



Extrait du EPS Académie de Lyon

<http://www21.ac-lyon.fr/enseigne/eps/spip.php?article1009>

# Des applications pour Tablettes Android

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



Date de mise en ligne : mercredi 2 novembre 2016

---

Copyright © EPS Académie de Lyon - Tous droits réservés

---

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](#)
- 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 fixée 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

## Carnet de note

### Carnet de Bord Enseignant

<span class='spip\_document\_1821 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;\*>



Il s'agit du premier carnet que j'ai testé il y a 3 ans de cela. La personne en charge du développement de l'application est très réactive et répond rapidement aux besoins de l'utilisateur.

Certes l'application coûte 5,99 euros , mais elle est assez complète et répond entièrement aux besoins de l'enseignant. 2 bonus, dont je n'ai pas besoin, peuvent être ajoutés au besoin en achat intégré à l'application (le plan de classe et l'agenda)

Vous la trouverez [ici](#)

Une version lite de démonstration s'installe [ici](#)

Une aide est disponible à cette [adresse](#)

Voici une petite vidéo de présentation produite par l'Académie de Besançon à cette adresse :

<http://eps.ac-besancon.fr/spip.php?article604&lang=fr>

```
<div class='spip_document_2669 spip_documents spip_documents_center media video' id='media_2669_67176'>  
<video id="video_2669_67176" controls preload="none" width="320" height="240">
```

### **Tapucate - Enseignant**

```
<span class='spip_document_1822 spip_documents spip_documents_left' style='float:left; width:75px;'>
```

Cette application m'a été conseillé en début d'année par un collègue qui la trouve très complète. Le développeur est lui aussi très réactif aux demandes et questions diverses. Prévue pour les smartphones à partir d'android 4.0 et optimisée pour les tablettes de 10« . La plupart des optimisations de mise en page sont aussi disponibles pour les appareils de 7 ». Pour les appareils de 7", la mise en page peut changer fréquemment sur la mise en page des smartphones à cause de la place minimale en hauteur.

Elle coûte 2,99 euros et les mises à jour semblent régulières.

Vous la trouverez [ici](#)

Une version lite de démo s'installe [ici](#)

Vous trouverez un mode d'emploi [ici](#)

## Chronos et Timer

### MaxiChrono (Pdagogie)

<span class='spip\_document\_2020 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:64px;'>

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](#).

### Eps ChronoMatch (PDAgogie)

<span class='spip\_document\_2236 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

EPS ChronoMATCH intègre 3 modules d'organisation et d'accompagnement de championnats dans diverses activités sportives (collectives et individuelles) :

- Création des temps de jeu et rotation en fonction des rotations et conditions matérielles
- Chronométrage des séquences de jeu
- Gestion des scores et des résultats Le paramétrage aisé et intuitif de cette application spécifiquement dédiée à l'origine aux professeurs d'EPS, s'adapte tout à fait à toute forme de structure et de pratique. La mise en oeuvre sur une seule et même application permet une gestion parfaite des évènements sportifs de tous ordres.

L'application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)

### QCoachTimer (Pdagogie)

<span class='spip\_document\_2021 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:85px;'>

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](#).

## Utilitaires

### 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

<span class='spip\_document\_2244 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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

<span class='spip\_document\_2246 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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](#)

### Dropbox

<span class='spip\_document\_2247 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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](#).

## Sécurité

### Applock (Serrure)

<span class='spip\_document\_2022 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:86px;'>

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](#).

++++Tournois

### Défi ATP EPS

<span class='spip\_document\_2637 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:69px;'>

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

<span class='spip\_document\_2237 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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

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

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

<span class='spip\_document\_2238 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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

### Mon Tournoi - Tournament Manager

<span class='spip\_document\_2239 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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

### Skitch

<span class='spip\_document\_2023 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:58px;'>

Skitch est une application de traitement de photo très 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 possibilité 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 : [ici](#).
- ou si vous ne parvenez pas à télécharger le fichier, tentez de le télécharger 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

<span class='spip\_document\_2025 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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](#).

### QuikCoach V3 - Sports Analysis

<span class='spip\_document\_2233 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

QuikCoach est une application pour tablettes et mobiles permettant d'effectuer des vidéos et de les analyser ensuite.

QuikCoach donne la possibilité aux entraîneurs et professeurs d'enregistrer et d'analyser la performance de leurs élèves rapidement. Ce n'est pas seulement donner un moyen rapide et facile d'analyser une vidéo, mais elle permet aussi aux élèves d'importantes rétroactions visuelles sur ce qu'ils réalisent ou sont en train de réaliser. Il reste cependant moins complet que Coach's eye.

Vous trouverez cette application **gratuite**

- sur Android : [ici](#)

### Coach's eye

<span class='spip\_document\_2234 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

Cette application permet d'enregistrer rapidement et de passer en revue les performances de vos élèves, d'analyser la prestation sur place et y apporter des corrections immédiates.

Elle permet également une lecture simultanée de 2 vidéos afin de comparer les réalisations d'un élève avec l'objectif à atteindre (un expert ou un élève modèle).

L'analyse des conduites motrices est facilitée par la gestion du ralenti. Astucieux et facile d'utilisation pour le professeur comme pour les élèves. Possibilité d'enregistrer des commentaires dans l'analyse. Vous aurez compris que cette application est très intéressante pour travailler le feedback de vos élèves.

Cette application est **gratuite** au départ sur Android (chaque option supplémentaire est payante dans l'application) et vous la trouverez :

- sur Android : [ici](#)
- sur IOS : [ici](#) pour 4.99 Euros

### O'See Sports Video Delay Pro

<span class='spip\_document\_2235 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

O'See est une application vidéo, qui permet à ses utilisateurs, de capturer des images vidéos, mais surtout de les visionner en live de façon décalée (jusqu'à 1 minute de décalage). Cela se nomme de la rétroaction.

Cet utilitaire est donc très pratique, pour permettre aux élèves d'avoir un retour vidéo sur leur propre prestation dans bon nombre d'APSA.

Le principe est identique au logiciel KINOVEA développé sur PC.

Cette application permet aussi à l'enseignant ou l'élève, de faire une analyse vidéo plus poussée, avec des ralentis, des images plan par plan, ou des arrêts sur images.

L'outil « Slowmotion » permet de revoir la vidéo enregistrée au ralenti.

On pourra également utiliser un lecteur vidéo pour revenir sur les possibilités d'étude de l'action ou du geste.

L'enseignant pourra même sauvegarder la vidéo, afin de l'utiliser pourquoi pas, en « image » de la compétence à atteindre.

Autres fonctionnalités : caméra miroir, changement de caméra (face / arrière), prévisualisation de la vidéo réelle.

Cette application est **payante** et disponible :

- sur Android : [ici](#) pour 0,60 Euros.
- sur IOS : [ici](#) pour 1,99 Euros.

### Video Coach - Miroir différé

<span class='spip\_document\_2232 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;\*>

Après Kinovéa 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](#)

++++Compteur

### MultiCompteur

<span class='spip\_document\_2248 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;\*>

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 combinaisons sont ainsi accessibles en fonction du besoin de la séquence.

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

Cette application gratuite est disponible :

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

### 1234 EPS

<span class='spip\_document\_2249 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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 fonction 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.

Cette application est **gratuite** et disponible :

- sur Android : [ici](#)

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

### Dartfish Easy Tag

<span class='spip\_document\_2250 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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 « 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 €
- sur IOS : [ici](#) pour 4,99 €

### EPS Compteur

<span class='spip\_document\_2251 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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

<span class='spip\_document\_2252 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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](#)

### EPS ACTIONS

<span class='spip\_document\_2289 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;\*>

Après avoir paramétré les critères (ou actions) que l'on souhaite observer, et éventuellement pour chacun d'eux fixé un objectif à atteindre, l'application permet à chaque apparition du critère ou de l'action de le ou la comptabiliser. Plusieurs graphiques (camembert, radar...) permettent d'analyser les résultats.

Un graphique « radar » permet de comparer les résultats observés aux objectifs fixés au départ (A partir de 3 actions paramétrées seulement

Le professeur, le coach, ou les élèves peuvent ainsi recueillir des données précieuses sur les actions effectuées par le sportif/l'élève engagé dans l'action.

Cette application **payante** proposée par Yannick Boisseau est disponible au prix de **2,40 euros** :

- sur Android : [ici](#)

### Stat'EPS

<span class='spip\_document\_2290 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;\*>

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.

## Des applications pour Tablettes Android

---

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

- sur Android : [ici](#)

++++Tableaux tactiques

Voici quelques tableaux tactiques gratuits pour Android : il suffit de cliquer dessus pour les télécharger. Des versions payantes sans publicité sont disponibles au prix de 0,76 euros.



++++CP1

## Course de demi-fond

### CourseCollectiveEPS

<span class='spip\_document\_2402 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:69px;'>

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.

Cette application (gratuite sur Android) est disponible :

- sur Android : [ici](#)

### Coach Course en Durée

<span class='spip\_document\_2401 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:69px;'>

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)

Cette application (gratuite sur Android) est disponible :

- sur Android : [ici](#)

### Cardiographe - Cardiograph

<span class='spip\_document\_2256 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:80px;'>

Cardiographe est une application qui mesure votre rythme cardiaque. Vous pouvez sauvegarder vos résultats pour référence ultérieure et suivre plusieurs personnes avec des profils individuels.

Cardiographe utilise l'appareil photo ou le capteur dédié de votre appareil pour calculer votre rythme cardiaque grâce au flash situé juste à côté de l'objectif (si ce n'est pas le cas, Cardiographe risque de ne pas fonctionner)

Cette application (gratuite sur Android et payante sur IOS à 1,99 euros) est disponible :

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

### Runtastic

<span class='spip\_document\_2255 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

Cette application permettant d'avoir une trace GPS précise d'un coureur. Donne aussi des informations sur **sa vitesse de déplacement**.

Elle est gratuite et disponible :

- sur Android : [ici](#)
- sur IOS : [ici](#) Une version payante (4,99 euros) est disponible, mais la version gratuite reste tout à fait suffisante.

### eRUN

<span class='spip\_document\_2268 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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

<span class='spip\_document\_2269 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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)

## Des applications pour Tablettes Android

---

- 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.

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

- sur Android : [ici](#)

Malgré quelques bugs mineurs, l'application fonctionne très bien. L'auteur est très réactif aux remarques.

### TEST VMA

<span class='spip\_document\_2270 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;\*>

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.

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

<span class='spip\_document\_2272 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:68px;\*>

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.

Cette application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)

**VMA Solo** proposé par Pdagogie

<span class='spip\_document\_2273 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:68px;'>

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)

<span class='spip\_document\_2318 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:78px;'>

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 évaluation

L'application est disponible [ici](#)

### Demi-fond EPS - Tap Vitesse

<span class='spip\_document\_2274 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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).

Cette application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)

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

<span class='spip\_document\_2275 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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

<span class='spip\_document\_2276 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'\>

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 collègue N1 et 2 V2

<span class='spip\_document\_2277 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'\>

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

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

### Demi-fond EPS 3x500m Niveau 3

<span class='spip\_document\_2278 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

Application simple et rapide permettant de calculer le temps cumulé des trois 500 mètres et d'évaluer la répartition de l'effort en calculant la différence des deux temps extrêmes réalisés par l'élève.

L'élève peut se situer directement dans le barème de **niveau 3** et voir ainsi comment il peut gagner des points.

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

- Android : [ici](#)

### Coach 3x500m

<span class='spip\_document\_2378 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

« 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 : « Ralenti », « 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 3x500m

<span class='spip\_document\_2279 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

Application simple et rapide permettant de calculer le temps cumulé des trois 500 mètres et de calculer l'écart au projet de l'élève.

L'élève peut se situer directement dans le barème de **niveau 4** et voir ainsi comment il peut gagner des points.

### Apps4é 3X500 BGT

<span class='spip\_document\_2280 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

Cette application permet aux candidats au baccalauréat général et technologique d'affiner au mieux leur projet sur l'épreuve d'E.P.S. du 3X500 m.

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

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

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

- Android : [ici](#)

### Apps4é 3X500 BAC PRO

<span class='spip\_document\_2280 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

Les clés pour l'élaboration de son projet à l'épreuve du 3X500.

Cette application permet aux candidats au baccalauréat professionnel d'affiner au mieux leur projet sur l'épreuve d'E.P.S. du 3X500 m.

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

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

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

- Android : [ici](#)

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

### Athlé CompareM EPS

<span class='spip\_document\_2281 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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

<span class='spip\_document\_2282 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'\>

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

<span class='spip\_document\_2283 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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

<span class='spip\_document\_2284 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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

<span class='spip\_document\_2285 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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

<span class='spip\_document\_2286 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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

### Natation EPS

<span class='spip\_document\_2291 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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

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

Cette application vous permettra d'avoir :

- Le calcul du temps et de l'indice de nage pour chaque 25m
- Le temps total et indice de nage pour le 50m
- Le calcul de la différence de temps entre les deux nages.

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

- Android : [ici](#)

### Swim StopWatch

<span class='spip\_document\_2666 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:69px;'>

L'application Swim Stopwatch permet de chronométrer plusieurs nageurs en même temps par glisser déposer, choisir son nombre de lignes d'eau ...

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

- Android : [ici](#)
- iPad : [ici](#)

++++CP2

## Course d'orientation

### OrientationEPS

<span class='spip\_document\_2638 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:69px;'>

OrientationEPS pour tablettes et téléphones !

Fini le suivi des élèves en course d'orientation sur papier, avec des calculs interminables sur les différents parcours. Avec OrientationEPS gérez jusqu'à 30 groupes avec 10 parcours différents.

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

Au retour le groupe valide son arrivée en cliquant sur son numéro 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, quel est son classement général, 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.

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

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

### SportyPal Pro

<span class='spip\_document\_2254 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:80px;'>

Cette application permet de suivre la trace GPS de vos parcours (Course d'orientation, course de durée...).

En fin de parcours, l'application fournit la carte du parcours, les calories brûlées, les kilomètres parcourus, et le temps moyen.

Des graphiques complètent ces données pour un suivi des performances.

Chaque utilisateur peut créer son profil sur le site <http://sportypal.com/>, pour une gestion complète de ses séances : Téléchargement des parcours d'autres utilisateurs, historique des séances, etc...

Cette application **gratuite** existe pour les plateformes Android, Ipad-Iphone, Windows Mobile, BlackBerry et est disponible :

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

### Runtastic

<span class='spip\_document\_2255 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

Cette application permettant d'avoir une trace GPS précise d'un coureur. Donne aussi des informations sur sa vitesse de déplacement.

Elle est gratuite et disponible :

- sur Android : [ici](#)
- sur IOS : [ici](#) Une version payante (4,99 euros) est disponible, mais la version gratuite reste tout à fait suffisante.

### Mon itinéraire

<span class='spip\_document\_2257 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:80px;'>

Mon Itinéraire est une application indispensable si vous souhaitez garder une trace de randonnées, déplacements, voyages, etc... Une interface utilisateur simple à utiliser mais un programme comprenant pourtant beaucoup de possibilités :

Voici quelques-unes de ses caractéristiques :

- Enregistrement du parcours avec possibilité de mise en pause. Les parcours peuvent être sauvegardés et partagés sur Internet.
- Insertion de photos depuis n'importe quelle application. Les photos sont insérées dans le parcours à l'endroit où vous les avez prises et reprennent les informations de localisation qui y correspondent. De plus, vous pouvez, à tout moment, en sélectionnant une photo d'un parcours, obtenir l'itinéraire pour vous y rendre depuis l'endroit où vous vous trouvez !
- Vous pouvez partager vos parcours via Internet, Facebook, WeChat, l'application, etc...
- Insertion de marqueurs.
- Calcul de la vitesse moyenne, de la durée du parcours, informations relatives à la position et à l'altitude. Informations importantes : 1. Google Play et Google Maps doivent être installés pour que l'application fonctionne. 2. La fonction vidéo a été déplacée vers une autre application appelée « Route & Vidéo Recorder » où trajets et vidéos peuvent être enregistrés et rejoués simultanément. Cette application gratuite est disponible :
- sur Android : [ici](#)

### ViewRanger GPS avec cartes IGN par LAFUMA

<span class='spip\_document\_2287 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

Des milliers de circuits, des cartes IGN détaillées pour profiter de vos aventures grâce au système de navigation GPS intégré de ViewRanger.

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

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

### Orienteering Way

<span class='spip\_document\_2288 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:80px;'>

Cette application est un jeu sérieux :

Jeu de course d'orientation. Il s'agit de faire naviguer le coureur principal par utilisation de flèches directionnelles et en utilisant la carte et la boussole. Le terrain est représenté en 2D, et les graphismes sont très simplistes. En terminant les courses proposées le plus vite possible, il est possible d'avoir accès à d'autres courses.

Les courses ont lieu sur des terrains plutôt typés parc. La carte est une carte de course d'orientation (légende respectée), ce qui est le principal atout de ce petit jeu. On reste donc dans la logique de l'activité puisqu'il s'agit de faire la relation entre la carte et le terrain pour trouver le plus rapidement possible des postes dans l'ordre imposé.

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

- Android : [ici](#)

++++CP3

## Acrosport

### Acrosport'EPS

<span class='spip\_document\_2292 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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 pyramides 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

<span class='spip\_document\_2295 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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

<span class='spip\_document\_2315 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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 niveau C et D ne sont pas accessibles.

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

### Acro'TICeps

<span class='spip\_document\_2293 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;\*>

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

### Gym 6ème

<span class='spip\_document\_2379 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;\*>

« 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.

## Des applications pour Tablettes Android

---

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

<span class='spip\_document\_2296 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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

<span class='spip\_document\_2314 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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

<span class='spip\_document\_2294 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;\*>

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

<span class='spip\_document\_2297 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:78px;\*>

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

<span class='spip\_document\_2298 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:78px;'>

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

<span class='spip\_document\_2252 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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

### aPTB

par Pdagogie

<span class='spip\_document\_2300 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>



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 ios (IPTB) : [ici](#) au prix de 2,99 euros.

### **Basket EPS** par Fabeps

<span class='spip\_document\_2299 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;\*>

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.

« 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

<span class='spip\_document\_2625 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:69px;’>

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

- En ATTAQUE : Évaluation de l'efficacité d'équipes en contre-attaque par rapport à leur efficacité en attaque placée.
- En DÉFENSE : Évaluation 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 : Évaluation de l'efficacité en défense (zones de récupération du ballon) ou en attaque (zones de perte de balle).
- DISTANCE de TIR et EFFICACITÉ (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](#)

# Handball

## PTB +

<span class='spip\_document\_2253 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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

<span class='spip\_document\_2301 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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](#)

### Handball EPS par Webjéjé

<span class='spip\_document\_2302 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;\*>

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 EPS** par Webjéjé

<span class='spip\_document\_2303 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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](#)

## Lutte

**Les Maitrises de Lutte** par EPSOFT

<span class='spip\_document\_2304 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;\*>

« Les maîtrises de lutte » 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)

<span class='spip\_document\_2380 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;\*>

« Judo au collège 1 » 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 « Judo au collège 1 », 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

<span class='spip\_document\_2305 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;\*>

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 « Actions ++ » et aux « Actions + »

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

<span class='spip\_document\_2306 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;\*>

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**

<span class='spip\_document\_2307 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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.

À 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 simultané 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](#).

### EPS Boxe Française

<span class='spip\_document\_2656 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:69px;'>

L'application permet aux élèves - observateurs de quantifier le nombre de touches réussies en poings et pieds ainsi que leurs hauteurs.

Vous pouvez paramétrer les valeurs pour chaque ligne de touche en pieds et poings afin de pouvoir valoriser et/ou minimiser certains coups.

Aussi, vous pouvez paramétrer le nombre de points de départ de chaque boxeur afin de créer des contextes de jeu en fonction du rapport de force entre les 2 boxeurs.

Au final, vous obtiendrez les résultats détaillés de chaque boxeur sur chaque coup de pied et poing. Ceci doit vous permettre avec l'élève d'identifier les besoins et, donc, le travail à fournir pour qu'il puisse s'améliorer.

Cette application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)

# Badminton

**Badminton EPS** par Webjéjé

<span class='spip\_document\_2309 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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.

Cette application **gratuite** est disponible :

- sur Android : [ici](#)

**Badminton EPS 2** par Webjéjé

<span class='spip\_document\_2310 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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 LATÉRALES 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

<span class='spip\_document\_2311 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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 « 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.
- ZONE ARRIERE : JOUER LONG (bonus paramétrable sur chaque zone avec calcul du ratio).
- ZONES LATÉRALES : 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

<span class='spip\_document\_2317 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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

<span class='spip\_document\_2312 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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**

<span class='spip\_document\_2313 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;'>

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 Euros est disponible :

- sur Android : [ici](#)

## Step

**StepEPS** proposé par EPSOFT

<span class='spip\_document\_2316 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:75px;\*>

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 « Pas simples ». Les « Pas alternés » et les « Traversées » ne sont pas accessibles.

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

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

<span class='spip\_document\_2659 spip\_documents spip\_documents\_left' style='float:left; width:69px;\*>

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 « Contact / Crédits ». Merci à leurs auteurs.

Fonctionnalités :

- 1 - SUIVI DE SÉANCE : Saisie des données de la séance en vue d'en sauvegarder un bilan qui pourra être comparé aux autres séances.
- 2 - CRÉER 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 VIDÉO : Vidéothèque des pas de step classés par niveaux.

4 - RESSOURCES DE L'ACTIVITÉ : Ressources numérisées sur l'activité step référentiels d'évaluation.

5 - BILANS : accès aux résumés des saisie avec tri possible par classe et nom.

- 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="IMG/zip/step\\_bac\\_pro.apk.zip" title='Zip - 3.7 Mo' type="application/zip">](IMG/zip/step_bac_pro.apk.zip "Zip - 3.7 Mo")

**Step Bac Pro.Apk**