

Etablissement		LYCEE LANGEVIN			
Ville		LA SEYNE SUR MER			
Champ d'Apprentissage n°4			Activité Physique Sportive Artistique		
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner			HANDBALL TERMINALE		
PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE					
Matches à 6x6 (5 joueurs de champ + 1 gardien) entre équipes de niveau homogène.Chaque équipe rencontre les 3 autres au cours de matches de 8 mn. Une rencontre supplémentaire a lieu contre une équipe déjà jouée de manière à ajuster le projet d'action collective à l'issue d'un temps de concertation. Les examinateurs peuvent être amenés à faire rejouer des élèves en remaniant les équipes afin d'affiner leur notation ou à faire rejouer les équipes entre elles selon les rapports de force en présence.					
AFL1 12 points	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.		AFL1 décliné dans l'APSA		S'engager pour gagner une rencontre en mobilisant des techniques individuelles et collectives au service d'un projet de jeu collectif pertinent au regard de l'analyse du
Eléments à évaluer		Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu <u>Techniques individuelles</u> <u>En attaque /3 points</u> <u>Techniques individuelles</u> <u>En défense /3points</u>		Peu de techniques mobilisées. En attaque: de 0 à 0.5 <u>Porteur de balle</u> : Perd la balle Progresse en l'absence d'adversaire. Perd la balle sous pression. Tire à l'arrêt <u>Non porteur de balle</u> : statique S'oriente par rapport au porteur de balle et pas par rapport au but <u>Gardien</u> : perd la balle Reste dans ses cages, pas de relance, passes dangereuses En défense: de 0 à 0.5 <u>Défenseur</u> : Passif Défend sur le ballon. Commet des fautes <u>Gardien</u> : inefficace Reste sur sa ligne, arrêts aléatoires avec les mains	Mobilisation d'une ou deux techniques préférentielles. En attaque: de 0.75 à 1.5 <u>Porteur de balle</u> : Conserve la balle Progresse : dribble ou passe. Conserve la balle, Tire dans l'axe central <u>Non porteur de balle</u> : Proche Se rend disponible dans l'espace avant, s'écarte de l'alignement Porteur de balle/défenseur, appel de balle verbal <u>Gardien</u> : conserve la balle circule dans sa zone, s'avance pour relancer à un joueur démarqué En défense: 0.75 à 1.5 <u>Défenseur</u> : ralentit Ralentit la progression de la balle dans son secteur: gêne son adversaire direct (se place entre lui et la cible) Gêne le tir <u>Gardien</u> : incertain Arrêts pieds et mains, aléatoires, peut bloquer pour renvoyer	Mobilisation efficace de plusieurs techniques. En attaque: de 1,75 à 2.25 <u>Porteur de balle</u> : Transmet joue les duels, passes courtes et longues, utilisation des ailes tirs en suspension, <u>Non porteur de balle</u> : Ouvre assure la continuité du jeu, utilisation des couloirs latéraux, occupe des zones de tir favorables, appel de balle en mouvement, <u>Gardien</u> : Transmet Anticipe sur le remplacement de la défense adverse, relance avec passes adaptées En défense: 1,75 à 2.25 <u>Défenseur</u> : Choisit Choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu (presse, intercepte, aide ses défenseurs, protège la cible) <u>Gardien</u> : Choisit arrêts pieds et mains sûrs, relance rapide	Répertoire de techniques variées utilisé efficacement. En attaque : de 2.5 à 3 <u>Porteur de balle</u> : Induit Jeu en mouvement, prise d'intervalle duel, passes décisives, tirs variés <u>Non porteur de balle</u> : Libère Offre des solutions dans les différents espaces de jeu (appel, appui, soutien) crée des espaces libres, blocs. <u>Gardien</u> : Crée le surnombre est capable d'intervenir dans le champ de jeu en cas de nécessité En défense: de 2.5 à 3 <u>Défenseur</u> : Organise anticipe, harcèle, oriente, conteste, intercepte et aide les autres défenseurs <u>Gardien</u> : Organise Arrêts toute partie du corps, vif, peut se placer au 1er poteau (tirs d'ailiers), relance
Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force . <u>Organisation offensive</u> <u>/2 points</u> <u>Organisation défensive</u> <u>/2 points</u>		En attaque: de 0 à 0.25 pas de dispositif spatial, entraide aléatoire, En défense De 0 à 0.25 Défense spontanée individuelle, sur le porteur de balle	En attaque: de 0.5 à 0.75 jeu à 2 privilégié, dans le couloir central, tir dans l'axe central En défense: de 0.5 à 0.75 repli défensif en désordre Quelques défenses individuelles	En attaque: de 1 à 1.5 Jeu direct et/ou indirect (utilisation des ailes) Continuité et occupation des espaces En défense: de 1 à 1.5 Organisation défensive près de la cible, harcèle et récupère	En attaque: de 1.75 à 2 Attaque organisée par rôles, circulation, Changement de rythme En défense: de 1.75 à 2 Défense de zone, par poste et adaptable au jeu
Gagner le match 2pts		0 à 0.25 pt Défaites sans pouvoir en apprécier les raisons.	0.5 à 0.75 pts Plus de défaites que de victoires, comprend les raisons de ses résultats.	0.75 à 1,75 pts Autant de victoires et de défaites, argumente les raisons de ses résultats, est capable de remanier des dispositifs sommairement.	1.75 à 2 pts Victoires en pouvant analyser sa prestation et celle de l'adversaire.

Repères d'évaluation de l'AFL2				
<i>L'évaluation des attendus de fin de lycée aura lieu tout au long du cycle et nécessitera une présence régulière sur l'ensemble des leçons</i>				
AFL2 : Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.		AFL2 décliné dans l'APSA	Identifier ses propres forces et faiblesses et celles de ses partenaires et adversaires pour définir, mettre en œuvre et réguler un projet de préparation technique et/ou tactique	
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points 4 points ou 6 points	Entraînement inadapté Nombre de répétitions et d'exercices insuffisants et placement incorrect N'identifie pas les problèmes et remédiations possibles	Entraînement partiellement adapté nombre de répétitions ou d'exercices insuffisants ou placement incorrect. Identification des problèmes posés, remédiation possible	Entraînement adapté Nombre de répétitions plus important et exercices variés, placement correct, capable de suivre une routine d'échauffement et de préparation cohérente avec le thème de jeu.	Entraînement optimisé Nombre de répétitions importants, exercices variés et innovants issus de recherches personnelles Capable de modifier et d'adapter les dispositifs
Repères d'évaluation de l'AFL3				
<i>L'évaluation des attendus de fin de lycée aura lieu tout au long du cycle et nécessitera une présence régulière sur l'ensemble des leçons</i>				
AFL3 : Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.		AFL3 décliné dans l'APSA	Choisir et assumer les rôles d'arbitre, de coach ou d'observateur et les exercer de manière efficiente Faire des choix en vue d'améliorer la performance du groupe, en utilisant et respectant les capacités de chacun, le règlement établi, les consignes données...	
Choix de points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
2 points 4 points ou 6 points	Assure un des deux rôles choisis de manière inefficace et aléatoire. Arbitre dépassé par les événements, Beaucoup d'erreurs. Coups de sifflet rares ou intempestifs, loin de l'action Gestes inexistants ou inadaptés Observateur Inattentif Recueil de données non rempli et/ou faux Ne fait pas de lien entre les observations et l'action Coach Peu de présence , suit le groupe Communication et interventions absentes ou inappropriées Pas de prise de décisions, peu d'initiatives. Connaissance insuffisante de l'activité	Assure correctement au moins un des deux rôles choisis, mais avec hésitation et quelques erreurs. Arbitre influençable hésitant. Commet quelques erreurs Coups de sifflet faibles, peu de déplacements Utilise quelques gestes de manière imprécise Observateur Attention irrégulière Recueil de données incomplet et/ou quelques erreurs Comprend l'objet de son observation Coach Présence identifiée dans le groupe Communication hésitante et peu audible. Connaissance imprécise de l'activité. Fait des propositions quelques fois inadaptées	Assure les deux rôles choisis avec sérieux et efficacité. Arbitre concentré. Décisions justes, dans le timing. Coups de sifflet clairs et entendus, est bien placé par rapport à l'action Maîtrise et utilise les gestes d'arbitrage de base. Observateur Concentré Recueil de données complet et juste Comprend le sens et le but de son observation Coach Présence dynamique Communication claire. Est écouté des joueurs. Connaissance suffisante de l'activité. Choix et conseils quelques fois erronés	Assume avec efficacité plus de deux rôles. Arbitre Impartial , bien présent Décisions rapides Coups de sifflet clairs, nets et précis, Vigilant, près de l'action sans gêner. Maîtrise tous les gestes d'arbitrage à bon escient Observateur Impliqué Recueil de données très précis, ajout d'observables pertinents Sait retranscrire et expliquer les données Coach Présence affirmée Communication juste et adaptée. Permet et organise l'échange dans le groupe. Connaissance précise de l'activité. Fait des choix judicieux et opérationnels (conseils tactiques, gestion des remplacements...)

En rouge : les choix de l'équipe EPS

AFL1 :s 'évalue le jour du CCF pendant les matchs.

AFL2 et 3 :L'évaluation des attendus de fin de lycée aura lieu tout au long du cycle et nécessitera une présence régulière sur l'ensemble des leçons

Correspondances entre degrés et points pour l'AFL 2 et l'AFL 3

(selon le choix de la répartition des points des élèves)

Points choisis pour l'AFL2 ou l'AFL3	DEGRÉ 1	DEGRÉ 2	DEGRÉ 3	DEGRÉ 4
2 PTS	0 à 0.25	0,5 à 0,75	1 à 1,5	1,75 à 2
4 PTS	0 à 1.5	1,75 à 2	2,25 à 3	3,25 à 4
6 PTS	0 à 1	1,5 à 2,5	3 à 4,5	5 à 6