

NOUVEAUX PROGRAMMES

EPS & HISTOIRE-GÉOGRAPHIE

CYCLE 2

CP • CE1 • CE2

*L'essentiel à connaître
en un coup d'œil !*



EPS

*Plus d'activité physique,
plus de compétences,
plus de bien-être !*



HISTOIRE-GÉOGRAPHIE

*Des repères essentiels
pour comprendre le monde
et le temps qui passe !*



*Des programmes plus clairs,
plus progressifs, plus cohérents !*



4 GRANDS

domaines

D'APPRENTISSAGE

1



Se déplacer

pour agir dans
l'espace et sur une durée

2



**Construire
des équilibres**

pour s'adapter à des
environnements inhabituels

3



**S'exprimer
avec son corps**

pour éprouver et partager
des émotions

4



Coopérer et s'opposer

pour apprendre à jouer
en respectant les règles
et les autres

Tout le **cycle 2** s'organise
autour de ces 4 domaines !



CONSTRUIRE DES ÉQUILIBRES

pour s'adapter à des environnements
inhabituels

On retrouve .



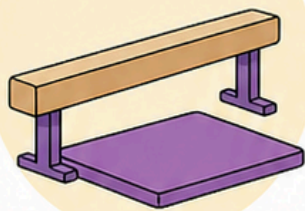
Le savoir rouler à vélo

Apprendre à
se déplacer
à vélo en toute
sécurité. ♥



Le savoir nager

Se sentir à l'aise
dans l'eau et
apprendre à
se déplacer. ♥



La gymnastique

Développer son
équilibre, sa
motricité et sa
confiance en soi. ♥



L'escalade

Apprendre à
se déplacer
en hauteur en
toute sécurité. ♥



L'accent est mis sur la sécurité et la confiance en soi !

Prendre des risques, oui...
mais toujours de façon réfléchie et sécurisée. ♥

À retenir

- ✓ Expérimenter
- ✓ Progresser
- ✓ Se dépasser
- ✓ En sécurité

S'EXPRIMER AVEC SON CORPS

pour éprouver et partager
des émotions

= Les élèves : =



★ DANSENT

Ils explorent le mouvement,
l'espace et le rythme.



★ CRÉENT

Ils inventent des mouvements
et des enchaînements.



★ MÉMORISENT

Ils retiennent et reproduisent
des enchaînements simples.



★ PRÉSENTENT

Ils partagent leur prestation
devant les autres.

Ils apprennent aussi à :

♥ exprimer
leurs émotions



♥ utiliser leur corps
pour communiquer



♥ occuper l'espace
seul ou à plusieurs



♥ observer et apprécier
les productions
des autres



Une belle manière de développer
la créativité, la confiance en soi
et le plaisir de partager !



COOPÉRER ET S'OPPOSER

pour apprendre à jouer
en respectant les règles et les autres

Les élèves apprennent à :



★ JOUER ENSEMBLE

Coopérer, s'entraider
et faire confiance.



★ RESPECTER LES RÈGLES

Comprendre, accepter
et appliquer les règles du jeu.



★ ÉLABORER DES STRATÉGIES

Faire des choix pour gagner,
marquer des points, défendre...



★ RESPECTER LES AUTRES

Respecter ses partenaires
comme ses adversaires.



★ TENIR DIFFÉRENTS RÔLES

Joueur, arbitre, observateur,
coach... chacun a sa place !

Au cœur du programme :



Le plaisir de jouer
et de progresser
ensemble.



Le respect
et le **fair-play.**



L'engagement
et l'**entraide.**



L'acceptation
de la **victoire**
comme de la **défaite.**



Le **FAIR-PLAY**, c'est gagner avec humilité
et perdre avec respect ! ♥



DÉVELOPPER LES COMPÉTENCES PSYCHOSOCIALES

au cœur des nouveaux programmes EPS ♥

Les élèves développent chaque jour des compétences qui les aident à grandir et à vivre ensemble. ♥



AUTONOMIE

Savoir agir seul et faire des choix.



COOPÉRATION

Travailler ensemble pour atteindre un but commun.



RESPECT

Respecter les règles, les autres et soi-même.



CONFIANCE EN SOI

Oser, prendre des initiatives et persévérer.



PERSÉVÉRANCE

S'engager et aller jusqu'au bout.



CE QU'IL FAUT RETENIR

les points clés des nouveaux programmes ♥



108 HEURES D'EPS PAR AN

Une EPS régulière et organisée tout au long de l'année.



PRATIQUE RÉGULIÈRE VOIRE QUOTIDIENNE

Des activités physiques pour le bien-être et la santé.



SAVOIR NAGER

Un apprentissage progressif pour être à l'aise dans l'eau et en sécurité.



SAVOIR ROULER À VÉLO

Se déplacer à vélo en toute sécurité dans différents environnements.



SÉCURITÉ AVANT TOUT

Prendre des risques maîtrisés, connaître les règles et se protéger.



Une EPS inclusive, bienveillante et exigeante, au service du développement global de chaque élève ! ♥



HISTOIRE AU CP ET CE1

Les premiers repères temporels

CP



- ✓ Jour / nuit
- ✓ Saisons
- ✓ Calendrier : jours, semaines, mois, année
- ✓ Différents calendriers et outils de mesure du temps
- ✓ Frise chronologique
- ✓ Passé, présent, futur
- ✓ Événements de la vie de la classe



CE1



- ✓ Passé proche / passé lointain
- ✓ Les 5 grandes périodes de l'Histoire
- ✓ Année, décennie, siècle, millénaire
- ✓ Frise chronologique et repérage des périodes
- ✓ Les traces du passé
- ✓ Archéologues et historiens
- ✓ Documents et témoignages



Les élèves construisent progressivement
leurs premiers **repères temporels**
pour comprendre le monde et son histoire.



HISTOIRE AU CE2

Les grandes périodes de l'histoire

PÉRIODE 1



★ LA PRÉHISTOIRE

Paléolithique et Néolithique

- Mode de vie des chasseurs-cueilleurs
- Invention de l'agriculture
- Sédentarisation
- Premiers villages



Repères :

naissance de
l'agriculture
(vers -9000) /
apparition de
l'écriture
(vers -3200
av. J.-C.)

PÉRIODES 2 ET 3



ROME ET LA GAULE ROMAINE

- La vie quotidienne à Rome
- L'Empire romain et son organisation
- La Gaule avant la conquête romaine
- La Gaule romaine
- Vercingétorix et la conquête
- Le règne d'Auguste



Repères :

52 av. J.-C.
(Alésia) /
27 av. J.-C. -
14 apr. J.-C.
(règne d'Auguste)

PÉRIODES 4 ET 5



LA CONSTRUCTION DU ROYAUME DE FRANCE



- Les Capétiens et le pouvoir royal
- Affirmer l'autorité du roi
- Le sacre à Reims
- La vie au Moyen Âge
- La guerre de Cent Ans



Repères :

987 (élection
d'Hugues Capet) /
XIV^e-XV^e siècles
(guerre de
Cent Ans)



Une progression chronologique
très claire apparaît dès le CE2 !



GÉOGRAPHIE DU CP AU CE2

Comprendre l'espace pour
mieux se repérer dans le monde

CP



SE REPÉRER

- Se repérer dans l'école, la classe, le quartier
- Connaître et utiliser des plans (classe, école, quartier)
- Situer son trajet domicile-école

DÉCOUVRIR LE MONDE

- Continents et océans
- Globe et planisphère
- La France
- Grands foyers de population



CE1



OÙ VIVENT LES ÊTRES HUMAINS ?

- La Terre est peuplée : villes, villages, grands foyers de population
- Découvrir les lieux où vivent les êtres humains

- Climats
- Reliefs : montagnes, plaines
- Milieux : forêts, déserts, littoraux...
- Fleuves et rivières
- Habiter des milieux très différents



CE2



1 LA POPULATION FRANÇAISE

- Espaces très peu peuplés et très peuplés
- Grandes villes et espaces ruraux
- Montagnes et fleuves comme repères



2 SE LOGER EN FRANCE

- Habiter un centre-ville
- Habiter un village
- Habiter un lotissement
- Habiter un grand ensemble



3 TRAVAILLER EN FRANCE

- Agriculture
- Industrie
- Commerce
- Tourisme
- Services et quartiers d'affaires



Des repères spatiaux progressivement construits pour
comprendre le monde et mieux y vivre !

À RETENIR

Les nouveaux programmes d'Histoire-Géographie
Cycle 2 en résumé



DES REPÈRES CHRONOLOGIQUES

Les élèves construisent progressivement des repères dans le temps grâce à la frise chronologique.



DES REPÈRES GÉOGRAPHIQUES

Ils apprennent à se situer dans l'espace et découvrent différentes échelles, du quartier à la France, jusqu'au monde.



CARTES, GLOBE ET PLANISPHÈRE

Des outils essentiels utilisés régulièrement pour mémoriser et comprendre le monde.

UNE PROGRESSION HISTORIQUE TRÈS STRUCTURÉE

PRÉHISTOIRE



Paléolithique et Néolithique

ANTIQUITÉ



Rome et la Gaule romaine

MOYEN ÂGE



Construction du royaume de France

TEMPS MODERNES



À découvrir plus tard

ÉPOQUE CONTEMPORAINE



À découvrir plus tard



UNE ÉTUDE PROGRESSIVE DU PASSÉ

- ✓ Découverte du temps au CP
- ✓ Les grandes périodes au CE1
- ✓ Une véritable entrée dans l'Histoire au CE2
- ✓ Des repères essentiels à mémoriser



MIEUX COMPRENDRE LE MONDE D'AUJOURD'HUI

- ✓ Où vivent les êtres humains ?
- ✓ Comment vivent-ils ?
- ✓ Comment se logent-ils ?
- ✓ Quels sont les métiers et les activités ?

↓
Pour devenir des citoyens éclairés et responsables !



Des programmes plus clairs, plus cohérents et plus progressifs pour donner à chaque élève les clés pour comprendre le monde et l'Histoire !



Maitresse
à frisettes ♥

NOUVEAUX

PROGRAMMES

SCIENCES & TECHNOLOGIE

CYCLE 2

CP • CE1 • CE2



Ce qui change



Les apprentissages essentiels



À retenir pour préparer
sa programmation

Apprendre, comprendre, explorer
le monde avec curiosité !





Maitresse
à frisettes ♥



LE PROGRAMME S'ORGANISE autour de 4 GRANDS DOMAINES



LA MATIÈRE, LES MESURES
ET L'ÉLECTRICITÉ



LES ÊTRES VIVANTS DANS
LEUR ENVIRONNEMENT



LE CORPS HUMAIN
ET LA SANTÉ



LES OBJETS TECHNIQUES
AU CŒUR DE LA SOCIÉTÉ



maitresse_a_frisettes

♥
Découvrir, comprendre,
expérimenter, s'émerveiller !



Maitresse
à frisettes ♥



LES APPRENTISSAGES EN

CP



LA MATIÈRE, LES MESURES ET L'ÉLECTRICITÉ

- Comparer des masses
- Lire la température avec un thermomètre à liquide
- Reconnaître l'eau sous forme solide et liquide



LES ÊTRES VIVANTS DANS LEUR ENVIRONNEMENT

- Distinguer le vivant, le non vivant et les objets fabriqués
- Observer et décrire son environnement proche
- Agir pour protéger l'environnement



LE CORPS HUMAIN ET LA SANTÉ

- Classer des aliments selon quelques catégories
- Connaître les principales parties du corps et les articulations
- Identifier quelques règles d'hygiène et de santé



LES OBJETS TECHNIQUES AU CŒUR DE LA SOCIÉTÉ

- Identifier des objets techniques du quotidien
- Comprendre qu'ils répondent à des besoins humains
- Observer et décrire leur usage



Chaque jour compte



Inspirer, accompagner,
faire grandir ♥



Un soupçon de passion,
beaucoup de bienveillance



Maitresse
à frisettes ♥

CYCLE 2

LES APPRENTISSAGES EN

CE1



MATIÈRE, MESURES ET ÉLECTRICITÉ

- Mesurer des masses
- Changements d'état
- Air = matière
- Circuit électrique



LES ÊTRES VIVANTS DANS LEUR ENVIRONNEMENT

- Besoins des plantes
- Régimes alimentaires
- Sens chez les animaux



LE CORPS HUMAIN ET LA SANTÉ

- Équilibre alimentaire
- Croissance
- Dentition



LES OBJETS TECHNIQUES AU CŒUR DE LA SOCIÉTÉ

- Parties d'un objet
- Électricité
- Robot programmable



Observer, manipuler, expérimenter
pour comprendre le monde qui nous entoure ! ♥



Maitresse à frisettes



LES APPRENTISSAGES EN

CE2



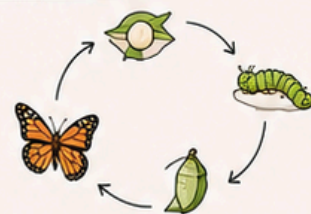
LA MATIÈRE, LES MESURES ET L'ÉLECTRICITÉ

- Volumes
- Durées
- États de la matière



LES ÊTRES VIVANTS DANS LEUR ENVIRONNEMENT

- Cycles de vie
- Croissance
- Locomotion
- Chaîne alimentaire



LE CORPS HUMAIN ET LA SANTÉ

- Muscles
- Activité physique
- Pouls et respiration

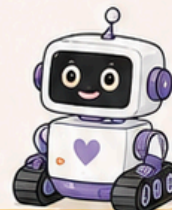


LES OBJETS TECHNIQUES AU CŒUR DE LA SOCIÉTÉ

- Ordinateur
- Moteur de recherche
- Programmation



rechercher...



Observer, manipuler, expérimenter
pour comprendre le monde qui nous entoure !



Maitresse
à frisettes ♥



LES NOUVEAUTÉS

DÉMARCHE SCIENTIFIQUE RENFORCÉE



1 OBSERVER

Être attentif au monde
qui nous entoure.



2 EXPÉRIMENTER

Manipuler, tester,
essayer, se tromper
pour comprendre.



3 MESURER

Utiliser des instruments
pour quantifier
et comparer.



4 CONCLURE

Tirer des conclusions,
argumenter et garder
une trace.



Observer, manipuler, expérimenter
pour comprendre le monde qui nous entoure ! ♥



Maitresse
à frisettes ♥



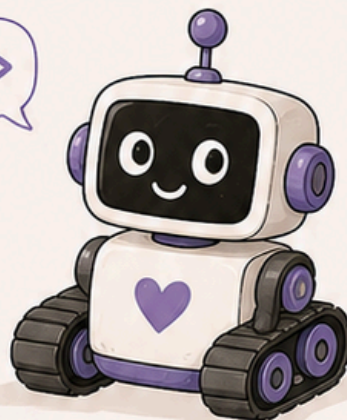
LE NUMÉRIQUE



PRÉSENT TOUT AU LONG DU CYCLE

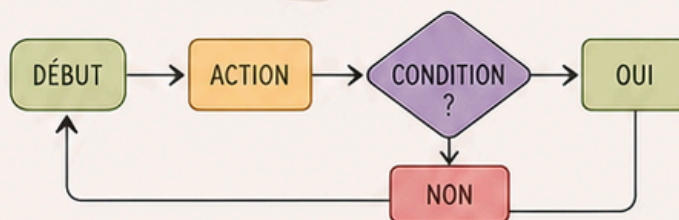
CE1 :

- Robot programmable



CE2 :

- Ordinateur
- Recherche
- Algorithmes



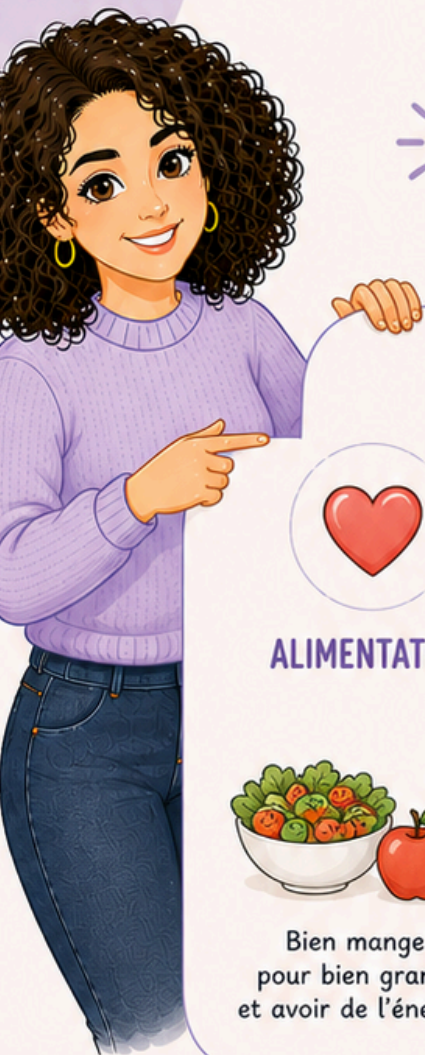
Le numérique pour apprendre,
comprendre et devenir acteur du monde de demain ! ♥



Maitresse
à frisettes ♥



LES NOUVEAUTÉS



SANTÉ & BIEN-ÊTRE



ALIMENTATION



Bien manger
pour bien grandir
et avoir de l'énergie.



SOMMEIL



Bien dormir
pour être en forme
et bien apprendre.



ACTIVITÉ PHYSIQUE



Bouger chaque jour
pour se sentir bien
dans son corps
et dans sa tête.



ATTENTION ET CERVEAU



Se concentrer,
comprendre,
mémoriser et
réfléchir.



TRANSITION ÉCOLOGIQUE



PROTECTION DE L'ENVIRONNEMENT



Prendre soin de
notre planète
aujourd'hui pour
demain.



BIODIVERSITÉ



Découvrir et préserver
la richesse du vivant
autour de nous.



GESTES ÉCORESPONSABLES



Adopter des gestes
simples du quotidien
qui font la différence.



AGIR COLLECTIVEMENT



S'unir et coopérer
pour construire
un avenir durable.



Apprendre à prendre soin de soi,
des autres et de la planète ! ♥



Tout
en résumé !

Nouveaux PROGRAMMES

CM1 - CM2



HISTOIRE
GÉO

&



EPS



CE QUI CHANGE EN



NOUVEAUTÉS
à connaître



COMPÉTENCES
clés



REPÈRES
essentiels



POUR MIEUX
comprendre

Des apprentissages
pour aujourd'hui
et demain !



Nouveaux programmes

CE QUI CHANGE EN

HISTOIRE-GÉOGRAPHIE



CM1 - CM2



Plus de récit • Plus de repères • Plus d'esprit critique

Une progression claire et structurée !



CM1

HISTOIRE



CM2

1



La vie quotidienne au Moyen Âge

Seigneuries, Église, vie des paysans, art roman et gothique.

2



La monarchie en France (XVI^e-XVII^e siècles)

Renaissance, guerres de religion, Louis XIV et la société d'ordres.

3



Explorations et conquêtes

Grandes découvertes, colonisations, esclavage et commerce triangulaire.

4



1789, une année révolutionnaire en France

Lumières, fin de la monarchie, droits de l'Homme et actions des femmes.

Repères clés CM1

- Moyen Âge : 476-1492
- 1515 : François I^{er}
- 1598 : édit de Nantes
- 1643-1715 : règne de Louis XIV
- 1492 : Christophe Colomb
- 1519-1522 : tour du monde de Magellan
- 1685 : Code noir
- 14 juillet 1789 – 4 août 1789
- Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen

1



De la République à l'Empire (1792-1815)

Révolution française, République, Napoléon, réformes, abolition et rétablissement de l'esclavage.

2



Vers une France républicaine (XIX^e – début XX^e siècle)

Suffrage universel masculin, école de Jules Ferry, laïcité, symboles républicains.

3



L'âge industriel en France au XIX^e siècle

Usines, chemin de fer, progrès scientifiques, vie ouvrière et bourgeoise, droit de grève.

4



La France dans la Première Guerre mondiale (1914-1918)

Tranchées, poilus, mobilisation des femmes, bilan humain.

5



La France pendant la Seconde Guerre mondiale (1939-1945)

Occupation, régime de Vichy, Résistance, Shoah, Libération.

6



La France depuis 1945 : 80 ans de transformations

V^e République, droits des femmes, société de consommation, Europe.

Repères clés CM2

- 1792 : République – 1794 : abolition de l'esclavage – 1804 : Napoléon empereur
- 1848 : suffrage universel masculin – 1882-1886 : lois Ferry – 1905 : laïcité
- Locomotive de Stephenson – Pasteur et le vaccin contre la rage – droit de grève
- 1914-1918 : Première Guerre mondiale – 11 novembre 1918 : armistice
- 18 juin 1940 – Rafle du Vel d'Hiv – 6 juin 1944 – 8 mai 1945
- 1944 : droit de vote des femmes – 1958 : V^e République – 2000 : euro

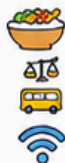
CM1

GÉOGRAPHIE



CM2

La diversité des modes de vie dans le monde



- Se nourrir
- Les inégalités dans le monde
- Se déplacer
- Communiquer avec Internet



Comparer différents modes de vie et comprendre les inégalités à l'échelle mondiale.



La France et l'Union européenne



- L'organisation du territoire français
- Les usages de l'eau
- L'Union européenne



Mieux comprendre les territoires français et européens, leurs enjeux et leurs échelles.



Des apprentissages pour comprendre le monde d'hier, d'aujourd'hui et de demain !



Nouveaux programmes

CE QUI CHANGE EN

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

CM1 - CM2



Plus de pratique • Plus de plaisir • Plus de coopération
Pour bien bouger, grandir et vivre ensemble !

1

SE DÉPLACER POUR AGIR DANS L'ESPACE ET SUR UNE DURÉE



Courir, sauter, lancer,
s'orienter pour se dépasser
et se situer.



- ✓ Courir vite ou longtemps
- ✓ Sauter plus haut ou plus loin
- ✓ Lancer plus loin
- ✓ S'orienter dans l'espace
- ✓ Mesurer et apprécier ses résultats



Exemples d'activités :

athlétisme, relais, course d'orientation...

2

CONSTRUIRE DES ÉQUILIBRES POUR S'ADAPTER À DES ENVIRONNEMENTS INHABITUELS



Développer l'équilibre et la maîtrise
de son corps dans des environnements
variés, en toute sécurité.



- ✓ Équilibres au sol, en hauteur, avec engins
- ✓ Vélo, roller, trottinette
- ✓ Dans l'eau : savoir nager
- ✓ Agir en sécurité



Exemples d'activités :

gymnastique, escalade, vélo, natation...

3

S'EXPRIMER AVEC SON CORPS POUR PARTAGER DES ÉMOTIONS



Créer, présenter, ressentir
et apprécier des prestations
corporelles et artistiques.



- ✓ Développer sa motricité à visée artistique
- ✓ Créer des enchaînements simples et mémorisés
- ✓ Éprouver et exprimer des émotions
- ✓ Être spectateur : regarder, apprécier, donner son avis
- ✓ Coopérer dans un projet artistique



Exemples d'activités :

danse, arts du cirque, gymnastique artistique...

4

COOPÉRER ET S'OPPOSER POUR APPRENDRE À JOUER EN RESPECTANT LES RÈGLES ET LES AUTRES



Jouer ensemble, respecter les règles,
construire des stratégies et accepter
le résultat.



- ✓ Jeux collectifs et d'opposition
- ✓ Faire des choix pour marquer
- ✓ Respecter les règles, les partenaires et les adversaires
- ✓ Rôles d'arbitre, d'observateur, d'organisateur
- ✓ Gérer ses émotions et viser le fair-play



Exemples d'activités :

sports collectifs, jeux de raquette, jeux traditionnels, jeux de combat...



*L'EPS contribue au développement de chaque élève :
motricité, santé, confiance en soi, respect, coopération et plaisir de bouger !*



Bien-être
et santé



Égalité
filles-garçons



Sécurité et
autonomie



Coopération et
vivre-ensemble



Ouverture culturelle
et citoyenneté

Nouveaux PROGRAMMES

CM1 - CM2

SCIENCES & TECHNOLOGIE



CE QUI CHANGE EN RÉSUMÉ



REPÈRES
ESSENTIELS



MANIPULATIONS



DÉVELOPPEMENT
DURABLE



PENSÉE
INFORMATIQUE

Comprendre, expérimenter,
agir pour le monde
d'aujourd'hui et de demain !





Nouveaux
programmes
2026

CE QUI CHANGE



Plus d'EXPERIMENTATIONS



Plus de DEMARCHES
SCIENTIFIQUES



Plus de MANIPULATION
et d'OBSERVATION



Plus de LIEN avec les
ENJEUX DU MONDE ACTUEL



Une PROGRESSION très
structurée du CM1 à la 6^e

Comprendre, expérimenter,
pour le monde

LE CORPS HUMAIN



CM1



- Le cerveau



- Les émotions



- La mémoire



- La puberté

CM2



- Digestion



- Nutrition



- Activité physique



- Reproduction humaine



Comprendre son corps
pour prendre soin de sa santé.

Connaitre son corps,
faire des choix éclairés,
adopter un mode de vie sain !



LE VIVANT

CM1



- Classification des êtres vivants



- Cycle de vie



- Biodiversité



- Écosystèmes

CM2



- Évolution de la biodiversité



- Réseaux alimentaires



- Impact des activités humaines



- Préservation des milieux



Comprendre le vivant et son environnement.

Observer, questionner, classer,
comprendre, protéger...
pour un avenir durable !





Nouveaux
programmes
2026



LA TERRE



CM1



- Météorologie



- Saisons



- Observation
du ciel

CM2



- Changement
climatique



- Risques
naturels



- Adaptation des
territoires



- Développement
durable



Comprendre la planète
pour mieux la protéger.

Observer, comprendre, agir
pour un avenir plus responsable !



LA MATIÈRE

CM1



• Masse et volume



• Mélanges



• Dissolution



• Lumière
et ombres

CM2



• Changements
d'état



• Propriétés
des matériaux



• Circuits électriques
simples



• Mouvement
des objets



Observer, mesurer, comparer, expérimenter.

Des apprentissages concrets
pour comprendre le monde
qui nous entoure !



Nouveaux
programmes
2026

TECHNOLOGIE

CM1



- Objets techniques du quotidien



- Fonctions d'usage



- Croquis



- Premiers algorithmes

CM2



- Réalisation d'une maquette



- Choix des matériaux



- Programmation



- Analyse de solutions techniques



Concevoir, fabriquer, tester, améliorer.

Imaginer, créer, tester...
pour répondre aux besoins
d'aujourd'hui et de demain !

