

Cycle 1 complet

456 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	103
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités physiques	39
Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques	76
Acquisition des premiers outils mathématiques	80
Se repérer dans le temps et l'espace	72
Découvrir le monde du vivant, de la matière et des objets	47
Apprendre ensemble et vivre ensemble (transversal)	39

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. La colonne de gauche indique le niveau visé, pour bâtir une programmation commune en classe multi-niveaux sans répéter deux fois la même situation.

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

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
Acquérir le langage oral						
PS	Enrichir son vocabulaire : Comprendre, mémoriser, réemployer les mots des corpus enseignés (2 par période)					
PS	Enrichir son vocabulaire : Organiser les mots en catégorie et en réseau					
MS	Enrichir son vocabulaire : Comprendre, mémoriser, réemployer les mots des corpus enseignés (2 par période)					
MS	Enrichir son vocabulaire : Organiser les mots en catégorie et en réseau					
GS	Enrichir son vocabulaire : Comprendre, mémoriser, réemployer les mots des corpus enseignés (3 par période)					
GS	Enrichir son vocabulaire : Organiser les mots en catégorie et en réseau					
PS	Développer sa syntaxe : Diversifier les pronoms employés					
PS	Développer sa syntaxe : Construire à l'oral un système de temps de plus en plus efficace					
PS	Développer sa syntaxe : Formuler des énoncés de plus en plus complexes					
MS	Développer sa syntaxe : Diversifier les pronoms employés					
MS	Développer sa syntaxe : Construire à l'oral un système de temps de plus en plus efficace					
MS	Développer sa syntaxe : Formuler des énoncés de plus en plus complexes					
GS	Développer sa syntaxe : Diversifier les pronoms employés					
GS	Développer sa syntaxe : Construire à l'oral un système de temps de plus en plus efficace					
GS	Développer sa syntaxe : Formuler des énoncés de plus en plus complexes					
PS	Articuler distinctement : Articuler distinctement les couples de consonnes proches suivants : t/k, f/s, m/n					
MS	Articuler distinctement : Distinguer et produire correctement les nasales : é/in, a/an, o/on					
MS	Articuler distinctement : Articuler distinctement les couples de consonnes proches suivants : f/v, s/z, p/b, t/d, k/g					
GS	Articuler distinctement : Prononcer correctement les couples de consonnes proches suivants : ch/s, ch/j, ch/z					
GS	Articuler distinctement : Prononcer correctement les doubles consonnes : br/cr/bl/pl/sl					
PS	Produire des discours variés : Entrer en communication verbale avec un adulte ou un autre élève					
PS	Produire des discours variés : Dire ce qu'on fait					

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
PS	Produire des discours variés : Dire ce qu'on a fait et, peu à peu, ce qu'on va faire					
PS	Produire des discours variés : Prendre part à l'oralisation d'un court texte mémorisé					
MS	Produire des discours variés : Dire ce qu'on va faire					
MS	Produire des discours variés : Dire comment on a fait ou comment on va faire					
MS	Produire des discours variés : Oraliser un court texte mémorisé					
MS	Produire des discours variés : Participer à des échanges en restant dans le propos					
GS	Produire des discours variés : Décrire une action ou une activité qui a été menée par un autre élève					
GS	Produire des discours variés : Se faire comprendre, par le truchement du langage, d'un adulte qui ne connaît rien à la situation évoquée					
GS	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					
GS	Produire des discours variés : Émettre une hypothèse					
Passer de l'oral à l'écrit : se préparer à apprendre à lire						
PS	Écouter, identifier, discriminer et reproduire des sons : Identifier les sons de la langue, lors de situations d'écoute proposées par le professeur					
PS	Écouter, identifier, discriminer et reproduire des sons : Identifier un mot donné à l'oral dans une phrase, dans un texte					
PS	Manipuler des syllabes orales puis des phonèmes : Scander les syllabes d'un mot					
PS	Manipuler des syllabes orales puis des phonèmes : Dire des comptines courtes comprenant des phonèmes proches					
PS	Connaître le nom des lettres : Reconnaître et nommer certaines lettres de son prénom écrit en capitales					
MS	Écouter, identifier, discriminer et reproduire des sons : Utiliser la voix parlée, chantée et les possibilités vocales (imitation de sons, onomatopées) afin d'expérimenter différents sons					
MS	Écouter, identifier, discriminer et reproduire des sons : Entendre, discriminer des phonèmes					
MS	Manipuler des syllabes orales puis des phonèmes : Scander les syllabes d'un mot					
MS	Manipuler des syllabes orales puis des phonèmes : Manipuler les syllabes d'un mot (ajout, suppression, permutation, répétition, fusion, substitution)					
MS	Manipuler des syllabes orales puis des phonèmes : Dire des comptines courtes comprenant des phonèmes proches					
MS	Connaître le nom des lettres : Nommer les lettres de son prénom et quelques lettres de mots connus (le professeur nomme systématiquement les lettres)					

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
MS	Connaitre le nom des lettres : Connaître la correspondance entre les lettres scriptes majuscules et minuscules et les lettres cursives minuscules					
MS	Connaitre le son des lettres : Donner les valeurs sonores de quelques lettres de mots simples connus					
GS	Écouter, identifier, discriminer et reproduire des sons : Utiliser les possibilités sonores de la voix					
GS	Écouter, identifier, discriminer et reproduire des sons : Augmenter sa mémoire auditive et sa capacité de concentration					
GS	Manipuler des syllabes orales puis des phonèmes : Supprimer, ajouter, remplacer, inverser, substituer, fusionner les syllabes d'un mot					
GS	Manipuler des syllabes orales puis des phonèmes : Repérer et produire des rimes et des assonances					
GS	Manipuler des syllabes orales puis des phonèmes : Entendre, discriminer, manipuler des phonèmes					
GS	Connaitre le nom des lettres : Connaître le nom des lettres de l'alphabet					
GS	Connaitre le nom des lettres : Connaître les différentes graphies d'une même lettre (majuscule lettre capitale ; minuscules scriptes ; cursives)					
GS	Connaitre 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					
GS	Connaitre le son des lettres : Connaître le nom des lettres de l'alphabet et leur valeur sonore hormis les occlusives					
GS	Connaitre le son des lettres : Discriminer des mots auditivement proches					
PS	Écouter, identifier, discriminer et reproduire des sons : Écouter des chants, des comptines, des histoires connues dans des versions en français et en langue étrangère					
MS	Écouter, identifier, discriminer et reproduire des sons : Participer à des jeux dans une autre langue : jeux de doigts, rondes, jeux dansés, mimes, jeux de cour, jeux de cartes					
MS	Écouter, identifier, discriminer et reproduire des sons : Comparer des histoires lues en français et dans une autre langue					
PS	Découvrir les supports de l'écrit : Repérer les outils fonctionnels utilisés quotidiennement en classe (étiquette du prénom, emploi du temps, affiches, etc.)					
PS	Découvrir les supports de l'écrit : Reconnaître quelques écrits utilisés et produits en classe (comptines, recettes, carnet de lecteur)					
PS	Comprendre des textes lus par le professeur : Reconnaître un personnage, le nommer et le situer dans les illustrations					
PS	Comprendre des textes lus par le professeur : Comprendre des histoires où l'enchaînement des actions peut être rattaché à des expériences connues de la vie quotidienne (le bain, le coucher, etc.)					
MS	Découvrir les supports de l'écrit : Reconnaître, nommer et identifier la fonction de différents écrits rencontrés dans la vie courante					

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
MS	Découvrir les supports de l'écrit : Prendre conscience de la notion de destinataire et de contenu de la requête adressée par un écrit					
MS	Découvrir les supports de l'écrit : Identifier et utiliser quotidiennement des outils fonctionnels pour se repérer, s'organiser, ranger					
MS	Comprendre des textes lus par le professeur : Identifier et décrire le personnage principal et les personnages secondaires					
MS	Comprendre des textes lus par le professeur : Comprendre des histoires dont les actions sont organisées autour d'une structure répétitive (rencontres successives) et commencer à comprendre les informations implicites (émotions, états et sentiments des personnages)					
GS	Découvrir les supports de l'écrit : Différencier les types d'écrits et associer un écrit à un projet d'écriture ou à une communication					
GS	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)					
GS	Comprendre des textes lus par le professeur : Construire les caractéristiques des personnages archétypaux (loup, princesse, ogre, sorcière, renard, fée, etc.)					
GS	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					
GS	Comprendre des textes lus par le professeur : Comprendre les émotions, les intentions et les sentiments qui animent les personnages					
GS	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						
PS	Apprendre le geste d'écriture : Participer aux activités de motricité générale, de motricité fine et aux exercices de graphismes					
PS	Apprendre le geste d'écriture : Guider son geste par le regard lorsqu'il trace ou écrit					
PS	Apprendre le geste d'écriture : Prendre des repères spatiaux sur le support utilisé pour tracer					
MS	Apprendre le geste d'écriture : Adopter une posture adaptée au geste d'écriture					
MS	Apprendre le geste d'écriture : Adopter une préhension correcte du stylo et s'entraîner à ne pas le lâcher en écrivant					
MS	Apprendre le geste d'écriture : Utiliser de façon coordonnée les quatre articulations qui servent à tenir et guider le crayon (épaule, coude, poignet, doigts)					
MS	Apprendre le geste d'écriture : Tracer des lettres capitales					
MS	Apprendre le geste d'écriture : S'initier aux tracés de l'écriture cursive					
GS	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)					

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
GS	Apprendre le geste d'écriture : Travailler la ligature entre deux lettres					
GS	Apprendre le geste d'écriture : Tracer des lettres en écriture cursive, les enchaîner					
PS	Passer de l'oral à l'écrit : Percevoir que l'écrit encode l'oral					
PS	Passer de l'oral à l'écrit : Utiliser un support écrit connu					
MS	Passer de l'oral à l'écrit : Comprendre que lorsque l'adulte lit un même écrit plusieurs fois, ce qu'il lit est toujours identique					
MS	Passer de l'oral à l'écrit : Comprendre que l'écrit code des sons					
MS	Passer de l'oral à l'écrit : Proposer au professeur, lors d'une activité de dictée à l'adulte, le contenu d'un court message, stabiliser un énoncé oral et le mémoriser pour pouvoir ensuite le dicter au professeur					
MS	Passer de l'oral à l'écrit : Comparer la longueur d'un texte écrit et la durée du texte entendu					
MS	Passer de l'oral à l'écrit : Savoir que le sens de la lecture est de gauche à droite et de haut en bas					
GS	Passer de l'oral à l'écrit : Segmenter l'oral en mots, les mots en syllabes, quelques syllabes en phonèmes					
GS	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					
GS	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					
PS	Produire des écrits : Mimer la posture et les gestes d'écriture de l'adulte lors de la production de traces qui s'apparentent à de l'écriture					
PS	Produire des écrits : Tracer volontairement des signes abstraits dont on comprend qu'il ne s'agit pas de dessins, mais de lettres					
MS	Produire des écrits : Chercher parmi les outils à sa disposition des modèles qui seront réutilisés dans une écriture					
GS	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					
GS	Produire des écrits : Réinvestir ses premières connaissances relatives au principe alphabétique pour produire un écrit					
GS	Produire des écrits : Se repérer dans l'alphabet pour retrouver l'écriture d'une lettre nécessaire pour produire un écrit					
GS	Produire des écrits : Mémoriser l'écriture de mots transparents ou de syllabes connues pour les réutiliser dans une production d'écrit					
GS	Produire des écrits : Comprendre qu'il existe une norme pour écrire : ponctuation, majuscules, mise en page, etc.					
GS	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

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
Se déplacer						
PS	Manipuler et lancer des objets avec des intentions motrices différentes.					
PS	Courir de manière variée et coordonnée.					
PS	Sauter sans élan un obstacle.					
PS	Se situer dans un espace proche et connu en utilisant des indices présents dans l'environnement.					
MS	Lancer loin de manière coordonnée.					
MS	Courir vite en ligne droite sur une distance ou une durée courte.					
MS	Sauter sans élan plusieurs obstacles.					
MS	Se situer dans un espace élargi et connu grâce à des indices prélevés dans l'environnement.					
GS	Lancer loin et avec précision différents objets.					
GS	Courir de plus en plus longtemps sans s'arrêter.					
GS	Courir vite et franchir un obstacle sur une distance courte.					
GS	Coordonner ses actions et ses déplacements pour lancer et pour sauter haut ou loin.					
GS	Se situer dans un milieu moins connu grâce à des indices prélevés dans l'environnement.					
Construire des équilibres						
PS	Développer de nouveaux équilibres par des modes de déplacement variés.					
PS	Développer de nouveaux équilibres dans des environnements de pratiques inhabituels et sécurisés.					
MS	Développer de nouveaux équilibres par des déplacements impliquant une perte de repères habituels.					
MS	Comprendre l'intérêt des règles de sécurité dans des activités et environnements inhabituels.					
GS	Construire de nouveaux équilibres par des déplacements impliquant une combinaison d'actions.					
GS	Explorer le milieu aquatique et développer une nouvelle locomotion dans l'eau.					
GS	Respecter les règles de sécurité pour soi et pour les autres.					
S'exprimer avec son corps						
PS	Découvrir et explorer le mouvement comme vecteur d'expression.					
PS	Oser s'exprimer avec son corps seul et avec les autres en répondant à une consigne simple.					
PS	Observer pour produire et reproduire un ou plusieurs mouvements avec une intention d'expression.					
MS	Découvrir et explorer le geste dansé.					

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
MS	Découvrir l'espace scénique.					
MS	Développer une posture de spectateur et de spectatrice actifs.					
GS	Enrichir le geste dansé par de nouvelles coordinations motrices, issues également des arts du cirque.					
GS	Explorer l'ensemble de l'espace scénique en variant les inducteurs (objets, mondes sonores, modes de déplacements, etc.) pour créer des effets.					
GS	Danser, seul ou à plusieurs, en créant et en reproduisant un ou plusieurs gestes et déplacements.					
GS	Adopter une posture de spectateur et de spectatrice actifs.					
Coopérer et s'opposer						
PS	Comprendre et s'appropriier un rôle dans les formes de jeu les plus simples.					
PS	Explorer différents jeux moteurs vécus en interindividuel ou en collectif.					
PS	Éprouver le plaisir de jouer dans le respect des autres et des règles communes.					
MS	Jouer en coopérant.					
MS	Jouer en exerçant des rôles différents : attaquant, attaquante, défenseur, défenseuse.					
MS	Coopérer dans le respect des autres et des règles communes.					
GS	Élaborer seul ou à plusieurs des stratégies pour gagner un jeu.					
GS	Jouer en exerçant des rôles différents : attaquant, attaquante, défenseur, défenseuse et arbitre.					
GS	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

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
Arts visuels						
PS	Dessiner — S'exercer au dessin pour développer son habileté motrice.					
PS	Dessiner — S'exercer progressivement au dessin avec une intention de représentation.					
PS	Graphisme — Explorer des gestes et commencer à les associer à des types de tracés précis.					
PS	Graphisme — Repérer des motifs graphiques issus de son environnement proche.					
PS	Graphisme — Découvrir des expressions graphiques dans des œuvres d'art.					

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
PS	Compositions — Explorer l'usage des outils et observer leurs effets sur le geste.					
PS	Compositions — Utiliser différents médiums et observer leurs effets sur les couleurs, les formes et les volumes.					
PS	Compositions — Expérimenter la résistance de certains matériaux.					
PS	Compositions — Réaliser individuellement ou collectivement une production plastique en volume.					
PS	Images — Apprendre à regarder avec attention et à identifier des éléments visuels.					
PS	Images — Découvrir quelques éléments constitutifs d'une illustration.					
MS	Dessiner — Expérimenter la diversité des outils, des supports, des matériaux et faire ses choix.					
MS	Dessiner — S'exercer au dessin avec une intention de représentation.					
MS	Graphisme — Exercer et développer sa motricité fine.					
MS	Graphisme — Repérer des motifs graphiques issus de son environnement.					
MS	Graphisme — Reproduire et créer des motifs de plus en plus élaborés.					
MS	Compositions — S'approprier les constituants plastiques (couleurs, formes, matières, rythmes, etc.).					
MS	Compositions — Réaliser une composition en deux ou trois dimensions en fonction d'un projet individuel ou collectif.					
MS	Compositions — Découvrir différentes formes d'expression artistique.					
MS	Images — Différencier une image fixe d'une image animée.					
MS	Images — Fabriquer des images à partir d'images existantes.					
MS	Images — Identifier et nommer des éléments graphiques d'une illustration.					
GS	Dessiner — Dessiner pour représenter sur la base d'un modèle.					
GS	Dessiner — Dessiner pour représenter un personnage ou un événement fictif.					
GS	Dessiner — Participer à la réalisation d'une œuvre collective à partir d'une consigne ou d'un problème à résoudre.					
GS	Dessiner — Utiliser le vocabulaire spécifique au dessin.					
GS	Graphisme — Transformer ou détourner des motifs du répertoire de la classe pour observer les effets produits.					
GS	Graphisme — Créer de nouveaux motifs.					
GS	Graphisme — Réaliser une composition à partir de plusieurs contraintes.					
GS	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.					

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
GS	Compositions — Se familiariser avec différentes formes d'expression artistique.					
GS	Images — Différencier des types d'images (portrait, paysage, nature morte, etc.).					
GS	Images — Identifier et nommer des éléments esthétiques d'une illustration.					
Les univers sonores						
PS	Voix — Dépasser les usages courants de la voix.					
PS	Voix — Chanter en se faisant comprendre des autres.					
PS	Voix — Dire ou chanter au moins cinq comptines.					
PS	Instruments — Explorer les possibilités sonores de son corps, d'objets et d'instruments.					
PS	Instruments — Découvrir les possibilités expressives de son corps, d'objets et d'instruments.					
PS	Instruments — Observer et commenter ce que font les camarades de classe pour produire des sons avec leur corps, des objets et des instruments.					
PS	Écoute — Traduire la musique entendue en mouvements.					
PS	Écoute — Développer une posture d'écoute.					
MS	Voix — Découvrir et explorer la richesse de sa voix.					
MS	Voix — Chanter en exprimant une émotion.					
MS	Voix — Dire ou chanter au moins huit comptines ou chants, en réinvestissant les comptines apprises l'année précédente.					
MS	Instruments — Produire des sons à partir de son corps, d'objets et d'instruments.					
MS	Instruments — Adapter son geste pour produire un son en fonction d'une consigne.					
MS	Instruments — Reproduire un rythme simple collectivement.					
MS	Écoute — Traduire la musique entendue en mouvements et en mots.					
MS	Écoute — Exprimer ses émotions après l'écoute d'un extrait musical.					
MS	Écoute — Découvrir au moins deux œuvres musicales patrimoniales.					
GS	Voix — Développer et affirmer son inventivité avec sa voix.					
GS	Voix — Trouver sa place dans un collectif chantant.					
GS	Voix — Dire ou chanter au moins dix comptines ou chants, en réinvestissant ceux appris les années antérieures.					
GS	Instruments — Explorer le lien entre le son et le geste.					
GS	Instruments — Créer un paysage sonore en répondant à une consigne simple avec son corps, des objets ou des instruments.					

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
GS	Instruments — Créer collectivement une production musicale.					
GS	Écoute — Traduire la musique entendue en dessin.					
GS	Écoute — Écouter une œuvre musicale patrimoniale pour repérer des éléments musicaux significatifs.					
GS	Écoute — Connaître au moins trois œuvres musicales patrimoniales.					
Le spectacle vivant						
PS	Pratiquer — Découvrir différentes façons d'exprimer ses émotions par le corps.					
PS	Pratiquer — Découvrir des rôles simples.					
PS	Pratiquer — Découvrir le jeu dans une mise en scène collective.					
PS	Spectateur — Découvrir des œuvres adaptées.					
PS	Spectateur — Découvrir l'espace scénique.					
MS	Pratiquer — Se familiariser avec l'expression des émotions par le corps et la voix.					
MS	Pratiquer — Se familiariser avec des rôles simples.					
MS	Pratiquer — Se familiariser avec le jeu dans une mise en scène collective.					
MS	Spectateur — Se familiariser avec l'espace scénique.					
MS	Spectateur — Se familiariser avec des œuvres adaptées.					
MS	Spectateur — Rencontrer des artistes.					
GS	Pratiquer — Explorer des enchaînements d'émotions par le corps et la voix.					
GS	Pratiquer — Explorer des rôles simples.					
GS	Pratiquer — Explorer le jeu dans une mise en scène collective.					
GS	Spectateur — Explorer l'espace scénique.					
GS	Spectateur — Explorer des œuvres adaptées.					
GS	Spectateur — Rencontrer des artistes et des professionnels.					

Acquisition des premiers outils mathématiques

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
Découvrir les nombres						
PS	Exprimer une quantité par un nombre : Comprendre qu'une quantité d'objets ne dépend ni de la nature de ces objets ni de leur organisation spatiale					

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
PS	Exprimer une quantité par un nombre : Comprendre que 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					
PS	Exprimer une quantité par un nombre : Dénombrer une collection d'objets (jusqu'à trois, voire quatre)					
PS	Exprimer une quantité par un nombre : Constituer une collection (jusqu'à trois, voire quatre objets) d'un cardinal donné					
PS	Exprimer une quantité par un nombre : Comparer des quantités					
PS	Exprimer une quantité par un nombre : Composer et décomposer des nombres (deux, trois, voire quatre)					
PS	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 ; ces compositions et décompositions permettent de dénombrer plus efficacement que par le comptage un à un					
PS	Exprimer une quantité par un nombre : Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée					
PS	Exprimer une quantité par un nombre : Connaitre la comptine numérique de un à six					
MS	Exprimer une quantité par un nombre : Poursuivre la compréhension qu'une quantité d'objets ne dépend ni de leur nature ni de leur organisation spatiale					
MS	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					
MS	Exprimer une quantité par un nombre : Parcourir une collection en passant une et une seule fois par chacun de ses éléments					
MS	Exprimer une quantité par un nombre : Dénombrer une collection d'objets (jusqu'à six)					
MS	Exprimer une quantité par un nombre : Constituer une collection d'un cardinal donné (jusqu'à six objets)					
MS	Exprimer une quantité par un nombre : Comparer des quantités					
MS	Exprimer une quantité par un nombre : Composer et décomposer des nombres (jusqu'à six)					
MS	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 ; ces compositions et décompositions permettent de dénombrer plus efficacement que par le comptage un à un					
MS	Exprimer une quantité par un nombre : Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée					
MS	Exprimer une quantité par un nombre : Écrire en chiffres les nombres de un à six					

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
MS	Exprimer une quantité par un nombre : Connaitre la comptine numérique de un à douze					
GS	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					
GS	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					
GS	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					
GS	Exprimer une quantité par un nombre : Dénombrer une collection d'objets (jusqu'à dix, voire au-delà)					
GS	Exprimer une quantité par un nombre : Constituer une collection d'un cardinal donné (jusqu'à dix, voire au-delà)					
GS	Exprimer une quantité par un nombre : Comparer des quantités					
GS	Exprimer une quantité par un nombre : Composer et décomposer des nombres inférieurs ou égaux à dix, voire au-delà					
GS	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					
GS	Exprimer une quantité par un nombre : Surcompter (c'est-à-dire compter de un en un à partir d'un nombre donné)					
GS	Exprimer une quantité par un nombre : Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée					
GS	Exprimer une quantité par un nombre : Écrire en chiffres les nombres de un à dix					
GS	Exprimer une quantité par un nombre : Connaitre et utiliser la comptine numérique jusqu'à trente					
MS	Exprimer un rang ou une position par un nombre : Comprendre la notion de rang					
MS	Exprimer un rang ou une position par un nombre : Déterminer l'effet d'un déplacement sur une position					
MS	Exprimer un rang ou une position par un nombre : Se familiariser avec le début de la bande numérique					
GS	Exprimer un rang ou une position par un nombre : Comprendre la notion de rang d'un objet					
GS	Exprimer un rang ou une position par un nombre : Déterminer l'effet d'un déplacement sur une position					
GS	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					
GS	Exprimer un rang ou une position par un nombre : Construire la bande numérique jusqu'à dix					
Utiliser les nombres pour résoudre des problèmes						

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
PS	Recherche du tout ou d'une partie dans un problème de parties-tout					
MS	Rechercher le tout ou une partie dans un problème de parties-tout					
MS	Trouver une position finale à partir d'une position initiale et d'un déplacement sur une piste du type du jeu de l'oie ou sur la bande numérique					
MS	Rechercher le tout dans un problème de groupements					
MS	Rechercher la valeur d'une part dans un problème de partage équitable					
GS	Déterminer le tout ou une partie dans un problème de parties-tout (d'abord deux parties, puis éventuellement trois)					
GS	Déterminer la quantité d'objets ayant été ajoutée ou retirée à une collection à partir de ses quantités initiale et finale					
GS	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					
GS	Déterminer le cardinal d'une collection à partir de celui d'une autre collection et de l'écart entre les deux					
GS	Déterminer le tout dans un problème de groupement d'objets					
GS	Déterminer la valeur d'une part dans un problème de partage équitable (avec éventuellement un reste)					
Explorer les solides et les formes planes						
PS	Reconnaître, trier et classer des objets selon leur forme					
PS	Percevoir l'invariance de la forme d'un objet par rapport aux déplacements qu'il peut subir					
PS	Reproduire des assemblages de solides ou de formes planes					
MS	Reconnaître et classer des solides (cube, boule, pyramide à base carrée, cylindre) et des formes géométriques planes (triangle, carré, disque)					
MS	Reproduire des assemblages de solides ou de formes planes (au maximum cinq)					
GS	Décrire quelques solides simples : cube, pavé, boule, pyramides à base carrée ou triangulaire, cylindre, cône					
GS	Reconnaître, trier et classer des formes géométriques planes, indépendamment d'autres critères comme la couleur, la taille, l'orientation					
GS	Décrire et nommer quelques figures géométriques simples : carré, rectangle, triangle, disque					
GS	Reproduire des assemblages de solides (au maximum cinq) et de formes planes (au maximum huit)					
GS	S'approprier la règle comme outil de tracé					
Explorer des grandeurs : la longueur, la masse						

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
PS	La longueur : Reconnaître un objet de même longueur qu'un objet donné					
PS	La longueur : Comparer des objets selon leur longueur					
MS	La longueur : Comparer directement des longueurs d'objets rectilignes et verbaliser le résultat					
MS	La longueur : Classer des objets rectilignes selon leur longueur					
MS	La longueur : Ordonner des objets rectilignes selon leur longueur et verbaliser le résultat					
MS	La masse : Comparer les masses de deux objets					
GS	La longueur : Comparer indirectement des longueurs d'objets rectilignes					
GS	La longueur : Ordonner des objets rectilignes selon leur longueur (au maximum cinq)					
GS	La longueur : Produire un objet rectiligne de même longueur qu'un objet donné					
GS	La masse : Ordonner les masses de trois objets. Verbaliser les résultats					
GS	La masse : Reconnaître l'égalité de deux masses et verbaliser le résultat					

Se familiariser avec les motifs organisés

PS	Mémoriser un motif répétitif très simple					
PS	Reproduire un motif répétitif à l'identique					
MS	Mémoriser un motif répétitif simple					
MS	Reconnaître un motif répétitif à ses régularités					
MS	Décrire oralement des motifs répétitifs simples de différentes natures, sans nécessairement recourir au vocabulaire spécialisé					
MS	Prolonger l'amorce d'un motif répétitif et verbaliser la règle de prolongement utilisée					
GS	Repérer et décrire oralement la structure d'un motif évolutif (par exemple relevant de la transcription formelle ABAABBAABBB)					
GS	Identifier la structure d'un motif répétitif ou évolutif indépendamment des éléments physiques qui le composent					
GS	Créer des motifs de différentes natures					

Se repérer dans le temps et l'espace

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
Se repérer dans le temps						
PS	Repères temporels — Acquérir les premiers repères temporels.					

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
PS	Repères temporels — Identifier les principaux moments d'une journée.					
PS	Repères temporels — Connaître quelques marqueurs temporels.					
PS	Repères temporels — Aborder la notion de saison à partir de quelques faits observables.					
PS	Chronologie — Situer des moments de la journée les uns par rapport aux autres et commencer à utiliser le présent, le passé composé, le présent à valeur de futur proche.					
PS	Chronologie — Ordonner entre eux des moments rituels vécus.					
PS	Chronologie — Comprendre et restituer le déroulement d'évènements quotidiens au sein d'une histoire simple.					
PS	Chronologie — Se projeter dans l'action que l'on choisit d'effectuer.					
PS	Chronologie — Commencer à planifier deux activités.					
PS	Durée — Attendre avant d'obtenir ce que l'on souhaite.					
PS	Durée — Repérer le début et la fin d'une activité.					
PS	Durée — Connaître quelques mots qui font référence à la durée.					
MS	Repères temporels — Énoncer le moment de la journée où l'on se situe.					
MS	Repères temporels — Établir des jours qui servent de repères dans la semaine.					
MS	Repères temporels — Savoir que la semaine est une suite de sept jours.					
MS	Repères temporels — Employer le présent, le futur, le passé composé et commencer à employer éventuellement l'imparfait pour évoquer des événements et les restituer dans le temps.					
MS	Repères temporels — Approfondir la notion de saison par des observations sur la végétation et le climat.					
MS	Chronologie — Restituer la chronologie des actions majeures d'une histoire simple.					
MS	Chronologie — Relater et expliquer une action, une procédure en utilisant de premiers connecteurs structurants afin d'inscrire les activités récurrentes de leur vie quotidienne dans le temps.					
MS	Durée — Percevoir que certaines durées sont stables.					
MS	Durée — Enrichir le répertoire de mots qui font référence à la durée.					
GS	Repères temporels — Situer un événement dans la semaine.					
GS	Repères temporels — Continuer à s'appropriier les temps conjugués (futur simple et futur antérieur) et les jours pour situer les événements dans la semaine et situer un événement qui va se produire.					
GS	Repères temporels — Énoncer la date.					
GS	Repères temporels — Utiliser des mois qui servent de repères pour se situer dans l'année.					
GS	Repères temporels — Nommer la plupart des mois de l'année.					

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
GS	Repères temporels — Connaître les saisons.					
GS	Chronologie — Repérer les différentes étapes d'un processus ou d'un événement vécu et les ordonner.					
GS	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.					
GS	Chronologie — Ordonner des événements passés les uns par rapport aux autres, dans l'année scolaire.					
GS	Chronologie — Relater des événements passés ou à venir qui indiquent la succession, l'antériorité, la postériorité et la simultanéité.					
GS	Durée — Commencer à utiliser les repères donnés par les professeurs pour organiser son activité dans un temps imparti.					
GS	Durée — Comparer des durées.					
GS	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						
PS	Expérience — Réaliser des constructions simples à partir de pièces solides ou de formes planes.					
PS	Expérience — Orienter un objet ou une forme.					
PS	Expérience — Manipuler des objets volumineux.					
PS	Expérience — Orienter un livre ou un autre support d'écrit.					
PS	Expérience — Réaliser un trajet, un parcours simple dans l'école.					
PS	Expérience — Expérimenter les effets sensoriels de la proximité et de l'éloignement.					
PS	Expérience — Acquérir les premiers marqueurs qui permettent de se repérer dans l'espace.					
PS	Représentation — Reproduire un parcours simple.					
PS	Représentation — Restituer un déplacement à l'aide de représentations diverses.					
PS	Environnement — Explorer les différents lieux de l'école et leur associer des éléments caractéristiques observés.					
MS	Expérience — Réaliser des constructions de pièces solides ou de formes planes à partir d'une contrainte.					
MS	Expérience — Situer des objets entre eux.					
MS	Expérience — Situer des objets par rapport à soi, différencier la proximité de l'éloignement.					
MS	Expérience — Orienter et utiliser correctement une feuille de papier.					
MS	Expérience — Se situer par rapport aux autres.					
MS	Expérience — Employer les marqueurs spatiaux précédemment acquis et en acquérir de nouveaux.					

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
MS	Représentation — Représenter un espace connu.					
MS	Représentation — Restituer oralement un déplacement à partir d'une représentation.					
MS	Représentation — Représenter un déplacement.					
MS	Représentation — Composer et représenter divers éléments.					
MS	Environnement — Caractériser l'environnement extérieur proche de l'école.					
MS	Environnement — Découvrir des espaces moins familiers.					
GS	Expérience — Réaliser des assemblages complexes.					
GS	Expérience — Situer des objets dans un ensemble ordonné.					
GS	Expérience — Situer des objets par rapport à soi, construire une image orientée de son corps.					
GS	Expérience — Réaliser un trajet, un parcours dans un environnement connu.					
GS	Expérience — Utiliser une page en respectant les normes d'écriture.					
GS	Expérience — Reconnaître quelques espaces géographiques sur un planisphère.					
GS	Expérience — Enrichir le lexique relatif à l'espace de mots plus complexes ou désignant un espace plus éloigné.					
GS	Représentation — Reproduire un parcours sur une représentation plane.					
GS	Représentation — Représenter l'environnement proche.					
GS	Représentation — Restituer oralement un déplacement mémorisé.					
GS	Représentation — Représenter la proximité ou l'éloignement d'un sujet.					
GS	Représentation — Représenter divers éléments sur un plan.					
GS	Environnement — Reconnaître les espaces proches de l'école et leurs usages.					
GS	Environnement — Reconnaître des espaces moins familiers.					
GS	Environnement — Observer l'habitat proche de l'école.					
GS	Représentation — Représenter un déplacement.					

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

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
Découvrir le monde du vivant						
PS	Vivant — Repérer et nommer les caractéristiques morphologiques générales des plantes et des animaux observés avec la classe.					

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
PS	Vivant — Reconnaître et nommer le mâle et la femelle, le jeune et l'adulte pour plusieurs espèces animales.					
PS	Vivant — Prodiquer des soins nécessaires aux élevages et aux cultures.					
PS	Corps — Nommer et représenter quelques parties du corps humain.					
PS	Corps — Découvrir les sens utilisés lors d'expériences sensorielles variées.					
PS	Corps — Respecter quelques règles d'hygiène de vie, à l'invitation de l'adulte.					
MS	Vivant — Reconnaître une ou plusieurs étapes d'un cycle de vie à partir de l'observation d'animaux et de plantes.					
MS	Vivant — Identifier et décrire les besoins essentiels de quelques animaux et de végétaux à partir d'observations d'élevage, de cultures de plantes, et des soins prodigués.					
MS	Vivant — Observer et nommer le mode de déplacement de quelques animaux en relation avec leur milieu de vie.					
MS	Vivant — Respecter la vie sous toutes ses formes.					
MS	Corps — Identifier et nommer les parties du corps humain.					
MS	Corps — Identifier et nommer des organes sensoriels et les modalités de perception associées.					
MS	Corps — Observer des changements liés à sa croissance.					
MS	Corps — Connaître quelques règles d'hygiène corporelle et de propreté.					
GS	Vivant — Identifier des éléments morphologiques spécifiques à une espèce végétale ou animale.					
GS	Vivant — Reconnaître les étapes de la vie d'un animal ou d'une plante.					
GS	Vivant — Décrire les besoins essentiels de quelques animaux ou de végétaux.					
GS	Vivant — Contribuer à une action collective favorable à la préservation de la biodiversité dans un milieu proche de l'école.					
GS	Corps — Identifier et nommer quelques articulations et la segmentation des membres.					
GS	Corps — Se représenter avec un corps articulé en mouvement.					
GS	Corps — Connaître quelques étapes de la vie d'un enfant jusqu'à six ans.					
Découvrir le monde de la matière et des objets						
PS	Objets — Reconnaître et comparer des matériaux usuels à partir de perceptions sensorielles.					
PS	Objets — Repérer des transformations de matériaux sous l'effet d'actions mécaniques avec les mains ou avec des outils.					
PS	Objets — Utiliser des objets, connaître leur nom et leur fonction.					

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
PS	Objets — Réaliser une construction, fabriquer un objet librement ou par un guidage pas à pas.					
PS	Matière — Explorer quelques caractéristiques des solides et des liquides.					
PS	Matière — Constater les effets d'un déplacement d'air sur des objets ou sur soi-même.					
PS	Matière — Réaliser et observer des mélanges.					
PS	Matière — Découvrir et observer la fusion et la solidification de l'eau.					
MS	Objets — Différencier des matériaux en fonction de leurs propriétés et différencier un objet du matériau qui le constitue.					
MS	Objets — Désigner et utiliser des outils ou des objets adaptés à une situation et à une action technique.					
MS	Objets — Réaliser une construction, fabriquer un objet à partir d'un modèle.					
MS	Objets — Reproduire quelques gestes respectueux de l'environnement montrés par l'adulte.					
MS	Matière — Identifier une condition favorable à la fusion de la glace.					
MS	Matière — Mettre en évidence la présence d'air en le mettant en mouvement.					
MS	Matière — Distinguer les solides qui se dissolvent dans l'eau de ceux qui ne se dissolvent pas.					
GS	Objets — Associer une solution technique à une fonction technique.					
GS	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).					
GS	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.					
GS	Objets — Construire, fabriquer, réaliser en suivant une recette ou une fiche technique.					
GS	Objets — Élaborer une suite d'instructions pour réaliser une tâche simple.					
GS	Objets — Identifier et prévenir les risques liés à certains objets.					
GS	Matière — Identifier et nommer l'état de l'eau dans différentes situations.					
GS	Matière — Identifier la présence de l'air quand il est perceptible par les sens.					
GS	Matière — Distinguer, parmi quelques solides, ceux qui peuvent se dissoudre dans l'eau.					
GS	Matière — Commencer à agir de manière autonome pour le respect de l'environnement.					
GS	Matière — Prendre en compte les risques de l'environnement familial.					

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
Comprendre l'école et respecter les règles de vie						
PS	Quitter ses parents et venir à l'école avec plaisir					
PS	Répondre à l'appel de son prénom					
PS	Identifier les adultes de la classe et leur rôle					
PS	Suivre les règles simples de la classe					
PS	Utiliser les premières formules de politesse (bonjour, au revoir, merci)					
PS	Ranger le matériel après l'activité					
MS	Identifier les adultes de l'école et leur rôle					
MS	Respecter les règles de vie de la classe et de l'école					
MS	Respecter le matériel et ses productions					
MS	Accepter les contraintes collectives					
MS	Utiliser les règles de politesse de façon adaptée (s'il te plaît, pardon)					
GS	Comprendre et justifier le sens des règles de vie					
GS	Participer à l'élaboration des règles de la classe					
GS	Agir de façon autonome dans les différents espaces de l'école					
Vivre et coopérer avec les autres						
PS	Utiliser le prénom de quelques camarades					
PS	Jouer à côté puis avec les autres					
PS	Commencer à contrôler ses émotions et différer un désir					
PS	Écouter les autres					
MS	Coopérer à deux ou en petit groupe					
MS	Attendre son tour et partager les objets					
MS	Respecter les autres et ne pas déranger le groupe					
MS	Participer aux échanges collectifs (écouter, parler à son tour)					
GS	Coopérer dans la réalisation d'un projet commun					
GS	Prendre et tenir un rôle ou une responsabilité dans le groupe					
GS	Aider volontairement ses camarades					
GS	Tenir compte de l'avis des autres et confronter son point de vue					
GS	Verbaliser et réguler ses émotions, faire preuve d'empathie					
Devenir élève : autonomie et engagement						

Niv.	Attendu du programme	P1	P2	P3	P4	P5
PS	Oser s'engager dans une activité sans appréhension					
PS	Exécuter seul une tâche simple (coller, découper, ranger)					
PS	Savoir ce qu'il doit faire					
MS	Mener une tâche jusqu'à son terme					
MS	Trouver le matériel nécessaire à son activité					
MS	Essayer face à une nouvelle situation et accepter de recommencer					
MS	Solliciter l'aide appropriée					
GS	S'engager dans un projet en mobilisant ses propres ressources					
GS	Persévérer dans l'effort					
GS	Commenter ses réussites, ses essais et ses erreurs					
GS	Comprendre ce qu'on apprend et à quoi ça sert					
GS	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.