

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **CAP** | **HANDBALL** | **CA 4** |

Dans ce champ d’apprentissage, l’élève s’engage avec lucidité dans une opposition, seul ou en équipe, pour faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de l’équipe.

**Principes d’évaluation :**

Deux moments d'évaluation sont prévus : l'un à l'occasion d'une situation en fin de séquence et l'autre au fil de la séquence.

**Situation de fin de séquence** : notée sur 12 points, elle porte sur l'évaluation des attendus suivants :

 Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l’action décisive choisie et marquer le point.

 Utiliser des techniques et des tactiques d’attaque adaptées pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s’opposer.

L’équipe pédagogique spécifie l’épreuve d’évaluation du CCF et les repères nationaux dans l’APSA support de l’évaluation.

**Évaluation au fil de la séquence** : notée sur 8 points, elle porte sur l’évaluation de 2 AFLP retenus par l’enseignant parmi les 4 suivants **:**

 Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice.

 Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l’adversaire ; intégrer les règles et s’impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu. Un seul rôle social est à évaluer.

 Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.

 Connaître les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires.

**Modalités :**

En fin de formation, le candidat choisit de répartir les 8 points entre les deux AFLP retenus avant la situation d’évaluation (avec un minimum de 2 points pour un AFLP).

Trois choix sont possibles : 4-4 / 6-2 / 2-6. La répartition choisie doit être annoncée par l’élève au cours des premières séances de la séquence, avant la situation d’évaluation.

|  |
| --- |
| **Principe d’élaboration des épreuves du champ d’apprentissage 4 HANDBALL**HHH |
| **Match 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 à priori (1). * Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 10 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d’une même équipe d’ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse.
* Les règles essentielles sont celles du handball, mais l’engagement est réalisé par le gardien depuis sa surface.
* Le principe d’équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau).
* Le rôle de gardien de but n’est pas évalué et est tenu par chacun des joueurs de l’équipe avec un temps de jeu équitable.

**Deux moments de l’évaluation sont prévus :**- Les AFLP 1 et 2 s’évaluent sur une situation de fin de séquence. Ils portent sur 12 points.- Les deux AFLP retenus par l’enseignant parmi les AFLP 3, 4, 5 et 6, s’évaluent au fil de la séquence. Ils portent sur 8 points. Au cours de la séquence l’enseignant identifie le degré d’acquisition atteint par les élèves dans les deux AFLP retenus.Ce choix de l’enseignant est annoncé et les élèves répartissent alors les 8pts à leur convenance. (4-4 / 6-2 / 2-6).  |
| **AFLP évalués** | **Repères d’évaluation** |
| **Degré 1** | **Degré 2** | **Degré 3** | **Degré 4** |
| **AFLP 1 :** Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l’action décisive choisie et marquer le point. | Actions principalement individuelles, indépendantes des partenaires et/ou basées sur l’exploit, **offrant de rares accès à la SFM.**L’équipe se base sur ses forces présumées et ses individualités.Le temps mort n’est pas utilisé ou n’aboutit à aucune décision collective. | Relations simples entre partenaires proches**offrant un accès régulier à la SFM.**L’équipe exploite essentiellement les situations de contre-attaque ou de montées de balle pour se placer en SFM.Le temps mort est utilisé lorsque l’équipe est en difficulté. Des pistes de régulations sont évoquées. | Des actions coordonnées à 2 ou 3 joueurs pour exploiter le déséquilibre adverse et **accéder fréquemment à la SFM.**L’équipe parvient à se placer régulièrement en SFM par l’intermédiaire d’un jeu rapide (Montée de Balle ou Contre-Attaque) et de manière plus irrégulière lorsque la défense est replacée.Le temps mort est utilisé pour récupérer, gérer l’affrontement ou se réorganiser. | Actions coordonnées et choix pertinents pour exploiter le déséquilibre adverse et **accéder fréquemment à la SFM.**L’équipe parvient à se placer en SFM et àmarquer régulièrement que ce soit dans le jeu rapide de Contre-Attaque (CA) ou de Montée de Balle (MB) ou lorsque la défense est repliée.Le temps mort est utilisé pour gérer l’affrontement. Il permet de conforter ou réguler efficacement l’organisation coll. |
|  | **Note sur 7 points** | **0.25** | **0.5** | **0.75** | **1** | **1.5** | **2** | **2.5** | **3** | **3.5** | **4** | **4.5** | **5** | **5.5** | **6** | **6.5** | **7** |
|  | Oppositions gagnées | 4ème | 3ème | 2ème | 1er | 4ème | 3ème | 2ème | 1er | 4ème | 3ème | 2ème | 1er | 4ème | 3ème | 2ème | 1er |
| **AFLP2** - Utiliser des techniques et des tactiques d’attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer. | **Actions principalement égocentrées**. Choix peu pertinents.Attaque (Att) : **exploits individuels ou passivité** du joueur dans le collectif. Tir peu efficace.Défense (Def) : l**’interception** est l’action défensive **privilégié**e. Sa réussite, peu fréquente, elle est surtout liée à une erreur de l’adversaire. | **Joueur efficace dans son registre préférentiel** mais hésitant dans les choix ce qui ralentit le jeu.Att **: jeu en appui et en passe et va.** Exploite les occasions de marque mais réussite aléatoire au tir même en SFM.Déf : des actions de **harcèlement et d’interception**. Régulièrementdominé par son adv. | **Joueur efficace dans plusieurs registres**. Assure la continuité du jeu de l’équipe. Att : **capable de créer avec le partenaire proche** et exploiter les occasions de marque. Se démarque efficacement. En réussite au tir.Déf : des actions de **harcèlement, dissuasion, interception** pour ralentir ou mettre en échec le vis-à-vis | **Actions coordonnées et choix pertinents** permettant d’exploiter, selon le rapport de force, la largeur et la profondeur du terrain Att : **se coordonne avec les partenaires** pour créer et exploiter les occasions de marque. Se démarque efficacement. En réussite au tir même en situation non favorableDéf : des **actions articulées de harcèlement, dissuasion, interception** pour ralentir ou mettre en échec le vis-à-vis |
|  | **Note sur 5 points** | **0** | **0.5** | **1** | **1.5** | **2** | **2.5** | **3** | **3.5** | **4** | **4.5** | **5** |

 **Évaluation au fil de la séquence : 8 points**

Seuls deux AFLP seront retenus pour constituer cette partie de la note sur 8 points.

|  |  |
| --- | --- |
| **AFLP évalué** | **Repères d’évaluation** |
| **Degré 1** | **Degré 2** | **Degré 3** | **Degré 4** |
| **AFLP 3** - Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice. | L’équipe **se décourage rapidement**, seules quelques individualités impulsent une dynamique de travail. | **L’équipe s’engage** selon les consignesdonnées et a besoin d’être guidée. L’appétence induit les choix des situations travaillées | **L’équipe accepte la répétition** et fait preuve de lucidité sur les résultats de ses actions pour adapter son engagement. | **L’équipe est autonome**, elle met en œuvreles conditions efficaces pour performer. |

|  |  |
| --- | --- |
| **AFLP évalué** | **Repères d’évaluation** |
| **Degré 1** | **Degré 2** | **Degré 3** | **Degré 4** |
| **AFLP 4** - Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l’adversaire ; intégrer les règles et s’impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu. | Lorsqu’elle est en difficulté, l’équipe se désorganise et les **réactions émotionnelles sont peu maitrisées.****Coach****Rôle subi**.**Arbitre****Méconnait les règles** et signale peu de fautes. La gestion du match est délicate | Les désaccords peinent à se réguler, a règle est connue et respectée malgré **quelques contestations ou réactions.****Coach** **Investi selon l’appétence**.**Arbitre**R**econnait les fautes principales.** Attitude timorée ou expansive. | Les désaccords sont discutés dans un climat serein, la règle est connue et respectée, les **émotions maitrisées**.**Coach****Investi au service de l’équipe**.**Arbitre**R**econnait les fautes et les signale** en se rapprochant de la faute. Il gère le match. | Les désaccords sont constructifs, la règleest connue et respectée, des comportements **d’entraide et de« fairplay** » sont régulièrement relevés**Coach****Investi avec efficacité au service de****l’équipe.****Arbitre** **Reconnait les fautes, les signale et****les explique.** Attitude adaptée au niveaud’engagement émotionnel des joueurs |

|  |  |
| --- | --- |
| **AFLP évalué** | **Repères d’évaluation** |
| **Degré 1** | **Degré 2** | **Degré 3** | **Degré 4** |
| **AFLP 5** - Se préparer et systématisersa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation. | Les **routines d’échauffement ne sont pas connues** et les **exercices** réalisés restent **très généralistes** et peu adaptés à l’activité. **L’échauffement doit être conduit** par un tiers pour être efficace. | **Quelques routines** au sein d’un échauffement subi. L’équipe **reproduit les exercices** sans nécessairement en percevoir le sens. **L’échauffement doit être guidé** par un tiers pour être efficace et complet. | Des **routines d’échauffement efficaces**, l’équipe différencie une partie générale et une partie spécifique qui reste incomplète. **L’échauffement est réalisé en autonomie** relative, des conseils restent nécessaires pour réguler les choix opérés.  | Des **routines d’échauffement efficientes**, les parties générale et spécifique sont identifiables et cohérentes.**L’échauffement est réalisé en autonomie**,les élèves savent faire preuve d**’originalité** |

|  |  |
| --- | --- |
| **AFLP évalué** | **Repères d’évaluation** |
| **Degré 1** | **Degré 2** | **Degré 3** | **Degré 4** |
| **AFLP 6** - Connaître les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires. | Capable de différencier deux phases de jeudont la connaissance reste superficielle. Ne connait pas les dispositifs.Seuls quelques éléments de vocabulairespécifique à l’activité sont connus. | Connaissance des différentes phases de jeu et d’un dispositif défensif. Le vocabulaire spécifique est connu par l’élève mais peu employé. | Connaissance des différentes phases de jeuet des deux dispositifs défensifs. Le vocabulaire spécifique est connu et employé | Connaissance des différentes phases de jeu, des dispositifs défensifs et de leurs avantages et inconvénients Le vocabulaire spécifique est connu, employé avec justesse et pertinence. |

Au cours de la séquence dans les échanges avec les élèves et lors des phases de verbalisation, l'enseignant identifie le degré atteint par l'élève sur ce registre de compétence afférent à la connaissance culturelle de l'activité support et à la capacité à la verbaliser.

|  |
| --- |
| Possibilités de répartition des 8 points |
|  | Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
| AFLP noté sur 2 points | 0 pt 0.25 pt | 0.5 pt 0.75 pt | 1 pt 1.5 pts | 1.75 pts 2 pts |
| AFLP noté sur 4 points | 0 pt 0.75 pt | 1 pt 1.75 pts | 2 pts 2.75 pts | 3 pts 4 pts |
| AFLP noté sur 6 points | 0 pt 1.75 pt | 2 pts 2.75 pts | 3 pts 4 pts | 5 pts 6 pts |