

Corps, santé, bien-être et sécurité

- Sport et sciences : alimentation et entraînement ; physiologie de l'effort et mesure des performances. statistiques ; performance et dopage, en lien avec les sciences de la vie et de la Terre, la chimie, la technologie, les mathématiques.

Culture et création artistiques

- Corps et mouvement : arts du spectacle vivant (Street Art, danse, l'évolution du cirque, du traditionnel au contemporain), en lien avec l'histoire, les arts plastiques, la technologie, l'éducation musicale, le français, les langues vivantes, l'histoire des arts.

Transition écologique et développement durable

- Sport et espace : orientation et cartographie, en lien avec les mathématiques, les sciences de la vie et de la Terre, la physique, la géographie.

Information, communication, citoyenneté

- Sport et images : arbitrage et vidéo ; image différée et droit à l'image, en lien avec la technologie, l'éducation aux médias et à l'information, l'enseignement moral et civique.
- Sport et numérique : simulation sportive dans les jeux vidéo, les applications – de la pratique à la simulation virtuelle, en lien avec la technologie, les mathématiques, l'éducation aux médias et à l'information, l'enseignement moral et civique.

Langues et cultures de l'Antiquité

- Sport et Antiquité : L'olympisme – Des jeux olympiques aux pratiques d'aujourd'hui, en lien avec les langues de l'Antiquité, l'histoire.

Langues et cultures étrangères ou, le cas échéant, régionales

- Sports anglo-saxons et leurs origines, en lien avec les langues vivantes, l'histoire.

Sciences, technologie et société

- Sports et sciences : performances sportives et évolutions technologiques (vêtements, équipement,...) ; évolutions technologiques au service du handisport ; énergie ; étude du mouvement (animal et humain), en lien avec les sciences (sciences de la vie et de la Terre, physique-chimie), la technologie.