
Référentiel de Compétences

Grande Section

GS (Cycle 1) — 2026

Domaines d'apprentissage

Langage oral et écrit

39 compétences

Premiers outils mathématiques

35 compétences

Activités physiques

15 compétences

Activités artistiques

26 compétences

Temps et espace

29 compétences

Vivant, matière et objets

18 compétences

**Éducation à la vie affective et
relationnelle**

3 compétences

165 compétences réparties en 7 domaines

Le développement et la structuration du langage oral et écrit

39 compétences · 3 domaines

■ Acquérir le langage oral

- Comprendre, mémoriser, réemployer les mots des corpus enseignés (3 par période).
- Organiser les mots en catégorie et en réseau.
- Diversifier les pronoms employés.
- Construire à l'oral un système de temps de plus en plus efficace.
- Formuler des énoncés de plus en plus complexes.
- Prononcer correctement les couples de consonnes proches suivants : ch/s, ch/j, ch/z.
- Prononcer correctement les doubles consonnes : br/cr/bl/pl/sl.
- Décrire une action ou une activité qui a été menée par un autre élève.
- Se faire comprendre, par le truchement du langage, d'un adulte qui ne connaît rien à la situation évoquée.
- Participer à une conversation avec un adulte ou des pairs et reformuler son propos s'il n'a pas été compris.
- Émettre une hypothèse.

■ Passer de l'oral à l'écrit : se préparer à apprendre à lire

- Utiliser les possibilités sonores de la voix.
- Augmenter sa mémoire auditive et sa capacité de concentration.
- Supprimer, ajouter, remplacer, inverser, substituer, fusionner les syllabes d'un mot.
- Repérer et produire des rimes et des assonances.
- Entendre, discriminer, manipuler des phonèmes.
- Connaître le nom des lettres de l'alphabet.
- Connaître les différentes graphies d'une même lettre (majuscule lettre capitale ; minuscules scriptes ; cursives).
- Distinguer des lettres visuellement proches (b/d, c/e/o, p/q) grâce à leur écriture cursive et les nommer correctement.
- Connaître le nom des lettres de l'alphabet et leur valeur sonore hormis les occlusives.
- Discriminer des mots auditivement proches.
- Différencier les types d'écrits et associer un écrit à un projet d'écriture ou de communication.
- 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).
- Construire les caractéristiques des personnages archétypaux (loup, princesse, ogre, sorcière, renard, fée, etc.).
- 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 les émotions, les intentions et les sentiments qui animent les personnages.
- Établir un lien entre la lecture effectuée et sa propre expérience.

■ Passer de l'oral à l'écrit : se préparer à apprendre à écrire

- Tenir correctement son stylo par la pince des doigts et utiliser de façon coordonnée les quatre articulations (épaule, coude, poignet, doigts).
- Travailler la ligature entre deux lettres.

- Tracer des lettres en écriture cursive, les enchaîner.
- Segmenter l'oral en mots, les mots en syllabes, quelques syllabes en phonèmes.
- Comprendre que l'écrit encode l'oral et que les sons de la langue sont codés par des lettres.
- Suivre la trace écrite des yeux lors d'une relecture par l'adulte d'un message produit lors d'une dictée à l'adulte.
- 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.
- Réinvestir ses premières connaissances relatives au principe alphabétique pour produire un écrit.
- Se repérer dans l'alphabet pour retrouver l'écriture d'une lettre nécessaire pour produire un écrit.
- Mémoriser l'écriture de mots transparents ou de syllabes connues pour les réutiliser dans une production d'écrit.
- Comprendre qu'il existe une norme pour écrire : ponctuation, majuscules, mise en page, etc.
- Persévérer pour mener la production d'écrit à son terme : préparation, énonciation et révision.

L'acquisition des premiers outils mathématiques

35 compétences · 5 domaines

■ Découvrir les nombres

- Poursuivre la compréhension qu'une quantité d'objets ne dépend ni de la nature de ces objets ni de leur organisation spatiale.
- 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.
- Poursuivre les stratégies de parcours d'une collection en passant une et une seule fois par chacun de ses éléments.
- Dénombrer une collection d'objets (jusqu'à dix, voire au-delà).
- Constituer une collection d'un cardinal donné (jusqu'à dix, voire au-delà).
- Comparer des quantités.
- Composer et décomposer des nombres inférieurs ou égaux à dix, voire au-delà.
- 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.
- Surcompter (c'est-à-dire compter de un en un à partir d'un nombre donné).
- Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée.
- Écrire en chiffres les nombres de un à dix.
- Connaître et utiliser la comptine numérique jusqu'à trente.
- Comprendre la notion de rang d'un objet.
- Déterminer l'effet d'un déplacement sur une position.
- Comprendre le lien entre un ajout et un avancement et celui entre un retrait et un recul.
- 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.
- 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

- Comparer indirectement des longueurs d'objets rectilignes.
- Ordonner des objets rectilignes selon leur longueur (au maximum cinq).
- Produire un objet rectiligne de même longueur qu'un objet donné.
- Ordonner les masses de trois objets. Verbaliser les résultats.
- 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.

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

15 compétences · 4 domaines

■ 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

26 compétences · 3 domaines

■ Arts visuels

- Dessiner pour représenter sur la base d'un modèle.
- Dessiner pour représenter un personnage ou un événement fictif.
- Participer à la réalisation d'une œuvre collective à partir d'une consigne ou d'un problème à résoudre.
- Utiliser le vocabulaire spécifique au dessin.
- Transformer ou détourner des motifs du répertoire de la classe pour observer les effets produits.
- Créer de nouveaux motifs.
- Réaliser une composition à partir de plusieurs contraintes.
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux et en réinvestissant des techniques et des procédés.
- Se familiariser avec différentes formes d'expression artistique.
- Différencier des types d'images (portrait, paysage, nature morte, etc.).
- Identifier et nommer des éléments esthétiques d'une illustration.

■ Les univers sonores

- Développer et affirmer son inventivité avec sa voix.
- Trouver sa place dans un collectif chantant.
- Dire ou chanter au moins dix comptines ou chants, en réinvestissant ceux appris les années antérieures.
- Explorer le lien entre le son et le geste.
- Créer un paysage sonore en répondant à une consigne simple avec son corps, des objets ou des instruments.
- Créer collectivement une production musicale.
- Traduire la musique entendue en dessin.

- Écouter une œuvre musicale patrimoniale pour repérer des éléments musicaux significatifs.
- Connaître au moins trois œuvres musicales patrimoniales.

■ Le spectacle vivant

- Explorer des enchainements d'émotions par le corps et la voix.
- Explorer des rôles simples.
- Explorer le jeu dans une mise en scène collective.
- Explorer l'espace scénique.
- Explorer des œuvres adaptées.
- Rencontrer des artistes et des professionnels.

Se repérer dans le temps et l'espace

29 compétences · 2 domaines

■ Se repérer dans le temps

- Situer un évènement dans la semaine.
- 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.
- Énoncer la date.
- Utiliser des mois qui servent de repères pour se situer dans l'année.
- Nommer la plupart des mois de l'année.
- Connaître les saisons.
- Repérer les différentes étapes d'un processus ou d'un évènement vécu et les ordonner.
- 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.
- Ordonner des évènements passés les uns par rapport aux autres, dans l'année scolaire.
- Relater des évènements passés ou à venir qui indiquent la succession, l'antériorité, la postériorité et la simultanéité.
- Commencer à utiliser les repères donnés par les professeurs pour organiser son activité dans un temps imparti.
- Comparer des durées.
- Comprendre progressivement qu'il existe un temps long, un passé très éloigné, des évènements antérieurs à notre propre vie.

■ Se repérer dans l'espace

- Réaliser des assemblages complexes.
- Situer des objets dans un ensemble ordonné.
- Situer des objets par rapport à soi, construire une image orientée de son corps.
- Réaliser un trajet, un parcours dans un environnement connu.
- Utiliser une page en respectant les normes d'écriture.
- Reconnaître quelques espaces géographiques sur un planisphère.

- Enrichir le lexique relatif à l'espace de mots plus complexes ou désignant un espace plus éloigné.
- Reproduire un parcours sur une représentation plane.
- Représenter l'environnement proche.
- Restituer oralement un déplacement mémorisé.
- Représenter un déplacement.
- Représenter la proximité ou l'éloignement d'un sujet.
- Représenter divers éléments sur un plan.
- Reconnaître les espaces proches de l'école et leurs usages.
- Reconnaître des espaces moins familiers.
- Observer l'habitat proche de l'école.

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

18 compétences · 2 domaines

■ Découvrir le monde du vivant

- Identifier des éléments morphologiques spécifiques à une espèce végétale ou animale.
- Reconnaître les étapes de la vie d'un animal ou d'une plante.
- Décrire les besoins essentiels de quelques animaux ou de végétaux.
- Contribuer à une action collective favorable à la préservation de la biodiversité dans un milieu proche de l'école.
- Identifier et nommer quelques articulations et la segmentation des membres.
- Se représenter avec un corps articulé en mouvement.
- Connaître quelques étapes de la vie d'un enfant jusqu'à six ans.

■ Découvrir le monde de la matière et des objets

- Associer une solution technique à une fonction technique.
- Fabriquer un objet en réponse à un besoin en exploitant des propriétés de matériaux ou des phénomènes physiques (équilibre, magnétisme, perméabilité, opacité ou transparence).
- 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.
- Construire, fabriquer, réaliser en suivant une recette ou une fiche technique.
- Élaborer une suite d'instructions pour réaliser une tâche simple.
- Identifier et prévenir les risques liés à certains objets.
- Identifier et nommer l'état de l'eau dans différentes situations.
- Identifier la présence de l'air quand il est perceptible par les sens.
- Distinguer, parmi quelques solides, ceux qui peuvent se dissoudre dans l'eau.
- Commencer à agir de manière autonome pour le respect de l'environnement.
- Prendre en compte les risques de l'environnement familial.

Éducation à la vie affective et relationnelle

3 compétences · 3 domaines

■ Se connaître, vivre et grandir avec son corps

- Connaître son corps, ses sensations et ses émotions.

■ Rencontrer les autres et construire des relations, s'y épanouir

- Identifier différents types de sentiments dans sa relation à l'autre.

■ Trouver sa place dans la société, y être libre et responsable

- Découvrir les ressemblances et les différences entre les autres et soi, respecter les autres dans leur différence ; être respecté par eux.