
Référentiel de Compétences

Moyenne Section

MS (Cycle 1) — 2026

Domaines d'apprentissage

Langage oral et écrit

37 compétences

Premiers outils mathématiques

28 compétences

Activités physiques

12 compétences

Activités artistiques

26 compétences

Temps et espace

21 compétences

Vivant, matière et objets

15 compétences

**Éducation à la vie affective et
relationnelle**

4 compétences

143 compétences réparties en 7 domaines

Le développement et la structuration du langage oral et écrit

37 compétences · 3 domaines

■ Acquérir le langage oral

- Comprendre, mémoriser, réemployer les mots des corpus enseignés (2 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.
- Distinguer et produire correctement les nasales : é/in, a/an, o/on.
- Articuler distinctement les couples de consonnes proches suivants : f/v, s/z, p/b, t/d, k/g.
- Dire ce qu'on va faire.
- Dire comment on a fait ou comment on va faire.
- Oraliser un court texte mémorisé.
- Participer à des échanges en restant dans le propos.

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

- Utiliser la voix parlée, chantée et les possibilités vocales (imitation de sons, onomatopées) afin d'expérimenter différents sons.
- Entendre, discriminer des phonèmes.
- Scander les syllabes d'un mot.
- Manipuler les syllabes d'un mot (ajout, suppression, permutation, répétition, fusion, substitution).
- Dire des comptines courtes comprenant des phonèmes proches.
- Nommer les lettres de son prénom et quelques lettres de mots connus (le professeur nomme systématiquement les lettres).
- Connaître la correspondance entre les lettres scriptes majuscules et minuscules et les lettres cursives minuscules.
- Donner les valeurs sonores de quelques lettres de mots simples connus.
- Participer à des jeux dans une autre langue : jeux de doigts, rondes, jeux dansés, mimes, jeux de cour, jeux de cartes.
- Comparer des histoires lues en français et dans une autre langue.
- Reconnaître, nommer et identifier la fonction de différents écrits rencontrés dans la vie courante.
- Prendre conscience de la notion de destinataire et de contenu de la requête adressée par un écrit.
- Identifier et utiliser quotidiennement des outils fonctionnels pour se repérer, s'organiser, ranger.
- Identifier et décrire le personnage principal et les personnages secondaires.
- 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).

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

- Adopter une posture adaptée au geste d'écriture.
- Adopter une préhension correcte du stylo et s'entraîner à ne pas le lever en écrivant.
- Utiliser de façon coordonnée les quatre articulations qui servent à tenir et guider le crayon (épaule, coude, poignet, doigts).
- Tracer des lettres capitales.

- S'initier aux tracés de l'écriture cursive.
- Comprendre que lorsque l'adulte lit un même écrit plusieurs fois, ce qu'il lit est toujours identique.
- Comprendre que l'écrit code des sons.
- 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.
- Comparer la longueur d'un texte écrit et la durée du texte entendu.
- Savoir que le sens de la lecture est de gauche à droite et de haut en bas.
- Chercher parmi les outils à sa disposition des modèles qui seront réutilisés dans un essai d'écriture.

L'acquisition des premiers outils mathématiques

28 compétences · 5 domaines

■ Découvrir les nombres

- Poursuivre la compréhension qu'une quantité d'objets ne dépend ni de leur nature 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.
- Parcourir une collection en passant une et une seule fois par chacun de ses éléments.
- Dénombrer une collection d'objets (jusqu'à six).
- Constituer une collection d'un cardinal donné (jusqu'à six objets).
- Comparer des quantités.
- Composer et décomposer des nombres inférieurs ou égaux à six.
- 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.
- Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée.
- Écrire en chiffres les nombres de un à six.
- Connaître la comptine numérique de un à douze.
- Comprendre la notion de rang.
- Déterminer l'effet d'un déplacement sur une position.
- Se familiariser avec le début de la bande numérique.

■ Utiliser les nombres pour résoudre des problèmes

- Rechercher le tout ou une partie dans un problème de parties-tout.
- 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.
- Rechercher le tout dans un problème de groupements.
- Rechercher la valeur d'une part dans un problème de partage équitable.

■ Explorer les solides et les formes planes

- Reconnaître et classer des solides (cube, boule, pyramide à base carrée, cylindre) et des formes géométriques planes (triangle, carré, disque).
- Reproduire des assemblages de solides ou de formes planes (au maximum cinq).

■ Explorer des grandeurs : la longueur, la masse

- Comparer directement des longueurs d'objets rectilignes et verbaliser le résultat.
- Classer des objets rectilignes selon leur longueur.
- Ordonner des objets rectilignes selon leur longueur et verbaliser le résultat.
- Comparer les masses de deux objets.

■ Se familiariser avec les motifs organisés

- Mémoriser un motif répétitif simple.
- Reconnaître un motif répétitif à ses régularités.
- Décrire oralement des motifs répétitifs simples de différentes natures, sans nécessairement recourir au vocabulaire spécialisé.
- Prolonger l'amorce d'un motif répétitif et verbaliser la règle de prolongement utilisée.

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

12 compétences · 4 domaines

■ Se déplacer

- Lancer loin de manière coordonnée.
- Courir vite en ligne droite sur une distance ou une durée courte.
- Sauter sans élan plusieurs obstacles.
- Se situer dans un espace élargi et connu grâce à des indices prélevés dans l'environnement.

■ Construire des équilibres

- Développer de nouveaux équilibres par des déplacements impliquant une perte de repères habituels.
- Comprendre l'intérêt des règles de sécurité dans des activités et environnements inhabituels.

■ S'exprimer avec son corps

- Découvrir et explorer le geste dansé.
- Découvrir l'espace scénique.
- Développer une posture de spectateur et de spectatrice actifs.

■ Coopérer et s'opposer

- Jouer en coopérant.
- Jouer en exerçant des rôles différents : attaquant, attaquante et défenseur, défenseuse.
- Coopérer dans le respect des autres et des règles communes.

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

26 compétences · 3 domaines

■ Arts visuels

- Expérimenter la diversité des outils, des supports, des matériaux et faire des choix.
- S'exercer au dessin avec une intention de représentation.
- Exercer et développer sa motricité fine.
- Repérer des motifs graphiques issus de son environnement.
- Reproduire et créer des motifs de plus en plus élaborés.
- S'approprier les constituants plastiques (couleurs, formes, matières, rythmes, etc.).
- Réaliser une composition en deux ou trois dimensions en fonction d'un projet individuel ou collectif.
- Découvrir différentes formes d'expression artistique.
- Différencier une image fixe d'une image animée.
- Fabriquer des images à partir d'images existantes.
- Identifier et nommer des éléments graphiques d'une illustration.

■ Les univers sonores

- Découvrir et explorer la richesse de sa voix.
- Chanter en exprimant une émotion.
- Dire ou chanter au moins huit comptines ou chants, en réinvestissant les comptines apprises l'année précédente.
- Produire des sons à partir de son corps, d'objets et d'instruments.
- Adapter son geste pour produire un son en fonction d'une consigne.
- Reproduire un rythme simple collectivement.
- Traduire la musique entendue en mouvements et en mots.
- Exprimer ses émotions après l'écoute d'un extrait musical.
- Découvrir au moins deux œuvres musicales patrimoniales.

■ Le spectacle vivant

- Se familiariser avec l'expression des émotions par le corps et la voix.
- Se familiariser avec des rôles simples.
- Se familiariser avec le jeu dans une mise en scène collective.
- Se familiariser avec l'espace scénique.
- Se familiariser avec des œuvres adaptées.
- Rencontrer des artistes.

Se repérer dans le temps et l'espace

21 compétences · 2 domaines

■ Se repérer dans le temps

- Énoncer le moment de la journée où l'on se situe.

- Établir des jours qui servent de repères dans la semaine.
- Savoir que la semaine est une suite de sept jours.
- Employer le présent, le futur, le passé composé et commencer éventuellement à employer l'imparfait pour évoquer des événements et les resituer dans le temps.
- Approfondir la notion de saison par des observations sur la végétation et le climat.
- Restituer la chronologie des actions majeures d'une histoire simple.
- 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.
- Percevoir que certaines durées sont stables.
- Enrichir le répertoire de mots qui font référence à la durée.

■ Se repérer dans l'espace

- Réaliser des constructions de pièces solides ou de formes planes à partir d'une contrainte.
- Situer des objets entre eux.
- Situer des objets par rapport à soi, différencier la proximité de l'éloignement.
- Orienter et utiliser correctement une feuille de papier.
- Se situer par rapport aux autres.
- Employer les marqueurs spatiaux précédemment acquis et en acquérir de nouveaux.
- Représenter un espace connu.
- Restituer oralement un déplacement à partir d'une représentation.
- Représenter un déplacement.
- Composer et représenter divers éléments.
- Caractériser l'environnement extérieur proche de l'école.
- Découvrir des espaces moins familiers.

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

15 compétences · 2 domaines

■ Découvrir le monde du vivant

- Reconnaître une ou plusieurs étapes d'un cycle de vie à partir de l'observation d'animaux et de plantes.
- 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.
- Observer et nommer le mode de déplacement de quelques animaux en relation avec leur milieu de vie.
- Respecter la vie sous toutes ses formes.
- Identifier et nommer les parties du corps humain.
- Identifier et nommer des organes sensoriels et les modalités de perception associées.
- Observer des changements liés à sa croissance.
- Connaître quelques règles d'hygiène corporelle et de propreté.

■ Découvrir le monde de la matière et des objets

- Différencier des matériaux en fonction de leurs propriétés et différencier un objet du matériau qui le constitue.
- Désigner et utiliser des outils ou des objets adaptés à une situation et à une action technique.
- Réaliser une construction, fabriquer un objet à partir d'un modèle.
- Reproduire quelques gestes respectueux de l'environnement montrés par l'adulte.
- Identifier une condition favorable à la fusion de la glace.
- Mettre en évidence la présence d'air en le mettant en mouvement.
- Distinguer les solides qui se dissolvent dans l'eau de ceux qui ne se dissolvent pas.

Éducation à la vie affective et relationnelle

4 compétences · 3 domaines

■ Se connaître, vivre et grandir avec son corps

- Connaître son corps et identifier des émotions.

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

- Identifier une personne de confiance (adulte, enfant), apprendre à faire appel à eux.

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

- Vivre l'égalité entre les filles et les garçons.
- Découvrir les différentes structures familiales et les respecter.