

CHAMP D'APPRENTISSAGE N° : 4		CAP - HANDBALL		OUTIL COMMUN DE SUIVI DES ACQUIS DU LYCEEN		
Forme scolaire et modalités de pratique		<p>- Le jeu se déroule en 4x4 (3 joueurs de champ et un Gardien de But) sur la largeur d'un terrain de handball classique (buts de 2m40 x 1m70 et zone à 4m ou 5m) Le contact est limité (l'interception, le harcèlement, la dissuasion sont les seules actions défensives autorisées)</p> <p>- Selon le niveau de jeu observé, et afin de préserver équilibre et incertitude du résultat dans le duel gardien/tireur, la zone est placée à 4m ou 5m et le tir indirect peut être imposé (tir à rebond, lob, roucoulette, chabala)</p> <p>- Le 1^{er} buteur rapporte un point à son équipe, le second buteur 2pts, le troisième buteur 3pts. Les autres buts rapportent tous un point.</p> <p>- Un score parlant est parallèlement mis en place : 100 pts pour un but marqué en Situation Favorable de Marque (SFM), 10 pts pour un tir en Situation Favorable de Marque (SFM), 1 pt pour tout autre type buts. Il renseigne l'équipe sur son efficacité et sur la pertinence de ses choix et offrira un « bonus beau jeu ».</p>				
Situation d'évaluation		<p>- Le groupe est divisé en deux clubs constitués chacun de 2 à 4 équipes selon l'effectif et dont le rapport de force <i>a priori</i> est équilibré. Des équipes (4 à 6 joueurs) homogènes en leur sein mais de niveau hétérogène entre elles sont formées. L'équipe 1 du club affronte son homologue du club adverse. Il en va de même pour l'équipe 2 etc.</p> <p>- La durée des matchs est de 2x6min comprenant la possibilité, pour chaque équipe et pour chaque match, d'un temps mort (2min) Lors de ce temps mort, à la mi-temps ou à la fin des matchs, les joueurs ont accès au recueil statistique (score parlant) et aux observations fournies par le coach</p> <p>- Les rôles d'arbitres sont assurés par un joueur de chaque club. Selon le niveau de compétence constaté, 2 arbitres de zone peuvent être ajoutés</p>				
Suivi des acquis de l'élève dans l'activité						
AFLP du Champ d'Apprentissage	Déclinaison de l'AFLP dans l'activité	Éléments à évaluer	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.	Identifier le déséquilibre adverse pour se placer en Situation Favorable de Marque (SFM) et marquer	Organisation collective et relations entre les partenaires permettant d'accéder à la Situation Favorable de Marque (SFM) Capacité de régulation de l'équipe et adaptation	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 <u>Le temps mort</u> 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 (CA) ou de montées de balle (MB) pour se placer en SFM <u>Le temps mort</u> 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 (MB ou CA) et de manière plus irrégulière lorsque la défense est replacée <u>Le temps mort</u> est utilisé pour récupérer, gérer l'affrontement ou se réorganiser.	Actions coordonnées et choix pertinents pour créer ou exploiter le déséquilibre adverse et accéder fréquemment à la SFM L'équipe parvient à se placer en SFM et à marquer régulièrement que ce soit dans le jeu rapide de CA ou de MB ou lorsque la défense est repliée. <u>Le temps mort</u> est utilisé pour gérer l'affrontement. Il permet de conforter ou réguler efficacement l'organisation collective.
AFLP 2 Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer	Utiliser l'écartement et l'étagement du jeu (articulation de la base avant et de la base arrière) pour se placer en position de tir et s'organiser collectivement pour intercepter le ballon en défense	Actions techniques d'attaque et de défense en relation avec le projet de jeu collectif <u>Attaque (Att)</u> : pouvoirs moteurs utilisés pour passer, tirer et marquer <u>Défense (Def)</u> : pouvoirs moteurs utilisés pour récupérer le ballon	Actions principalement égo-centrées. Choix peu pertinents <u>Att</u> : exploits individuels ou passivité du joueur dans le collectif. Tir peu efficace. <u>Déf</u> : l'interception est l'action défensive privilégiée. 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 <u>Att</u> : jeu en appui et en passe et va. Exploite les occasions de marque mais réussite aléatoire au tir même en SFM. <u>Déf</u> : des actions de harcèlement et d'interception en défense. Régulièrement dominé par son adv.	Joueur efficace dans plusieurs registres. Assure la continuité du jeu de l'équipe. <u>Att</u> : capable de créer avec le partenaire proche et exploiter les occasions de marque. Se démarque efficacement. En réussite au tir. <u>Déf</u> : 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 <u>Att</u> : se coordonne avec les partenaires pour créer et exploiter les occasions de marque. Se démarque efficacement. En réussite au tir même en situation non favorable <u>Déf</u> : des actions articulées de harcèlement, dissuasion, interception pour ralentir ou mettre en échec le vis-à-vis

<p>AFLP 3</p> <p>Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice</p>	<p>Répéter et persévérer pour construire un code de jeu commun et améliorer le score parlant</p>	<p>Investissement et persévérance dans les situations de travail et d'opposition</p> <p>Progression du bonus « beau jeu »</p>	<p>L'équipe se décourage rapidement, seules quelques individualités impulsent une dynamique de travail</p> <p>Le bonus « beau jeu » n'est pas obtenu (score < 450)</p>	<p>L'équipe s'engage selon les consignes données et a besoin d'être guidée. L'appétence induit les choix des situations travaillées</p> <p>Le bonus « beau jeu » est rarement obtenu (score < 450)</p>	<p>L'équipe accepte la répétition et fait preuve de lucidité sur les résultats de ses actions pour adapter son engagement.</p> <p>Le bonus « beau jeu » est régulièrement obtenu (score > 450)</p>	<p>L'équipe est autonome, elle met en œuvre les conditions efficaces pour performer</p> <p>Le bonus « beau jeu » est toujours obtenu (score > 450)</p>
<p>AFLP 4</p> <p>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</p>	<p>Accepter la défaite, gagner avec humilité. Savoir gagner et perdre collectivement avec la manière (cf. bonus beau jeu)</p>	<p>Respect du règlement et gestion des émotions</p> <p>Investissement dans les rôles de gardiens de buts et de coaches</p> <p>Connaissance et capacité de l'arbitre à faire appliquer les règles</p>	<p>Lorsqu'elle est en difficulté, l'équipe se désorganise et les réactions émotionnelles sont peu maîtrisées</p> <p>Les rôles de coaches et de gardiens de buts sont subis</p> <p>L'arbitre méconnaît les règles et signale peu de fautes. La gestion du match est délicate</p>	<p>Les désaccords peinent à se réguler, la règle est connue et respectée malgré quelques contestations ou réactions</p> <p>Les rôles de coaches et de gardiens de buts sont investis selon l'appétence</p> <p>L'arbitre reconnaît les fautes principales. Attitude timorée ou expansive</p>	<p>Les désaccords sont discutés dans un climat serein, la règle est connue et respectée, les émotions maîtrisées.</p> <p>Les rôles de coaches et de gardiens de buts sont investis au service de l'équipe et du club</p> <p>L'arbitre reconnaît les fautes et les signale en se rapprochant de la faute. Il gère le match.</p>	<p>Les désaccords sont constructifs, la règle est connue et respectée, des comportements d'entraide et de « fairplay » sont régulièrement relevés</p> <p>Les rôles de coaches et de gardiens de buts sont investis avec efficacité au service de l'équipe et du club</p> <p>L'arbitre reconnaît les fautes, les signale et les explique. Attitude adaptée au niveau d'engagement émotionnel des joueurs</p>
<p>AFLP 5</p> <p>Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation.</p>	<p>Mener un échauffement collectif (par club) cohérent, progressif et adapté pour s'opposer en pleine possession de ses moyens</p>	<p>Niveau d'engagement et autonomie dans la préparation</p>	<p>Les routines d'échauffement ne sont pas connues et les exercices réalisés restent très généralistes et peu adaptés à l'activité.</p> <p>L'échauffement doit être conduit par un tiers pour être efficace.</p>	<p>Quelques routines au sein d'un échauffement subi. L'équipe reproduit les exercices sans nécessairement en percevoir le sens</p> <p>L'échauffement doit être guidé par un tiers pour être efficace et complet.</p>	<p>Des routines d'échauffement efficaces, l'équipe différencie une partie générale et une partie spécifique qui reste incomplète.</p> <p>L'échauffement est réalisé en autonomie relative, des conseils restent nécessaires pour réguler les choix opérés.</p>	<p>Des routines d'échauffement efficaces, les parties générale et spécifique sont identifiables et cohérentes.</p> <p>L'échauffement est réalisé en autonomie, les élèves savent faire preuve d'originalité</p>
<p>AFLP 6</p> <p>Connaître les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires</p>	<p>Connaître les grands principes de jeu et différents dispositifs et maîtriser un vocabulaire spécifique à l'activité</p>	<p>Connaissance des phases de jeu (CA, MB, Attaque placée) et de dispositifs défensifs (2-1, 1-2)</p> <p>Connaissance, utilisation et maîtrise d'un vocabulaire spécifique à l'APSA</p>	<p>Capable de différencier deux phases de jeu dont la connaissance reste superficielle. Ne connaît pas les dispositifs</p> <p>Seuls quelques éléments de vocabulaire spécifique à l'activité sont connus.</p>	<p>Connaissance des différentes phases de jeu et d'un dispositif défensif</p> <p>Le vocabulaire spécifique est connu par l'élève mais peu employé.</p>	<p>Connaissance des différentes phases de jeu et des deux dispositifs défensifs.</p> <p>Le vocabulaire spécifique est connu et employé</p>	<p>Connaissance des différentes phases de jeu, des dispositifs défensifs et de leurs avantages et inconvénients</p> <p>Le vocabulaire spécifique est connu, employé avec justesse et pertinence</p>