un nombre : Comparer des quantités					
Exprimer une quantité par un nombre : Composer et décomposer des nombres inférieurs ou égaux à dix, voire au-delà					
Exprimer une quantité par un nombre : Manipuler et verbaliser des compositions et des décompositions de nombres. Cela permet d'installer le fait que, dans une composition, l'ordre ne compte pas					
Exprimer une quantité par un nombre : Surcompter (c'est-à-dire compter de un en un à partir d'un nombre donné)					
Exprimer une quantité par un nombre : Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée					
Exprimer une quantité par un nombre : Écrire en chiffres les nombres de un à dix					
Exprimer une quantité par un nombre : Connaître et utiliser la comptine numérique jusqu'à trente					
Exprimer un rang ou une position par un nombre : Comprendre la notion de rang d'un objet					
Exprimer un rang ou une position par un nombre : Déterminer l'effet d'un déplacement sur une position					
Exprimer un rang ou une position par un nombre : Comprendre le lien entre un ajout et un avancement et celui entre un retrait et un recul					
Exprimer un rang ou une position par un nombre : Construire la bande numérique jusqu'à dix					
Utiliser les nombres pour résoudre des problèmes					
Déterminer le tout ou une partie dans un problème de parties-tout (d'abord deux parties, puis éventuellement trois)					
Déterminer la quantité d'objets ayant été ajoutée ou retirée à une collection à partir de ses quantités initiale et finale					
Déterminer la position finale (respectivement initiale) à partir de la position initiale (respectivement finale) et d'un déplacement sur une piste du type du jeu de l'oie ou sur la bande numérique					
Déterminer le cardinal d'une collection à partir de celui d'une autre collection et de l'écart entre les deux					
Déterminer le tout dans un problème de groupement d'objets					

Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
Déterminer la valeur d'une part dans un problème de partage équitable (avec éventuellement un reste)					
Explorer les solides et les formes planes					
Décrire quelques solides simples : cube, pavé, boule, pyramides à base carrée ou triangulaire, cylindre, cône					
Reconnaître, trier et classer des formes géométriques planes, indépendamment d'autres critères comme la couleur, la taille, l'orientation					
Décrire et nommer quelques figures géométriques simples : carré, rectangle, triangle, disque					
Reproduire des assemblages de solides (au maximum cinq) et de formes planes (au maximum huit)					
S'approprier la règle comme outil de tracé					
Explorer des grandeurs : la longueur, la masse					
La longueur : Comparer indirectement des longueurs d'objets rectilignes					
La longueur : Ordonner des objets rectilignes selon leur longueur (au maximum cinq)					
La longueur : Produire un objet rectiligne de même longueur qu'un objet donné					
La masse : Ordonner les masses de trois objets. Verbaliser les résultats					
La masse : Reconnaître l'égalité de deux masses et verbaliser le résultat					
Se familiariser avec les motifs organisés					
Repérer et décrire oralement la structure d'un motif évolutif (par exemple relevant de la transcription formelle ABAABBAABBB)					
Identifier la structure d'un motif répétitif ou évolutif indépendamment des éléments physiques qui le composent					
Créer des motifs de différentes natures					

Se repérer dans le temps et l'espace

Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
Se repérer dans le temps					
Repères temporels — Situer un évènement dans la semaine.					
Repères temporels — Continuer à s'approprier les temps conjugués (futur simple et futur antérieur) et les jours pour situer les évènements dans la semaine et situer un évènement qui va se produire.					
Repères temporels — Énoncer la date.					
Repères temporels — Utiliser des mois qui servent de repères pour se situer dans l'année.					
Repères temporels — Nommer la plupart des mois de l'année.					

Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
Repères temporels — Connaître les saisons.					
Chronologie — Repérer les différentes étapes d'un processus ou d'un évènement vécu et les ordonner.					
Chronologie — Repérer l'antériorité d'une action par rapport à une autre dans un scénario : imparfait, plus-que-parfait, imparfait du verbe « aller » à valeur de futur proche dans le passé.					
Chronologie — Ordonner des événements passés les uns par rapport aux autres, dans l'année scolaire.					
Chronologie — Relater des événements passés ou à venir qui indiquent la succession, l'antériorité, la postériorité et la simultanéité.					
Durée — Commencer à utiliser les repères donnés par les professeurs pour organiser son activité dans un temps imparti.					
Durée — Comparer des durées.					
Durée — Comprendre progressivement qu'il existe un temps long, un passé très éloigné, des événements antérieurs à notre propre vie.					
Se repérer dans l'espace					
Expérience — Réaliser des assemblages complexes.					
Expérience — Situer des objets dans un ensemble ordonné.					
Expérience — Situer des objets par rapport à soi, construire une image orientée de son corps.					
Expérience — Réaliser un trajet, un parcours dans un environnement connu.					
Expérience — Utiliser une page en respectant les normes d'écriture.					
Expérience — Reconnaître quelques espaces géographiques sur un planisphère.					
Expérience — Enrichir le lexique relatif à l'espace de mots plus complexes ou désignant un espace plus éloigné.					
Représentation — Reproduire un parcours sur une représentation plane.					
Représentation — Représenter l'environnement proche.					
Représentation — Restituer oralement un déplacement mémorisé.					
Représentation — Représenter la proximité ou l'éloignement d'un sujet.					
Représentation — Représenter divers éléments sur un plan.					
Environnement — Reconnaître les espaces proches de l'école et leurs usages.					
Environnement — Reconnaître des espaces moins familiers.					
Environnement — Observer l'habitat proche de l'école.					
Représentation — Représenter un déplacement.					

Découvrir le monde du vivant, de la matière et des objets

Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
Découvrir le monde du vivant					
Vivant — Identifier des éléments morphologiques spécifiques à une espèce végétale ou animale.					
Vivant — Reconnaître les étapes de la vie d'un animal ou d'une plante.					
Vivant — Décrire les besoins essentiels de quelques animaux ou de végétaux.					
Vivant — Contribuer à une action collective favorable à la préservation de la biodiversité dans un milieu proche de l'école.					
Corps — Identifier et nommer quelques articulations et la segmentation des membres.					
Corps — Se représenter avec un corps articulé en mouvement.					
Corps — Connaître quelques étapes de la vie d'un enfant jusqu'à six ans.					
Découvrir le monde de la matière et des objets					
Objets — Associer une solution technique à une fonction technique.					
Objets — Fabriquer un objet en réponse à un besoin en exploitant des propriétés de matériaux ou des phénomènes physiques (équilibre, magnétisme, perméabilité, opacité ou transparence).					
Objets — Explorer la notion de flottabilité avec des objets pleins constitués d'une seule et même matière : observer que, plongés dans l'eau, ils flottent tous ou coulent tous.					
Objets — Construire, fabriquer, réaliser en suivant une recette ou une fiche technique.					
Objets — Élaborer une suite d'instructions pour réaliser une tâche simple.					
Objets — Identifier et prévenir les risques liés à certains objets.					
Matière — Identifier et nommer l'état de l'eau dans différentes situations.					
Matière — Identifier la présence de l'air quand il est perceptible par les sens.					
Matière — Distinguer, parmi quelques solides, ceux qui peuvent se dissoudre dans l'eau.					
Matière — Commencer à agir de manière autonome pour le respect de l'environnement.					
Matière — Prendre en compte les risques de l'environnement familial.					

Apprendre ensemble et vivre ensemble dimension transversale du préambule, pas un domaine du programme

Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
Comprendre l'école et respecter les règles de vie					
Comprendre et justifier le sens des règles de vie					
Participer à l'élaboration des règles de la classe					
Agir de façon autonome dans les différents espaces de l'école					

Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
Vivre et coopérer avec les autres					
Coopérer dans la réalisation d'un projet commun					
Prendre et tenir un rôle ou une responsabilité dans le groupe					
Aider volontairement ses camarades					
Tenir compte de l'avis des autres et confronter son point de vue					
Verbaliser et réguler ses émotions, faire preuve d'empathie					
Devenir élève : autonomie et engagement					
S'engager dans un projet en mobilisant ses propres ressources					
Persévérer dans l'effort					
Commenter ses réussites, ses essais et ses erreurs					
Comprendre ce qu'on apprend et à quoi ça sert					
Faire le bilan d'une activité ou d'une journée					

ET SI LE CAHIER SE REMPLISSAIT TOUT SEUL ?

Tifox

Cette trame vous aide à prévoir l'année. Le carnet de suivi, lui, doit montrer ce que chaque élève a réellement réussi, et c'est celui-là qui est obligatoire. C'est le travail que Tifox prend en charge.

- Vous photographiez une réussite, vous la reliez à l'attendu concerné, c'est tout.
- Le cahier de réussite se compose au fil de l'année, sans ressaisie et sans mise en page à faire.
- Les six domaines du programme 2026 sont déjà dedans, avec leurs attendus.
- En fin de grande section, la synthèse des acquis se remplit à partir de ce qui a déjà été observé.

Gratuit jusqu'à 3 élèves, sans carte bancaire.

Sur ordinateur, tablette et téléphone.

tifox-maternelle.fr

Document distribué gratuitement. Vous pouvez l'imprimer, le modifier et le partager avec vos collègues.