

Compétence 3 du socle : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

Croisement des compétences propres à l'EPS et des contenus en lien avec le socle commun

Compétence propre à l'EPS des programmes : <i>Réaliser une performance motrice maximale mesurable à une échéance donnée</i>	Contenus pour construire les situations pédagogiques en lien avec les programmes	Connaissances et capacités à valider pour l'acquisition du socle commun
Course de ½ Fond	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des données chiffrées, des mesures, des rapports espace/temps à travers la notion de vitesse et mettre en relation la FC et l'effort physique. - Utiliser et construire des connaissances sur le fonctionnement du corps humain, mise en relation de FC avec une succession d'efforts physiques proches de VMA et des temps de récupération. - S'approprier et utiliser des connaissances sur le fonctionnement du corps humain. 	<p>PRATIQUER UNE DEMARCHE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE, RESOUDRE DES PROBLEMES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non Savoir mobiliser ses connaissances et ses compétences et conduire des raisonnements pour résoudre des problèmes et pratiquer une démarche scientifique ou technologique Rechercher, extraire et organiser l'information utile Réaliser, manipuler, mesurer, calculer, appliquer des consignes Raisonner, argumenter, pratiquer une démarche expérimentale ou technologique, démontrer Présenter la démarche suivie, les résultats obtenus, communiquer à l'aide d'un langage adapté</p> <p>SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES ET DES COMPETENCES MATHÉMATIQUES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non Organisation et gestion de données :</p> <ul style="list-style-type: none"> - reconnaître des situations de proportionnalité - utiliser des pourcentages, - des tableaux, des graphiques. - exploiter des données statistiques <p>Nombres et calculs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - connaître et utiliser les nombres entiers, décimaux et fractionnaires. - mener à bien un calcul mental, - à la main, <p>Grandeurs et mesure :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser des mesures (longueurs, durées, ...), - calculer des valeurs (volumes, vitesse, ...) en utilisant différentes unités. <p>SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES DANS DIVERS DOMAINES SCIENTIFIQUES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non Le vivant : organisation et fonctionnement du corps humain</p>

Course de Haies	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des données chiffrées, des mesures, des rapports de proportionnalité espace/temps à travers la notion de vitesse. - Relever, exploiter des données chiffrées, des mesures et effectuer des mises en relation des vitesses sur les haies et le plat avec les observations réalisées. 	<p>SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES ET DES COMPETENCES MATHEMATIKUES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non</p> <p>Grandeurs et mesure :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser des mesures (longueurs, durées, ...), - calculer des valeurs (volumes, vitesse, ...) en utilisant différentes unités.
Hauteur	<ul style="list-style-type: none"> - Exploiter des données chiffrées, des mesures. Se repérer dans l'espace lors des mises en relation pied d'appel/coté de départ, trajet/trajectoire et lors des prises de marques. - Relever et exploiter des données chiffrées, des mesures, des rapports de proportionnalité. 	<p>SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES ET DES COMPETENCES MATHEMATIKUES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non</p> <p>Grandeurs et mesure :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser des mesures (longueurs, durées, ...), - calculer des valeurs (volumes, vitesse, ...) en utilisant différentes unités.
Javelot	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des données chiffrées, des mesures, des rapports de proportionnalité entre lancer sans élan et lancer avec élan. - Relever et exploiter des données chiffrées, des mesures, des rapports de proportionnalité, des mises en relation des trajectoires et performances. 	<p>SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES ET DES COMPETENCES MATHEMATIKUES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non</p> <p>Grandeurs et mesure :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser des mesures (longueurs, durées, ...), - calculer des valeurs (volumes, vitesse, ...) en utilisant différentes unités.
Multi bonds	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser des données chiffrées, des mesures pour comparer les variations de performance, la régularité des sauts. - Relever et exploiter des données chiffrées, des mesures (répartition des bonds, vitesse), des rapports de proportionnalité. 	<p>SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES ET DES COMPETENCES MATHEMATIKUES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non</p> <p>Nombres et calculs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - connaître et utiliser les nombres entiers, décimaux et fractionnaires. - mener à bien un calcul mental, - à la main, <p>Grandeurs et mesure :</p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser des mesures (longueurs, durées, ...), - calculer des valeurs (volumes, vitesse, ...) en utilisant différentes unités.

<p>Relais vitesse</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Exploiter des données chiffrées, des mesures, des rapports de proportionnalité espace/temps à travers la notion de vitesse. - Relever, exploiter des données chiffrées, des mesures et effectuer des mises en relation des vitesses de sprint, de relais avec les observations faites pour analyser le projet collectif. 	<p>PRATIQUER UNE DEMARCHE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE, RESOUDRE DES PROBLEMES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non Savoir mobiliser ses connaissances et ses compétences et conduire des raisonnements pour résoudre des problèmes et pratiquer une démarche scientifique ou technologique Rechercher, extraire et organiser l'information utile Réaliser, manipuler, mesurer, calculer, appliquer des consignes Raisonner, argumenter, pratiquer une démarche expérimentale ou technologique, démontrer Présenter la démarche suivie, les résultats obtenus, communiquer à l'aide d'un langage adapté</p> <p>SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES ET DES COMPETENCES MATHÉMATIQUES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non Nombres et calculs : <ul style="list-style-type: none"> - connaître et utiliser les nombres entiers, décimaux et fractionnaires. - mener à bien un calcul mental, - à la main, </p>
<p>Natation longue</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Exploiter des données chiffrées en relation avec les informations prélevées pour valider le projet d'action. 	<p>SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES ET DES COMPETENCES MATHÉMATIQUES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non Grandeurs et mesure : <ul style="list-style-type: none"> - réaliser des mesures (longueurs, durées, ...), - calculer des valeurs (volumes, vitesse, ...) en utilisant différentes unités. SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES DANS DIVERS DOMAINES SCIENTIFIQUES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non Le vivant : organisation et fonctionnement du corps humain</p>
<p>Natation de vitesse</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Faire des hypothèses à partir de la mise en relation des différentes informations pour améliorer sa performance. - Exploiter des données chiffrées en relation avec les informations reçues pour valider un projet d'action. 	<p>PRATIQUER UNE DEMARCHE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE, RESOUDRE DES PROBLEMES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non Savoir mobiliser ses connaissances et ses compétences et conduire des raisonnements pour résoudre des problèmes et pratiquer une démarche scientifique ou technologique Rechercher, extraire et organiser l'information utile Réaliser, manipuler, mesurer, calculer, appliquer des consignes Raisonner, argumenter, pratiquer une démarche expérimentale ou technologique, démontrer Présenter la démarche suivie, les résultats obtenus, communiquer à l'aide d'un langage adapté</p>

		<p>SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES ET DES COMPETENCES MATHÉMATIQUES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non</p> <p>Organisation et gestion de données :</p> <ul style="list-style-type: none">- reconnaître des situations de proportionnalité- utiliser des pourcentages,- des tableaux, des graphiques.- exploiter des données statistiques <p>Nombres et calculs :</p> <ul style="list-style-type: none">- connaître et utiliser les nombres entiers, décimaux et fractionnaires.- mener à bien un calcul mental, à la main, <p>Grandeurs et mesure :</p> <ul style="list-style-type: none">- réaliser des mesures (longueurs, durées, ...),- calculer des valeurs (volumes, vitesse, ...) en utilisant différentes unités <p>SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES DANS DIVERS DOMAINES SCIENTIFIQUES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non</p> <p>Le vivant : organisation et fonctionnement du corps humain</p>
--	--	---

Compétence 3 du socle : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

Croisement des compétences propres à l'EPS et des contenus en lien avec le socle commun

Compétence propre à l'EPS des programmes: <i>Adapter ses déplacements à des environnements variés, inhabituels, incertains</i>	Contenus pour construire les situations pédagogiques en lien avec les programmes	Connaissances et capacités à valider pour l'acquisition du socle commun
Canoë Kayak	<ul style="list-style-type: none"> - Expérimenter et comprendre les principes physiques de la pagaie et du bateau : notion d'action-réaction, dérapage de l'arrière du bateau. - Elaborer une démarche expérimentale prenant en compte les essais antérieurs et l'observation des autres bateaux pour valider un projet de navigation. 	<p>PRATIQUER UNE DEMARCHE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE, RESOUDRE DES PROBLEMES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non Savoir mobiliser ses connaissances et ses compétences et conduire des raisonnements pour résoudre des problèmes et pratiquer une démarche scientifique ou technologique Rechercher, extraire et organiser l'information utile Réaliser, manipuler, mesurer, calculer, appliquer des consignes Raisonner, argumenter, pratiquer une démarche expérimentale ou technologique, démontrer Présenter la démarche suivie, les résultats obtenus, communiquer à l'aide d'un langage adapté</p> <p>SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES ET DES COMPETENCES MATHEMATIQUES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non Organisation et gestion de données :</p> <ul style="list-style-type: none"> - reconnaître des situations de proportionnalité - utiliser des pourcentages, - des tableaux, des graphiques. - exploiter des données statistiques - aborder des situations simples de probabilité <p>Nombres et calculs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - connaître et utiliser les nombres entiers, décimaux et fractionnaires. - mener à bien un calcul mental, - à la main, - à la calculatrice, avec un ordinateur

<p>Course d'orientation</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Interpréter une représentation plane d'un objet de l'espace. Evaluer les distances. - Comprendre et décrire l'environnement proche, l'influence de l'activité humaine sur l'écosystème - Exploiter et analyser des données chiffrées dans le calcul des temps de course, des temps entre les balises. 	<p>SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES ET DES COMPETENCES MATHÉMATIQUES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non</p> <p>Organisation et gestion de données :</p> <ul style="list-style-type: none"> - reconnaître des situations de proportionnalité - utiliser des pourcentages, - des tableaux, des graphiques. - exploiter des données statistiques - aborder des situations simples de probabilité <p>Nombres et calculs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - connaître et utiliser les nombres entiers, décimaux et fractionnaires. - mener à bien un calcul mental, - à la main, - à la calculatrice, <p>avec un ordinateur</p> <p>MOBILISER SES CONNAISSANCES POUR COMPRENDRE DES QUESTIONS LIÉES À L'ENVIRONNEMENT ET AU DÉVELOPPEMENT DURABLE <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non</p>
<p>Escalade</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Exploiter des données chiffrées simples (nombre de repos, de prises interdites utilisées) pour évaluer une prestation. - Exploiter des données chiffrées pour identifier des pistes de progrès 	<p>PRATIQUER UNE DÉMARCHÉ SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE, RESOUDRE DES PROBLÈMES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non</p> <p>Savoir mobiliser ses connaissances et ses compétences et conduire des raisonnements pour résoudre des problèmes et pratiquer une démarche scientifique ou technologique</p> <p>Rechercher, extraire et organiser l'information utile</p> <p>Réaliser, manipuler, mesurer, calculer, appliquer des consignes</p> <p>Raisonner, argumenter, pratiquer une démarche expérimentale ou technologique, démontrer</p> <p>Présenter la démarche suivie, les résultats obtenus, communiquer à l'aide d'un langage adapté</p> <p>SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES ET DES COMPETENCES MATHÉMATIQUES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non</p> <p>Organisation et gestion de données :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des tableaux, des graphiques. - exploiter des données statistiques <p>Nombres et calculs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - connaître et utiliser les nombres entiers, décimaux et fractionnaires. - mener à bien un calcul mental, - à la main,

Compétence 3 du socle : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

Croisement des compétences propres à l'EPS et des contenus en lien avec le socle commun

Compétence propre à l'EPS des programmes: <i>Réaliser une prestation corporelle à visée artistique ou acrobatique</i>	Contenus pour construire les situations pédagogiques en lien avec les programmes	Connaissances et capacités à valider pour l'acquisition du socle commun
Aérobic	<ul style="list-style-type: none"> - Acquérir des connaissances sur le corps humain et ses possibilités. Identifier des données chiffrées pour présenter une routine synchronisée dans le temps. - Utiliser et comprendre des données chiffrées pour créer des séquences chorégraphiques synchronisées dans le temps. 	SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES DANS DIVERS DOMAINES SCIENTIFIQUES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non Le vivant : organisation et fonctionnement du corps humain
Acrosport	<ul style="list-style-type: none"> - Acquérir des connaissances sur le corps humain et ses possibilités. - Acquérir des connaissances sur les lois mécaniques de l'équilibre lors du montage et du démontage des figures. 	SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES DANS DIVERS DOMAINES SCIENTIFIQUES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non Le vivant : organisation et fonctionnement du corps humain
Gymnastique sportive	<ul style="list-style-type: none"> - Acquérir des connaissances sur le corps humain et ses possibilités - Acquérir des connaissances sur les lois mécaniques de l'équilibre et des rotations lors de la réalisation des éléments gymniques 	SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES DANS DIVERS DOMAINES SCIENTIFIQUES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non Le vivant : organisation et fonctionnement du corps humain
Gymnastique rythmique	<ul style="list-style-type: none"> - Acquérir des connaissances sur le corps humain et ses possibilités. - Connaître et s'approprier des figures géométriques dans l'espace. 	SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES DANS DIVERS DOMAINES SCIENTIFIQUES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non Le vivant : organisation et fonctionnement du corps humain
Arts du cirque	<ul style="list-style-type: none"> - Acquérir des connaissances sur l'organisation du corps humain (amplitude des articulations, centre de gravité, rôle équilibrateur des bras...). 	SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES DANS DIVERS DOMAINES SCIENTIFIQUES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non Le vivant : organisation et fonctionnement du corps humain

Danse	- Acquérir des connaissances sur le corps humain (amplitude des articulations, centre de gravité, rôle équilibrateur des bras...).	SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES DANS DIVERS DOMAINES SCIENTIFIQUES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non Le vivant : organisation et fonctionnement du corps humain
--------------	--	--

Compétence 3 du socle : Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique

Croisement des compétences propres à l'EPS et des contenus en lien avec le socle commun

Compétence propre à l'EPS : <i>Conduire et maîtriser un affrontement individuel ou collectif</i>	Contenus pour construire les situations pédagogiques en lien avec les programmes	Connaissances et capacités à valider pour l'acquisition du socle commun
Basket ball Foot ball Hand ball Rugby Volley ball	<ul style="list-style-type: none"> - Exploiter des données chiffrées liées au score et à l'observation en termes de pourcentage ou de rapport. - Exploiter les résultats de l'observation pour formuler des hypothèses de jeu et faire évoluer le projet collectif en fonction des objectifs visés. 	<p>PRATIQUER UNE DEMARCHE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE, RESOUDRE DES PROBLEMES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non</p> <p>Savoir mobiliser ses connaissances et ses compétences et conduire des raisonnements pour résoudre des problèmes et pratiquer une démarche scientifique ou technologique Rechercher, extraire et organiser l'information utile Réaliser, manipuler, mesurer, calculer, appliquer des consignes Raisonner, argumenter, pratiquer une démarche expérimentale ou technologique, démontrer Présenter la démarche suivie, les résultats obtenus, communiquer à l'aide d'un langage adapté</p> <p>SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES ET DES COMPETENCES MATHÉMATIQUES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non</p> <p>Organisation et gestion de données :</p> <ul style="list-style-type: none"> - reconnaître des situations de proportionnalité utiliser des pourcentages, - exploiter des données statistiques <p>Nombres et calculs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - connaître et utiliser les nombres entiers, décimaux et fractionnaires. - mener à bien un calcul mental, - à la main,

<p>Badminton Tennis de table</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Exploiter des données chiffrées liées au score et à l'observation. Prendre en compte les notions de parallèle, diagonale, trajectoire, vitesse. - Exploiter les données fournies pour analyser son efficacité et adapter son projet tactique. Assurer les calculs et la progression des rencontres 	<p>PRATIQUER UNE DEMARCHE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE, RESOUDRE DES PROBLEMES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non Savoir mobiliser ses connaissances et ses compétences et conduire des raisonnements pour résoudre des problèmes et pratiquer une démarche scientifique ou technologique Rechercher, extraire et organiser l'information utile Réaliser, manipuler, mesurer, calculer, appliquer des consignes Raisonner, argumenter, pratiquer une démarche expérimentale ou technologique, démontrer Présenter la démarche suivie, les résultats obtenus, communiquer à l'aide d'un langage adapté</p> <p>SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES ET DES COMPETENCES MATHÉMATIQUES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non Organisation et gestion de données : <ul style="list-style-type: none"> - reconnaître des situations de proportionnalité - utiliser des pourcentages, - des tableaux, des graphiques. - exploiter des données statistiques Nombres et calculs : <ul style="list-style-type: none"> - connaître et utiliser les nombres entiers, décimaux et fractionnaires. - mener à bien un calcul mental, - à la main, </p>
<p>Boxe française Lutte</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Exploiter des données chiffrées : rapports, pourcentages pour déterminer l'efficacité des tireurs et construire un projet d'attaque 	<p>PRATIQUER UNE DEMARCHE SCIENTIFIQUE ET TECHNOLOGIQUE, RESOUDRE DES PROBLEMES <input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non Savoir mobiliser ses connaissances et ses compétences et conduire des raisonnements pour résoudre des problèmes et pratiquer une démarche scientifique ou technologique Rechercher, extraire et organiser l'information utile Réaliser, manipuler, mesurer, calculer, appliquer des consignes Raisonner, argumenter, pratiquer une démarche expérimentale ou technologique, démontrer Présenter la démarche suivie, les résultats obtenus, communiquer à l'aide d'un langage adapté</p>

		<p>SAVOIR UTILISER DES CONNAISSANCES ET DES COMPETENCES MATHÉMATIQUES</p> <p><input type="checkbox"/> oui <input type="checkbox"/> non</p> <p>Organisation et gestion de données :</p> <ul style="list-style-type: none">- reconnaître des situations de proportionnalité- utiliser des pourcentages,- des tableaux, des graphiques.- exploiter des données statistiques <p>Nombres et calculs :</p> <ul style="list-style-type: none">- connaître et utiliser les nombres entiers, décimaux et fractionnaires.- mener à bien un calcul mental,- à la main,
--	--	--