

<http://eps.enseigne.ac-lyon.fr/spip/spip.php?article1667>



Rugby EPS - Application Android par Webjéjé

- Ressources
- CA 4 - CP4
- Rugby
- Outils Numériques Rugby
-



Date de mise en ligne : lundi 3 septembre 2018

Copyright © EPS Académie de Lyon - Tous droits réservés

Rugby EPS par Webjéré



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](#)