



Programmation annuelle — GS (Cycle 1)

Modèle pour l'année scolaire 2026-2027 — programme de l'école maternelle 2026 (BO n° 19 du 7 mai 2026), langage et mathématiques 2024 (BO n° 41 du 31 octobre 2024), EVAR 2025 (BO n° 6 du 6 février 2025). La répartition par période est proposée à titre d'exemple et doit être adaptée par l'enseignant.

Sources du catalogue pour les matières listées

- **Langage** : [Développement et structuration du langage oral et écrit, cycle 1](#) · BO n° 41 du 31-10-2024, annexe 1 · repère relu le 2026-10-14
- **Mathématiques** : [Acquisition des premiers outils mathématiques, cycle 1](#) · BO n° 41 du 31-10-2024, annexe 2 · repère relu le 2026-10-14
- **Activité physique** : [Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique, cycle 1](#) · BO n° 19 du 07-05-2026, annexe · repère relu le 2026-10-14
- **Temps et espace** : [Se repérer dans le temps et l'espace, cycle 1](#) · BO n° 19 du 07-05-2026, annexe · repère relu le 2026-10-14
- **EVAR** : [Éducation à la vie affective et relationnelle, cycles 1 et 2/3](#) · BO n° 6 du 06-02-2025 · repère relu le 2026-10-17

Les matières non listées conservent le repère général du calendrier ; aucune source détaillée n'est déduite pour elles.

Le développement et la structuration du langage oral et écrit

Période	Thèmes	Compétences attendues	Volume horaire
P1	• Rituels de langage et échanges collectifs • Écoute et compréhension de récits • Conscience phonologique : rappel des syllabes, repérage des rimes • Reconnaissance de son prénom en cursive	• S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct • Segmenter un mot en syllabes et repérer des rimes	quotidien
P2	• Isoler et discriminer des phonèmes-voyelles • Le nom des lettres de l'alphabet • Écriture cursive : premières lettres • Dictée à l'adulte	• Isoler un phonème-voyelle dans un mot • Nommer des lettres et tracer les premières lettres cursives	quotidien
P3	• Discriminer des phonèmes-consonnes • Nom et valeur sonore des lettres • Principe alphabétique : relier lettres et sons • Écriture cursive : enchaîner les lettres	• Manipuler des phonèmes (localiser, comparer) • Comprendre le principe alphabétique	quotidien
P4	• Manipuler les phonèmes (fusionner, supprimer) • Correspondances lettre-son • Écrire seul quelques mots simples • Compréhension de récits complexes	• Fusionner des phonèmes • Écrire seul des mots courts en encodant les sons connus	quotidien
P5	• Écrire seul des mots en respectant les correspondances graphophonologiques • Écriture cursive : copie de mots et courtes phrases • Vocabulaire explicite (viser environ 2 500 mots) • Liaison GS-CP : postures d'élève et entrée dans la lecture	• Écrire seul quelques mots et copier une courte phrase en cursive • Comprendre un récit lu par l'adulte (liaison GS-CP)	quotidien



L'acquisition des premiers outils mathématiques

Période	Thèmes	Compétences attendues	Volume horaire
P1	- Comptine numérique jusqu'à dix et au-delà - Dénombrer de petites collections - Associer quantité, constellation et écriture chiffrée - Trier et classer selon un critère	- Dénombrer une collection (sans seulement réciter la comptine) - Associer une quantité, une constellation et un chiffre	quotidien (rituels + ateliers)
P2	- Dénombrer jusqu'à dix - Comparer des quantités (plus que, moins que, autant) - Ranger des collections - Formes planes : côté et sommet	- Dénombrer jusqu'à dix - Nommer les formes par leurs côtés et leurs sommets	quotidien (rituels + ateliers)
P3	- Décomposer et recomposer les nombres jusqu'à six - La bande numérique - Compléments à cinq - Grandeurs : comparer longueurs et masses	- Décomposer et recomposer un nombre jusqu'à six - Trouver le complément à cinq	quotidien (rituels + ateliers)
P4	- Décompositions des nombres jusqu'à dix - Compléments à dix - Résolution de petits problèmes (ajout, retrait, partage) - Se repérer sur un quadrillage	- Décomposer dix - Résoudre un petit problème d'ajout ou de retrait	quotidien (rituels + ateliers)
P5	- Consolider les nombres jusqu'à dix (dénombrer, comparer, décomposer) - Premiers problèmes à une étape - Formes, solides et mesures par comparaison - Liaison GS-CP : écrire les chiffres	- Maîtriser les nombres jusqu'à dix et résoudre un petit problème - Écrire les chiffres jusqu'à dix (liaison GS-CP)	quotidien (rituels + ateliers)

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

Période	Thèmes	Compétences attendues	Volume horaire
P1	- Se déplacer : courir vite et franchir un obstacle - Se situer dans un milieu élargi - Jeux de course collectifs	- Courir vite et franchir un obstacle sur une distance courte - Se situer dans un milieu moins connu grâce à des indices	30-45 min/j
P2	- Construire des équilibres : combinaison d'actions - Rouler, grimper, se suspendre - Respecter les règles de sécurité	- Construire de nouveaux équilibres en combinant des actions - Respecter les règles de sécurité pour soi et pour les autres	30-45 min/j
P3	- Coopérer et s'opposer : jeux collectifs - Exercer des rôles (attaquant, défenseur, arbitre) - Élaborer des stratégies simples	- Exercer différents rôles dans un jeu - Élaborer seul ou à plusieurs une stratégie pour gagner	30-45 min/j
P4	- S'exprimer avec son corps : enrichir le geste dansé (arts du cirque) - Explorer l'espace scénique - Adopter une posture de spectateur actif	- Danser seul ou à plusieurs en créant des gestes - Adopter une posture de spectateur et de spectatrice actifs	30-45 min/j
P5	- Se déplacer : lancer loin et avec précision, courir plus longtemps - Explorer le milieu aquatique (aisance aquatique) dans la mesure du possible - Bilan du répertoire moteur	- Lancer loin et avec précision différents objets - Courir de plus en plus longtemps sans s'arrêter	30-45 min/j



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

Période	Thèmes	Compétences attendues	Volume horaire
P1	• Dessiner pour représenter (modèle, personnage fictif) • Utiliser le vocabulaire du dessin • Jouer avec sa voix, répertoire de comptines	• Dessiner pour représenter un personnage ou un événement • Dire ou chanter au moins dix comptines de mémoire	2-3 séances/sem
P2	• Graphisme : transformer, détourner et créer des motifs • Réaliser une composition à partir de contraintes • Écoute d'œuvres musicales patrimoniales	• Créer de nouveaux motifs graphiques • Repérer des éléments musicaux significatifs dans une œuvre	2-3 séances/sem
P3	• Réaliser des compositions planes ou en volume • Combiner matériaux et réinvestir des techniques • Explorer les instruments et créer un paysage sonore	• Combiner matériaux et techniques dans une composition • Créer un paysage sonore en répondant à une consigne	2-3 séances/sem
P4	• Observer, comprendre et transformer des images • Différencier des types d'images (portrait, paysage) • Spectacle vivant : jouer des rôles, mise en scène collective	• Différencier des types d'images et nommer des éléments esthétiques • Jouer un personnage en utilisant son corps et sa voix	2-3 séances/sem
P5	• Réaliser une œuvre collective (décors de spectacle) • Créer collectivement une production musicale présentée aux parents • Devenir spectateur et spectatrice	• Participer à la réalisation d'une œuvre collective • Chanter avec les autres en respectant le tempo et les nuances	2-3 séances/sem



Se repérer dans le temps et l'espace

Période	Thèmes	Compétences attendues	Volume horaire
P1	• Rituels : énoncer et composer la date • Les jours de la semaine • Structuration de l'année et calendrier • Se situer dans les espaces de l'école	• Énoncer la date et la composer au tableau • Nommer les jours de la semaine	quotidien (rituels)
P2	• Chronologie : ordonner les étapes d'un événement vécu • Connecteurs : d'abord, ensuite, puis, enfin • Représenter l'espace : reproduire un parcours sur un plan	• Repérer et ordonner les étapes d'un processus • Reproduire un parcours sur une représentation plane	quotidien (rituels)
P3	• Durée : comparer des durées, utiliser le sablier • Organiser son activité dans un temps imparti • Situer des objets dans un ensemble ordonné	• Comparer des durées • Situer un objet dans un rang ordonné	quotidien (rituels)
P4	• Les mois et les saisons • Ordonner des événements de l'année scolaire • Coder un déplacement à l'aide de flèches • Découvrir le globe et le planisphère	• Nommer la plupart des mois de l'année • Coder un déplacement à l'aide de flèches	quotidien (rituels)
P5	• Antériorité et postériorité dans un récit • Reconnaître la mer, la terre et quelques continents • Habitat et bâtiments publics du quartier • Liaison GS-CP : se repérer dans le temps et l'espace de façon autonome	• Relater des événements en marquant l'antériorité et la postériorité • Reconnaître quelques espaces géographiques sur un planisphère	quotidien (rituels)



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

Période	Thèmes	Compétences attendues	Volume horaire
P1	• Découvrir animaux et végétaux : classer selon les caractéristiques • Mettre en place un élevage ou un potager • Corps humain : articulations et segmentation des membres	• Classer des animaux en fonction de leurs caractéristiques • Nommer quelques articulations et segments du corps	2 séances/sem
P2	• Nommer et ordonner les étapes d'un cycle de vie • Décrire les besoins essentiels du vivant • Action collective favorable à la biodiversité	• Nommer et ordonner les étapes du cycle de vie d'une plante ou d'un animal • Décrire les besoins essentiels d'un animal ou d'un végétal	2 séances/sem
P3	• États de la matière : l'eau (fusion, solidification) • Distinguer les solides qui se dissolvent dans l'eau • Identifier la présence de l'air	• Identifier et nommer l'état de l'eau dans différentes situations • Distinguer, parmi quelques solides, ceux qui se dissolvent dans l'eau	2 séances/sem
P4	• Associer une solution technique à une fonction • Fabriquer un objet (magnétisme, équilibre) • Construire en suivant une recette ou une fiche technique • Élaborer une suite d'instructions	• Fabriquer un objet en exploitant une propriété des matériaux • Ordonner une suite d'instructions pour réaliser une tâche	2 séances/sem
P5	• Explorer la flottabilité (objets d'une même matière) • Agir pour le respect de l'environnement (tri, gaspillage) • Prévenir les risques (pictogrammes, alerter un adulte)	• Observer que des objets pleins d'une même matière flottent tous ou coulent tous • Identifier certains risques et alerter un adulte en cas de danger	2 séances/sem

Éducation à la vie affective et relationnelle (EVAR)

Période	Thèmes	Compétences attendues	Volume horaire
P1	• Nommer et exprimer ses émotions • Règles de vie de la classe • Trouver sa place dans le groupe	• Nommer et exprimer ses émotions • Respecter les règles de vie collectives	au fil des situations
P2	• Réguler ses émotions • Respect de soi et des autres • Prendre en compte le point de vue de l'autre	• Verbaliser et réguler une émotion • Écouter et prendre en compte la parole de l'autre	au fil des situations
P3	• Intimité et respect du corps • Demander de l'aide • Repérer une situation qui met mal à l'aise	• Distinguer ce qui relève de l'intimité • Demander de l'aide à un adulte	au fil des situations
P4	• Coopérer et s'entraider • Résoudre un désaccord par le langage • Empathie : le juste et l'injuste	• Coopérer à un projet commun • Régler un désaccord par la parole	au fil des situations
P5	• Estime de soi et autonomie • Entraide et partage • Liaison GS-CP : confiance et posture d'élève	• Prendre des initiatives avec confiance • S'entraider et partager au sein du groupe	au fil des situations