
Référentiel de Compétences

Cycle 2

Cycle 2 — 2026

Domaines d'apprentissage

Questionner le monde

83 compétences

EPS

34 compétences

Enseignements artistiques

37 compétences

Langues vivantes

55 compétences

209 compétences réparties en 4 domaines

Questionner le monde

83 compétences · 2 domaines

■ Questionner le monde du vivant, de la matière et des objets

- Identifier les trois états de la matière et observer des changements d'états
- Comparer et mesurer la température, le volume, la masse de l'eau à l'état liquide et à l'état solide
- Reconnaître les états de l'eau et leur manifestation dans divers phénomènes naturels
- Mettre en œuvre des expériences simples impliquant l'eau et/ou l'air
- Connaître quelques propriétés des solides, des liquides et des gaz
- Comprendre les notions de changements d'états de la matière, notamment la solidification, la condensation et la fusion
- Connaître les états de l'eau (liquide, glace, vapeur d'eau)
- Connaître l'existence, l'effet et quelques propriétés de l'air (matérialité et compressibilité de l'air)
- Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtres vivants
- Développement d'animaux et de végétaux
- Comprendre le cycle de vie des êtres vivants
- Connaître les régimes alimentaires de quelques animaux
- Connaître quelques besoins vitaux des végétaux
- Identifier les interactions des êtres vivants entre eux et avec leur milieu
- Prendre conscience de la diversité des organismes vivants présents dans un milieu et de leur interdépendance
- Comprendre la notion de relations alimentaires entre les organismes vivants
- Aborder la notion de chaînes de prédation
- Identifier quelques interactions dans l'école
- Repérer les éléments permettant la réalisation d'un mouvement corporel
- Mesurer et observer la croissance de son corps
- Comprendre la notion de croissance (taille, masse, pointure)
- Observer les modifications de la dentition
- Mettre en œuvre et apprécier quelques règles d'hygiène de vie : variété alimentaire, activité physique, capacité à se relaxer et mise en relation de son âge et de ses besoins en sommeil, habitudes quotidiennes de propreté (dents, mains, corps)
- Connaître les catégories d'aliments, leur origine
- Comprendre les apports spécifiques des aliments (apport d'énergie : manger pour bouger)
- Aborder la notion d'équilibre alimentaire (sur un repas, sur une journée, sur la semaine)
- Comprendre les effets positifs d'une pratique physique régulière sur l'organisme
- Connaître les changements des rythmes d'activité quotidiens (sommeil, activité, repos...)
- Observer et utiliser des objets techniques et identifier leur fonction
- Identifier des activités de la vie quotidienne ou professionnelle faisant appel à des outils et objets techniques
- Réaliser des objets techniques par association d'éléments existants en suivant un schéma de montage
- Identifier les propriétés de la matière vis-à-vis du courant électrique
- Différencier des objets selon qu'ils sont alimentés avec des piles ou avec le courant du secteur

- Connaître les constituants et le fonctionnement d'un circuit électrique simple
- Connaître des exemples de bons conducteurs et d'isolants
- Comprendre le rôle de l'interrupteur
- Mettre en œuvre les règles élémentaires de sécurité
- Décrire l'architecture simple d'un dispositif informatique
- Avoir acquis une familiarisation suffisante avec le traitement de texte et en faire un usage rationnel

■ Questionner l'espace et le temps

- Se repérer dans son environnement proche
- Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères
- Maîtriser le vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière, près, loin, premier plan, second plan, nord, sud, est, ouest...)
- Maîtriser le vocabulaire permettant de définir des déplacements (avancer, reculer, tourner à droite/à gauche, monter, descendre...)
- Produire des représentations des espaces familiers (les espaces scolaires extérieurs proches, le village, le quartier) et moins familiers (vécus lors de sorties)
- Aborder quelques modes de représentation de l'espace
- Lire des plans, se repérer sur des cartes
- Connaître les éléments constitutifs d'une carte : titre, échelle, orientation, légende
- Identifier des représentations globales de la Terre et du monde
- Situer les espaces étudiés sur une carte ou un globe
- Repérer la position de sa région, de la France, de l'Europe et des autres continents
- Savoir que la Terre fait partie d'un univers très vaste composé de différents types d'astres
- De l'espace connu à l'espace lointain : Connaître les pays, les continents, les océans
- De l'espace connu à l'espace lointain : Connaître la Terre et les astres (la Lune, le Soleil...)
- Identifier les rythmes cycliques du temps
- Lire l'heure et les dates
- Maîtriser l'alternance jour/nuit
- Comprendre le caractère cyclique des jours, des semaines, des mois, des saisons
- Savoir que la journée est divisée en heures
- Savoir que la semaine est divisée en jours
- Comparer, estimer, mesurer des durées
- Connaître les unités de mesure usuelles de durées : jour, semaine, heure, minute, seconde, mois, année, siècle, millénaire
- Maîtriser les relations entre ces unités
- Situer des événements les uns par rapport aux autres
- Connaître les événements quotidiens, hebdomadaires, récurrents, et leur positionnement les uns par rapport aux autres
- Comprendre les notions de continuité et succession, d'antériorité et postériorité, de simultanéité
- Prendre conscience que le temps qui passe est irréversible
- Aborder le temps des parents

- Connaître les générations vivantes et la mémoire familiale
- Comprendre l'évolution des sociétés à travers des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) et des techniques à diverses époques
- Repérer des périodes de l'histoire du monde occidental et de la France en particulier, quelques grandes dates et personnages clés
- Connaître quelques personnages et dates
- Comparer des modes de vie (alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...) à différentes époques ou de différentes cultures
- Connaître quelques éléments permettant de comparer des modes de vie : alimentation, habitat, vêtements, outils, guerre, déplacements...
- Connaître quelques modes de vie des hommes et des femmes et quelques représentations du monde à travers le temps historique
- Connaître les modes de vie caractéristiques dans quelques espaces très emblématiques
- Découvrir le quartier, le village, la ville : ses principaux espaces et ses principales fonctions
- Découvrir des espaces très proches (école, parc, parcours régulier...) puis proches et plus complexes (quartier, village, centre-ville, centre commercial...), en construisant progressivement des légendes
- Découvrir des organisations spatiales, à partir de photographies paysagères de terrain et aériennes ; à partir de documents cartographiques
- Aborder une carte thématique simple des villes en France
- Connaître le rôle de certains acteurs urbains : la municipalité, les habitants, les commerçants ...
- Reconnaître différents paysages : les littoraux, les massifs montagneux, les campagnes, les villes, les déserts...
- Connaître les principaux paysages français en s'appuyant sur des lieux de vie
- Connaître quelques paysages de la planète et leurs caractéristiques

Éducation physique et sportive

34 compétences · 4 domaines

■ Produire une performance optimale, mesurable à une échéance donnée

- Courir, sauter, lancer à des intensités et des durées variables dans des contextes adaptés
- Savoir différencier : courir vite et courir longtemps / lancer loin et lancer précis / sauter haut et sauter loin
- Accepter de viser une performance mesurée et de se confronter aux autres
- Remplir quelques rôles spécifiques
- Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices ; courir, sauter, lancer
- Utiliser sa main d'adresse et son pied d'appel et construire une adresse gestuelle et corporelle bilatérale
- Mobiliser de façon optimale ses ressources pour produire des efforts à des intensités variables
- Pendant l'action, prendre des repères extérieurs à son corps pour percevoir : espace, temps, durée et effort
- Respecter les règles de sécurité édictées par le professeur

■ Adapter ses déplacements à des environnements variés

- Se déplacer dans l'eau sur une quinzaine de mètres sans appui et après un temps d'immersion
- Réaliser un parcours en adaptant ses déplacements à un environnement inhabituel. L'espace est aménagé et sécurisé
- Respecter les règles de sécurité qui s'appliquent
- Transformer sa motricité spontanée pour maîtriser les actions motrices

- S'engager sans appréhension pour se déplacer dans différents environnements
- Lire le milieu et adapter ses déplacements à ses contraintes
- Respecter les règles essentielles de sécurité
- Reconnaître une situation à risque

■ S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

- Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action inventée
- S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives
- S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer
- Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique
- S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs
- Synchroniser ses actions avec celles de partenaires

■ Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel

- Dans des situations aménagées et très variées, s'engager dans un affrontement individuel ou collectif en respectant les règles du jeu
- Dans des situations aménagées et très variées, contrôler son engagement moteur et affectif pour réussir des actions simples
- Dans des situations aménagées et très variées, connaître le but du jeu
- Dans des situations aménagées et très variées, reconnaître ses partenaires et ses adversaires
- Rechercher le gain du jeu, de la rencontre
- Comprendre le but du jeu et orienter ses actions vers la cible
- Accepter l'opposition et la coopération
- S'adapter aux actions d'un adversaire
- Coordonner des actions motrices simples
- S'informer, prendre des repères pour agir seul ou avec les autres
- Respecter les règles essentielles de jeu et de sécurité

Enseignements artistiques

37 compétences · 2 domaines

■ Arts plastiques

- Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme moyen d'expression
- Employer divers outils, dont ceux numériques, pour représenter
- Prendre en compte l'influence des outils, supports, matériaux, gestes sur la représentation en deux et en trois dimensions
- Connaître diverses formes artistiques de représentation du monde : œuvres contemporaines et du passé, occidentales et extra-occidentales
- S'emparer des éléments du langage plastique
- Expérimenter les effets des couleurs, des matériaux, des supports... en explorant l'organisation et la composition plastiques
- Exprimer ses émotions et sa sensibilité en confrontant sa perception à celle d'autres élèves

- Réaliser des productions plastiques pour raconter, témoigner
- Transformer ou restructurer des images ou des objets
- Articuler le texte et l'image à des fins d'illustration, de création

■ Éducation musicale

- Reproduire un modèle mélodique, rythmique
- Chanter une mélodie simple avec une intonation juste
- Chanter une comptine, un chant par imitation
- Interpréter un chant avec expressivité (phrasé, articulation du texte) en respectant ses phrases musicales
- Mobiliser son corps pour interpréter
- Connaître les principaux registres vocaux : voix parlée/chantée, aigu, grave
- Maîtriser les éléments constitutifs d'une production vocale : respiration, articulation, posture du corps
- Connaître un répertoire varié de chansons et de comptines
- Maîtriser les éléments de vocabulaire concernant l'usage musical de la voix : fort, doux, aigu, grave, faux, juste, etc
- Décrire et comparer des éléments sonores, identifier des éléments communs et contrastés
- Repérer une organisation simple : récurrence d'une mélodie, d'un motif rythmique, d'un thème, etc
- Comparer des musiques et identifier des ressemblances et des différences
- Maîtriser le lexique élémentaire pour décrire la musique : timbre, hauteur, formes simples, intensité, tempo
- Connaître quelques grandes œuvres du patrimoine
- Avoir quelques repères simples dans l'espace et le temps
- Expérimenter les paramètres du son : intensité, hauteur, timbre, durée
- Imaginer des représentations graphiques ou corporelles de la musique
- Inventer une organisation simple à partir d'éléments sonores travaillés
- Connaître les éléments de vocabulaire liés aux paramètres du son (intensité, durée, hauteur, timbre)
- Maîtriser les postures du musicien : écouter, respecter l'autre, jouer ensemble
- Comprendre la diversité des matériaux sonores
- Exprimer ses émotions, ses sentiments et ses préférences artistiques
- Écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité
- Respecter les règles et les exigences d'une production musicale collective
- Utiliser un vocabulaire adapté à l'expression de son avis
- Mettre en œuvre les conditions d'un travail collectif : concentration, écoute, respect...
- Connaître les règles et contraintes du travail collectif

Langues vivantes

55 compétences · 4 domaines

■ Comprendre l'oral

- Comprendre des mots familiers et des expressions très courantes au sujet de soi, de sa famille et de l'environnement concret et immédiat, si les gens parlent lentement et distinctement
- Comprendre les consignes de classe
- Utiliser quelques mots familiers et quelques expressions très courantes
- Suivre le fil d'une histoire très courte
- Suivre des instructions courtes et simples
- Connaître un répertoire élémentaire de mots et d'expressions simples relatifs à des situations concrètes particulières

■ S'exprimer oralement en continu

- Utiliser des expressions et des phrases simples pour se décrire, décrire le lieu d'habitation et les gens de l'entourage
- Reproduire un modèle oral
- Utiliser des expressions courtes ou phrases proches des modèles rencontrés lors des apprentissages pour se décrire
- Lire à haute voix de manière expressive un texte bref
- Raconter une histoire courte à partir d'images ou de modèles déjà rencontrés
- Connaître un répertoire élémentaire de mots sur les lieux d'habitation et les personnes de l'entourage de l'enfant
- Maîtriser la syntaxe de la description simple (lieux, espaces, personnes)

■ Prendre part à une conversation

- Poser des questions simples sur des sujets familiers ou sur ce dont on a immédiatement besoin, ainsi que répondre à de telles questions
- Saluer
- Se présenter
- Demander à quelqu'un de ses nouvelles et réagir, donner de ses nouvelles
- Formuler des souhaits basiques
- Utiliser des formules de politesse
- Répondre à des questions sur des sujets familiers
- Épeler des mots et des noms familiers
- Répertoire élémentaire de mots sur des sujets familiers
- Maîtriser la syntaxe de la conversation simple de type question / réponse
- Aborder des situations de communication

■ Lexique étudié

- Soi, le corps, les vêtements
- La famille
- L'organisation de la journée
- Les habitudes de l'enfant
- Les trajets quotidiens de l'enfant
- Les usages dans les relations à l'école
- Le temps, les grandes périodes de l'année, de la vie

-
- Sensations, goûts et sentiments
 - Éléments de description physique et morale
 - L'alphabet
 - Les nombres
 - Les repères temporels
 - Climat et météo
 - Les rituels
 - Les règles et règlements dans la classe
 - Les activités scolaires
 - Le sport
 - Les loisirs artistiques
 - L'amitié
 - La maison, l'environnement immédiat et concret
 - La vie quotidienne, les commerces, les lieux publics
 - L'environnement géographique ou culturel proche
 - Les animaux
 - Les contes et légendes
 - Les monstres, fées et autres références culturelles de la littérature enfantine
 - Les comptines, les chansons
 - La littérature enfantine
 - Quelques villes, campagnes et paysages typiques
 - Les drapeaux et monnaies
 - Les grandes fêtes et coutumes
 - Les recettes