
Référentiel de Compétences

Cycle 1

PS · MS · GS — 2025

Domaines d'apprentissage

Activités physiques

44 compétences

Activités artistiques

56 compétences

Explorer le monde

99 compétences

199 compétences réparties en 3 domaines

Activités physiques

44 compétences · 4 domaines

■ Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets

- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis
- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir ou de la trajectoire d'objets sur lesquels agir
- S'engager dans l'activité dans la durée et explorer différents possibles, à partir d'objets manipulables
- Adapter son geste pour donner des trajectoires différentes à des projectiles variés et répondre aux consignes données
- Ajuster ses actions et ses déplacements en fonction de la trajectoire de l'objet qu'un autre lui envoie
- Trouver des manières de faire efficaces pour mieux atteindre les buts proposés et chercher à progresser en fonction des effets ou des scores obtenus
- Investir un espace aménagé et explorer différents cheminements ou différentes actions
- Proposer différentes solutions ou reproduire celles d'un autre, sur un parcours orienté, pour s'adapter aux obstacles rencontrés
- Enchaîner, dans la continuité, une succession d'actions différentes en respectant les contraintes de réalisation ou les critères de réussite proposés
- Anticiper et mettre en œuvre un projet d'action en fonction des effets ou des résultats obtenus afin d'atteindre le but recherché

■ Adapter ses équilibres et ses déplacements à des environnements et des contraintes variées

- Ajuster et enchaîner ses actions et ses déplacements en fonction d'obstacles à franchir
- Se déplacer avec aisance et en sécurité dans des environnements variés, naturels ou aménagés
- S'engager dans l'activité et élaborer des itinéraires ou des actions en réponse à un aménagement donné
- Oser proposer, reproduire ou inventer des actions nouvelles, remettant en jeu les repères habituels
- Se risquer à des déséquilibres afin de réaliser des « acrobaties » et montrer à d'autres ses trouvailles, ses propres « exploits »
- Anticiper, réaliser, montrer à d'autres un projet de parcours, constitué de l'enchaînement d'une courte séquence d'actions, se déroulant dans un espace orienté
- Utiliser des engins inhabituels, en cherchant à réguler les déséquilibres que ceux-ci occasionnent
- Trouver des moyens efficaces d'actions et de propulsion pour se déplacer dans un espace aménagé
- Piloter des engins, en prenant des repères sur le milieu, afin de réaliser des itinéraires précis, des trajectoires prévues
- Prélever des indices dans un espace plus large ou inconnu, prendre en compte des moyens de guidage ou d'orientation pour anticiper et réaliser un projet d'action
- Entrer dans l'eau et participer aux jeux proposés

- S'immerger totalement et ouvrir les yeux dans l'eau

- Abandonner les appuis plantaires pour se déplacer par appuis manuels ou se laisser flotter

- Se déplacer, tête dans l'eau, en s'aidant des bras et des jambes et explorer le volume aquatique

■ Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical

- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés

- Explorer différents possibles à partir d'inducteurs variés, matériels ou imaginaires

- Transformer son mouvement par l'exploration de contrastes de vitesses, d'énergies, de niveaux, de dissociations

- Inventer, apprendre et reproduire une courte phrase dansée, constituée d'une séquence d'actions et de déplacements qu'il a pu globalement mémoriser

- Inscrire ses actions et ses déplacements en relation avec les autres, dans un espace scénique commun orienté, dans le cadre d'un projet présenté à des spectateurs

- Accorder ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres pour évoluer collectivement selon une disposition spatiale simple

- Synchroniser sa voix, ses frappés, ses gestes ou ses déplacements avec la pulsation, avec le tempo ou en relation avec des évènements sonores facilement perceptibles

- Anticiper les changements d'orientation ou de mode de groupement en fonction du support musical, tout en respectant la disposition spatiale

- Repérer la chronologie des actions ou des rôles dans différentes danses collectives, montrées ou transmises à d'autres

■ Collaborer, coopérer, s'opposer

- Courir, sauter, lancer de différentes façons, dans des espaces et avec des matériels variés, dans un but précis

- Coopérer, exercer des rôles différents complémentaires, s'opposer, élaborer des stratégies pour viser un but ou un effet commun

- S'inscrire dans des règles collectives afin d'atteindre, par des actions en parallèle, un but ou un effet commun

- Reconnaître son appartenance à une équipe donnée et à y exercer différents rôles complémentaires

- Se repérer dans un espace orienté pour s'opposer au projet d'un adversaire ou d'une équipe tenant simultanément un rôle antagoniste

- Élaborer des stratégies individuelles ou collectives pour rechercher les manières de faire les plus efficaces

- S'inscrire dans des formes de jeu collectives visant à déplacer, à faire glisser, à porter le corps d'un autre ou un objet lourd ou volumineux

- Entrer en contact avec le corps d'un partenaire pour explorer différentes formes d'actions simples et mesurer les effets produits

- S'opposer à un adversaire, par la médiation d'un objet que celui-ci veut s'approprier ou défendre

- Organiser ses actions et ses saisies sur le corps de l'adversaire en fonction d'une intention précise ou d'une stratégie déterminée

Activités artistiques

56 compétences · 3 domaines

■ Les productions plastiques et visuelles

- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet ou d'une consigne et les utiliser en adaptant son geste
- Pratiquer le dessin pour représenter ou illustrer, en étant fidèle au réel ou à un modèle, ou en inventant
- Réaliser une composition personnelle en reproduisant des graphismes. Créer des graphismes nouveaux
- Réaliser des compositions plastiques, seul ou en petit groupe, en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés
- Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté
- Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes
- S'engager spontanément dans l'exploration libre, puis guidée, de différents outils et sur des supports variés
- Commencer à représenter ou à illustrer ce qu'il voit, ce dont il se souvient ou ce qu'il imagine
- Faire des choix d'outils et de procédés en fonction d'une intention donnée
- S'exprimer sur sa production, sur celle d'un autre ou à propos d'une oeuvre d'artiste
- Commencer à mettre en mots ce qu'il a voulu évoquer ou représenter
- Commenter les effets produits, et les situer par rapport à ses intentions initiales
- Contrôler et varier l'amplitude du geste pour s'adapter au format du support, produire des tracés de plus en plus diversifiés et plus précis
- Reproduire, assembler, organiser, enchaîner des motifs graphiques puis en créer de nouveaux
- S'exprimer sur ses propres tracés et nommer les éléments graphiques produits
- Repérer des motifs graphiques sur différents supports ou dans son environnement pour constituer un répertoire
- Commencer à mettre en mots ses procédures lors d'échanges entre pairs
- Commencer à décrire une organisation produite ou observée
- Explorer et s'appropriier différents médiums, outils et matériaux
- Faire des choix de médiums (craie, encre, peinture...), de matériaux, d'outils et de supports en fonction de son intention
- S'exprimer sur sa production et / ou ses découvertes
- Mémoriser et réinvestir un lexique approprié pour décrire les actions et / ou les effets produits
- Mettre en mots la relation entre ce qu'il a fait et ce qu'il souhaitait faire

- Observer des images fixes et animées, dire ce qu'il voit, ce qu'il imagine
- Comparer pour commencer à classer en repérant les différences et les ressemblances entre des images fixes et animées selon des critères simples
- Commencer à établir et verbaliser des liens entre des images sélectionnées
- Entrer dans une lecture plus fine des images : lister les éléments narratifs et plastiques
- Classer des images en déterminant des critères simples
- Utiliser un lexique adapté pour décrire ce qu'il voit, dire son ressenti ou traduire sa compréhension
- Transformer des images en respectant une consigne

■ Univers sonores

- Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons et les interpréter de manière expressive
- Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance
- Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples
- Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores
- Parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté
- Oser jouer avec sa voix seul ou en groupe pour reproduire un motif musical, une phrase (chanson, comptine)
- Mémoriser des comptines et des chansons pour chanter en chœur avec ses pairs
- S'exprimer sur sa production et sur celles de ses pairs
- Enrichir son bagage lexical spécifique au travers des chants et le réinvestir dans d'autres contextes
- Mobiliser son attention lors de moments d'écoute
- Faire des propositions musicales enrichies par les écoutes
- Développer un vocabulaire pour nommer les paramètres du son
- Réinvestir le vocabulaire acquis lors des diverses activités de production
- Explorer différents instruments de musique, des objets sonores, les trier, les catégoriser (type de timbres et durée du son...)
- Explorer son corps au travers de percussions corporelles
- Faire le lien entre le geste et le son, le maîtriser en vue de produire un son attendu
- S'exprimer sur sa production et sur celles de ses pairs
- Développer un vocabulaire musical des actions liées au geste producteur ou caractérisant les principes sonores

■ Le spectacle vivant

- Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores
- Oser mettre en jeu son corps avec et face aux autres : en imitant ce que fait l'enseignant, un artiste ou un pair, en inventant ou en assemblant des propositions après avoir fait un choix
- Occuper un espace et y évoluer
- Transformer ses façons usuelles d'agir et de se déplacer
- S'inscrire dans l'espace et le temps d'une production collective
- Devenir un spectateur actif et attentif
- Témoigner de sa sensibilité à la portée poétique et esthétique du mouvement
- Exprimer intentionnellement des émotions par le visage ou par le corps

Explorer le monde

99 compétences · 5 domaines

■ Se repérer dans le temps et l'espace

- Situer des événements vécus les uns par rapport aux autres et en les repérant dans la journée, la semaine, le mois ou une saison
- Ordonner une suite de photographies ou d'images, pour rendre compte d'une situation vécue ou d'un récit fictif entendu, en marquant de manière exacte succession et simultanéité
- Utiliser des marqueurs temporels adaptés (puis, pendant, avant, après...) dans des récits, descriptions ou explications
- Associer les moments de la journée avec des activités régulières de la classe
- Dire ce qu'on a fait avant et après une activité
- Se repérer dans les premiers éléments chronologiques sur un temps court (la demi-journée) et utiliser correctement les mots « matin », « après-midi », « soir »
- Utiliser correctement les mots « jour » et « mois »
- Connaître la suite des noms des jours, de la semaine et savoir dire « celui qui précède » et « celui qui suit » un jour donné
- Utiliser des marques temporelles dans le langage, notamment pour situer ce dont on parle par rapport au moment où l'on parle (hier, aujourd'hui, demain, plus tard...)
- Utiliser les formes des verbes adaptées (présent, futur, passé) même si la conjugaison exacte fait encore défaut
- Utiliser le vocabulaire adapté pour traduire une relation entre deux faits, deux moments : avant, après, pendant, bien avant, bien après, en même temps, plus tôt que, plus tard, dans deux jours
- Utiliser divers outils (comptage régulier, sablier, horloge...) pour comparer des durées
- Situer des objets par rapport à soi, entre eux, par rapport à des objets repères

- Se situer par rapport à d'autres, par rapport à des objets repères

- Dans un environnement bien connu, réaliser un trajet, un parcours à partir de sa représentation (dessin ou codage)

- Élaborer des premiers essais de représentation plane, communicables (construction d'un code commun)

- Orienter et utiliser correctement une feuille de papier, un livre ou autre support d'écrit, en fonction de consignes, d'un but ou d'un projet précis

- Utiliser des marqueurs spatiaux adaptés (devant, derrière, droite, gauche, dessus, dessous...) dans des récits, des descriptions ou explications

- Se repérer dans l'espace de la classe

- Identifier les espaces communs de l'école (salle de classe, salle de jeux, couloirs, dortoir, salle de restauration, cour...) et s'y déplacer en autonomie

- Se déplacer en respectant des règles ou consignes

- Utiliser des locutions spatiales en particulier celles fondées sur des oppositions : sur/sous, dedans/dehors, à côté de/loin de...

- Reconnaître et utiliser des représentations d'espaces connus

- Coder des déplacements, des emplacements sur un « plan » connu ou une photographie d'un espace vécu (salle de classe, salle de jeux, cour de récréation...)

- Repérer sa droite et sa gauche

- Décrire des positions dans l'espace : positions par rapport à soi ; positions relatives de deux objets ou deux personnes l'un(e) par rapport à l'autre

- Se repérer dans une page et utiliser le vocabulaire usuel (haut et bas notamment, gauche et droite)

- Parler d'espaces lointains (hors du vécu) en employant un vocabulaire adapté pour décrire des habitats, des monuments, des paysages (en fonction de ce qui a été travaillé en classe)

■ Découvrir le monde du vivant

- Reconnaître et décrire les principales étapes du développement d'un animal ou d'un végétal, dans une situation d'observation du réel ou sur des images fixes ou animées

- Connaître les besoins essentiels de quelques animaux et végétaux

- Situer et nommer les différentes parties du corps humain, sur soi ou sur une représentation

- Connaître et mettre en oeuvre quelques règles d'hygiène corporelle et d'une vie saine

- Situer et nommer quelques parties du corps sur lui-même

- Situer et nommer quelques parties du visage et du corps sur lui-même et sur une représentation

- Lister les parties du corps nécessaires à une première représentation d'un être humain (tête, corps, bras, jambes, pieds, mains)

- Situer et nommer les parties du visage, du corps et quelques articulations (cheville, genou, coude, hanche, épaule, nuque) sur lui-même ou sur une représentation

- Évoluer de traces éparses à un dessin plus représentatif du corps humain

- Dessiner un être humain complet (pieds, jambes, bassin, torse, bras, tête avec éventuellement quelques détails sur le visage)
- Dessiner un être humain complet avec des parties de son visage. Les membres commencent à prendre de l'épaisseur
- Se représenter avec un corps articulé en mouvement (en train de courir ou de sauter...)
- Respecter les règles d'hygiène après invitation, avec l'aide de l'adulte
- Réaliser les premiers gestes qui garantissent son hygiène corporelle
- Demander de l'aide pour répondre à ses besoins physiologiques
- Gérer ses besoins physiologiques de façon autonome
- Réguler et anticiper ses besoins physiologiques pour ne pas arrêter les activités prévues
- Énoncer les règles d'hygiène corporelle et de vie saine
- Établir des premiers liens entre ce qu'il consomme et les conséquences possibles sur sa santé
- Reconnaître et nommer les animaux observés en classe et participer à l'entretien des élevages en fournissant la « nourriture » nécessaire, en assurant le nettoyage
- Savoir que les animaux ont besoin de se nourrir et de boire pour vivre
- Savoir que les animaux ont besoin de boire et d'une nourriture adaptée à leur régime alimentaire
- Savoir que les animaux ont besoin de respirer, de dormir
- Savoir que les animaux grandissent et se transforment
- Connaître les principales étapes du développement d'un animal (naissance, croissance, reproduction, vieillissement, mort)
- Observer et repérer les naissances dans les élevages
- Savoir qu'en général, la reproduction animale nécessite un mâle et une femelle
- Associer des modes de reproduction à des types d'animaux : Le bébé se développe dans le ventre de la femelle
- Associer des modes de reproduction à des types d'animaux : Le bébé se développe dans un oeuf, à l'extérieur de la femelle
- Savoir que chez certains animaux, les femelles peuvent avoir des bébés sans l'intervention d'un mâle
- Reconnaître et nommer les plantes observées en classe et participer à l'entretien des plantations en fournissant l'arrosage et l'entretien nécessaires
- Savoir que les plantes ont des besoins : eau, lumière et nourriture pour se développer
- Savoir que les végétaux sont vivants, que les plantes grandissent et se transforment
- Reconnaître les principales étapes du développement d'un végétal
- Établir des premiers liens entre fleur, fruit et graine

■ Explorer la matière

- Choisir, utiliser et savoir désigner des outils et des matériaux adaptés à une situation, à des actions techniques spécifiques (plier, couper, coller, assembler, actionner...)
- Découvrir et manipuler des matériaux existants ou fabriqués en classe (ex : pâte à sel, pâte à tarte...)
- Identifier quelques matériaux et les différencier en grandes familles (les papiers, les cartons, les tissus, les pâtes...)
- Trier, comparer des matériaux en fonction de caractéristiques physiques accessibles par les 5 sens (couleur, forme, taille, odeur, bruit, masse, texture, dureté) ou d'autres propriétés physiques (opaque, transparent, translucide ; attiré ou non par l'aimant ; perméable, imperméable...)
- Connaître d'autres propriétés physiques des matériaux (perméabilité, magnétisme, transparence...)
- Classer des objets selon le matériau qui les compose (manipulation) selon une propriété commune (formes, goût, texture...), selon leurs usages
- Repérer des transformations de matériaux sous l'effet de la chaleur (sécher, durcir, fondre...), de l'eau (mouiller, dissoudre...), de l'air (déplacer, gonfler...), d'actions mécaniques avec des mains (froisser, plier...) et avec des outils (découper, percer...)
- Agir de manière raisonnée sur un matériau, choisir le bon matériau en fonction d'un besoin, d'un effet attendu, d'un projet
- Modifier une procédure si nécessaire pour l'adapter au résultat attendu
- Prendre conscience du caractère réversible (ou non) de certaines actions
- Lister les actions et l'ordre de réalisation, les transformations accomplies et les outils nécessaires

■ Utiliser, fabriquer, manipuler des objets

- Réaliser des constructions ; construire des maquettes simples en fonction de plans ou d'instructions de montage
- Prendre en compte les risques de l'environnement familial proche (objets et comportements dangereux, produits toxiques)
- Réaliser des montages de plus en plus complexes avec une intention repérable
- Réaliser des montages de plus en plus complexes avec une intention formulée
- Réaliser une construction, reconstituer un objet en disposant d'un modèle de référence qu'il peut manipuler ou observer
- Réaliser une construction, reconstituer un objet à partir d'un modèle représenté (photographie, dessin, schéma)
- Réaliser une construction, reconstituer un objet à partir d'illustrations des étapes de la construction, de représentations avec différentes vues (en éclaté, en perspective, de plusieurs points de vue...)
- Représenter par le dessin/schéma un montage qu'il a réalisé
- Réaliser des photographies caractéristiques des différentes étapes du montage
- Reconnaître les différents systèmes de fermeture des vêtements ou des chaussures (bouton, bouton-pression, fermeture éclair, lacets, bande autoagrippante...)
- Découvrir la fonction d'usage (boutonner, attacher, fermer, fixer...) et réaliser les gestes adaptés (utiliser efficacement une fermeture à glissière, un bouton-pression, etc.)
- Reconnaître, identifier et nommer quelques objets parmi une famille d'objets

-
- Trier, comparer en fonction des usages
 - Utiliser de manière raisonnée, choisir le bon outil en fonction d'un besoin, d'un effet attendu, d'un contexte d'utilisation
 - Identifier et nommer les risques liés à certaines activités ou à certains outils utilisés (chuter, se pincer, se couper, s'étouffer, s'électrocuter, se brûler...)
 - Adapter et justifier son comportement en fonction des risques identifiés
 - Reconnaître certains produits toxiques ou dangereux et le justifier grâce aux indications visuelles présentes
 - Alerter un adulte en cas de danger pour lui-même ou pour un camarade

■ Utiliser des outils numériques

- Utiliser des objets numériques : appareil photo, tablette, ordinateur
- Agir sur une tablette numérique (allumer, éteindre, choisir une application : l'ouvrir, l'utiliser et la fermer)
- Choisir l'outil numérique qui convient en fonction d'un besoin (photographier, filmer, enregistrer la voix, copier du texte...)
- Manipuler une souris d'ordinateur pour pointer un élément, cliquer sur un élément, déplacer un élément
- Repérer des lettres sur un clavier (ordinateur ou tablette)
- Utiliser les touches de direction (haut, bas, gauche, droite) pour déplacer un personnage dans un jeu éducatif
- Copier, écrire à l'aide d'un clavier (ordinateur ou tablette) : son prénom, des mots, le titre d'un livre, des phrases, de courts textes