

APPROPRIATION DES PROGRAMMES DE MATERNELLE

Pas à pas pour les directeurs



Organisation

- **Temps 1** : en amont, individuellement
 - 1^{ère} lecture des programmes : [Lien](#) vers les **nouveaux programmes** en vigueur à la rentrée 2026
- **Temps 2** : collectif, **2h de conseil de cycle 1**
 - Temps d'échange à partir des **cartes mentales** « synthèse des programmes » (diapos 3 à 8) : Réactions ? Nouveautés ? Points qui questionnent ? À approfondir ? ...
 - Visionnage de la **vidéo « Regards sur »** séquencée (diapos 9 à 12)
- **Temps 3** : prolongement, en conseil de cycle, selon les besoins
 - Travail d'équipe à partir des **tableaux de programmation** « synthèse des programmes » (diapos 13 à 22) : ajustement des progressions de cycle, approfondissement d'un domaine particulier, ...

- Objectifs langagiers au cœur des apprentissages
- Dimension inclusive
- Traitement équitable
- Égalité filles/garçons
- Construction progressive des CPS



Une école...

Donner envie

d'apprendre, d'affirmer et d'épanouir sa personnalité, d'exercer sa curiosité sur le monde qui nous entoure

Donner confiance

dans son propre pouvoir d'agir et de penser, et dans sa capacité à vivre et à coopérer avec les autres

Evaluation positive

... où les enfants apprennent et vivent ensemble

Communauté d'apprentissage

CYCLE 1

Préambule des programmes 2026

... qui accueille les enfants et leurs parents

... qui s'adapte aux besoins et aux rythmes de développement de chacun

... qui accompagne les transitions

... qui tient compte du développement de l'enfant

... qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage

Apprendre en jouant

Apprendre en jouant et en résolvant des problèmes

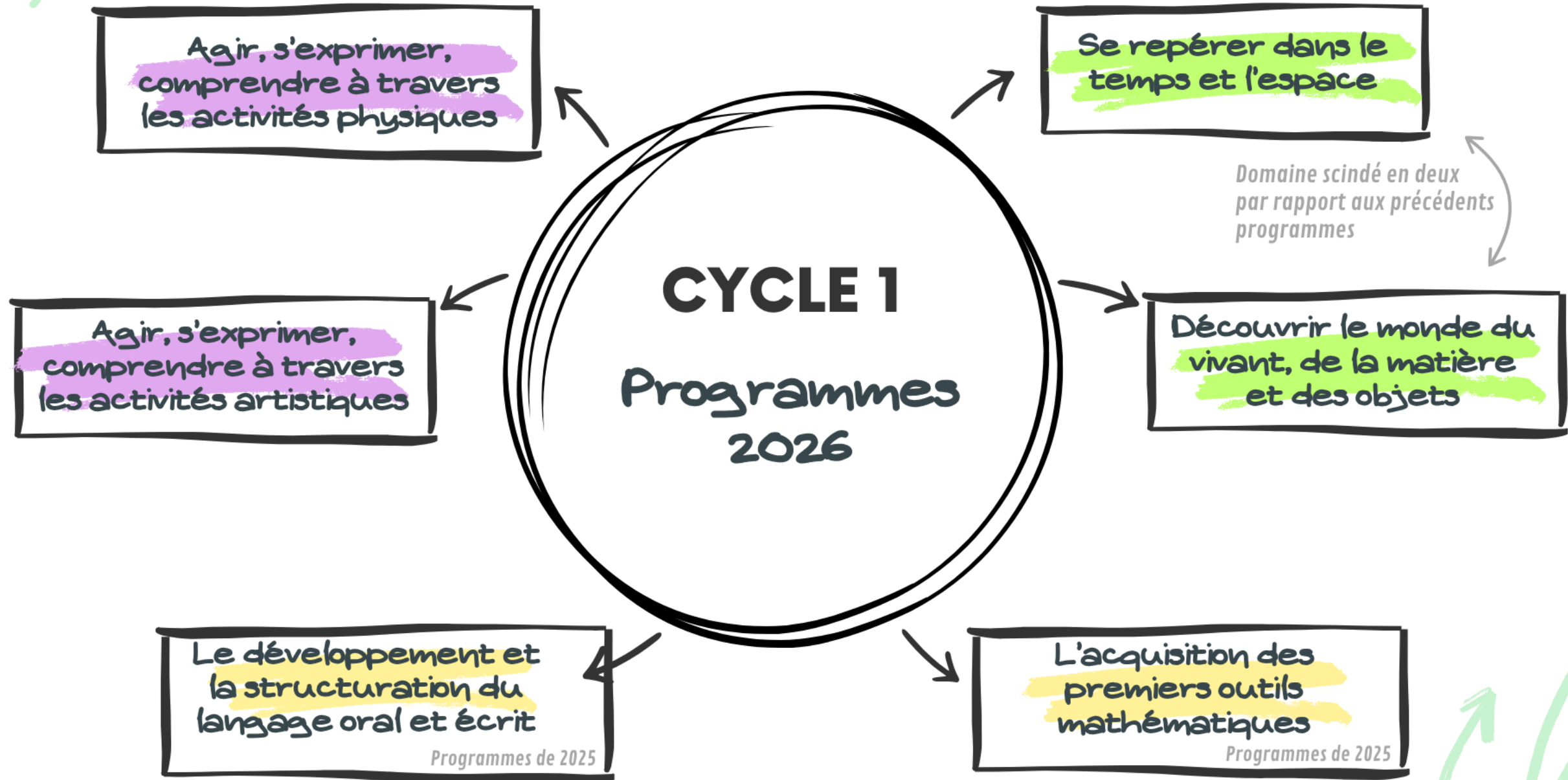
Apprendre en s'exerçant

Apprendre en mémorisant

Travail sur fiche exceptionnel, à introduire à partir de 5 ans

Se construire comme personne singulière au sein du groupe

6 domaines



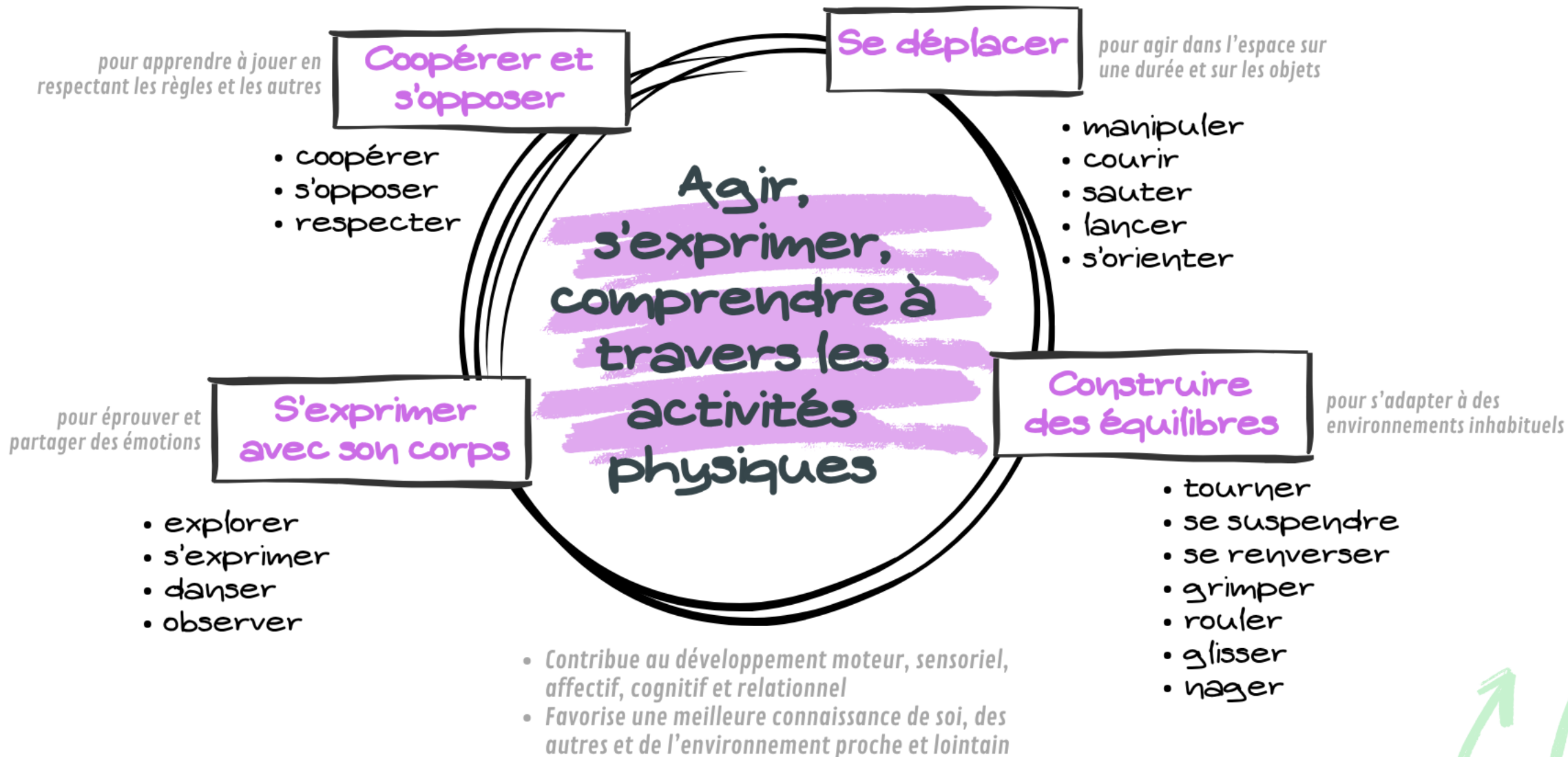
D'une motricité réflexe à une motricité structurée grâce aux patrons moteurs de base
=> proposer des expériences motrices variées



plaisir d'agir
autonomie
épanouissement



30 à 45 min de pratique
quotidienne



Lien avec les CPS



Éduquer à l'art et par l'art
=> Vers une lecture sensible du monde

=> Développer la créativité, la motricité fine, l'expression personnelle

Pratiquer

- imiter, inventer, collaborer

- théâtre
- marionnettes
- mime

Le spectacle vivant

- mise en jeu du corps
- expression sensible et poétique

Fréquenter et devenir spectateur ou spectatrice

Boîte du spectateur

Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons

Les univers sonores

Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps

- invention, imitation, découverte

Affiner son écoute

- sensibilité et discrimination auditive

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

Arts visuels

Dessiner

S'exercer au graphisme artistique

SMOG
(Support, Médium, Outil, Geste)

Réaliser des compositions planes ou en volume

Observer, comprendre et transformer des images

- jugement critique
- jugement esthétique

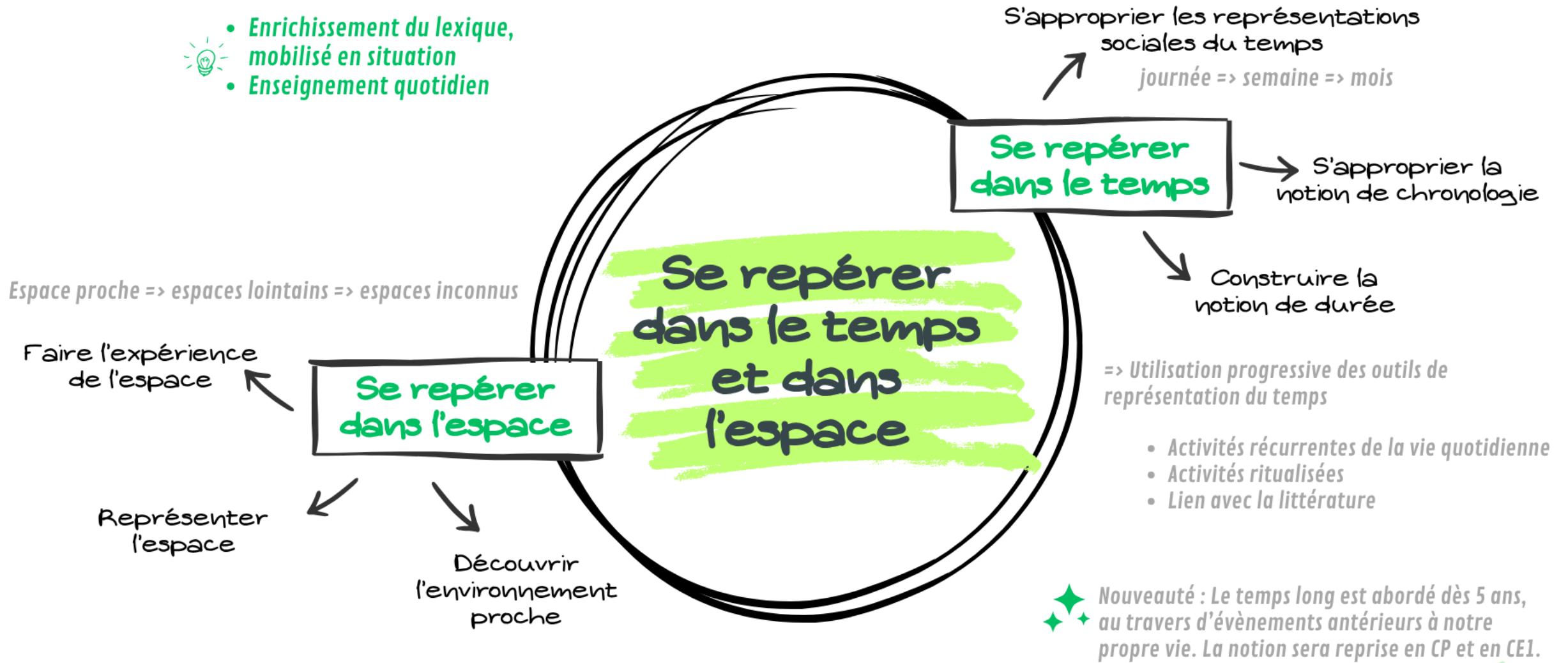


Place du langage
Acquisition d'un lexique approprié

Du temps et de l'espace vécu au temps et à l'espace construit

- Enseignement à inscrire dans une dynamique transversale des apprentissages

- Enrichissement du lexique, mobilisé en situation
- Enseignement quotidien



De représentations spontanées à des conceptions plus élaborées

grâce à l'observation, la manipulation, l'expérimentation et les activités langagières



Place du langage oral

=> mise en relation des causes et des effets

=> observation et capacité à en rendre-compte se construisent progressivement



Mettre en lien les différents domaines abordés à l'école maternelle.

Ex: projet jardin, qui permet de travailler le domaine du vivant, des objets, de l'espace, du temps, ...

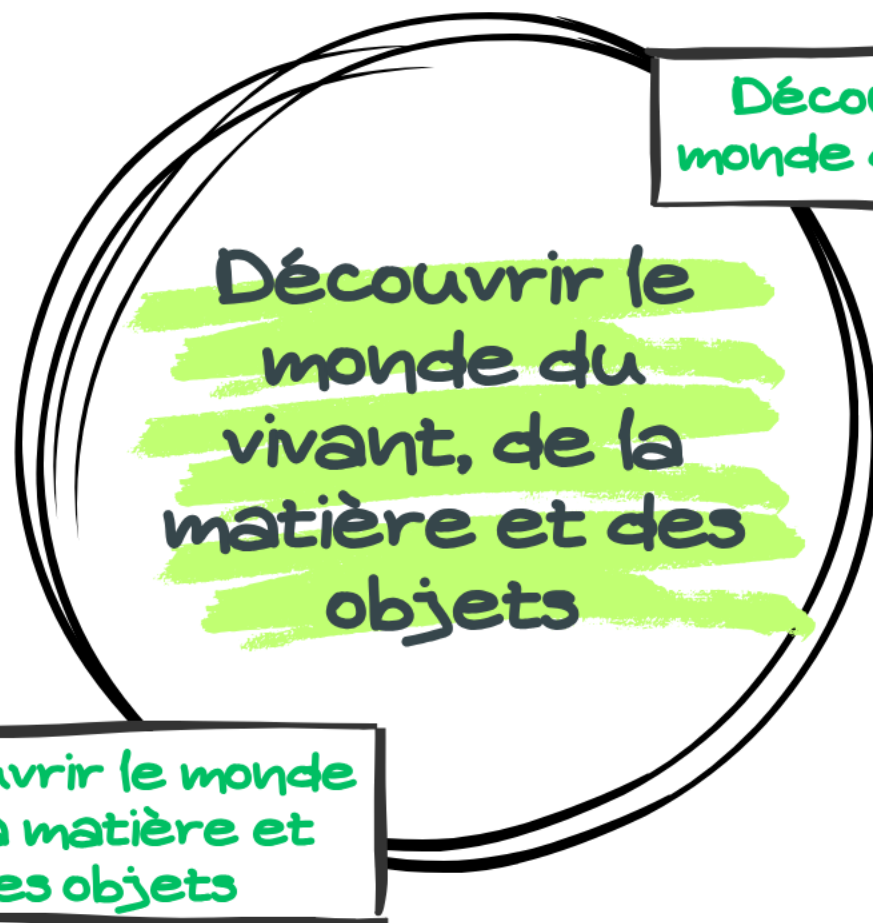


- Curiosité naturelle
- Ouvrages documentaires
- Traces écrites
- Exploration libre VS temps dirigés



Attitude responsable vis à vis de l'environnement

- Étapes du cycle de vie
- Reproduction
- Développement
- Nutrition



Découvrir le monde du vivant

Découvrir les animaux et les végétaux

Découvrir le corps humain et la santé

=> éducation à la santé
=> questions nutritionnelles / éducation au goût
=> lien avec EVAR

Découvrir le monde de la matière et des objets

Découvrir les états de la matière et les mélanges

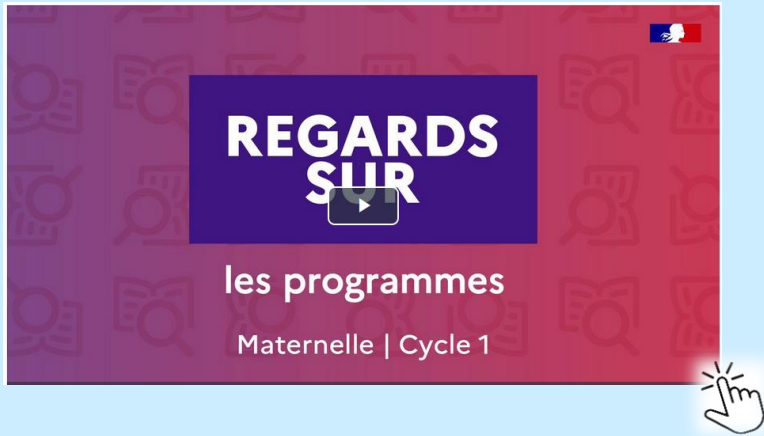
Découvrir les objets et les matériaux

=> d'abord à mains nues, puis avec les outils, ustensiles ou instruments



1ère découverte du monde technique

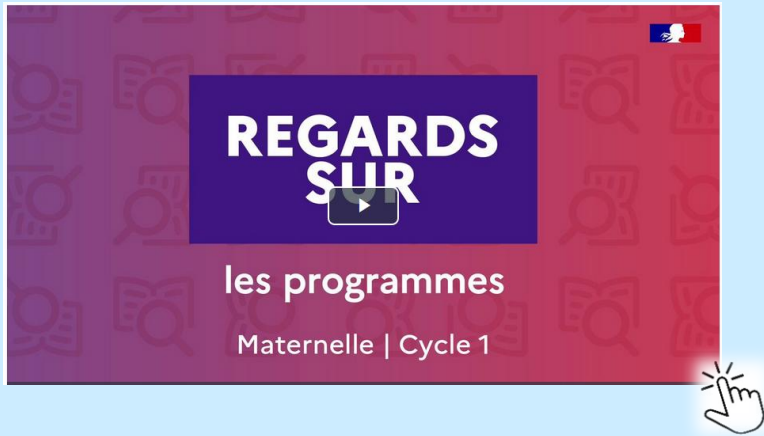
- Jeux de construction
- Projets / chronologie des tâches
- Sensibilisation aux règles de sécurité



- Partie 1 : Philosophie générale des programmes

début → 10'40

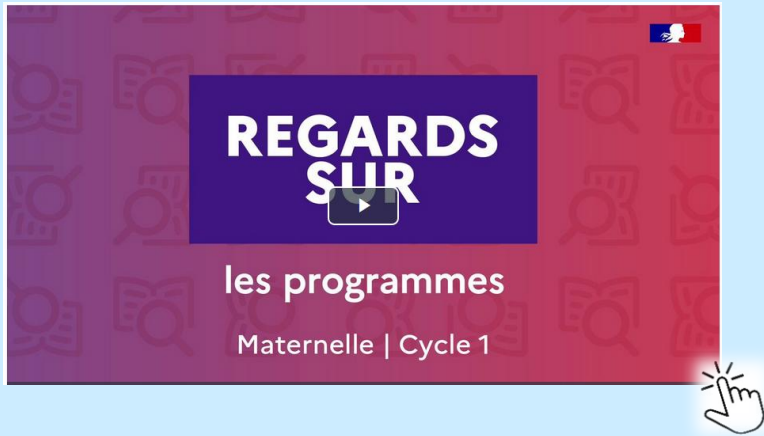
- préambule
- modalités d'apprentissage
- spectacle vivant
- domaines d'apprentissage



- Partie 2 : Points spécifiques

10'40 → 24'24

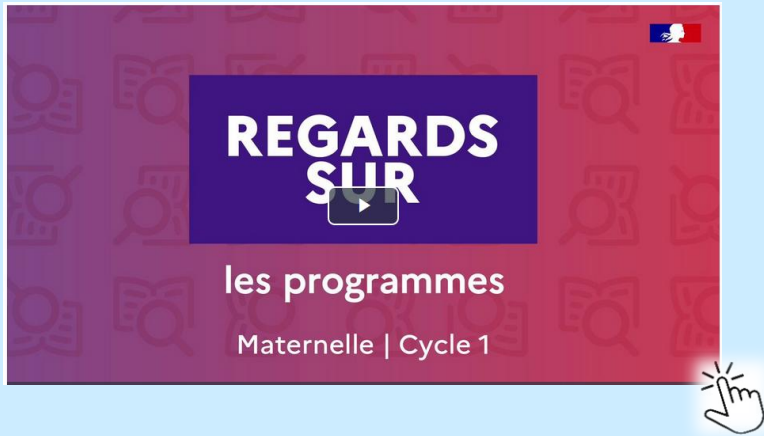
- domaine « explorer le monde »
- place du langage, objectif langagier dans chaque séance ?
- arts et démarche SMOG
- démarche pour les univers sonores
- rituels



- Partie 3 : Mise en œuvre

24'24 → 34'50

- jeux libres VS jeux structurés
- les patrons moteurs de base
- évaluation et critères de réussite
- pilotage et implication des familles



- Partie 4 : Ressources et formation

34'50 → fin

- les besoins de l'enfant, son développement
- les ressources Eduscol
- la démarche d'investigation

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITÉS PHYSIQUES

Objectifs d'apprentissage	Avant 4 ans	A partir de 4 ou dès que [...]	A partir de 5 ou dès que [...]
<i>SE DEPLACER, pour agir dans l'espace, sur une durée ou sur les objets</i>			
Manipuler	Manipuler et lancer des objets avec des intentions motrices différentes		
Lancer		Lancer loin de manière coordonnée	- Lancer loin et avec précision différents objets - Courir vite et franchir un obstacle sur une distance courte Coordonner ses actions et ses déplacements pour lancer et sauter haut ou loin
Courir	Courir de manière variée et coordonnée	Courir vite en ligne droite sur une distance ou une durée courte	
Sauter	Sauter sans élan un obstacle	Sauter sans élan plusieurs obstacles	
S'orienter	Se situer dans un espace proche et connu en utilisant des indices présents dans l'environnement	Se situer dans un espace élargi et connu grâce à des indices prélevés dans l'environnement	Se situer dans un milieu moins connu grâce à des indices prélevés dans l'environnement
<i>CONSTRUIRE DES EQUILIBRES, pour s'adapter à des environnements inhabituels</i>			
Tourner, se suspendre, se renverser, grimper, rouler, glisser, nager	Développer de nouveaux équilibres par des modes de déplacement variés	Développer de nouveaux équilibres par des déplacements impliquant une perte de repères habituels	Construire de nouveaux équilibres par des déplacements impliquant une combinaison d'actions
	Développer de nouveaux équilibres dans des environnements de pratiques inhabituels et sécurisés	Comprendre l'intérêt des règles de sécurité dans des activités et environnements inhabituels	- Explorer le milieu aquatique et développer une nouvelle locomotion dans l'eau - Respecter les règles de sécurité pour soi et pour les autres

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITÉS PHYSIQUES

Objectifs d'apprentissage	Avant 4 ans	A partir de 4 ou dès que [...]	A partir de 5 ou dès que [...]
<i>S'EXPRIMER AVEC SON CORPS, pour éprouver et partager des émotions</i>			
Explorer, s'exprimer, danser, observer	- 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	- Découvrir et explorer le geste dansé - Découvrir l'espace scénique - Développer une posture de spectateur et de spectatrice actifs	- 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 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 ou de spectatrice actifs
<i>COOPERER ET S'OPPOSER, pour apprendre à jouer en respectant les règles et les autres</i>			
Coopérer, s'opposer, respecter	- Comprendre et s'appropriier 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	- Jouer en coopérant - Jouer en exerçant des rôles différents : attaquant, attaquante et défenseur, défenseuse - Coopérer dans le respect des autres et des règles communes	- Élaborer seul ou à plusieurs des stratégies pour gagner un jeu - Jouer en exerçant des rôles différents : attaquant, attaquante et 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 A TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES

Objectifs d'apprentissage	Avant 4 ans	A partir de 4 ou dès que [...]	A partir de 5 ou dès que [...]
ARTS VISUELS			
Dessiner	- S'exercer au dessin pour développer son habileté motrice - S'exercer progressivement au dessin avec une intention de représentation	- Expérimenter la diversité des outils, des supports, des matériaux et faire des choix - S'exercer au dessin avec une intention de représentation	- Dessiner pour représenter sur la base d'un modèle - Dessiner pour représenter un personnage ou un évènement 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
S'exercer au graphisme artistique	- 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	- Exercer et développer sa motricité fine - Repérer des motifs graphiques issus de son environnement - Reproduire et créer des motifs de plus en plus élaborés	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 planes ou en volume	- 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	- 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	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

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES

Objectifs d'apprentissage	Avant 4 ans	A partir de 4 ou dès que [...]	A partir de 5 ou dès que [...]
ARTS VISUELS (suite)			
Observer, comprendre et transformer des images	• Apprendre à regarder avec attention et à identifier des éléments visuels • Découvrir quelques éléments constitutifs d'une illustration	• 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	• Différencier des types d'images (portrait, paysage, nature morte, etc.) • Identifier et nommer des éléments esthétiques d'une illustration

Objectifs d'apprentissage	Avant 4 ans	A partir de 4 ou dès que [...]	A partir de 5 ou dès que [...]
LES UNIVERS SONORES			
Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons	• Dépasser les usages courants de la voix • Chanter en se faisant comprendre des autres • Dire ou chanter au moins cinq comptines	• 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	• 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 des instruments, utiliser les sonorités du corps	• Explorer les possibilités sonores de son corps, d'objets et d'instruments • Découvrir les possibilités expressives de son corps, d'objets et d'instruments • Observer et commenter ce que font les camarades de classe pour produire des sons avec leur corps, des objets et des instruments	• 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	• 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

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITÉS ARTISTIQUES

Objectifs d'apprentissage	Avant 4 ans	A partir de 4 ou dès que [...]	A partir de 5 ou dès que [...]
LES UNIVERS SONORES (suite)			
Affiner son écoute	• Traduire la musique entendue en mouvements • Développer une posture d'écoute	• 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	• Traduire la musique entendue en dessin • Écouter une œuvre musicale patrimoniale pour repérer des éléments musicaux significatifs • Connaître au moins trois œuvres musicales patrimoniales

Objectifs d'apprentissage	Avant 4 ans	A partir de 4 ou dès que [...]	A partir de 5 ou dès que [...]
LE SPECTACLE VIVANT			
Pratiquer	• Découvrir différentes façons d'exprimer ses émotions par le corps • Découvrir des rôles simples • Découvrir le jeu dans une mise en scène collective	• 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	• Explorer des enchainements d'émotions par le corps et la voix • Explorer des rôles simples • Explorer le jeu dans une mise en scène collective
Fréquenter et devenir spectateur et spectatrice	• Découvrir des œuvres adaptées • Découvrir l'espace scénique	• Se familiariser avec l'espace scénique • Se familiariser avec des œuvres adaptées • Rencontrer des artistes	• Explorer l'espace scénique • Explorer des œuvres adaptées • Rencontrer des artistes et des professionnels

SE REPÉRER DANS LE TEMPS ET DANS L'ESPACE

Objectifs d'apprentissage	Avant 4 ans	A partir de 4 ou dès que [...]	A partir de 5 ou dès que [...]
SE REPERER DANS LE TEMPS			
S'approprier les représentations sociales du temps	- Acquérir les premiers repères temporels - Identifier les principaux moments d'une journée - Connaitre quelques marqueurs temporels - Aborder la notion de saison à partir de quelques faits observables	- 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.	Situer un évènement dans la semaine - Continuer à s'approprier les temps conjugués (futur simple et futur antérieur) et les jours pour situer les événements dans la semaine et situer un événement 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 - Connaitre les saisons
S'approprier la notion de chronologie	- 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'évènements quotidiens au sein d'une histoire simple Se projeter dans l'action que l'on choisit d'effectuer - Commencer à planifier deux activités.	- 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.	- 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 événements passés les uns par rapport aux autres, dans l'année scolaire Relater des événements passés ou à venir qui indiquent la succession, l'antériorité, la postériorité et la simultanéité.

SE REPÉRER DANS LE TEMPS ET DANS L'ESPACE

Objectifs d'apprentissage	Avant 4 ans	A partir de 4 ou dès que [...]	A partir de 5 ou dès que [...]
<i>SE REPERER DANS LE TEMPS (suite)</i>			
Construire la notion de durée	• 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	• Percevoir que certaines durées sont stables • Enrichir le répertoire de mots qui font référence à la durée	• 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 événements antérieurs à notre propre vie

SE REPÉRER DANS LE TEMPS ET DANS L'ESPACE

Objectifs d'apprentissage	Avant 4 ans	A partir de 4 ou dès que [...]	A partir de 5 ou dès que [...]
SE REPERER DANS L'ESPACE			
Représenter l'espace	- Reproduire un parcours simple - Restituer un déplacement à l'aide de représentations diverses	- Représenter un espace connu - Restituer oralement un déplacement à partir d'une représentation - Représenter un déplacement - Composer et représenter divers éléments	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
Découvrir l'environnement proche	Explorer les différents lieux de l'école et leur associer des éléments caractéristiques observés	- Caractériser l'environnement extérieur proche de l'école - Découvrir des espaces moins familiers	- Reconnaître les espaces proches de l'école et leurs usages - Reconnaître des espaces moins familiers - Observer l'habitat proche de l'école
Faire l'expérience de 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	- 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	- 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

DÉCOUVRIR LE MONDE DU VIVANT, DE LA MATIÈRE ET DES OBJETS

Objectifs d'apprentissage	Avant 4 ans	A partir de 4 ou dès que [...]	A partir de 5 ou dès que [...]
DECOUVRIR LE MONDE DU VIVANT			
Découvrir les animaux et les végétaux	- 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 - Prodiguer des soins nécessaires aux élevages et aux cultures.	- 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 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
Découvrir le corps humain et la santé	- 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	- 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 - Connaitre quelques règles d'hygiène corporelle et de propreté	- Identifier et nommer quelques articulations et la segmentation des membres - Se représenter avec un corps articulé en mouvement - Connaitre quelques étapes de la vie d'un enfant jusqu'à six ans

DÉCOUVRIR LE MONDE DU VIVANT, DE LA MATIÈRE ET DES OBJETS

Objectifs d'apprentissage	Avant 4 ans	A partir de 4 ou dès que [...]	A partir de 5 ou dès que [...]
DECOUVRIR LE MONDE DE LA MATIERE ET DES OBJETS			
Découvrir les objets et les matériaux	- Reconnaitre 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	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	- 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
Découvrir les états de la matière et les mélanges	- 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.	- 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	- 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