
Référentiel de Compétences

Cycle 2

CP · CE1 · CE2 — 2025

Domaines d'apprentissage

Enseignement moral et civique

36 compétences

Questionner le monde

83 compétences

Éducation physique et sportive

34 compétences

Enseignements artistiques

37 compétences

Langues vivantes

55 compétences

245 compétences réparties en 5 domaines

Enseignement moral et civique

36 compétences · 3 domaines

■ Respecter autrui

- Respecter autrui, accepter et respecter les différences
- Respecter les engagements pris envers soi-même et envers les autres
- Adopter un comportement responsable par rapport à soi et à autrui
- Adapter sa tenue, son langage et son attitude au contexte scolaire
- Se situer et s'exprimer en respectant les codes de la communication orale, les règles de l'échange et le statut de l'interlocuteur
- S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie
- Accepter le point de vue des autres
- Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments
- Connaître le vocabulaire des sentiments et des émotions abordés en situation d'enseignement
- Attendus de fin de cycle
- Accepter et respecter les différences
- Respecter les engagements pris envers soi-même et envers les autres
- Adopter un comportement responsable par rapport à soi et à autrui
- Adapter sa tenue, son langage et son attitude au contexte scolaire
- Savoir écouter autrui
- Identifier et partager des émotions, des sentiments dans des situations et à propos d'objets diversifiés

■ Acquérir et partager les valeurs de la République

- Respecter les règles de la vie collective
- Connaître les valeurs, les principes et les symboles de la République française : le drapeau, l'hymne national, les monuments, la fête nationale
- Accéder à une première connaissance des cadres d'une société démocratique
- Appliquer et accepter les règles communes
- Comprendre qu'il existe une gradation des sanctions et que la sanction est éducative (accompagnement, réparation)
- Comprendre que la règle commune peut interdire, obliger, mais aussi autoriser
- Identifier les symboles de la République
- Connaître les valeurs et les principes de la République française

- Aborder la laïcité comme liberté de croire ou de ne pas croire
- Identifier des droits de l'Homme et du citoyen
- Commencer à comprendre l'organisation de la République

■ Construire une culture civique

- Participer et prendre sa place dans un groupe
- Distinguer son intérêt personnel de l'intérêt général
- Écouter autrui et produire un point de vue argumenté
- Coopérer en vue d'un objectif commun
- S'impliquer dans la vie scolaire (actions, projets, instances)
- Différencier son intérêt particulier de l'intérêt général
- Apprendre à s'informer
- Prendre part à une discussion, un débat ou un dialogue : prendre la parole devant les autres, écouter autrui et accepter le point de vue des autres, formuler un point de vue
- Développer les aptitudes au discernement et à la réflexion critique

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 fonctionnement d'un circuit électrique simple
 - Connaître des exemples de bon 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 caractéristique

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'emparant 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