

<http://eps.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1009>



# Des applications Android pour le professeur d'EPS

- TICE
- Applications PC - iOS - Android
- Android
- 



Date de mise en ligne : samedi 24 février 2018

---

Copyright © EPS Académie de Lyon - Tous droits réservés

---

## Sommaire

- [Lecteurs de QR Codes](#)
- [Utilitaires](#)
- [Sécurité](#)
- [Application Photo - Annotation](#)
- [Application Vidéo - Annotation](#)
- [Course de demi-fond](#)
- [3x500](#)
- [Javelot - Disque - Poids \(...\)](#)
- [Lancer du javelot](#)
- [Course de relais vitesse](#)
- [Natation de vitesse](#)
- [Course d'orientation](#)
- [Escalade](#)
- [Acrosport](#)
- [Gymnastique](#)
- [Danse](#)
- [Arts du cirque](#)
- [Stat' Sport Co - Occupation](#)
- [Basket-ball](#)
- [aPTB](#)
- [Handball](#)
- [Volleyball](#)
- [Rugby](#)
- [Lutte](#)
- [Judo](#)
- [Boxe Française](#)
- [Badminton](#)
- [Tennis de Table](#)
- [Musculature](#)
- [Step](#)

## Accueil

Vous trouverez ici quelques applications testées par mes soins ou des collègues EPS qui m'ont donc fait des retours positifs. L'objectif étant ici de proposer des applications, gratuites le plus souvent, payantes parfois, et qui seront réellement utiles aux professeurs d'EPS que nous sommes.

Vous trouverez ici des applications qui proviennent de différentes sources que je vous cite :

- Le très bon site [EPSTORE](#) (de l'association EPSOFT) qui propose les dernières applications utiles pour système Android, IOS et Windows.
- Le [site Académique EPS de Créteil](#) : qui propose quelques contenus disponibles (diaporama) sur tablette en version flash.

- Le [site Académique de la Guyane](#) qui propose une application (diaporama) disponible sur tablette en version flash.
- Webjéré : Ce collègue professeur d'EPS vous propose de nombreuses applications issues de sa pratique en Collège ... toutes gratuites et très utiles.  
Son site : <http://epswebjeje.blogspot.fr/>  
Toutes ses applications : [GooglePlay Webjéré](#)
- Fabeps : Comme pour Webjéré, nous avons encore un professeur EPS qui propose des applications entièrement gratuites issues de la pratique du terrain.  
Toutes ses applications : [GooglePlay Fabeps](#)
- Julien Kunzé : Encore un professeur EPS qui nous fait profiter de son expertise gratuitement.  
Toutes ses applications : [GooglePlay Julien Kunzé](#)
- Alain Foltzer : Un professeur EPS de l'Académie de Limoges. Toutes ses applications : [GooglePlay Alain Foltzer](#)
- ClemP : Un professeur EPS qui construit des applications vraiment utiles, faites pour le terrain.  
Toutes ses applications : [GooglePlay ClemP](#)
- L'association [EPSOFT](#) propose une multitude d'applications sur les 3 systèmes d'exploitation. Ces applications ne seront accessibles totalement que si vous vous acquittez d'une cotisation annuelle.  
Le montant de l'adhésion a été fixé à 15 euros pour une durée d'un an dans le cadre d'une adhésion individuelle et à 60 euros dans le cadre d'une adhésion d'un établissement. Dans ce dernier cas, chaque collègue de l'équipe se verra attribuer un identifiant EPSOFT. Tous les logiciels acquis pendant la durée de l'abonnement restent actifs à vie.
- La société [Pdagogie](#) : Il faudra que l'établissement s'abonne à un compte PRO EPS (150 euros HT) pour profiter pendant un an de l'ensemble des applications (17 applications) de Pdagogie. Les applications CROSS (17 euros) et ATP Network (40 euros) peuvent cependant être achetées séparément.  
Certaines applications (9) très utiles sont téléchargeables et utilisables sans compte PRO EPS. Vous en trouverez certaines dans cet article.

N'hésitez pas à me faire un retour négatif et/ou positif sur ces applications ou encore de nouvelles non répertoriées ici à cette adresse [IAN-eps@ac-lyon.fr](mailto:IAN-eps@ac-lyon.fr)

## Applications générales

## Lecteurs de QR Codes

QR Code Scanner de la société Unitag



## Des applications Android pour le professeur d'EPS

---

Cette application n'est plus disponible sur le Google Store, mais vous pouvez encore la trouver sur le Net. Elle est adaptée à la lecture des QR Codes générés par le site Web Unitag très connu.

Vous trouverez cette application **gratuite** [ici](#) ou sur le site Académique de Lyon [ici](#) :

<a href='http://eps.enseigne.ac-lyon.fr/spip/IMG/zip/qrcodescanner\_com.unitag.scanner.apk.zip' title='Zip - 172 octets' type='application/zip'>



---

### Barcode Scanner



Vous trouverez cette application **gratuite** [ici](#).

---

### QR Droid Code Scanner



Vous trouverez cette application **gratuite** [ici](#).

---

### QR to CSV par Webjéjé



Convertisseur Code QR vers CSV pour mes applications.

Pas réseau...Pas de problème !

Depuis quelques temps, je cherchais une solution pour récupérer les données des élèves de façon sûre, c'est-à-dire sans réseau ( même tout le monde connaît la stabilité légendaire et la simplicité des réseaux sans fils !!).

Et sauvegardez les données des élèves dans un fichier \*.csv exploitable dans tous les tableurs.

1. Choisissez l'application utilisée
2. Scannez le code QR de toutes les tablettes des élèves.
3. Nommez votre fichier
4. Exportez votre fichier sur votre tablette ( ou téléphone mobile) à la racine de votre espace de stockage.
5. Ouvrez votre fichier avec un tableur (excel, google spreadsheet, libre office...)
6. Exploitez vos données....

Fonctionne avec :

1234 EPS

BADMINTON EPS  
MUSCULATION EPS  
RELAIS EPS  
TAP VITESSE

Vous trouverez cette application **gratuite** [ici](#).

---

## Utilitaires

### SMSToExcel Backup SMS in Excel



Application qui vous permet de transformer vos SMS en fichiers CSV lisibles sur un tableur.

### Quiz EPS par ClemP



Cette application est idéale pour apporter des connaissances de façon ludique à vos élèves

Au début d'un cycle pourquoi ne pas donner des devoirs à vos élèves... Â« Pour la semaine prochaine ceux qui ont la possibilité d'aller sur un Android devront se tester sur la nouvelle activité programmée. Â»  
Mais aussi pour votre élève dispensé qui n'est pas toujours occupé ...  
Sécurité, arbitrage, connaissances avec des petites touches de culture sont au rendez vous.

Un peu plus de 350 questions réparties sur 16 activités différentes.

Ces questions sont basées sur les contenus proposées aux élèves en cours et non sur la culture sportive comme on peut le trouver dans d'autres Quiz sportifs.

L'application est **gratuite** et disponible :

- sur Android : [ici](#)
- 

### Applications Microsoft Office

La suite d'applications Microsoft Mobile contenant Excel, Word et Powerpoint vous permettra de lire la majorité de vos contenus créés sur office.

Vous pouvez cliquer sur chacun des icônes pour télécharger l'application **gratuite** correspondante :



---

### Dolphin - Best Web Browser



Dolphin est un très bon navigateur qui a très gros avantage : il vous permettra de lire de façon certaine vos fichiers flash (Powerpoint transformé en flash, ...).

Cette application est **gratuite** et disponible :

- sur Android : [ici](#)

Quelques contenus additionnels sont intéressants à télécharger pour lire le contenu flash stocké sur votre tablette :

- SWF Player - Flash File Viewer téléchargeable [ici](#)
- 

### VLC for Android



Ce lecteur multimédia sera capable de lire tous vos contenus audio et vidéo. Toujours aussi pratique, quelque soit le support.

Il est **gratuit** et disponible :

- sur Android : [ici](#)
- 

### Filmorago



## Des applications Android pour le professeur d'EPS

---

Le logiciel d'édition vidéo le plus beau et efficace est maintenant disponible sur votre téléphone mobile. Absolument gratuit, sans filigrane et sans limite de temps. Avec FilmoraGo, la création de vidéos devient un jeu d'enfant. Un outil puissant disposant de toutes les fonctions d'édition que vous pouvez attendre studios professionnels. FilmoraGo vous aide à créer des vidéos amusantes et à revivre vos souvenirs partout. Et votre superbe vidéo peut facilement être partagée avec vos amis sur tous vos réseaux sociaux.

**DES FONCTIONS INCROYABLES EN UN SEUL CLIC :** Des modèles et effets extraordinaires d'une pression du doigt

" Choisissez un des thèmes élégants de FilmoraGo

**MUSIQUE :** Trouvez la bande-son idéale ou commencez une synchronisation labiale !

" Ajoutez de la musique à partir de la bibliothèque de chansons sous licence de FilmoraGo

" Utilisez la musique de votre propre appareil

**EXPORTEZ AUX FORMATS POPULAIRES**

" Carré : le format 1:1 le plus populaire pour Instagram

" Cinéma : du 16:9 classique pour YouTube

**ÉDITEUR VIDÉO TOUT-EN-UN**

" Lisez en sens inverse : créez des vidéos inversées qui ressemblent à un vrai tour de magie

" Ralentissez et accélérez : créez plusieurs Accélérations ou Ralenti dans la même vidéo !

" Transitions : transitions classiques comme Dissoudre, Essuyer, Diviser, Obturateur et Zoom arrière pour combiner de nombreuses images et vidéos de façon transparente.

" Surcouches et filtres : surprenez vos amis avec des effets cinématographiques sensationnels créés à partir de vos vidéos et photos

" Texte et Titres fonctionnelles complètes : créer de beaux messages animés avec l'aide de notre bibliothèque de textes et titres. Vous pouvez personnaliser la couleur, la taille, la police et la position. En outre, vous pouvez modifier le mouvement et la chronologie du titre, et même ajouter plusieurs titres que vous le souhaitez.

" Éléments : transformez votre vidéo en ajoutant des graphismes fixes et en mouvement impressionnants.

" Toutes les opérations d'édition peuvent être prévisualisées instantanément sur le modèle WYSIWYG

**OUTILS D'ÉDITION PROFESSIONNELS**

" Lisez en sens inverse, coupez en fonction de la durée, éditeur pour ralentir/accélérer, dupliquez, coupez le son, faites pivoter, supprimez

FilmoraGo est disponible **gratuitement** pour [Android](#).

---

### Dropbox



Dropbox héberge tous vos fichiers (documents, photos, vidéos, etc.). Les fichiers que vous stockez dans Dropbox sont conservés en lieu sûr et accessibles sur tous vos appareils. L'envoi de fichiers volumineux se fait en toute simplicité, même si le destinataire n'a pas de compte Dropbox.

Fonctionnalités :

- Modifiez des fichiers Microsoft Office sur votre téléphone ou votre tablette.

- Sauvegardez automatiquement vos photos et vidéos, si vous le souhaitez.
- Envoyez des fichiers volumineux sans même utiliser la messagerie.

Dropbox est disponible **gratuitement** pour [Android](#), mais aussi sur [IOS](#) et sur [PC](#).

---

### Plickers



Plickers est une application multiplateforme permettant d'interroger simultanément et individuellement à une même question de type fermé ou sondage tous les élèves d'une classe en utilisant de simples étiquettes en papier ou carton.

Le traitement des réponses est instantané. Elle vous permettra de proposer des Quizz à vos élèves, mais aussi pourquoi pas de noter une prestation en danse, évaluer des juges ...

Plickers est disponible **gratuitement** pour [Android](#)

---

### Bluetooth File Transfer Scanner portable



Utilisez votre smartphone ou votre tablette pour transférer des fichiers et même des dossiers de n'importe quel dispositif Bluetooth actif à travers les profils File Transfer (FTP) et Object Push (OPP) vers une autre tablette.

Cette application est disponible gratuitement sur Windows et Android pour transférer les dossiers et les fichiers.

Accédez au site de l'éditeur : <http://www.medieval.it/>

Luc Di Pol, du site EPS de l'Académie de Nancy-Metz nous propose un tutoriel complet pour récupérer transférer des fichiers via une connexion Bluetooth sur appareils Windows et Android.

`<a href='http://eps.enseigne.ac-lyon.fr/spip/IMG/pdf/echanger_en_bluetooth_eps.pdf' title='PDF - 960.3 ko' type='application/pdf'>`



### Echanger en Bluetooth en EPS.PDF

Vous trouverez l'application **gratuite** pour Windows ici : [http://www.medieval.it/sw/blueftp\\_setup.exe](http://www.medieval.it/sw/blueftp_setup.exe)

Vous trouverez cette application **gratuite** pour Android ici :  
<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.qrcodescanner.barcodescanner>

Vous pouvez télécharger l'APK ici : [www.medieval.it/sw/BlueFTP.apk](http://www.medieval.it/sw/BlueFTP.apk)



## Sécurité

### Applock (Serrure)



App Lock est un petit outil qui vous laisse sécuriser toutes les applications installées sur votre appareil afin que seulement vous puissiez y accéder en dessinant un code-modèle de déverrouillage.

L'application est très simple à utiliser : vous verrouillez les applications les plus importantes de votre appareil, ou celle dont vous voulez empêcher la suppression par les autres (incluant vous-même), et c'est tout. Une fois cela complété, chaque fois que quelqu'un tente d'effacer une des applications ou tout simplement d'y accéder, un écran de blocage les arrêtera.

Un outil pratique pour l'enseignant qui voudra protéger le contenu sensible de sa tablette / Smartphone et ne laisser l'accès qu'à quelques applications.

Vous trouverez cette application **gratuite** [ici](#).

## Chronos et Timer

### MultiChrono EPS (Fabeps)



MultiChrono EPS : de 1 à 10 chronos avec départs et arrêts indépendants ou simultanés.  
Possibilité d'attribuer des noms à chaque chronomètre.

Vous pouvez sauvegarder les résultats :

- par SMS, mail, réseaux sociaux, cloud...
- par QR code. Vous n'avez ni besoin de réseau ni de connexion internet. Il vous suffit de flasher le QR code à l'aide de votre smartphone ou tablette avec l'application « QR to CSV » (téléchargeable gratuitement sur le Playstore : [https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai\\_epspasteur.lecteurqr&hl=fr](https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai_epspasteur.lecteurqr&hl=fr) )  
Vous obtiendrez ainsi un fichier .csv exploitable dans un tableur classique.

Une multitude d'utilisations possibles en EPS :

## Des applications Android pour le professeur d'EPS

---

- calcul du temps de possession de balle de différents joueurs en sport collectif
- chronométrage de temps en natation avec plusieurs nageurs dans une même ligne d'eau partant à des moments différents
- possibilité de chronométrer en même temps jusqu'à 5 élèves pour l'épreuve de natation-sauvetage : 2 chronos attribués par élèves, le 1er pour son 200m nage libre avec obstacles et le 2e pour le temps imparti pour réaliser la distance maximale en remorquant un mannequin
- chronométrage en course d'orientation, athlétisme, ...
- gestion de situations différenciées proposées à différents groupes d'élèves
- etc.

Vous trouverez cette application **gratuite** [ici](#).

---

### MaxiChrono (Pdagogie)



Le temps de pratique (chrono et compte à rebours) s'affiche dans tous les formats et s'adapte à la luminosité des lieux. Une application pratique pour que vos élèves gèrent leur temps de travail plus facilement. Optimisé pour votre Smartphone, compatible Tablettes 7" et 10".

Vous trouverez cette application **gratuite** [ici](#).

---

### SuperChrono (Pdagogie)



Chronomètre d'une simplicité extrême et visible de loin grâce à l'utilisation complète de l'écran

3 Modes :

Chronomètre

Timer

Timer intermittent (Temps de travail et temps de pause)

Vous trouverez cette application **gratuite** [ici](#).

---

### QCoachTimer (Pdagogie)



Optimisez votre travail.

Cette application va vous permettre d'animer facilement des séquences d'intervalle training en EPS.

Un concept simple et facile d'usage qui allie échauffement, exercice, récupération et enchaînement de séries avec des phases de rotation/récupération.

- Durée totale de la séquence
- Définition de l'heure de fin

Un outil adapté à la musculation, aux répétitions de 20/20 ou 30/30, à la pratique de la récupération, au travail fractionné.

Vous trouverez cette application **gratuite** [ici](#).

## Tournois

EPS ATP Tournoi par TERENCE Bernardin



Nombre de joueurs illimité

Paramètres :

- Avec / sans arbitre
- Avec / sans score
- Mode tournoi (verrouillage des paramètres)
- Paramétrage du système de points
- Import / export csv (permet de sauvegarder)
- Connexion à une 2ème tablette en wifi (en réseau ou en wifi direct) pour un deuxième point de saisie.
- Statistiques classe / joueur
- Liste des matchs réalisés (possibilités de supprimer en cas d'erreur de saisie)

Un tutoriel vidéo est disponible [ici](#) :

Vous trouverez cette application **gratuite** [ici](#).

---

Générateur de tournois de football



### Tournois possibles :

- Toutes rondes
- Max 30 équipes
- Les règles du classement : comme les Coupes du monde  
Gagné +3 Nuls +1 Perdus 0
- Partager le classement et la table du match sur Twitter, Facebook et d'autres.
  
- Par élimination
- Max 71 équipes
- Partager le classement et la table du tournoi sur Twitter, Facebook et d'autres.

En entrant les résultats du match, vous pouvez ;

- Entrer le score de chaque période, de la prolongation et de PK.
- Entrer les buteurs et voir le classement de buts.
  
- Les fonctions de sauvegarde et de restauration.

Vous trouverez cette application **gratuite** [ici](#).

---

### Défi ATP EPS



Cette application vous permettra de gérer une situation de défi ATP avec jusqu'à 35 joueurs.

Plusieurs modes possibles pour l'attribution des points lors des défis.

Possibilité de sauvegarder les groupes et les défis pour les réutiliser une autre fois.

Le classement est automatiquement mis à jour ce qui permet de connaître en direct la place de chaque joueur, le nombre de points marqués, encaissés, nombre de matchs gagnés, perdus..

L'application est **payante** et disponible :

- sur Android : [ici](#) pour 0,99 Euros
- 

### Chronomatch - Pdagogie



CHRONOMATCH est un outil de gestion qui s'adapte à vos conditions de pratiques.

Aucune limite de matchs, d'équipes, de terrains.

## Des applications Android pour le professeur d'EPS

---

Organisez votre temps en fonction de vos conditions. L'application gère les rotations et les temps de jeu/rotation. Le classement est instantané, fonction des victoires, matchs nuls ou défaites. Attribuez des bonus offensifs et défensifs, modifiez vos conditions de paramétrages à n'importe quel moment. Tout est automatique et dynamique.

Idéale pour les tournois de fin d'année, les rencontres interclasses ou les évènements sportifs s'adapte à tous les formats de périphériques.

L'application est **payante** et disponible :

- sur Android : [ici](#) pour 1,19 Euros
- 

### EPS : Tournois et Poule



L'application « EPS - Tournois & Poule » est destinée aux enseignants d'Education Physique et Sportive, aux professeurs des écoles et aux animateurs d'associations sportives.

Cette application permet avec UNE SEULE TABLETTE de gérer vos tournois fonctionnant sous forme de poules (groupe de joueurs).

Fonctionnalités :

- Possibilité de gérer jusqu'à 9 terrains simultanément avec UNE SEULE TABLETTE.
- Gestion de matchs duels, poules de 3, 4, 5, 6 joueurs.
- Tous les matchs peuvent être réalisés en Aller / Retour.
- Choix entre les matchs au temps et matchs au score.
- Possibilité de différencier le temps des matchs en fonction des terrains.
- Possibilité de reprendre une session (plusieurs tournois) non terminée.
- Classement en direct et statistiques cumulées à la fin du tournoi. (points marqués / encaissés / différence de points)
- Archivage de tous les matchs.

Cette application est **payante** et disponible :

- sur Android : [ici](#) pour 5,49 Euros
- sur IOS : [ici](#) pour 5,99 Euros

Une vidéo de présentation est disponible [ici](#) :

---

### Mon Tournoi - Tournament Manager



Cette application nécessite une connexion Internet pour gérer vos tournois et s'utilise très facilement sur un smartphone (plus besoin de feuille de match).

Créez et gérez vos propres tournois. Ajouter Les participants , générer un calendrier Round Robin , gérer les résultats et voir le classement.

Vous pouvez autoriser l'accès à d'autres utilisateurs, soit pour voir les résultats et classement ou pour gérer le tournoi.

Cette application est **gratuite** , simple d'utilisation et est disponible :

- sur Android : [ici](#)

## Photo-Vidéo

### Application Photo - Annotation

#### NimbusClipper



Skitch n'étant plus téléchargeable sur Android, vous pouvez le remplacer par Nimbus Clipper.

Nimbus Clipper est également une application de traitement de photo qui remplacera efficacement Skitch pour tout ce qui est l'annotation d'images, de dessins, de photos à l'aide de flèches, mots, formes et plus encore avec une possibilités d'export et de partage importantes.

La prise en main reste très simple pour l'élève.

Vous trouverez cette application **gratuite**

- sur Android : [ici](#).

---

#### Skitch



Skitch est une application de traitement de photo utile en EPS qui n'est plus téléchargeable depuis le 22 janvier 2016, permettant l'annotation d'images, de dessins, de photos à l'aide de flèches, mots, formes et plus encore avec une possibilités d'export et de partage importantes.

Ex : En Acrosport, cela pourra vous permettre de faire réfléchir l'élève sur la sécurité, les postures, ..., lors des

premières séances en leur demandant de mettre en évidence sur les photos les problèmes de sécurité.  
La prise en main reste très simple pour l'élève.

Vous trouverez cette application **gratuite**

- sur Android : Elle n'est plus disponible sur le Playstore, mais ....
- vous pouvez télécharger le fichier directement sur notre site avec [ce lien](#)

Mais cette application est également disponible :

- sur IOS : [ici](#).
  - sur Windows 8.1 et 10 (Windows Store) : [ici](#).
- 

## Application Vidéo - Annotation, ralenti et vidéo délai

**Ubersense - Hudl Technique**



Technique est une application qui va permettre à votre élève de revoir son action et d'évaluer sa prestation.  
Idéal pour analyser le passage de témoin, revoir une figure en acrosport, annoter un tir au but, comparer deux vidéos.

La prise en main est très simple pour l'élève.

Vous trouverez cette application **gratuite**

- sur Android : [ici](#).

Mais cette application est également disponible :

- sur IOS : [ici](#).
- 

**Video Coach - Miroir différé**



Après Kinovéo pour Windows, BAM Vidéo Delay pour iOS, voici maintenant Vidéo Coach, miroir différé pour Android !

Vidéo Coach est un outil d'analyse vidéo en temps réel simple et puissant, qui vous aide à analyser vos activités sportives ou l'évolution de vos élèves ou athlètes si vous êtes professeur d'EPS ou entraîneur en club. Filme et

affiche en même temps le flux vidéo différé avec un délai que vous choisissez. (qui dépend de la puissance de votre machine)

Vous pouvez ainsi vous filmer et voir quelques secondes plus tard votre performance directement sans avoir à manipuler votre appareil. (Exemple : un élève peut visualiser son geste de dégagé après avoir effectué 3 dégagés, 20 secondes après et regarder sa posture, son geste, ...)

Après une version d'évaluation gratuite pendant 10 jours, vous pouvez acheter l'application pour la somme de 3,79 Euros. L'application a été testée sur un maximum de tablettes mais si vous rencontrez des difficultés, n'hésitez pas à contacter le développeur pour qu'il résolve votre problème au plus vite.

L'application est disponible [ici](#)

---

### Analyse Vidéo et Photo EPS par ClemP



L'enseignant d'EPS renseigne le ou les critères d'observation puis l'élève prend une photo ou une vidéo de la séquence à observer.

Il peut ainsi observer attentivement la photo ou revoir la scène autant de fois qu'il le souhaite afin de produire un feedback de qualité.

Le renseignement des critères d'observation et du résultat de l'observation sont facilités et accélérés grâce à la possibilité d'utiliser la reconnaissance vocale. Cela permet d'enregistrer les feedbacks tout en continuant à observer l'action.

Présence du ou des critères(s) d'observation à côté de la photo ou vidéo pour que l'élève garde à l'esprit ce qu'il doit observer.

Il est préférable dans un premier temps de ne donner à l'élève qu'un seul critère d'observation le temps que sa compétence dans ce domaine se développe.

Les photos et vidéos prises sont enregistrées dans la tablette ou le smartphone utilisé.

Possibilité de partager (mail, réseaux, SMS, ...) la photo et le commentaire.

L'application est disponible [ici](#)

## Compteur



### Scoreur EPS + par Fabeps



Évolution de l'application Â« Scoreur EPS Â» qui fonctionne avec le principe du score parlant.

Â« Scoreur EPS + Â» est un compteur d'actions avec principe du bonus / bingo lors de situations d'apprentissage ou de match en EPS.

- Possibilité de renseigner le critère donnant lieu au Â« bonus Â» ou Â« bingo Â» pour que l'élève l'ait sous les yeux pendant qu'il observe et arbitre la rencontre.
- Possibilité de régler la valeur du bonus / bingo (2, 3, 4, 5, 10).
- Possibilité de chronométrer le match observé pour rendre les élèves autonomes dans la situation.
- Statistiques pour faciliter l'analyse des résultats.

L'application est **gratuite** et disponible :

- sur Android : [ici](#)
- 

### Scoreur EPS par Fabeps



Application permettant de marquer les scores de 2 équipes ou 2 adversaires.

Peut être utilisée dans une multitude d'activités.

- Permet également de fonctionner en score Â« parlant Â» : 1 / 10 / 100 / 1000  
Il suffit de cliquer sur le chiffre correspondant.  
Clic long pour annuler la saisie.
- Chronomètre intégré à l'application.
- 1 clic : début du chrono, re-clic : arrêt du chrono, clic long : remise à 00:00

L'application est **gratuite** et disponible :

- sur Android : [ici](#)
- 

### MultiCompteur



Ce compteur proposé gratuitement par Pdagogie est extrêmement pratique et facilement paramétrable, mais répond également à la demande de nombreux enseignants en ce qui concerne l'observation sur le terrain souvent rendue difficile par le support papier. :

Observer, quantifier et valider, voici les fonctions principales de MultiCompteur.

Que ce soit pour observer un match duel de badminton ou une opposition de deux équipes sur un terrain de basket, ou encore un combat de lutte, MultiCompteur sera capable de quantifier une observation, permettant ainsi aux élèves de se situer par rapport à un constat, ou de s'évaluer par rapport à un objectif. Il en va bien sûr de même pour l'enseignant.

Plusieurs modes d'entrée, en fonction du nombre d'observables désirés, ainsi que du positionnement graphique des boutons d'observation, permette une très grande adaptation.

On peut ainsi passer d'une observation de 4 joueurs différents sur 2 observables à l'observation d'un seul joueur selon 8 observables, comme à celle de 2 équipes sur 4 observables. De multiples combinaison sont ainsi accessible en fonction du besoin de la séquence.

Attention : Application pour tablette à partir de 7 pouces et pas pour Smartphone.

Un tutoriel vidéo est disponible ici :

Cette application gratuite est disponible :

- sur Android : [ici](#)
  - sur IOS : [ici](#)
- 

### 1234 EPS



Pour les élèves ou les professeurs d'EPS (Education Physique et Sportive) qui veulent quantifier des actions. Optimisation de la performance par la connaissance instantanée et comparative d'actions.

#### VARIABLES MODIFIABLES

- Tous les compteurs se configurent indépendamment les uns des autres.
- Le nombre de compteurs (de 1 à 8). => On peut noter une équipe de sports collectifs ou voir une progression de ratio au cours de plusieurs essais.
- Le type de compteur (simple ou au ratio) => Actions Positives/ Négatives ou accumuler des actions
- Le pas du compteur (1,2,3,4,5,10,100, 0.1,0.3,0.5) => Coefficienter les actions en fonctions de leur justesse (0.1 c'est pur cumuler des fautes dans les APSA d'expression).
- Le titre du compteur => plus grande lisibilité
- Indépendance des compteurs les uns des autres. => remise à zéro partielle ou totale

#### STATISTIQUES / GRAPHIQUES

- Graphique en barre pour accéder au récapitulatif des pourcentages par compteur.
- Camembert avec pourcentage relatif de chaque tableur pour une comparaison entre eux.
- Un clic sur chaque portion du camembert donne T+, T- et Total général.

Un tutoriel vidéo est disponible ici :

Cette application est **gratuite** et disponible :

- sur Android : [ici](#)

Un vidéo de démonstration est disponible [ici](#).

---

### Dartfish Easy Tag



Avec EasyTag, le séquençage des événements en direct est disponible sur Android ! Démarrez l'horloge au début du match, puis utilisez un panneau de saisie personnalisé pour enregistrer les instants clés d'un événement et afficher simultanément leurs fréquences d'apparition. Dartfish EasyTag rassemble ces informations dans un fichier .csv à importer par la suite dans Dartfish TeamPro, Dartfish ConnectPlus ou dans un logiciel tableur.

Fonctionnalités :

- Création de panneaux de saisie personnalisés contenant jusqu'à 30 boutons
- Codification couleur des boutons pour une identification visuelle rapide
- Enregistrement de séquences à durée fixe ou indéterminée
- Définition optionnelle d'un délai pour compenser les temps de réaction et de décision
- Affichage de la fréquence d'utilisation de boutons par codification couleur.
- Export des données dans un fichier .csv pour analyse vidéo ou statistique d'après-match.
- La fonction à « Import Rapide » dans Dartfish associe facilement votre prise de note avec la vidéo.
- Les panneaux de saisie peuvent être partagés avec d'autres utilisateurs EasyTag (appareils iOS et Android).

L'application est **payante** et disponible :

- sur Android : [ici](#) pour 4,99 Euros
  - sur IOS : [ici](#) pour 4,99 Euros
- 

### EPS Compteur



EPS Compteur (**Pdagogie**) est l'application la plus simple et la plus rapide pour faire état de vos réussites dans toutes les situations possibles et imaginables ! Elle permet de comptabiliser un nombre de tentatives réussies sur un nombre total.

En plus, l'application vous donne « en live » le pourcentage de réussite.

Lancez l'application et validez les réussites et les échecs, à l'écran :

- le taux de réussite
  - le nombre d'essai
  - le temps moyen de répétition
  - la durée de votre séquence
- le tout sur n'importe lequel de vos périphériques, smartphone ou tablette !

L'application est **gratuite** et disponible :

- sur Android : [ici](#)
  - sur IOS : [ici](#)
- 

### Stat' Sport Co - Occupation



Faites le choix de diviser votre terrain en 2, 3, 4 ou 5 zones et lancez le chronomètre.

Lorsque vos joueurs entrent dans une zone, sélectionnez-la et l'application calcule le pourcentage de temps passé dans la zone sélectionnée.

A la fin de la partie, vous obtenez le pourcentage de temps passé dans chaque zone.

Cette application **gratuite** proposée par Julien Kunzé est disponible :

- sur Android : [ici](#)
- 

### Stat'EPS



Application pensée et créée par un professeur d'EPS pour les leçons d'EPS.

Optimisée pour les tablettes ayant des écrans 1024x600, 1024x768 et 1280x800.

Après avoir défini votre fiche d'observation, vous pouvez observer simultanément de 1 à 4 élèves ou athlètes en action.

Stat'EPS vous offre la possibilité d'enregistrer vos fiches d'observation pour les réutiliser ultérieurement. Cet outil est utilisable par le professeur ou par les élèves. L'ergonomie de l'application a été pensée pour que 2 élèves puissent observer 2 ou 4 apprenants avec une seule tablette posée entre eux.

Des critères de réussite peuvent être définis afin que les élèves puissent identifier instantanément leur(s) réussite(s). Quelques fiches d'exemples sont fournies avec l'application. (A conserver ou supprimer...)

Dès la fin de l'observation, les résultats sont disponibles sous forme de secteur et d'histogramme. Les élèves peuvent donc immédiatement prendre connaissance des résultats de leur prestation physique.

Vous pouvez configurer l'application pour l'adapter à vos besoins et situations d'apprentissages.

Cette application **payante** proposée par Benoit Humbert est disponible au prix de **1,49 Euros** :

- sur Android : [ici](#)

## CP1

# Course de demi-fond

### Conversion de Course



Suivant vos résultats, calculez rapidement votre allure de course.

Suivant votre plan d'entraînement, déterminez votre temps, la distance ou la vitesse de vos séries.

En plus, vous pouvez gérer l'intensité du travail visé, en réglant le pourcentage.

Enfin, pour les séries au pourcentage de la fréquence cardiaque (FC), vous pouvez connaître rapidement la fréquence cardiaque de travail (FC de W).

Cette application (gratuite sur Android) est disponible :

- sur Android : [ici](#)
- 

### Demi-fond obs EPS V2 par ClemP



Fini les problèmes avec les fiches d'observation en demi-fond (monsieur j'ai oublié de prendre un stylo, madame j'ai pas de plaquette, monsieur il faut écrire ou ? Fiches perdus ... et j'en passe !)

Avec Demi-fond Obs EPS, vos élèves peuvent observer les coureurs par un simple clic sur la tablette (8 coureurs max) ou le smartphone (4 coureurs max) et en temps réel :

- Obtenir une information simple sur la vitesse de course à transmettre au coureur (Ralentis/Super/Accélère).
- Connaître la vitesse instantanée du coureur en km/h.
- Connaître l'écart en km/h entre la course réalisée et le projet (VMA et % de la VMA).
- Connaître l'écart en % entre la course réalisée et le projet.
- Connaître la distance parcourue par le coureur .

(L'enseignant à la possibilité de cacher certaines informations pour ne pas submerger ses élèves)

A l'issue de la course chaque coureur peut connaître ses statistiques et voir un graphique de sa course.

Les données peuvent être sauvegardées dans un tableur excel.

Conseil : utilisez Google Sheets pour ouvrir les fichiers sauvegardés sur votre appareil, les données seront automatiquement mises en forme dans le tableur.

Compatible avec téléphones 5" , tablettes 7" et 10"

Un tutoriel vidéo est disponible sur Youtube ici :

Cette application (gratuite sur Android) est disponible :

- sur Android : [ici](#)
- 

### CourseCollectiveEPS



Cette application **disponible sur Smartphone et Tablette** vous permet de gérer les performances de vos élèves lors de la situation d'apprentissage du « Record collectif » (De Choffin et Aubert) Elle est grandement inspirée du fichier Excel de JB Bruchon disponible [ici](#) ou [ici](#).

Quelques explications :

Les élèves sont par équipes (de 3 à 5 élèves possibles) de VMA différentes.

Ils doivent courir en groupe.

Une zone de récupération/remplacement est placée sur le parcours.

Un élève peut courir plusieurs tours sans s'arrêter.

Le nombre de points marqués est égal au nombre d'élèves qui réalisent le tour.

Objectif marquer le maximum de points dans le temps défini par l'enseignant.

Un tutoriel vidéo est disponible ici :

Cette application (gratuite sur Android) est disponible :

- sur Android : [ici](#)
- 

### Coach Course en Durée



Coach Course en Durée est une application gratuite pour smartphone qui aide l'élève à suivre une allure précise en km/h en fonction d'un % de sa Vitesse Maximale Aérobie (VMA).

Après avoir rentré sa VMA, le % de VMA auquel vous souhaitez courir et l'écart entre les plots placés autour de la piste, il suffit de cliquer sur « DEPART » et ensuite votre smartphone vibrera et bipera lorsque vous devez arriver au plot pour respecter la vitesse définie.

Utilisation simple et pratique par les élèves en EPS. (BYOD)

Un tutoriel vidéo est disponible :

Cette application (gratuite sur Android) est disponible :

- sur Android : [ici](#)
-

### eRUN



eRun est la première application orientée 100% BYOD dédiée à l'EPS : Cette application est déployée sur smartphones et tablettes et nécessite peu de ressources. La piste est totalement configurable en distance et en nombre de plots.

Les objectifs se décident en termes de distance ou de temps, de pourcentage de VMA ou vitesse et de tours : A la fin, vous avez connaissance de la vitesse moyenne sur l'ensemble de la réalisation, ainsi que de la distance en mètres et en tours.

Cette application est gratuite et disponible :

- sur Android : [ici](#)
- 

### RUNNING PLANNER - PROF d'EPS



Cette application s'adresse aux élèves (collèges, Lycée, Fac,...) aux athlètes, profs d'EPS, entraîneurs et sportifs en tout genre.

#### OBJECTIFS SPORTIFS :

- Visualiser l'évolution de sa vitesse en course de durée (plusieurs tours paramétrables)
  - Comparer le pourcentage de la VMA Tour après Tour.
  - Evaluer sa régularité de course.
  - Exporter ses données au format Tableur (.csv) et graphique (image)
  - Calculer le temps de passage en fonction de la distance du Tour, de sa VMA et du pourcentage choisi.
- Cette application permet de :
- Connaître les résultats de l'observation en direct dès la fin de la course.
  - Observer et renseigner le coureur pendant l'effort grâce à l'outil numérique.

Un tutoriel vidéo est disponible sur Youtube [ici](#) :

Cette application **gratuite** créée par V.Mouquet, Enseignant d'EPS est disponible :

- sur Android : [ici](#)
- 

### TEST VMA



## Des applications Android pour le professeur d'EPS

---

Cette application sert à mesurer la VMA (vitesse maximale aérobie) d'un athlète grâce à un test de course par palier d'intensité croissante.(écart de plots tous les 50m)

- Test de course jusqu'à une évolution de 18 km/h (vitesse de course du dernier palier)
  - Fiche de calcul des temps de passage
  - Tableau des allures de course
  - Branchement en mode Bluetooth compatible pour enceinte portable (diffusion des paliers à intervalles programmés)
- Fiche de calcul des temps de passage. Tableau des allures de course.

Un tutoriel vidéo est disponible sur Youtube ici :

Cette application **gratuite** sans publicités créée par V.Mouquet, Enseignant d'EPS est disponible :

- sur Android pour Smartphones : [ici](#)
  - sur Android pour Tablettes : [ici](#)
- 

### Test de Léger



Le principe du test de Léger est de calculer la vitesse maximale d'aérobie (VMA) et estimer la consommation maximale d'oxygène.

Il suffit de disposer d'une piste de 20 mètres minimum, de 4 plots pour définir 2 lignes espacées de 20 mètres entre lesquelles les personnes vont devoir courir, entre les signaux sonores du Smartphone.

Un tutoriel vidéo est disponible ici :

Cette application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)

### VMA Solo proposé par Pdagogie



VMA Solo est une application très complète qui va vous permettre de réaliser de manière autonome, sans contraintes de temps et d'espace, ni matérielles pas moins de 8 tests VMA différents au choix. (Léger-Boucher, Navette, VAMEval, Gacon, Mini Cooper, Astrand, avec ou sans l'assistance de votre GPS)

L'application est **payante** et disponible :

- sur Android : [ici](#) pour 1,20 Euros.
-



**Test VMA Pro** proposé par Pdagogie (nécessite un compte ProEPS)



TestVMA est une application destinée à mettre en oeuvre très facilement un ensemble de tests permettant d'évaluer une VMA (vitesse maximale aérobie) sur piste. (13 tests)

Pour rendre encore plus performante cette application, le suivi des coureurs est intégré à l'application. Il est possible de suivre l'évolution des coureurs au sein d'un type de test, mais également à partir du suivi de tous les tests réalisés.

Il sera également possible d'afficher en ligne les résultats au travers de l'espace « Pro-eps » associé à l'utilisation de TestVMA, permettant de charger les bases de coureurs nécessaires à vos évaluations.

L'application est disponible [ici](#)

---

### Demi-fond EPS - Tap Vitesse



Connaître en temps réel sa vitesse de course et les sensations qu'elle procure (retour immédiat, pas besoin d'attendre d'interminables calculs une fois la course terminée).

Un tutoriel vidéo est disponible [ici](#) :

Cette application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)
- 

### Demi-fond EPS VMA - Tap Vitesse VMA



Il est maintenant possible de paramétrer la vitesse projetée en fonction de sa VMA.

- Entrez votre VMA
  - Déplacer le curseur de 70 à 120% de la VMA
  - La vitesse projetée se calcule automatiquement.
- Le fonctionnement est identique à Tap Vitesse.

Cette application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)
-

### EPS Vitesse direct



En EPS, lors d'une course de demi-fond, l'enseignant place des plots au choix tous les 10m, 25m, 50m. Un observateur muni de la tablette peut donner une information en direct de **la vitesse moyenne** grâce à un clic à chaque plot dépassé.

L'application donne également le nombre de plots dépassés ainsi qu'un chronométrage.

Cette application **gratuite** proposée par Julien Kunzé est disponible sur :

- Android : [ici](#)
- 

### Demi Fond collège N1 et 2 V2



Cette version est compatible avec les smartphones et les tablettes 7Â« et 10 Â».

Les élèves doivent courir différentes périodes selon leur niveau sur une piste balisée avec des plots tous les 25 m.

Pour le niveau 1, deux courses sont à effectuer : 9min et 3min.

Pour le niveau 2, quatre courses sont à effectuer : 4min30, 3min, 3min, 1min30.

Les élèves choisissent un projet de course pour chaque période.

La note est calculée selon la performance réalisée (sur 20 points pour les 2 niveaux), l'écart de vitesse entre le projet et la réalisation, l'augmentation de vitesse entre les courses moins rapides et les courses plus rapides.

L'application enregistre les élèves par classe et les résultats restent visibles dans l'application tant qu'elle n'est pas désinstallée.

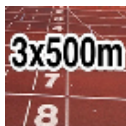
Quelques bugs mineurs peuvent apparaître, mais le concepteur est très réactif. N'hésitez pas à faire remonter les remarques.

L'application **gratuite** proposée par Julien Kunzé est disponible sur :

- sur Android : [ici](#)
- 

## 3x500

**Chrono 3x500m Spécial** (22/10/2017)



## Des applications Android pour le professeur d'EPS

---

Après avoir rempli son projet de temps et son profil de course, on lance le chrono (en cliquant dessus !).

Attention celui-ci disparaît !!! Il ne sera visible qu'en appuyant sur l'écran :

- à la mi-course (au 250m) quelques secondes pour se situer dans son projet,
  - et après un 2nd clic sur la ligne d'arrivée pour connaître son temps final au 500m.
- La récupération se lance automatiquement. Vous pouvez faire défiler l'écran vers le bas pour voir vos résultats. A la fin de la récupération, cliquez sur « Départ suivant » pour remettre le chronomètre principal à zéro. Et c'est reparti pour le deuxième 500m dès que vous appuyez sur l'écran au niveau du chrono... etc jusqu'à la fin du 3ème 500m.
- Consultez votre bilan final en bas de l'écran : temps de passage, temps réalisées, écart au projet, cumul des 3 temps pour le comparer au barème et quelques conseils.
- Appui long sur « Reset » pour remettre tout à zéro.

L'application **gratuite** est disponible sur :

- Android : [ici](#)
- 

### Coach 3x500m



« Coach 3X500 » a pour objectif de passer d'une prise de repères externes à des repères internes en diminuant au fur et à mesure le nombre de plots / de prises de repères.

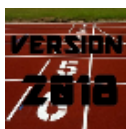
Donne un feedback sans avoir à regarder son smartphone :

- Vibrations : + ou - longue / l'importance de l'erreur
  - Sons : « Ralentis », « Accélère » ou « Garde le rythme ».
- Pour gérer sa régularité sur une course (500m) et sur un ensemble de courses (3x500).  
Possibilité de mettre les plots tous les 250, 100, 50 ou 25m (élèves en situation de handicap).  
Feedback immédiat pendant la course (ou a posteriori si voulu par l'enseignant)  
Bilan final plot par plot (temps inter-plots, temps cumulés, vitesses en km/h) pour analyse de l'atteinte de l'objectif et graphique pour analyse de la régularité.

L'application **gratuite** est disponible sur :

- Android : [ici](#)
- 

### Demi-fond EPS version 2018 par Fabeps



Niveau 3 CAP-BEP / Niveau 4 BAC PRO / Niveau 4 BAC GT.

Permet de voir si la stratégie de course est respectée (régulation possible).

Calcul de l'écart au projet pour le BAC GT.  
Permet de calculer le temps cumulé de 3x500m et de se situer dans un barème.  
Cette application gratuite est disponible gratuitement sur

- Android : [ici](#)
- 

# Javelot - Disque - Poids - Triple Saut - Longueur - Hauteur

Athlé CompareM EPS



COMPARE M (mesure) aide les élèves à appréhender cette comparaison en donnant instantanément :

- La valeur de chacune des 2 mesures.
- La différence entre les deux mesures.
- Le gain en pourcentage
- Un niveau de 1 à 4 en fonction du pourcentage de gain.

COMPARE M ne compare que les distances.

Il est principalement adapté aux lancers et aux sauts en Athlétisme.

Remarque : Compare T (temps) est en développement, il arrive bientôt !

Tout est modifiable... Il suffit de cliquer sur l'icône de réglage en haut à droite.

Vous pouvez ainsi modifier :

- Le nom de l'APSA (ex : Triple saut)
- Le descriptif des deux mesures (ex : Avec élan / Sans élan)
- Les seuils mini et maxi (de 4m à 13m)
- Si l'objectif est de **DEPASSER** ou de **TENDRE VERS**...la première performance.

REGLAGES RAPIDES : 7 configurations de base sont disponibles

- Javelot : élan/sans élan
- Javelot/Balle lestée
- Triple saut : élan/sans élan
- Hauteur : 3 pas/avec élan
- Disque : pas chassés/rotation
- Poids : élan/sans élan
- Longueur : 3 pas/élan

L'application **gratuite** proposée par Webjéjé est disponible sur :

- Android : [ici](#)
-

## Lancer du javelot

### Apps4é Javelot Bac



Cette application permet aux candidats au baccalauréat général et technologique ou professionnel, d'affiner au mieux leur projet sur l'épreuve d'E.P.S. du lancer de javelot.

Il est possible de jouer sur les différents curseurs et de voir immédiatement la note obtenue.

Faut-il privilégier le respect du projet ? La performance ? La réponse est ici !

L'application **gratuite** proposée par Apps4é est disponible sur :

- Android : [ici](#)
- 

### Apps4é Disque BGT & Bpro



Les clés pour l'élaboration de son projet à l'épreuve du lancer du disque.

Cette application permet aux candidats au baccalauréat général et technologique ou professionnel, d'affiner au mieux leur projet sur l'épreuve d'E.P.S. du lancer du disque.

Il est possible de jouer sur les différents curseurs et de voir immédiatement la note obtenue.

Faut-il privilégier le respect du projet ? La performance ? La réponse est ici !

L'application **gratuite** proposée par Apps4é est disponible sur :

- Android : [ici](#)
- 

## Course de relais vitesse

### Relais vitesse EPS 4x50m



Petite application simple et rapide permettant de calculer la somme des temps individuels de 4 coureurs sur 50m et de définir des objectifs de temps sur le relais 4x50m en fonction de l'efficacité de la transmission des 4 relayeurs.

L'application **gratuite** proposée par Fabeps est disponible sur :

- Android : [ici](#)
- 

### Relais Lycée Pro Niveau 3 et 4



Petite application simple et rapide pour les cours d'EPS en relais vitesse niveau 3 et 4 pour les élèves et/ou l'enseignant.

Permet de calculer la somme des temps individuels de 4 coureurs sur 50m (ou autres distances) et de définir des objectifs de temps sur le relais 4x50m en fonction de l'efficacité de la transmission des 4 relayeurs.

Un outil pour un groupe de 4 coureurs suffit largement.

L'application **gratuite** proposée par Fabeps est disponible sur :

- Android : [ici](#)
- 

### Relais EPS



3 mesures et indicateurs de la qualité de transmission du témoin en relais.  
pour des élèves de collège ou de lycée.

#### - 1 Battre son record à 2,3 ou 4

Entrez vos 2,3 ou 4 temps individuels sur des courses DEPART ARRETE de la distance que vous souhaitez (d'habitude de 20m à 100m).

L'addition de ces temps donne un record à battre.

Comme toutes les charnières se font départ LANCE dans une configuration optimum, le temps gagné reflète la qualité des transmissions.

Le temps du relais est modifiable avec le curseur.

Les résultats s'expriment : en temps gagné, en pourcentage de temps gagné, en niveaux.

#### - 2 La charnière idéale

Deux temps départ lancé dans une zone de 20m

Le meilleur temps donne le temps de charnière idéale.

Objectif : se rapprocher le plus possible de ce temps en jouant sur la qualité de la transmission et son emplacement (entrée ou sortie de zone).

#### 3 - Organisation tactique à 4

Organisation d'un relais à 4. OBJECTIF : Faire courir les relayeurs les plus rapides le plus longtemps possible. On joue sur l'emplacement des transmissions en Entrée / Milieu / Sortie de zone. Paramétrage de la distance du relais, les zones de transmissions sont de 20 m. Les distances courues par chaque relayeur s'affichent.

## - 4 - Relais 12"

L'application **gratuite** proposée par Webjéjé est disponible sur :

- Android : [ici](#)

## Natation de vitesse

**Natation 2x25m** par Webjéjé



Pour les élèves de collège en EPS ( Education physique et sportive)

### EPREUVE

2X25m ( Départ plongé / 25m ventre / Reprise / 25m dos )

\*\*\*\*\*

#### NOUVEAUTE !

Possibilité d'exporter les résultats par code QR dans un fichier exploitable par tous les tableurs.

Fonctionne avec mon application QRto CSV disponible sur le store :

[https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai\\_epspasteur.lecteurqr](https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai_epspasteur.lecteurqr)

\*\*\*\*\*

### L'APPLICATION

Calcul du temps et de l'indice de nage pour chaque 25m

Temps total et indice de nage pour le 50m

Calcul de la différence de temps entre les deux nages.

### CRITERES DE REUSSITE :

Seuils paramétrables :

Indice de nage minimum de la course ( de 0.5 à 4 / par défaut : In>1.4)

Indice de nage minimum de chaque 25m ( de 0.5 à 4 / par défaut : In>1.2)

Différence de temps maximale entre les deux courses (de 5Â« à 15 Â» / par défaut <10")

Si un des critères n'est pas validé, il s'affiche en rouge...

### MODE D'EMPLOI

Cliquez sur "DEPART" le chrono démarre le premier 25m.

Cliquez sur le bouton "cycles ventres" à chaque cycle de bras. Le scorer augmente.

A 25m, cliquez sur "25m". Le premier chrono s'arrête, le second débute.  
Cliquez sur le bouton "cycles dos" à chaque cycle de bras. Le scorer augmente.  
Cliquez sur "Arrivée" à la fin de la course.

Appuyez sur "Résultats"

L'application affiche :

1. Le temps 25m ventre
2. Le temps 25m dos
3. Le temps total
4. La différence de temps entre les deux longueurs.
5. L'indice de nage ventre
6. L'indice de nage dos
7. L'indice de nage de la course.

Les critères non atteints s'affichent en rouge....mais vous pouvez les adapter à vos propres besoins avec le bouton "paramètres" (roue dentée en haut à gauche).

N'oubliez pas que les tablettes ne sont pas étanches !

L'idéal : Tablette sur pied photo avec une serviette pour s'essuyer les mains en bout de chaque ligne d'eau.

### REFERENCE

Indice de nage (IN) = Vitesse x Amplitude

$IN = V \times A \Rightarrow V = m/s$  et  $A = \text{cycles/distance}$

soit  $IN = (25m/\text{temps}) \times (25m/\text{Cycles})$

L'indice de nage (en  $m^2/s/cycle$ ) représente un outil d'évaluation discriminant du niveau de pratique ) Costill et al., (1985)

Une vidéo de présentation est disponible ici :

L'application **gratuite** proposée par Webjéjé est disponible sur :

- Android : [ici](#)
- 

## CP2

## Course d'orientation

Chrono CO - CO Corrigée - Bilan CO



## Des applications Android pour le professeur d'EPS

---

Vous pourrez regarder une vidéo d'usage de ces applications ici : [Chrono CO - CO Corrigée - Bilan CO - Applications Android](#)

Voci les liens de téléchargement pour les applications Android :

- Chrono CO : [Lien Playstore](#)



Un tutoriel vidéo proposé par l'Académie de Créteil est disponible :

- CO Corrigée : [Lien Playstore](#)



Un tutoriel vidéo proposé par l'Académie de Créteil est disponible :

Pour faire le bilan de la séance l'enseignant pourra utiliser l'application **Â« Bilan CO Â»** :

Cette application permet au professeur (ou à l'organisateur), de récupérer les résultats de tous les concurrents. **Â« Chrono CO Â»** et **Â« CO Corrigée Â»** peuvent exporter leurs données par la génération d'un QRcode. **Â« Bilan CO Â»** va scanner ces résultats sur les smartphones (ou tablettes) des coureurs à l'arrivée pour les regrouper. Vous pourrez ensuite créer un fichier Excel .csv de bilan, contenant toutes les informations collectées.

Attention : télécharger avant une application de scan QRcode compatible, comme par exemple **Â« Barcode Scanner Â»**.

- Bilan CO : [https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai\\_mattimlou77.BilanCO&hl=fr](https://play.google.com/store/apps/details?id=appinventor.ai_mattimlou77.BilanCO&hl=fr)



L'Académie de Créteil vous propose également de télécharger une proposition de 35 QRcodes. Sinon , vous pouvez créer les vôtres : [35 QRcodes](#) téléchargeables sur le [site de l'Académie de Créteil](#)

---

### OrientationEPS



OrientationEPS pour tablettes et téléphones !

## Des applications Android pour le professeur d'EPS

---

Fini le suivi des élèves en course d'orientation sur papier, avec des calculs interminables sur les différents parcours. Avec OrientationEPS gérez jusqu'à 35 groupes ou élèves avec 15 parcours différents.

Avant la course préparer votre liste de nom (soit dans l'application, soit dans un fichier excel au format .csv avec dans la première colonne, un nom de participant par ligne)

Au cours de la course, vous pouvez rajouter des participants, en retirer...

Cette liste peut être utilisée dans Défi ATP EPS

Au départ d'un parcours le groupe clique sur son nom puis sélectionne le parcours qu'il réalise.

Au retour le groupe valide son arrivée en cliquant sur son nom et sur arrivée, il connaît immédiatement son temps mais aussi son classement par rapport aux autres groupes qui ont réalisé ce parcours.

Tous les groupes sont répertoriés sur la page de résultats pour voir le détail de chaque parcours mais aussi le total ainsi que le temps moyen par parcours.

Pendant la course l'enseignant peut savoir quel parcours réalise chaque groupe, depuis combien de temps, le nombre de parcours réalisés.

Un élève se trompe ? corriger son temps, supprimer le... dans l'onglet erreur.

En fin de séance sauvegarder tous les résultats dans un fichier .csv, avec possibilité de continuer la course lors d'une prochaine leçon.

Une vidéo de présentation est disponible ici :

L'application est **payante** et disponible :

- sur Android : [ici](#) pour 1,19 Euros
- 

## Escalade

**Escalade** par Webjéjé



4 mesures en escalade pour vos cours d'EPS.

### INTRODUCTION

Le côté original de l'application, c'est l'utilisation de PHOTOS de ses propres voies pour les mesures (c'est le cadre gris à gauche).

Comme la plupart des voies sont plus hautes que larges, la photo devra être autour d'un ratio 1:4, c'est-à-dire 4 fois plus haute que large pour éviter les déformations.

Vous pouvez faire cela in situ avec votre propre tablette en éditant et recadrant votre photo. Avec votre ordinateur, vous pourrez rajouter des détails (entourer des prises, hachurer des zones....).

Une fois votre collection enregistrée dans la galerie de votre tablette ou téléphone, vous n'aurez plus qu'à choisir dans votre panel de photos.

### 4 MESURES

#### #1 RAPPORT PIED/MAIN

Un tap sur la voie précédé d'un touche pied ou main pose sur la voie des points rouge ou vert. Le ratio est indiqué en temps réel (>1 expert, <1 débutant). L'évolution va dans le sens d'un moindre tâtonnement des mains et d'une grimpe avec les pieds.

#### #2 PRISES PAR METRE

On règle la hauteur du mur et on tape sur chaque prise touchée (ou utilisée), l'indicateur donne le ratio et la localisation des prises. On trouve rapidement les "pas" grâce à une grande densité de points.

#### #3 VITESSE PAR METRE

On règle la hauteur du mur et on déclenche le chrono sur start. On appuie au fur et à mesure sur les pourcentages de mur réalisé. 100%=voie finie . Le compteur indique le nombre de secondes passées pour gravir un mètre ( attention, dans la vie courante, c'est l'inverse !).

#### #4 VOIE AU POINTS

Objectif : réaliser une voie avec le minimum de points.

Paramétrage des points sur 4 critères : prises, prises "repos"( le gros baquet vert en haut à droite) ou sur des séries de touches mains/pieds...ou les 4 en même temps mais la voie ressemble à un sapin de Noël.

#### #5 COEFFICIENT D'EFFICIENCE DE GRIMPE

Entrez la cotation de la voie.

Touchez la voie à chaque prise main. Cela vous donne l'indice d'efficacité de grimpe.

Un tutoriel vidéo est disponible sur Youtube ici :

L'application **gratuite** est disponible sur :

- Android : [ici](#)

**Escalade'EPS** par Julien Kunzé



L'application permet de déterminer l'indice d'efficacité d'un grimpeur en escalade en fonction de sa taille, de la hauteur du mur et du nombre de prises de main utilisées pour atteindre le haut du mur. (Taille\*nombre de prises de main)/(hauteur du mur\*100).

Elle donne également un pourcentage de réussite en fonction d'un barème (non modifiable).  
Elle intègre par ailleurs un chronomètre à toute fin utile.

L'application **gratuite** est disponible sur :

- Android : [ici](#)

Cette application est à mettre en relation avec le fichier Excel - Numbers proposé par l'Académie de Créteil sur son site : <http://eps.ac-creteil.fr/spip.php?article1085> ou sur [cet article de l'Académie de Lyon](#).

### Escalade EPS Bump



#### MODE D'EMPLOI

1. Connectez votre tablette ou votre smartphone à un vidéo projecteur.
2. Placez les dix « bumps » par glisser déposer pour imposer un parcours sur votre mur d'escalade.
3. START pour démarrer et à chaque BUMP touché.
4. Au 10ème le chrono s'arrête.
5. Rentrez votre nom.
6. Une liste des temps et des noms s'affiche.  
....et défiez le plus rapide.

#### REGLAGES ( roue dentée en haut, à droite)

- Taille des bumps et remise à zéro de la liste et des points.
- Orientation BLoc ou mur
- Fond de mur Clair ou Foncé
- Taille du texte selon la taille de la tablette.

#### EXEMPLE D'UTILISATION :

Alternance Gauche / droite -« transfert d'appui

Monter/ descendre -« vision des prises pieds...

Sur bloc, sur mur tout est possible, puisque c'est vous qui choisissez l'emplacement des bumps !

Un tutoriel vidéo est disponible sur Youtube [ici](#) :

L'application **gratuite** est disponible sur :

- Android : [ici](#)

## CP3

# Acrosport

Acrosport Collège 5ème proposé par Alain Foltzer



Application développée dans le cadre du projet pédagogique du collège Bernart de Ventadour à Limoges (France) - L'APSA a été construite à partir du cadre conceptuel de Mehdi belhouchat pour un niveau 5è collège.

Compétence attendue :

Â« En groupe mixte de 5, sur un espace délimité (3mx12m) réaliser un enchaînement de 3 figures statiques imposées liées par 2 figures dynamiques choisies parmi différentes propositions, chaque élève doit assurer au moins 2 rôles différents. Participer positivement à l'avancée du projet pour une prise de risque maîtrisée (avec ou sans joker) Â»

Alain Foltzer - Professeur EPS au collège Bernart de Ventadour à Limoges (Equipe académique et formateur Â« numérique en EPS Â»)

L'application **gratuite** est disponible sur :

- Android : [ici](#)

Acrosport Collège 3ème proposé par Alain Foltzer



Application développée dans le cadre du projet pédagogique du collège Bernart de Ventadour à Limoges (France) - L'APSA a été construite à partir du cadre conceptuel de Mehdi belhouchat pour un niveau 3è collège.

Compétence attendue :

Â« Par 4 ou 5, composer et réaliser une chorégraphie gymnique constituée de 3 figures statiques imposées, de 4 formations et d'éléments de liaisons en assurant la stabilité des figures et la sécurité lors des phases de montage et de démontage. Chaque élève doit assurer 2 des 3 rôles : porteur, voltigeur ou jokers (pareur, aide ou vigilant). Juger et apprécier les prestations. Â»

Alain Foltzer - Professeur EPS au collège Bernart de Ventadour à Limoges (Equipe académique et formateur Â« numérique en EPS Â»)

L'application **gratuite** est disponible sur :

- Android : [ici](#)

**Acrosport Cotation** proposé par Fabeps



Outil permettant à l'élève de connaître la cotation d'une figure en quelques clics.

Permet de créer une discussion entre les membres d'un groupe afin qu'ils opèrent des choix de complexification de leur pyramide.

Utilisation d'un code couleur afin de simplifier l'utilisation de l'outil.

4 critères permettant la cotation :

- l'interdépendance
- la hauteur de la pyramide
- les renversements
- le nombre d'appuis au sol

L'application **gratuite** est disponible sur :

- Android : [ici](#)

**Acrosport EPS** proposé par Webjéjé



L'objectif est de construire une figure rapidement et la tester.

On peut rentrer également dans un processus de cotation si on le désire.

L'application est plutôt destinée à des 1ères ou secondes Â« séquences Â» (il faut bien que je m'y fasse...) en collège en Education physique et sportive ( 6ème / 5ème ).

### ACROEPS

1. On choisit un voltigeur par glisser en faisant défiler la barre horizontale puis on clique sur celui qui vous intéresse(20 possibilités).....On le déplace dans le cadre

2. On choisit un porteur par glisser en faisant défiler la barre horizontale puis on clique sur celui qui vous intéresse(25 possibilités)....On le déplace dans le cadre

Bref, on crée une figure 2,3,4,5...(la seule limite pour l'instant, c'est que l'on ne peut avoir 2 fois la même position).

3. Pour effacer, on Â« flung Â» le P ou le V. Flung(er) c'est lancer le V ou le P en dehors du cadre. un peu comme un virgule avec le doigt...ou lancer une boule de billard à la main ...ou ... les gamers me comprendront. En tout cas, quand on a pigé le coup, c'est super rapide.

4. On cote la figure version simple : 3 paramètres

Renversement du plus haut voltigeur 1>5

Hauteur de la pyramide 1>5

Position de stabilité du porteur 1>5

5. l'application fait le total sur 15 et propose une cotation A,B,C,D

6. Option photo -Â» on compare le projet avec la photo de la pyramide réalisée

7. Partage réseau (MMS, mail, tripmate....) de la figure et de la cotation.

*Le code source est disponible sur A12 tapez Â« acrosport eps Â».*

*Licence Creative Commons NY BC. (bidouillez, copiez, modifiez ce que vous voulez mais sans but commercial)*

Un tutoriel vidéo est disponible sur Youtube ici :

L'application **gratuite** est disponible sur :

- Android : [ici](#)

### Acrosport'EPS



L'application permet aux élèves en cours d'EPS de prendre leurs pyramides en photo pendant la phase de préparation d'un enchaînement et de les conserver pour le cours suivant.

L'enchaînement ainsi créé peut être évalué suivant un barème personnalisable. (Montage - Equilibre - Démontage)

Les élèves créent un groupe puis prennent en photo leur pyramide. Lors de l'évaluation, l'enseignant a accès aux pyramides créées par les élèves et peut noter chaque pyramide en direct en se référant à la photo.

L'application est encore en cours de développement, elle a besoin d'être testée afin d'être améliorée ; donc n'hésitez pas à laisser vos commentaires à [Julien Kunzé](#), même très critiques.

L'application **gratuite** est disponible sur :

- Android : [ici](#)

### Acro'EPS



AcroEPS (Android) est un logiciel permettant aux élèves de construire leur enchaînement à travers un répertoire de pyramides en Acrosport. 4 niveaux de difficultés sont référencés (A, B, C et D) en Duos, Trios, Quatuors et figures dynamiques. Toutes ces figures sont commentées et consultables en image ou en vidéo.

Une version PC (Powerpoint), Android (version flash à lire avec le navigateur Dolphin) et los (Keynote) entièrement **gratuite** est téléchargeable sur le site de l'académie de Créteil [ici](#)

**AcroEPS** proposé par EPSOFT



La société EPSOFT propose une application identique au diaporama de Créteil mais sous Android : celle-ci est verrouillée de telle sorte que les élèves ne peuvent pas faire de bêtise avec. Par contre, il faudra s'acquitter d'une cotisation de 15 euros à l'année à la société EPSOFT pour en profiter pleinement.

Différences entre une version enregistrée et non enregistrée :

La version limitée permet uniquement d'accéder au niveau A et B des figures. Les niveaux C et D ne sont pas accessibles.

Cette application **gratuite** est disponible sur le site d'EPSOFT [ici](#)

**Acro'TICeps**



Acro'TICeps, un outil en acrosport, proposant un répertoire de figures statiques et dynamiques (Duos, Trios, Quatuors en images et vidéos) classées par ordre de difficultés (du vert au noir).

Grâce à sa navigation intuitive, Acro'TICeps permet aux élèves d'analyser et d'intégrer aisément les critères relatifs à chaque figure consultée, par la lecture des consignes, la visualisation des images et des vidéos correspondantes.

Au format HTML ou Flash, Acro'TICeps peut aisément être utilisé via un ordinateur, un TBI, une tablette, un smartphone et permet aux élèves, à tout moment, de consulter :

- les consignes de sécurité.
- les consignes pour le porteur et le voltigeur.
- les figures statiques et dynamiques, classées par niveau de difficulté (du vert au noir).
- les figures dynamiques et gymniques pour l'enchaînement final.

Acro'TICeps est disponible **gratuitement** sur Android, IOS et PC sur le site de l'Académie de Guyane [ici](#)

## Gymnastique

**Saut de cheval collègue** par Alain Foltzer



Cette application est un outil support pour les élèves durant la séquence saut de cheval. Elle cible les points clés des différentes étapes de progression durant la séquence saut de cheval en rapport au projet pédagogique EPS de



l'établissement. En dehors de ce contexte, cette application ne peut pas avoir les mêmes ambitions pédagogiques.

L'application gratuite développée par Alain Foltzer est disponible :

- sur Android : [ici](#)

**Epreuve Bac Gymnastique Master et Slave** par Apps4é



Cette application permet lors de l'épreuve, ou d'une simple observation formative, de lancer un chronomètre avec avertisseur sonore des bornes temporelles (paramétrable), de comptabiliser les points retirés (ou restants) en exécution, difficulté et composition. Une note sur 17 est finalement calculée (les 3 points de jugements ne sont ici pas pris en compte).

L'utilisation conjointe avec l'application « Bac Gym Slave » permet d'afficher un grand chronomètre, visible depuis le praticable, informant le candidat sur le temps écoulé (avec signal sonore possible également). Ce chronomètre esclave est piloté par le premier (master) grâce à une connexion « Wifi Direct ».

Utilisable en Bac GT et Bac Pro.

L'application « Epreuve Bac Gymnastique Master » gratuite développée par Apps4é est disponible :

- sur Android : [ici](#)  
L'application « Epreuve Bac Gymnastique Master » gratuite développée par Apps4é est disponible :
- sur Android : [ici](#)

**Gym 6ème**



« Gym 6è » est une proposition pédagogique en vidéo, destinée aux élèves, aux enseignants en éducation physique et sportive ainsi qu'aux étudiants STAPS et professeurs des écoles.

L'application comprend 11 vidéos qui se chargent lors de la première utilisation (49 Mo).

Elle est composée d'une suite de capsules vidéos de 2 minutes en moyenne, décrivant 7 ateliers orientés vers la réalisation de 3 enchaînements.

Une capsule introduit la notion d'enchaînement telle qu'on peut la proposer à des élèves débutants dans l'activité.

Le matériel nécessaire à la mise en place de l'activité est des plus usuels en EPS (Tapis, tête de plinth, cheval, trampoline et une barre asymétrique ou fixe).

Le niveau d'exigence attendu est de niveau CM/6ème.

L'application gratuite développée par Alain Foltzer (Professeur EPS - Collège Bernart de Ventadour - Limoges - Académie de Limoges) est disponible :

- sur Android : [ici](#)

**Gym'EPS - Niveaux 1 à 4**



L'application Android(Flash) permet aux élèves d'accéder à un grand nombre d'éléments acrobatiques au Sol classés par niveaux de difficultés. Chaque niveau proposé est accompagné d'une photo avec l'aménagement matériel, d'une vidéo de démonstration et des consignes de réalisation. L'utilisation d'une application d'analyse vidéo permettra de comparer et d'analyser la réalisation d'un niveau de difficulté afin d'en valider la maîtrise.

Le diaporama est également disponible pour Mac et PC, avec une fiche de suivi élève et une fiche d'accompagnement décrivant un scénario d'utilisation. Il a pour objectif de proposer aux élèves une progression d'ateliers au sein de 6 familles gymniques : tourner en avant, tourner en arrière, se renverser, se renverser latéralement, voler, voler et tourner.

Les ateliers sont classés de la façon suivante : de A à D pour le niveau 1, de C à F pour le niveau 2. Pour chaque atelier l'élève a donc accès à :

- une vidéo de l'élément gymnique à travailler
- la description du matériel à mettre en place nécessairement (sécurité passive)
- la liste des principaux Critères de Réalisation de l'élément en question.

L'application permet également de consulter les consignes de sécurité prioritaires en gymnastique et le déroulement de la validation des ateliers.

La navigation, qui peut s'effectuer sur un ordinateur, ou une tablette, est aisée et intuitive. Elle se fait uniquement par liens. Sur chaque diapositive, un menu latéral vous permet, à tout moment de consulter la famille gymnique qui vous intéresse.

NB : la version iOS nécessite l'application « Keynote » (disponible sur l'Apple Store) pour fonctionner

L'application **gratuite** est disponible sur le site de l'Académie de Créteil :

- sur Android : [ici](#)

**GymEPS** proposé par EPSOFT



La société EPSOFT propose une application identique sous Android : celle-ci est verrouillée de telle sorte que les élèves ne peuvent pas faire de bêtise avec. Par contre, il faudra s'acquitter d'une cotisation de 15 euros à l'année à la société EPSOFT pour en profiter pleinement :

Différences entre une version enregistrée et non enregistrée :

La version limitée permet uniquement d'accéder aux 3 premières familles d'exercice.

Cette application **gratuite** est disponible sur le store [ici](#)

## Danse

### Danse EPS



Cette application créée par Fabeps permet d'aider le spectateur à apprécier une chorégraphie de danse.

Elle a pour objectif d'aider l'élève à lire une chorégraphie, à apprendre à repérer des éléments de chorégraphie et à exprimer un jugement individuel pertinent.

La logique de travail est la suivante : l'élève spectateur observe un paramètre d'une chorégraphie en fonction de l'objectif de la leçon. L'application est compartimentée en 6 thèmes d'observation : l'espace, le temps, le flux/l'énergie, les procédés de composition, l'interprétation du danseur et l'impact émotionnel.

L'élève envoie ensuite sa capture d'écran à son enseignant.

Un lexique permet également à l'élève de trouver la définition des termes spécifiques utilisés.

L'application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)

## Arts du cirque

### JuggleDroid Lite



JuggleDroid est un simulateur de jonglerie qui affiche donc des animations d'un jongleur virtuel réalisant des figures de jonglerie.

Il est possible de créer manuellement les figures, des combinaisons de lancers, ou de générer automatiquement une liste de figures en précisant quelques paramètres (nombre d'objets, complexité de la figure...)

L'application **gratuite** est disponible :

- sur Android : <https://play.google.com/store/apps/...>  
Une version payante (1,49 euros) est disponible [ici](#).

### JugglingLab



JugglingLab est un simulateur de jonglerie qui affiche donc des animations d'un jongleur virtuel réalisant des figures de jonglerie.

Il est possible de créer manuellement les figures, des combinaisons de lancers, ou de générer automatiquement une liste de figures en précisant quelques paramètres (nombre d'objets, complexité de la figure...)

L'application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)

## CP4

### Stat' Sport Co - Occupation



Cette application est utilisable pour plusieurs activités de la CP4.

Faites le choix de diviser votre terrain en 2, 3, 4 ou 5 zones et lancez le chronomètre.

Lorsque vos joueurs entrent dans une zone, sélectionnez-la et l'application calcule le pourcentage de temps passé dans la zone sélectionnée.

A la fin de la partie, vous obtenez le pourcentage de temps passé dans chaque zone.

Cette application **gratuite** proposée par Julien Kunzé est disponible :

- sur Android : [ici](#)

## Basket-ball

### EPS\_Sports\_CO

par Vincent Mouquet pour le Basket-ball et le Volley-ball



### Tablette Android - Taille d'écran type smartphone déconseillée.

Application destinée à l'observation de matchs en sports collectifs afin de collecter les informations nécessaires à l'analyse de jeu par équipe. Conséquences sur l'apprentissage et les choix d'enseignement

Analyse des résultats du match de Volley-ball : TYPE DE RENVOI UTILISE (1-2-3 touches), EFFICACITE RELATIVE (renvois réussis), EFFICACITE REELLE (renvois décisifs)

Analyse des résultats du match de Basket-ball : POSSESSIONS-TIRS-CONSERVATION-PROGRESSION

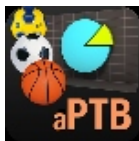
Voici un petit tutoriel vidéo :

Cette application gratuite est disponible :

- sur Android : [ici](#)

## aPTB

par Pdagogie



Cette application est utilisable pour plusieurs activités de la CP4.

iPTB et aPTB, respectivement pour les versions tablettes Android et iPad sont des applications destinées aux élèves et aux professeurs.

aPTB regroupe plusieurs activités de sports collectifs et s'adapte en fonction de leurs caractéristiques règlementaires. Manipulable au doigt, son ergonomie demeure son point fort au même titre que son interface simplifiée.

aPTB se lance rapidement et permet un usage immédiat, sur le terrain : dès la fin de l'observation, les données statistiques du match (avec représentations graphiques) sont consultables et permettent un retour instantané auprès des élèves.

Récapitulatif des fonctions :

- Choix de l'APSA : basket-ball, handball, football, autre
- Choix entre chronomètre classique ou temps limité
- 100% tactile sans saisie
- Affichage des chronomètres de jeu
- Observation de 2 équipes en simultané, et repérage visuel aisé de l'équipe observée
- Restitution des résultats immédiatement après match sous 2 formes :

1. Tableau synthétique (possessions, tirs, buts, perte de balles, tirs/possessions, temps de possession)

### 2. Graphiques associés sous formes d'histogrammes

Cette application pour tablette **payante** est disponible :

- sur Android : [ici](#) au prix de 3,59 euros.
- sur los (IPTB) : [ici](#) au prix de 2,99 euros.

#### **Basket EPS** par Fabeps



Application créée pour qu'un élève puisse observer 2 joueurs de basket-ball en même temps. Observation de la conservation du ballon et de la marque.

Lorsqu'1 ou 2 équipes ne jouent pas, elles assurent les rôles d'arbitrage et d'observation. L'observation se fait sur des tablettes numériques ou directement sur les smartphones des élèves. Chaque observateur peut observer jusqu'à 2 joueurs. L'élève réalise ensuite une capture d'écran afin de sauvegarder et envoyer ou non par mail ces statistiques.

À « Basket EPS » vous donne pour les joueurs observés :

- Nombre de points marqués
- Nombre de passes réussies
- Nombre de possessions de balle
- % d'efficacité de conservation du ballon
- % de réussite au shoot
- % de réussite aux lancers francs
- % de réussite au shoot à 2 points
- % de réussite au shoot à 3 points

Le retour de ces statistiques permet de fournir des éléments individualisés sur l'efficacité offensive des joueurs.

Cet outil repose sur une logique positive de l'observation (ne clique pas lors des pertes de balle).

Cette application gratuite est disponible :

- sur Android : [ici](#)

#### **Basketball Coach EPS** par Fabeps



Application smartphone ou tablette donnant plusieurs indicateurs sur l'efficacité en attaque et en défense :

- En ATTAQUE : Evaluation de l'efficacité d'équipes en contre-attaque par rapport à leur efficacité en attaque placée.
- En DEFENSE : Evaluation de l'efficacité défensive. Comment le ballon est-t-il récupéré (en défense de zone / en défense individuelle) ?
- ZONES de RECUPERATION ou de PERTE DE BALLE : à l'évaluation de l'efficacité en défense (zones de récupération du ballon) ou en attaque (zones de perte de balle).
- DISTANCE de TIR et EFFICACITE ; (indicateur individuel ou collectif) : donne le nombre de shoots réussis et manqués ainsi que la distance moyenne de ces shoots (Partie codée par le développeur Webjéjé).

Ces indicateurs permettent de faire évoluer les stratégies collectives et individuelles des joueurs pour être les plus efficaces possible.

Cette application gratuite est disponible :

- sur Android : [ici](#)

**Football Coach EPS** par Fabeps



Application gratuite permettant d'analyser l'efficacité offensive d'une équipe en Football.

En cliquant sur les zones dans lesquelles le ballon est perdu, vous obtenez instantanément les % par zones de pertes de balle

Ces % rendent visible l'efficacité offensive

Découpage en 5 zones : zone arrière, latérale droite, latérale gauche, zone centrale et surface de réparation

L'objectif pour l'équipe observée est d'avoir un maximum de ses pertes de balle dans la surface de réparation. Cela signifie que l'équipe est parvenue à accéder souvent à la zone la plus proche du but adverse

Cette application gratuite est disponible :

- sur Android : [ici](#)

## Handball

PTB +



Cette application de **Apps4é** permet de saisir des informations sur le déroulement d'un match de Handball. Permet de préciser la nature des attaques, la nature des échecs au tir, etc...

Trois options de chrono :

- Classique
  - Rebours
  - Nombre de possessions
- Ceci est une version ne permettant pas de sauvegardes (à voir dans l'avenir).

Cette application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)

**Handball EPS N1** par Webjéjé



Pour les professeurs d'EPS et les élèves de 6ème et 5ème.

On évalue ici l'efficacité de chaque joueur durant un match de handball. Les objectifs retenus sont :

- > Savoir recueillir des DONNEES grâce un support numérique.
- > Améliorer sa PRISE d'INFORMATION en situation de match.

La logique de jeu se développe en 3 axes :

- > La CONSERVATION du ballon au sein de l'équipe.
- > La MARQUE concrétisant l'efficacité offensive de l'équipe.
- > La RECUPERATION et l'INTERCEPTION des passes mesurant l'efficacité défensive.

L'application comporte 4 onglets :

1. Présentation
2. Compteur avec 3 niveaux de difficultés (cela permet aux élèves de se familiariser progressivement avec la prise de données).
3. Statistiques avec ou sans bonus
4. Conseils évolutifs en fonction des scores (pour des matches d'environ 10', niveau 1)

Cette application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)



Vous trouverez une vidéo de présentation ici :

**Handball EPS** par Webjéjé



4 indicateurs de la conservation / Progression/ Marque en Handball qui vont de l'individuel au collectif.  
Principalement destiné aux élèves de collège.

### #1 MARQUEURS INDIVIDUELS

Un élève récupère des données sur un autre élève.  
On peut jouer au temps ou aux points.

#### CONSERVATION

Passes reçues et perdues  
Passes reçues et données  
Ratios donnés/reçus  
Nombre total de balles reçues

#### MARQUE

Tirs Cadrés  
Buts Marqués  
Ratio cadrés/Marqués  
Nombre total de tirs.

### #2 EN SITUATION AMMENAGEE (X contre Y+Z)

Par exemple : 3 contre 1+2

2 zones à passer avec 1 ou plusieurs défenseurs puis un tir

La première zone rapporte 1pt

Le seconde 2pts

Le tir cadré (touché par le gardien) 3pts

Le but marqué 4 pts

Les élèves passent en duo/trio/quatuor/etc. d'attaquants et scorent sur la tablette à chaque passage.

L'application donne en temps réel :

- Les points marqués
- Le nombre de passages
- La moyenne des points obtenus par passage.

### #3 EN SITUATION DE MATCH POUR UNE EQUIPE.

5 niveaux de réalisation par possession.

Les remises se font du gardien.

Les élèves caractérisent le type de bonification à chaque possession :

- Balle qui n'atteint pas la zone de marque (0pt)
  - Balle qui atteint la zone de marque (1pts) les 9 mètres.
  - Zone de marque + tir cadré (3pts)
  - Zone de marque + but (5pts)
  - Faute défensive (-3pts)
- L'application donne en temps réel :
- Le score de l'équipe
  - Le pourcentage de chaque niveau de jeu (en chiffre et en graphe)

### #4 LE JEU EN COULOIR

Utilisation des espaces latéraux dans la progression et la marque.

Pointage sur un terrain de 4 types d'actions :

- Passes réalisées
  - Passes perdues
  - Tirs cadrés
  - Buts marqués
- L'application donne en temps réel pour chaque type d'action :
- Le total d'action
  - La zone où est réalisée l'action (latéral/centre et le ratio centre/latéral) en conservation et marque.

Cette application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)

## Volleyball

**VolleyBall Contrat EPS** par Webjéjé



Faire progresser tous les élèves en VolleyBall et contribuer simultanément à l'atteinte des grandes finalités éducatives et/ou socle commun.

Inspiré de l'intervention de **Julien METZLER**.

Organisation

Match en 15 points. 5 élèves dans chaque poule. Tous les joueurs passent avec tous les élèves de sa poule (5 rotations).

### Règlement

Service depuis la zone arrière à 10 doigts. L'équipe qui gagne le point sert de nouveau. Au bout de 3 services, on change de serveur.

### Contrat

Réussir 3 attaques en zone arrière

ET

Moins de 3 ballons non touchés en défense

### Évaluation

4 points : match : GAGNE / contrat : OUI

3 points : match : GAGNE / contrat : NON

2 points : match : PERDU / contrat : OUI

1 point : match : PERDU / contrat : NON

Les arbitres sont notés par les joueurs

1 pt : N'annonce pas le score, juge mal les points.

2pts : N'annonce pas le score ou juge mal les points.

3pts : Annonce le score et juge correctement les points.

4pts : juge, annonce le score et coach les équipes.

### L'APPLICATION GERE :

Les 5 rotations

Les scores (avec bonus avec stop à 15 pts)

La réussite des contrats

Affecte les points en fin de match

Affecte les points dans la poule.

Cette application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)

### **Volleyball EPS** par Webjéjé



4 indicateurs et mesures en Volley Ball pour les élèves de collège et de Lycée.

- 1 TRAJECTOIRES FACILES ET DIFFICILES  
Gestion des trajectoires dans l'espace vertical avec pourcentage d'efficacité dans son camp et chez l'adversaire.  
Statistiques : Nombre d'actions positives et négatives dans chacun des paramètres et ratio d'efficacité.

Variables : nombres de touches / Double touche / Après rebond / Service lancé....

- 2 PROGRESSION DU BALLON VERS LA CIBLE AVANT RENVOI

Ratio d'efficacité départ zone arrière ou avant et nombre d'actions durant une durée limitée.

- 3 4 NIVEAUX DE JEU  
Niveau1 : non jeu ou ballon perdu ( pas de touche)  
Niveau2 : Renvoi direct vers la cible (1 touche)  
Niveau3 : Renvoi progression avec départ de la zone avant (2 touches)  
Niveau4 : Renvoi orienté face à la cible depuis l'espace haut ou non ( 3 touches)  
Pourcentage d'actions dans chacun des 4 niveaux.
- 4 SCORER  
Scorer de set et de partie sur le meilleur des 5 sets.

Cette application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)

## Rugby

Rugby EPS par Webjéjé



Dans un jeu à effectif réduit et sur un terrain de largeur limitée, rechercher le gain du match par des choix pertinents permettant de conserver et de faire avancer le ballon jusqu'à l'en-but adverse, face à une défense qui cherche à freiner ou bloquer sa progression. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression du ballon. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

L'application est surtout destinée à des premières séquences en Education physique et sportive.

Elle permet de connaître rapidement l'efficacité d'un joueur sur la ligne d'avantage.

Compteurs d'actions :

- Je prends une balle et je perds du terrain.
- Je prends une balle et je ne déplace pas.
- Je prends une balle et je gagne du terrain.
- Je bloque la progression d'un joueur adverse (tenu).

On peut affecter un coefficient à chacun des compteurs de 1 à 5.

Indicateurs :

- Score total
- Score total avec coefficient.
- Visualisation graphique en pourcentage d'actions de chaque compteur.

Remise à zéro

Export sous forme de code QR récupérable avec mon application professeur QRtoCSV disponible gratuitement sur le playstore.

Vous récupérez les statistiques d'une classe entière en quelques secondes dans un fichier \*.csv exploitable sous forme de tableur.

Cette application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)

## Lutte

**Les Maitrises de Lutte** par EPSOFT



Â« Les maîtrises de lutte Â» est le programme d'apprentissage technique et tactique de la fédération française de lutte (FFL). Il s'adresse aussi bien aux animateurs, aux entraîneurs et aux lutteurs qu'aux enseignants d'EPS et à leurs élèves. Il est à disposition de tous ceux, au sein du club ou de l'établissement scolaire, qui souhaitent disposer d'un contenu de référence pour mieux maîtriser l'enseignement ou la pratique de ce sport de combat de préhension qu'est la lutte.

Cette application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)

## Judo

**Judo au Collège 1** par Alain Foltzer (Professeur EPS - Académie de Limoges)



Â« Judo au collège 1 Â» est une proposition pédagogique en vidéo, destinée aux enseignants en éducation physique et sportive ainsi qu'aux étudiants STAPS et professeurs des écoles.

L'application est composée d'une cinquantaine de vidéos qui se chargent lors de la première utilisation (75 Mo).

Elle est composée d'une suite de capsules vidéos de 2 minutes en moyenne, accompagnées d'exercices en vidéo, pour une entrée dans l'activité Judo au sol en CM et collège (Cycle 3 de la réforme en cours).

Le choix de l'approche au sol est en cohérence avec mon expérience de terrain en tant que formateur en sport de combat dans l'académie de Limoges (Judo, Karaté ainsi que numérique en EPS).

Si l'application s'appelle Â« Judo au collège 1 Â», c'est parce qu'une 2ème application est en cours de création et abordera l'activité à partir d'un travail debout (Cycle 4).

Ce application gratuit est disponible :

- sur Android : [ici](#)

**Judo EPS** par Fabeps



Cette application pour smartphone et tablette permet à un élève d'arbitrer un combat de Judo en cours d'EPS.

L'intérêt pédagogique de cette application réside dans le paramétrage d'un grand nombre de variables (temps de combat, points attribués aux actions, valeur d'un avertissement, valeurs des temps d'Osaekomi et valeur de la victoire) et dans les consignes données par le professeur aux Â« Actions ++ Â» et aux Â« Actions + Â»

L'utilisateur de l'application peut ainsi chronométrer le combat, les immobilisations et enregistrer les scores.

Cette application permet donc, une fois le thème de la leçon identifiée, de créer des situations d'apprentissage gérées en autonomie par un groupe d'élèves.

Cette application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)

**Judo Coach 2** par Fabeps



Application smartphone ou tablette pour l'analyse de pratique en Judo en club ou en EPS. Cette application permet de donner des feedbacks aux judoka.

Informations statistiques sur le % d'attaques par famille de techniques, la direction des attaques (droite/gauche) et leur efficacité.

Cette application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)

## Boxe Française

### ArbiBoxe démo



Application permettant le jugement d'un assaut de Boxe-Savate. L'application permet de comptabiliser les points obtenus par les deux boxeurs lors d'un assaut.

àEuros tout moment de l'assaut, elle permet également de savoir combien de fois chaque arme a été utilisée.

La valeur de chaque arme peut être modifiée, dans le cadre d'un assaut à thème par exemple, pour favoriser une arme par rapport aux autres.

Une version « graphique » de l'assaut sur une échelle de temps permet de faire une analyse de l'assaut, notamment en faisant apparaître les phases d'attaque/riposte.

La version de démonstration ne permet pas de gérer le nombre de reprise, la pause entre chaque reprise, de modifier les noms des boxeurs ni de modifier les valeurs des armes en simultanément pour les deux boxeurs. Elle ne permet pas également de s'affranchir du chronomètre.

Cette application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)

Pour disposer de toutes les fonctionnalités, l'application **payante** (0,98 euros) est disponible [ici](#).

## Badminton

### Badminton EPS V3 par Webjéjé



Le badminton scolaire de retour !

Pour gagner le match, faire des choix tactiques, et produire des frappes variées en direction, longueur et hauteur afin de faire évoluer le rapport de force en sa faveur.

COMPTEUR SPATIAL (où ?)

Compteur d'impacts sur points, points bonus, coins, fautes.

Donne le score, score avec bonus, le pourcentage de points bonus/points, pourcentage de points/fautes.

Jeu Avant/Arrière, Gauche/Droite ou 4 coins.

La taille des zones est paramétrable ainsi que le choix des points bonus.

Conversion automatique en compétences collègue (code couleur : rouge, orange, jaune, vert).

### COMPTEUR SEQUENTIEL (Comment ?)

Compteur de séquence de coups (amorti, smash, dégagement, neutre) après service ou réception et si le point est gagnant ou pas.

Donne l'enchaînement de la dernière séquence et les statistiques du match.

### CODE COULEUR

Vert=Très bonne maîtrise

Jaune=M.Satisfaisante

Orange=M.Fragile

Rouge= M.Insuffisante

Pour le score et le score bonus

égalité =MS

écart entre +5 et 0=MS -5 et 0=MF

Ecart de plus de 5 Pts en positif TBM en négatif MI

Pour les autres fautes/points gagnants et Points/bonus

>80% TBM

60% < MS <80%

40% < MF <60%

< 40% MI

Cette application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)

**Badminton EPS** par Webjéré



Cette version 2 permet de compter un seul élève à la fois.

Pour les élèves de collège ou de lycée.

4 scorers avec localisation et marquage des points d'impact des volants sur simple touché.

Possibilité d'affecter des « bonus » sur chaque zone ciblée.

Possibilité de régler la taille de la zone.

- ECHANGES / POINTS / POINTS GAGNANTS (localisation et bonus sur chaque type de points)

On peut analyser la localisation :

- des échanges et des points
- des points et des points gagnants
- .... ou les trois ensemble.

On peut aussi mettre un coefficient sur chaque type de coups, jouer une durée constante (par exemple : 4') et



voir l'évolution au fur et à mesure des séances du score avec bonus.

- ZONES AVANT ET ARRIERE (bonus paramétrable sur chaque zone avec calcul du ratio).
- ZONES LATERALES (bonus paramétrable sur chaque zone avec calcul du ratio).
- 4 COINS (bonus paramétrable sur chaque zone avec calcul du ratio).

Pour les 3 derniers scorers, on peut noter avec les points bonus sur une durée déterminée ou au ratio.

Une vidéo de présentation est disponible ici :

Cette application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)

**Badminton EPS 2** par Webjéjé



Cette version 2 permet de compter les deux joueurs simultanément.

3 scorers avec localisation et marquage des points d'impact des volants sur simple touché.

Possibilité d'affecter des « bonus » sur chaque zone ciblée.

Possibilité de régler la taille de la zone.

- ZONES AVANT ET ARRIERE  
bonus paramétrable sur chaque zone.  
calcul du ratio.  
Score avec ou sans bonus  
Réglage de la taille des zones
- ZONES LATERALES  
bonus paramétrable sur chaque zone.  
calcul du ratio.  
Score avec ou sans bonus  
Réglage de la taille des zones
- 4 COINS  
bonus paramétrable sur chaque zone.  
calcul du ratio.  
Score avec ou sans bonus  
Réglage de la taille des zones

Cette application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)

# Tennis de Table

**Tennis de table EPS 2** par Webjéjé



Pour les élèves de collège ou de lycée sur tablette et téléphone.

4 scorers avec localisation et marquage des points d'impact des balles sur simple touché.

Possibilité d'affecter des Â« bonus Â» sur chaque zone ciblée.

Possibilité de régler la taille de la zone.

- ECHANGES / POINTS / POINTS GAGNANTS (localisation et bonus sur chaque type de points)  
On peut analyser la localisation :
  - des échanges et des points
  - des points et des points gagnants  
.... ou les trois ensemble.  
On peut aussi mettre un coefficient sur chaque type de coups, jouer une durée constante (par exemple : 4') et voir l'évolution au fur et à mesure des séances du score avec bonus.
- ZONE ARRIERE : JOUER LONG (bonus paramétrable sur chaque zone avec calcul du ratio).
- ZONES LATERALES : JOUER SUR LES COTES (bonus paramétrable sur chaque zone avec calcul du ratio).
- SMASHES : JOUER FORT Analyser la prise de risque sur balle accélérée. Points gagnés ou perdus sur smash. Calcul du ratio.

Pour 2 scorers, on peut noter avec les points bonus sur une durée déterminée ou au ratio.

Pour le dernier, on peut noter avec le nombre de smashes pendant une durée ou au ratio.

Cette application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)

**TTEPS** proposé par EPSOFT



TTEPS (Android) est un logiciel Android permettant d'assurer le suivi, d'enregistrer et de valider pour chaque élève d'une classe les compétences attendues en tennis de table à travers 40 exercices répartis en Niveau 1 et 2.

Différences entre une version enregistrée et non enregistrée :

La version limitée permet uniquement d'accéder aux 10 premiers exercices du niveau 1. Les 10 derniers exercices du niveau 1 et les 20 exercices du niveau 2 ne sont pas consultables.

Cette application **gratuite** est disponible sur le store [ici](#)

## CP5

# Musculation

**Musculation EPS** par Fabeps



Application permettant à l'élève de noter les détails de sa séquence de musculation (muscles sollicités, exercices effectués, charge maximale, charge de travail, nombre de séries, nombre de répétitions et temps de récupération) et d'en faire l'analyse. Il réalise ensuite une capture d'écran afin de sauvegarder sa séance et de la conserver ou de l'envoyer à son enseignant.

Cette application lui permettra également de calculer sa charge de travail en fonction de sa charge maximale et du pourcentage désiré.

Un chronomètre est incorporé dans l'application pour calculer les temps de récupération afin que l'élève n'ait pas à sortir de l'application pour le faire.

Il y a aussi la possibilité de calculer son IMC.

Enfin, vous trouverez des planches illustrant les différents muscles du corps.

Cette application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)

## iMuscle 2



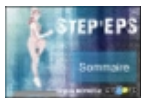
iMuscle 2 est une application qui propose des planches anatomiques très précises en 3D et qui propose des exercices à partir des muscles choisis. Il est également possible de choisir le type de muscle à travailler et l'application propose des exercices.

Cette application **payante** au prix de 2,39 € est disponible :

- sur Android : [ici](#)

## Step

**StepEPS** proposé par EPSOFT



StepEPS (Android) est un logiciel permettant aux élèves de construire leur chorégraphie à travers une bibliothèque de pas de Step référencés, commentés et expliqués et présentés sous forme de courtes vidéos. Ce logiciel a été réalisé en collaboration avec Virginie Meynot.

Par contre, il faudra s'acquitter d'une cotisation de 15 euros à l'année à la société EPSOFT pour en profiter pleinement .

Différences entre une version enregistrée et non enregistrée :

La version limitée permet uniquement d'accéder à l'échauffement et aux Â« Pas simples Â». Les Â« Pas alternés Â» et les Â« Traversées Â» ne sont pas accessibles.

Cette application **gratuite** est disponible sur le site d'EPSOFT [ici](#)

sc>**STEP Bac Pro** par Vincent Tocquin



A destination des élèves pour un usage BYOD via leur smartphone en cours d'EPS :

Application de suivi de l'activité Step (CP5) N3 / N4 en Bac Pro.

L'application offre la possibilité de collecter les données physiologique liées à la pratique sur l'ensemble des séances d'un cycle ; de créer des blocs personnels et de les mémoriser ; de disposer a tout moment des ressources liées à l'activité Step ainsi que l'accès aux vidéos des pas classés par niveaux.

Attention : Connexion de données ou connexion wifi nécessaire pour l'usage de cette application.

Les ressources utilisées pour créer cette application sont décrites dans la section Â« Contact / Crédits Â». Merci à leurs auteurs.

Fonctionnalités :

- 1 - SUIVI DE SÀ0ANCE : Saisie des données de la séance en vue d'en sauvegarder un bilan qui pourra être comparé aux autres séances.
- 2 - CRÀ0ER MES BLOCS PERSO : Sélectionner dans les listes les pas qui permettront de créer et mémoriser les blocs personnels durant le cycle.
- 3 - LES PAS EN VIDÀ00 : Vidéotheque des pas de step classés par niveaux.
- 4 - RESSOURCES DE L'ACTIVITÀ0 : Ressources numérisées sur l'activité step référentiels d'évaluation.
- 5 - BILANS : accès aux résumés des saisie avec tri possible par classe et nom.

## Des applications Android pour le professeur d'EPS

---

- Contact et crédits : contacter le concepteur de l'application et obtenir les informations concernant les ressources qui ont servi à la création de l'application.

Cette application **gratuite** est disponible :

- sur MakeMedroid : [ici](#) (article) ou [ici](#) (téléchargement direct).

Si le lien est rompu, vous pourrez le télécharger directement sur le site de l'Académie de Lyon :

[<a href='http://eps.enseigne.ac-lyon.fr/spip/IMG/zip/step\\_bac\\_pro.apk.zip' title='Zip - 3.7 Mo' type="application/zip">](http://eps.enseigne.ac-lyon.fr/spip/IMG/zip/step_bac_pro.apk.zip "Zip - 3.7 Mo")

### Step Bac Pro.Apk