
Référentiel de Compétences

Petite Section

PS (Cycle 1) — 2026

Domaines d'apprentissage

Langage oral et écrit

27 compétences

Premiers outils mathématiques

18 compétences

Activités physiques

13 compétences

Activités artistiques

23 compétences

Temps et espace

22 compétences

Vivant, matière et objets

14 compétences

Éducation à la vie affective et relationnelle

4 compétences

121 compétences réparties en 7 domaines

Le développement et la structuration du langage oral et écrit

27 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
- Articuler distinctement les couples de consonnes proches suivants : t/k, f/s, m/n
- Entrer en communication verbale avec un adulte ou un autre élève
- Dire ce qu'on fait
- Dire ce qu'on a fait et, peu à peu, ce qu'on va faire
- Prendre part à l'oralisation d'un court texte mémorisé

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

- Identifier les sons de la langue, lors de situations d'écoute proposées par le professeur
- Identifier un mot donné à l'oral dans une phrase, dans un texte
- Scander les syllabes d'un mot
- Dire des comptines courtes comprenant des phonèmes proches
- Reconnaître et nommer certaines lettres de son prénom écrit en capitales
- Écouter des chants, des comptines, des histoires connues dans des versions en français et en langue étrangère
- Repérer les outils fonctionnels utilisés quotidiennement en classe (étiquette du prénom, emploi du temps, affiches, etc.)
- Reconnaître quelques écrits utilisés et produits en classe (comptines, recettes, carnet de lecteur)
- Reconnaître un personnage, le nommer et le situer dans les illustrations
- Comprendre des histoires où l'enchaînement des actions peut être rattaché à des expériences connues de la vie quotidienne (le bain, le coucher, etc.)

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

- Participer aux activités de motricité générale, de motricité fine et aux exercices de graphismes
- Guider son geste par le regard lorsqu'il trace ou écrit
- Prendre des repères spatiaux sur le support utilisé pour tracer
- Percevoir que l'écrit encode l'oral
- Utiliser un support écrit connu
- Mimer la posture et les gestes d'écriture de l'adulte lors de la production de traces qui s'apparentent à de l'écriture
- Tracer volontairement des signes abstraits dont on comprend qu'il ne s'agit pas de dessins, mais de lettres

L'acquisition des premiers outils mathématiques

18 compétences · 5 domaines

■ Découvrir les nombres

- Comprendre qu'une quantité d'objets ne dépend ni de la nature de ces objets ni de leur organisation spatiale
- 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
- Comprendre que dans la suite orale des noms des nombres, chaque nombre s'obtient en ajoutant un au nombre précédent
- Dénombrer une collection d'objets (jusqu'à trois, voire quatre)
- Constituer une collection (jusqu'à trois, voire quatre objets) d'un cardinal donné
- Comparer des quantités
- Composer et décomposer des nombres (deux, trois, voire quatre)
- Manipuler et verbaliser des compositions et des décompositions de nombres
- Associer une quantité, le nom d'un nombre et une écriture chiffrée
- Connaître la comptine numérique de un à six

■ Utiliser les nombres pour résoudre des problèmes

- Recherche du tout ou d'une partie dans un problème de parties-tout

■ Explorer les solides et les formes planes

- Reconnaître, trier et classer des objets selon leur forme
- Percevoir l'invariance de la forme d'un objet par rapport aux déplacements qu'il peut subir
- Reproduire des assemblages de solides ou de formes planes

■ Explorer des grandeurs : la longueur, la masse

- Reconnaître un objet de même longueur qu'un objet donné
- Comparer des objets selon leur longueur

■ Se familiariser avec les motifs organisés

- Mémoriser un motif répétitif très simple
- Reproduire un motif répétitif à l'identique

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

13 compétences · 4 domaines

■ Se déplacer

- Manipuler et lancer des objets avec des intentions motrices différentes
- Courir de manière variée et coordonnée
- Sauter sans élan un obstacle

- Se situer dans un espace proche et connu en utilisant des indices présents dans l'environnement

■ Construire des équilibres

- Développer de nouveaux équilibres par des modes de déplacement variés
- Développer de nouveaux équilibres dans des environnements de pratiques inhabituels et sécurisés

■ S'exprimer avec son corps

- Découvrir et explorer le mouvement comme vecteur d'expression
- Oser s'exprimer avec son corps seul et avec les autres en répondant à une consigne simple
- Observer pour produire et reproduire un ou plusieurs mouvements avec une intention d'expression
- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés

■ Coopérer et s'opposer

- Comprendre et s'approprier un rôle dans les formes de jeu les plus simples
- Explorer différents jeux moteurs vécus en interindividuel ou en collectif
- Éprouver le plaisir de jouer dans le respect des autres et des règles communes

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

23 compétences · 3 domaines

■ Arts visuels

- S'exercer au dessin pour développer son habileté motrice
- S'exercer progressivement au dessin avec une intention de représentation
- Explorer des gestes et commencer à les associer à des types de tracés précis
- Repérer des motifs graphiques issus de son environnement proche
- Découvrir des expressions graphiques dans des œuvres d'art
- Explorer l'usage des outils et observer leurs effets sur le geste
- Utiliser différents médiums et observer leurs effets sur les couleurs, les formes et les volumes
- Expérimenter la résistance de certains matériaux
- Réaliser individuellement ou collectivement une production plastique en volume
- Apprendre à regarder avec attention et à identifier des éléments visuels
- Découvrir quelques éléments constitutifs d'une illustration

■ Les univers sonores

- Dépassez les usages courants de la voix
- Chanter en se faisant comprendre des autres
- Dire ou chanter au moins cinq comptines
- Explorer les possibilités sonores de son corps, d'objets et d'instruments

- Explorer différentes actions pour faire sonner quelques petits instruments à percussion : taper, secouer, gratter, frotter, etc.
- Traduire la musique entendue en mouvements
- Développer une posture d'écoute

■ Le spectacle vivant

- Découvrir différentes façons d'exprimer ses émotions par le corps
- Découvrir des rôles simples
- Découvrir le jeu dans une mise en scène collective
- Découvrir des œuvres adaptées
- Découvrir l'espace scénique

Se repérer dans le temps et l'espace

22 compétences · 2 domaines

■ Se repérer dans le temps

- Acquérir les premiers repères temporels
- Identifier les principaux moments d'une journée
- Connaître quelques marqueurs temporels
- Aborder la notion de saison à partir de quelques faits observables
- 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
- Ordonner entre eux des moments rituels vécus
- Comprendre et restituer le déroulement d'événements quotidiens au sein d'une histoire simple
- Se projeter dans l'action que l'on choisit d'effectuer
- Commencer à planifier deux activités
- Attendre avant d'obtenir ce que l'on souhaite
- Repérer le début et la fin d'une activité
- Connaître quelques mots qui font référence à la durée

■ Se repérer dans l'espace

- Réaliser des constructions simples à partir de pièces solides ou de formes planes
- Orienter un objet ou une forme
- Manipuler des objets volumineux
- Orienter un livre ou un autre support d'écrit
- Réaliser un trajet, un parcours simple dans l'école
- Expérimenter les effets sensoriels de la proximité et de l'éloignement
- Acquérir les premiers marqueurs qui permettent de se repérer dans l'espace
- Reproduire un parcours simple

- Restituer un déplacement à l'aide de représentations diverses
- Explorer les différents lieux de l'école et leur associer des éléments caractéristiques observés

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

14 compétences · 2 domaines

■ Découvrir le monde du vivant

- Repérer et nommer les caractéristiques morphologiques générales des plantes et des animaux observés avec la classe
- Reconnaître et nommer le mâle et la femelle, le jeune et l'adulte pour plusieurs espèces animales
- Prodiger des soins nécessaires aux élevages et aux cultures
- Nommer et représenter quelques parties du corps humain
- Découvrir les sens utilisés lors d'expériences sensorielles variées
- Respecter quelques règles d'hygiène de vie, à l'invitation de l'adulte

■ Découvrir le monde de la matière et des objets

- Reconnaître et comparer des matériaux usuels à partir de perceptions sensorielles
- Repérer des transformations de matériaux sous l'effet d'actions mécaniques avec les mains ou avec des outils
- Utiliser des objets, connaître leur nom et leur fonction
- Réaliser une construction, fabriquer un objet librement ou par un guidage pas à pas
- Explorer quelques caractéristiques des solides et des liquides
- Constater les effets d'un déplacement d'air sur des objets ou sur soi-même
- Réaliser et observer des mélanges
- Découvrir et observer la fusion et la solidification de l'eau

Éducation à la vie affective et relationnelle

4 compétences · 3 domaines

■ Se connaître, vivre et grandir avec son corps

- Connaître son corps
- Comprendre ce qu'est l'intimité

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

- Apprendre à exprimer son accord ou son refus, apprendre à envisager et à respecter un refus

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

- Appréhender et comprendre l'égalité entre les filles et les garçons et la liberté d'être soi-même