Une image contenant texte, Police, logo, Graphique

Description générée automatiquement*CAHN (Commission Académique d’harmonisation des Notes)*

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***BGT*** | ***HANDBALL*** | ***CA4*** |

**Principes d’évaluation :**

* L’AFL 1 s’évalue le jour du CCF en croisant le niveau de performance et l’efficacité technique et tactique, par une épreuve d’évaluation respectant le référentiel national du champ d’apprentissage
* L’AFL2 et l’AFL3 s’évaluent au fil de la séquence d’enseignement et éventuellement le jour de l’épreuve, en référence aux repères nationaux
* L’évaluation de l’AFL2 et/ou de l’AFL3 peut s’appuyer sur un carnet d’entraînement et/ou un outil de recueil de données
* Pour l’AFL3, l’élève est évalué dans au moins deux rôles qu’il a choisis en début de séquence (partenaire d’entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc…)
* L’équipe pédagogique spécifie l’épreuve d’évaluation du CCF et les repères nationaux dans l’APSA support de l’évaluation

**Barème et notation :**

* L’AFL 1 est noté sur 12 points (chacun des éléments est noté au moins sur 4 points)
* Les AFL2 et 3 sont notés sur 8 points. La répartition des 8 points est au choix des élèves avec trois possibilités de répartition : AFL2 = 4 pts /AFL3 = 4 pts ; AFL2 = 6 pts /AFL3 = 2 pts ; AFL2 = 2 pts /AFL3 = 6 pts

**Choix possibles pour les élèves :**

* AFL1 : poste(s) au sein de l’équipe de Handball.
* AFL2 et AFL3 : le poids relatif dans l’évaluation
* AFL3 : le rôle évalué (choix de proposition d’1 rôle)

1. ***Repères d’évaluation de l’AFL 1*** *« S’engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l’analyse du rapport de force »*

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| Principe d’élaboration de l’épreuve | | | | |
| - Les élèves sont placés dans des équipes de niveau, le plus homogène possible en leur sein. Les équipes s’affrontent en 6 contre 6 (dont 1 gardien de but).  Chaque équipe réalise 2 matchs de 8’. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d’un « temps-mort » d’1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score. Entre les 2 rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d’une même équipe d’ajuster leurs organisations collectives en fonction des caractéristiques du jeu adverse.  *Avant le match, l’équipe se concerte et définit un type de défense parmi zone/individuelle ½ terrain/individuelle tout terrain ; elle choisit aussi la forme d’attaque prioritaire qu’elle souhaite développer : elle peut ainsi doubler le BONUS « contre-attaque/jeu rapide vers l’avant » ou le BONUS « attaque placée ». Pendant le temps mort, l’équipe peut modifier son type de défense et/ou son BONUS doublé, au vu de l’appréciation du rapport de force.*  Chaque équipe conçoit son échauffement d’une durée de 12 minutes, qu’elle consigne dans son cahier d’entraînement. | | | | |
| Éléments à évaluer | Repères d’évaluation | | | |
| Degré 1 : Joueur Passif | Degré 2 : Joueur Intermittent | Degré 3 : Joueur Actif | **Degré 4 : Joueur Décisif** |
| S’engager et réaliser des actions techniques d’attaque et de défense en relation avec son projet de jeu  / 8 pts | Peu de techniques maitrisées en défense  *Placements et replacements défensifs inadaptés*  Faible efficacité des techniques d’attaque  PB : dribbles, passes et tirs non maitrisés  NPB : placement dans l’espace proche, très rarement démarqué.  0,5 >> 2 pts | Utilisation efficace d’une ou deux techniques préférentielles d’attaque ou de défense  *Gêne l’adversaire direct lors de sa progression avec le ballon et du ti*r  Exploitation de quelques occasions de marque  PB : dribble ou passe en avant sans analyser la pression. Tirs en position peu favorable  NPB : se rend disponible dans l’espace proche avant / reste dans le couloir de jeu direct  2,5 >> 4 pts | Utilisation efficace de plusieurs techniques d’attaque ou de défense  Pression sur PB, interception (défense NPB)  *Gêne régulièrement la progression du ballon et le tir*  Création et exploitation d’occasions de marque  PB : joue en mouvement dans les intervalles; Fixations et passes précises pour décaler un partenaire ; conserve le ballon sous pression  NPB : solutions pertinentes pour jouer autour ou à l’intérieur de la défense  4,5 >> 6 pts | Utilisation efficace d’une variété de techniques efficaces d’attaque et/ou de défense :  Grande Efficacité dans la récupération du ballon. par des techniques appropriées (Harcèlement, dissuasion, interception, aide partenaire proche)  Création et exploitation d’occasions de marque nombreuses et diversifiées  PB : créé danger et rupture (duels, tirs efficaces tous secteurs, passes décisives) ; tirs précis et opportuns  NPB : créé de l’espace libre, favorise la pénétration du porteur (aide par écran ou bloc). Joueur démarqué pour passe décisive  6,5 >> 8 pts |
| *Gain des matchs (1)* | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 4è | 3è | 2è | 1er | | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 4è | 3è | 2è | 1er | | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 4è | 3è | 2è | 1er | | |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | | 4è | 3è | 2è | 1er | |
| Faire des choix au regard de l’analyse du rapport de force  / 4 pts | Adaptations aléatoires en cours du jeu  **Un point bonus « jeu rapide vers l’avant ou contre-attaque » est accordé à l’équipe réalisant une contre-attaque collective (1 ou 2 passes) aboutissant à une situation de surnombre 2#1 ou 1#0 (nécessairement finalisée par un tir). Le BONUS « contre-attaque » est fixé à 4 points pour toute la classe (seuil indicatif à adapter au niveau de la classe), traduisant la compétence de l’équipe à mettre en place un projet de jeu rapide pour faire basculer le rapport de force en sa faveur.**  **Un point bonus « attaque placée » est accordé à l’équipe réalisant une action décisive sur ½ terrain – passe et suit ; passe et va ; passe décisive – Le BONUS « attaque placée » est fixé à 4 points pour toute la classe (seuil indicatif à adapter au niveau de la classe), traduisant la compétence de l’équipe à mettre en place un projet de jeu placé avec une occupation rationnelle de l’espace et des déplacements de joueurs et du ballon pour trouver une situation de tir au but favorable (intervalles - décalages).**  Non prise en compte des forces et/ou faiblesses en présence - Peu de projection sur la période d’opposition à venir :  *Passivité face à l’attaque adverse*  **0 >> 1 pt** | Quelques adaptations en cours de jeu  Projet sommaire prenant en compte les forces et/ou les faiblesses les plus saillantes - Projection sur la période d’opposition à venir :  *Mise en place d’une défense dont l’efficacité est limitée*  **1,5 >> 2 pts** | Adaptations régulières en cours de jeu  Projet pertinent prenant en compte les principales forces et/ou les faiblesses en présence - Choix stratégiques efficaces pour la période d’opposition à venir :  *Efficacité défensive avec quelques renversements du rapport de force*  **2,5 >> 3 pts** | Adaptations permanentes en cours de jeu  Projet pertinent prenant en compte les forces **et** les faiblesses en présence - Plusieurs alternatives de choix stratégiques pour la période d’opposition à venir :  *Opposition systématique et neutralisation de l’attaque adverse / Renversements réguliers du rapport de force*  **3,5 >> 4 pts** |

1. *Pour chacun des deux éléments de l’AFL1, les co évaluateurs positionnent l’élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées (tout l’empan de la notation du degré d’acquisition n’est pas systématiquement exploité)*
2. ***Repères d’évaluation de l’AFL2*** *(sur 6, 4 ou 2 pts au Choix de l’élève) « Se préparer et s’entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel »*

Ce positionnement est effectué sur la base des observations réalisées lors de la séquence :

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Degré 1 : Peu engagé | Degré 2 : Engagement choisi | Degré 3 : Engagement Régulier | Degré 4 : Engagement Optimal |
| **Entrainement inadapté**  Faible engagement dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages ;  S’engage peu dans les séances.  ***0 à 0,5 pt /2 pts*** ou ***0 à 1 pt /4 pts*** ou ***0 à 1,5 /6 pts*** | **Entrainement partiellement adapté**  Engagement régulier dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages ;  L’élève a besoin d’être guidé dans ses choix d’exercices ;  S’engage dans les exercices selon ses appétences.  ***1 pt /2 pts*** ou ***1,5 à 2 pts /4 pts*** ou ***2 à 3 pts /6 pts*** | **Entrainement adapté**  Engagement régulier dans les différents exercices ;  L’élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même ou son équipe, et choisit des exercices adaptés pour les travailler ;  S’engage avec régularité dans les différents exercices.  ***1,5 pts /2 pts*** ou ***2,5 à 3 pts /4 pts*** ou ***3,5 à 4,5 pts /6 pts*** | **Entrainement optimisé**  Engagement régulier dans les différents exercices  L’élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même ou son équipe, et choisit et ordonne des exercices adaptés pour les travailler ;  S’engage de manière soutenue lors de la totalité des séances.  ***2 pts /2 pts*** ou ***3,5 à 4 pts /4 pts*** ou ***5 à 6 pts /6 pts*** |

1. ***Repères d’évaluation de l’AFL3*** *(sur 2, 4 ou 6 pts au Choix de l’élève) « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire »*

L’élève est évalué dans 1 rôle qu’il a choisi parmi les 3 suivants : **entraineur, capitaine de l’équipe, arbitre**.

* ***Répartition des points d’évaluation dans chaque rôle en fonction du degré de compétences acquises :***

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| ***Choix AFL3 sur …*** | **Degré 1** | **Degré 2** | **Degré 3** | **Degré 4** |
| ***… 2pts =*** | >> 0,5 pt | >> 1 pt | >> 1,5 pts | **>> 2 pts** |
| ***… 4pts =*** | jusqu’à 1 pt | jusqu’à >> 2 pts | jusqu’à 3 pts | **jusqu’à 4 pts** |
| ***… 6pts =*** | jusqu’à 1,5 pts | jusqu’à 3 pts | jusqu’à 4,5 pts | **jusqu’à 6 pts** |

1. **Rôle d’Entraineur** (évalué au cours de la séquence)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Degré 1 : Maitrise Insuffisante | Degré 2 : Maitrise Fragile | Degré 3 : Maitrise Suffisante | **Degré 4 : Très Bonne Maitrise** |
| Aucune adaptation des exercices proposés aux besoins de l’équipe.  Mise en place de l’exercice impossible. | Difficulté de choisir un exercice adapté aux besoins de l’équipe et des joueurs.  Mise en place difficile d’un exercice. | Des choix pertinents dans la proposition d’exercices adaptés.  Mise en place et gestion de situations simples. | Propositions, mise en places et gestions multiples et adaptées d’exercices à l’évolution technico/tactique des joueurs et du collectif. |

1. **Rôle de Capitaine d’équipe** (évalué au cours de la séquence et à l’évaluation)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Degré 1 : Capitaine Dépassé | Degré 2 : Capitaine Fragilisé | Degré 3 : Capitaine Concentré | **Degré 4 : Capitaine Décidé** |
| Peu attentif à l’organisation de l’équipe (Mauvaises répartition des postes des joueurs et connaissance des repères défensifs /offensifs). | Organisation de l’équipe peu précise ; postes inadaptés pour certains joueurs ; inadaptation de certains postes de joueurs / à leurs compétences ou incompétences. | Adaptation satisfaisante de l’organisation de l’équipe ; Choix tactiques adaptés aux compétences des joueurs clés de l’équipe. Repère les points forts de l’équipe adverse et propose une adaptation collective. | Comprend et analyse les données recueillies (de son équipe et de l’équipe adverse) et propose des axes d’adaptation techniques et tactiques simples pertinents ;  Il est l’acteur essentiel du fonctionnement du collectif. |

1. **Rôle d’arbitre** (évalué au cours de la séquence et à l’évaluation)

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Degré 1 : Maitrise Insuffisante | Degré 2 : Maitrise Fragile | Degré 3 : Maitrise Suffisante | **Degré 4 : Très Bonne Maitrise** |
| Peu attentif au jeu, la connaissance des règles est incertaine ; les décisions sont inadaptées, partiales ou erronées.  Coup de sifflet inaudible et très hésitant.  Aucune gestuelle. | Concerné sur sa tâche, l’application des règles est moyenne, les décisions comportent des erreurs et manquent de rigueur parfois.  Coup de sifflet « multiple », tardif et hésitant.  Gestuelle légère et irrégulière. | Concentré, Il favorise le fonctionnement collectif dans le respect des règles et de tous les acteurs.  Coup de sifflet unique, pas trop tardif et audible.  Gestuelle régulière et correcte. | L’élève assume avec efficacité ses connaissances des règles. Il est impartial et excelle dans ses décisions (application de celles-ci) et dans les explications données.  Coup de sifflet bref, puissant et clair.  Gestuelle parfaite. |