

ANNEXE N°1 : CADRE ACADÉMIQUE DE CONCEPTION DES RÉFÉRENTIELS BACCALAURÉAT GÉNÉRAL ET TECHNOLOGIQUE EPS

Ville	FONT ROMEU	RNE	0660057D	CHAMP D'APPRENTISSAGE N°	1	2	3	4	5
Établissement	Lycée Pierre de Coubertin							X	
APSA	HANDBALL			ACTIVITÉ	NATIONALE			ÉTABLISSEMENT	
					X				

AFL1 : « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force. »

AFL 2 « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. »

AFL 3 « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »

L'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc.).

AFL déclinés dans l'APSA choisie : HANDBALL :

AFL 1 : Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement), face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle. Individuellement l'élève doit être capable de mettre en œuvre des techniques pour réaliser l'une ou l'autre des formes de jeu.

AFL 2 : Optimiser les phases de travail individuel et collectif pour améliorer ses qualités techniques et les mettre au service du collectif

AFL 3 « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »

L'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc.).

Principes d'élaboration de l'épreuve :

Matchs à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardien) sur un terrain réglementaire opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute au moins 2 rencontres de 8mn et peut bénéficier d'un « temps mort » d'une minute.

Chaque équipe choisit son organisation collective et chaque élève choisit le poste où il souhaite jouer, une possibilité de modification de poste ou d'ajustement de l'organisation collective est possible après chaque mi-temps ou match.

Conditions d'évaluation : gymnase de type C situé dans l'établissement.

Précision des choix possibles pour les élèves :

AFL1 : choix de son équipe, choix du poste (ou des postes occupés), choix de la stratégie collective

AFL2 : au choix parmi ces 3 cas (cas n° 1 / 6 – cas n°2 / 4 – cas n°3 / 2)

AFL3 : au choix parmi ces 3 cas (cas n° 1 / 2 – cas n°2 / 4 – cas n°3 / 6)

Évaluation AFL 2 au fil de la séquence en fin de séquence les 2

Évaluation AFL 3 au fil de la séquence en fin de séquence les 2

REPÈRES D'ÉVALUATION – Hand-Ball

AFL1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard du rapport de force. /12		Degré 1		Degré 2		Degré 3		Degré 4		
		<u>Maîtrise Insuffisante</u>		<u>Maîtrise fragile</u>		<u>Maîtrise satisfaisante</u>		<u>Maîtrise très satisfaisante</u>		
		0	1.5	1.5	3	3	4.5	4.5	6	
Individuel /6	Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou inter individuel pour gagner.	<u>Individuellement :</u> SPECTATEUR Participe peu au jeu et se débarrasse du ballon très rapidement. <i>Perd le ballon</i> <i>Pas de situations favorables de tir.</i> <i>Rythme uniforme et en retard sur le projet de progression collectif.</i>		<u>Individuellement :</u> Joueur intermittent Joueur impliqué si le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. <i>Rythme uniforme et exécution lisible pour l'adversaire des actions de passe et de dribble.</i> <i>Choix aléatoires sans prendre en compte le contexte et le rapport de force.</i> <i>Tir forcé dans une situation peu favorable.</i>		<u>Individuellement :</u> Joueur engagé et réactif Joueur capable de répondre à une situation rapidement. <i>Choix pertinents quand le rapport de force est favorable.</i> <i>Prend la responsabilité du tir quand la situation se présente.</i> <i>Propose des solutions au PB</i>		<u>Individuellement :</u> Joueur ressource : organisateur et décisif Joueur capable d'enchaîner des actions coordonnées et décisives. Joueur vigilant, en mouvement en tant que PB ou NPB <i>Est capable de créer le surnombre en jouant sur des changements de rythmes fréquents, crée des espaces libres pour ses partenaires</i> <i>Efficace au tir.</i>		
		0	1	1	2	2	3	3	4	
Collectif /6	S'organiser collectivement pour faire basculer le rapport de force. <i>Analyse et remédiation à la mi-temps ou après un temps mort</i> <i>La note « collective » pourra être modulée de ± 1 pt selon l'implication individuelle dans le collectif et multipliée au coefficient de gain de match</i>	<u>Collectivement :</u> Aucune organisation collective visible : succession d'action individuelles ; pas de continuité des actions offensives ; occupation de l'espace irrationnel. <i>La mi-temps et/ou un temps mort, permettent à l'équipe de récupérer... Pas de recul sur la prestation.</i>		<u>Collectivement :</u> L'équipe maintient le rapport de force quand il est favorable. La continuité offensive apparait ; l'équipe se répartit des rôles et des secteurs. L'organisation défensive est souvent prise de vitesse ou les espaces sont trop importants entre les joueurs ou les lignes. <i>La mi-temps et/ou un temps mort, permettent à l'équipe de réorganiser principalement la défense, le constat reste superficiel</i>		<u>Collectivement :</u> L'équipe exploite le rapport de force quand il est équilibré et favorable. Occupation des couloirs et mise en danger avec du jeu en mouvement, la contre-attaque est privilégiée. Le repli défensif est collectif et l'équipe orientée vers la récupération. <i>La mi-temps et/ou un temps mort, permettent à l'équipe d'analyser leur jeu et de réajuster partiellement leur collectif afin de contenir l'adversaire et ponctuellement de profiter d'une occasion</i>		<u>Collectivement :</u> L'équipe fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable. La forme de jeu s'adapte en fonction de l'organisation adverse. Mise en danger par prise des intervalles , jeu dans le dos de la défense et spécialisation offensivement comme défensivement. <i>La mi-temps et/ou un temps mort, permettent à l'équipe d'analyser leur stratégie et de réajuster leur collectif afin de mieux s'adapter au jeu adverse.</i>		
		Gain des rencontres		Matches perdus		Matches perdus avec 1 « but » d'écart		Matches nuls		Matches gagnés
	Coefficient applicable à la note du collectif		1		1.1		1.3		1.5	

AFL 2 : Hand-Ball	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFL 2 : « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. »	Entraînement inadapté Faible engagement dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages.	Entraînement partiellement adapté Engagement modéré dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages. L'élève a besoin d'être guidé dans ses choix d'exercices.	Entraînement adapté Engagement régulier dans les différents exercices. L'élève s'investi pour se perfectionner et connaît les exercices de bases.	Entraînement optimisé Engagement régulier dans les différents exercices. L'élève est autonome, il est capable de proposer des situations adaptées à son équipe.
Cas n°1 6 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 1,5 pts	De 1,6 à 2.9 pts	De 3 à 4,5 pts	De 4,6 à 6 pts
Cas n°2 4 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 0.9 pts	De 1 à 1.9 pts	De 2 à 2.9 pts	De 3 à 4 pts
Cas n°3 2 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 0,5 pts	De 0,6 à 1 pts	De 1.1 à 1,5 pts	De 1,6 à 2 pts

AFL 3 : Hand-Ball	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFL 3 : « Choisir et assumer 2 rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. », arbitre et au choix : coach, observateur, organisateur, « teneur de table de marque »	Pas volontaire pour arbitrer ou se repose sur le co-arbitre. <i>Coach : N'a aucun recul, pas de commentaires à faire pour aider ses camarades</i> <i>Arbitre : Refuse d'arbitrer</i> <i>Table de marque : ne connaît pas l'attribution des points, ne fait pas la différence entre un but validé ou non et a du mal à identifier les différentes phases de jeu.</i>	L'élève assure correctement au moins un des deux rôles qu'il a choisis, mais avec hésitation et quelques erreurs. <i>Coach : À du mal à exprimer ses ressentis pour aider le groupe à se corriger</i> <i>Arbitre : connaissance aléatoire du règlement ; Influencé par les remarques des joueurs.</i> <i>Table de marque : attribution des points imprécise mais qui n'entache pas le résultat du match, oublie parfois le chrono.</i>	L'élève assure les deux rôles choisis avec sérieux et efficacité. Il favorise le fonctionnement collectif dans le respect des règles et de tous les acteurs. <i>Coach : À la vue de ses observations, est capable de donner ses ressentis au groupe</i> <i>Arbitre : connaissance du règlement, interventions justes mais difficultés à sanctionner la règle du contact.</i> <i>Table de marque : l'attribution des points est relativement correcte et ma gestion du temps est bonne</i>	L'élève assume avec efficacité plus de deux rôles. Il excelle dans les deux rôles qu'il a choisis. Il est un acteur essentiel du fonctionnement collectif, capable de gérer les rencontres ou de remplir avec rigueur les fiches d'observation confiées. <i>Coach : À la vue de ses analyses, propose des corrections ou conforte les choix opérés par le groupe</i> <i>Arbitre : connaissance fine du règlement et application qui favorise le bon déroulement du match. Gestuelle explicite.</i> <i>Table de marque : identifie et attribue tous les points marqués par les équipes lors du match, l'arbitre peut s'appuyer sur lui pour la gestion du temps.</i>
Cas n°1 6 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 1,5 pts	De 1,6 à 2.9 pts	De 3 à 4,5 pts	De 4,6 à 6 pts
Cas n°2 4 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 0.9 pts	De 1 à 1.9 pts	De 2 à 2.9 pts	De 3 à 4 pts
Cas n°3 2 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 0,5 pts	De 0,6 à 1 pts	De 1.1 à 1,5 pts	De 1,6 à 2 pts