

CYCLE	4	Champ	4	Classe	3ème	APSA HANDBALL	Horaires	10 heures
Attendus de fin de cycle				CA sociée		Principes d'élaboration de l'épreuve		
<p>En situation d'opposition réelle et équilibrée</p> <ul style="list-style-type: none"> - Réaliser des actions décisives en situation favorable afin de faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de son équipe. - Adapter son engagement moteur en fonction de son état physique et du rapport de force. - Être solidaire de ses partenaires et respectueux de son (ses) adversaire(s) et de l'arbitre. - Observer et co arbitrer. - Accepter le résultat de la rencontre et savoir l'analyser avec objectivité. 				<p>Dans un jeu à effectif réduit, faire basculer le rapport de force pour rechercher le gain d'une rencontre de handball par la mise en œuvre d'un projet de jeu centré sur la progression collective du ballon prenant en compte la position de la défense (attaque rapide quand la situation est favorable ou organisation d'une première circulation de balle quand la défense est replacée) afin de mettre un attaquant en position favorable de tir.</p> <p>Ce projet de jeu prendra en compte les possibilités de chaque membre de l'équipe et évoluera à partir d'une observation (analyse) objective.</p> <p>Co-arbitrer une séquence de match.</p>		<p>Matches à effectif réduit (6x6 ou 5x5) comportant deux mi-temps de 8' minimum sur un terrain de handball. Constitution des équipes dont le rapport de force est équilibré à-priori. A la mi-temps, un temps de concertation de 3 à 5' est prévu avec l'apport des observateurs. Chaque équipe est observée par 2 à 4 observateurs qui peuvent comptabiliser plusieurs critères observables : le nombre de possessions de balle de l'équipe, le nombre de pertes de balle, le nombre de tirs tentés, mais surtout le nombre de tirs tentés en position favorable (c'est à dire proche du but avec 1x1 avec le GB). Chaque match est arbitré par deux arbitres (co-arbitrage) qui font respecter les règles essentielles du handball avec des aménagements possibles : création d'un surnombre offensif avec un défenseur en retard, utilisation d'un double ou triple score lié aux tirs en positions favorables, etc.</p> <p>Les élèves passent dans tous les rôles : joueurs, observateurs et co-arbitres.</p>		
Eléments à évaluer				Niveaux de maîtrise				
Par l'EPS	En EPS			Insuffisant (10 pts DNB)	Fragile (25 pts DNB)	Satisfaisant (40 pts DNB)	Très bonne maîtrise (50 pts DNB)	
Socle	Compétences travaillées	CA	APSA					
D1 D2	<p>Utiliser au mieux ses ressources physiques et de motricité pour gagner en efficacité dans une situation d'opposition donnée et répondre aux contraintes de l'affrontement.</p> <p>S'adapter rapidement au changement de statut défenseur/attaquant. Anticiper la prise et le traitement d'information pour enchaîner des actions.</p>	<p>Faire basculer le rapport de force OU Conduire un affrontement</p>	<p>Efficacité individuelle dans le projet collectif et dans le rapport de force / 8 points</p>	<p>L'élève est <u>trop intermittent</u> : L'élève ne fait pas souvent les bons choix. Les actions ne sont pas adaptées aux situations de jeu.</p> <p>⇒ N'a pas d'influence sur le rapport de force ou influence négative.</p>	<p>L'élève est <u>peu efficace</u> par rapport à la situation du jeu : L'élève est capable d'enchaîner des actions mais cela ne répond pas forcément à la situation d'opposition. Ses choix sont donc peu pertinents au regard de la situation du jeu (jeu rapide face à une défense replacée, par exemple).</p> <p>⇒ Peu d'influence positive sur le rapport de force.</p>	<p>L'élève est <u>efficace</u> : L'élève est capable d'assurer les actions permettant de réaliser une attaque adaptée à la défense adverse centrée sur la recherche d'une position favorable de tir. L'élève fait des choix cohérents par rapport à plusieurs paramètres (position, partenaires, adversaires) afin de rechercher des positions favorables de tir.</p> <p>⇒ Influence positive sur le rapport de force.</p>	<p>L'élève est <u>créatif et altruiste</u> : L'élève bonifie le jeu de son équipe en variant les conditions d'accès à la cible. Ses choix sont décisifs et sont variés afin de déstabiliser régulièrement la défense adverse. La contribution à la progression du ballon et aux tirs en situation favorable est indiscutable.</p> <p>⇒ Influence décisive sur le rapport de force.</p>	
D1 D2 D4	<p>Rechercher le gain de la rencontre par la mise en œuvre d'un projet prenant en compte les caractéristiques du rapport de force.</p>	<p>Mettre en œuvre un projet collectif OU Maîtriser un affrontement collectif</p>	<p>Efficacité collective dans le projet collectif et dans le rapport de force /4 points</p>	<p>Jeu aléatoire ou direct.</p> <p>Rapport nombre de tirs en position favorable / nombre de possessions nul ou faible (inférieur à 20%)</p>	<p>Jeu stéréotypé (une forme d'attaque répétée)</p> <p>Rapport nombre de tirs en position favorable / nombre de possessions peu élevé (entre 20 et 50%)</p>	<p>Jeu adapté (attaque rapide et placée)</p> <p>Rapport nombre de tirs en position favorable / nombre de possessions élevé (entre 50 et 75%)</p>	<p>Jeu adapté et varié</p> <p>Rapport nombre de tirs en position favorable / nombre de possessions élevé (supérieur à 75%)</p>	
				En fonction du nombre de victoires et/ou de défaites lors de l'évaluation (éventuellement de goal-average en cas d'égalité)				
				Gain rencontre/2 pts	Prise en compte absente	Prise en compte peu adaptée	Prise en compte efficace	Prise en compte décisive
				Prise en compte des possibilités de chaque membre de l'équipe /2 pts				
D3 D2	<p>Co arbitrer une séquence de match</p> <p>Se mettre au service de l'autre pour lui permettre de progresser.</p>	<p>Dans le respect d'autrui et du règlement</p>	<p>Efficacité dans rôles : Arbitre, coach observateur /4 pts</p>	<p>Beaucoup d'erreurs dans l'arbitrage</p> <p>Données recueillies peu fiables et conseils non-adaptés</p>	<p>Arbitrage encore hésitant</p> <p>Données quantitatives recueillies avec sérieux mais difficultés à interpréter et conseils anecdotiques.</p>	<p>Arbitrage assuré, appliqué</p> <p>Données recueillies avec rigueur et conseils centrés encore sur une interprétation sommaire.</p>	<p>Arbitre efficace et très assuré.</p> <p>Analyse fine basée sur données quantitatives et connaissance précise du jeu.</p>	

FICHE D'OBSERVATION DE MATCHES

Couleur observée

Match n°1 :

Prénoms des observateurs

Nombre de possessions : mettre une croix à chaque fois que l'équipe observée prend possession du ballon pour chercher à attaquer le but adverse

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Total A
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---------

Nombre de tirs tentés en position favorable : mettre une croix à chaque fois qu'un joueur de l'équipe tire dans la zone des 9m sans défenseur qui le gêne (**1 contre 1 avec le gardien de but**)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Total B
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---------

Nombre de buts marqués : mettre une croix à chaque fois que l'équipe observée marque

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Total C
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---------

Bilan du match

Efficacité collective (4 points)

Rappel du Référentiel

Si le Total B / Total A est inférieur à 0,2 (< 20%)

Insuffisant = 1 point

Si le Total B / Total A est compris entre 0,2 et 0,5 (entre 20 et 50%)

Fragile = 2 points

Si le Total B / Total A est compris entre 0,5 et 0,75 (entre 50 et 75%)

Satisfaisant = 3 points

Si le Total B / Total A est supérieur à 0,75 (>75%)

TB maîtrise = 4 points

Calcul de l'efficacité de l'équipe

Diviser : Total B / Total A

Nombre de points obtenus par l'équipe observée (sur 4 points)

Gain rencontre (2 points)

Nombre de buts marqués par l'équipe observée (Total C)

Nombre de buts marqués par l'équipe adverse

Cocher nombre de points obtenus par l'équipe observée (2 points) :

 Victoire = 2 points
 Défaite = 1 point
Match n°2 :

Prénoms des observateurs

Nombre de possessions : mettre une croix à chaque fois que l'équipe observée prend possession du ballon pour chercher à attaquer le but adverse

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Total A
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---------

Nombre de tirs tentés en position favorable : mettre une croix à chaque fois qu'un joueur de l'équipe tire dans la zone des 9m sans défenseur qui le gêne (**1 contre 1 avec le gardien de but**)

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Total B
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---------

Nombre de buts marqués : mettre une croix à chaque fois que l'équipe observée marque

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	Total C
---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	---------

Bilan du match

Efficacité collective (4 points)

Rappel du Référentiel

Si le Total B / Total A est inférieur à 0,2 (< 20%)

Insuffisant = 1 point

Si le Total B / Total A est compris entre 0,2 et 0,5 (entre 20 et 50%)

Fragile = 2 points

Si le Total B / Total A est compris entre 0,5 et 0,75 (entre 50 et 75%)

Satisfaisant = 3 points

Si le Total B / Total A est supérieur à 0,75 (>75%)

TB maîtrise = 4 points

Calcul de l'efficacité de l'équipe

Diviser : Total B / Total A

Nombre de points obtenus par l'équipe observée (sur 4 points)

Gain rencontre (2 points)

Nombre de buts marqués par l'équipe observée (Total C)

Nombre de buts marqués par l'équipe adverse

Cocher nombre de points obtenus par l'équipe observée (2 points) :

 Victoire = 2 points
 Défaite = 1 point