

CHAMP D'APPRENTISSAGE N° : 4		BAC PROFESSIONNEL - 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 GB) 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). L'engagement s'effectue du gardien de but.</p> <p>- Selon le niveau de jeu observé, et afin de préserver l'incertitude du résultat dans le duel gardien/tireur, la zone est placée à 4m ou 5m et le tir indirect est imposé.</p> <p>- Lorsqu'un but est marqué en Situation Favorable de Marque (SFM), l'équipe bénéficie d'une « extra-ball ». Elle conserve la balle et l'engagement s'effectue au milieu de terrain avec une défense replacée.</p> <p>- Un score parlant est mis en place : 100 pts pour un but marqué en SFM, 10 pts pour un tir en SFM, 1 pt pour tout autre de type de buts. Il renseigne l'équipe sur son efficacité et sur la pertinence de ses choix et offrira un « bonus beau jeu » valorisé pour l'AFLP3</p>					
	<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 2x8min comprenant la possibilité, pour chaque équipe et pour chaque match, d'un temps mort (2min) Lors de ce temps mort et 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 Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point	Réaliser des choix collectifs adaptés en alternant, selon le rapport de force, le jeu rapide de Montée de Balle (MB) et le jeu proche de la cible pour se placer en Situation Favorable de Marque (SFM) et marquer	Organisation collective et relations entre les partenaires permettant d'accéder à la SFM Capacité de régulation de l'équipe et adaptation	Choix exclusivement basés sur du jeu rapide sans changement de rythme. L'équipe subit le rapport de force. Actions principalement individuelles basées sur l'exploit, offrant de rares accès à la SFM <u>Le temps mort</u> n'est pas utilisé ou n'aboutit à aucune décision collective	Choix essentiellement basés sur du jeu rapide, l'équipe est en difficulté à l'approche de la cible mais parvient régulièrement à faire basculer le rapport de force en sa faveur. Relations simples entre partenaires proches offrant un accès régulier à la SFM <u>Le temps mort</u> est utilisé lorsque l'équipe est en difficulté. Des pistes de régulations sont évoquées	Choix qui alternent entre le jeu rapide et le jeu en attaque placée et qui permettent de faire basculer régulièrement le rapport de force en sa faveur selon les forces et faiblesses de l'équipe. Des actions coordonnées à 2 ou 3 joueurs pour exploiter le déséquilibre adverse et accéder fréquemment à la SFM <u>Le temps mort</u> est utilisé pour récupérer, gérer l'affrontement ou se réorganiser.	Choix qui alternent entre le jeu rapide et le jeu en attaque placée et qui permettent de faire basculer régulièrement le rapport de force en sa faveur selon les forces et faiblesses de l'équipe et de l'adversaire. Actions coordonnées et choix pertinents pour créer ou exploiter le déséquilibre et accéder fréquemment à la SFM <u>Le temps mort</u> est utilisé pour gérer l'affrontement. Il permet de conforter ou réguler efficacement l'organisation
AFLP 2 Mobiliser des techniques d'attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l'attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force	Mobiliser des techniques d'attaques pour agir sur l'écartement et l'étagement du jeu (articulation de la base avant et de la base arrière) et marquer. S'organiser collectivement en privilégiant la récupération rapide de la balle	Actions techniques d'attaque et de défense en relation avec le projet de jeu collectif <u>Attaque</u> : pouvoirs moteurs utilisés pour passer, tirer et marquer <u>Défense</u> : pouvoirs moteurs utilisés pour récupérer le ballon	Joueur passif ou mobilisant des techniques inadaptées à la situation. <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. <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 mobilisant ses techniques préférentielles au service du collectif. <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	Joueur efficace qui coordonne ses actions avec ses partenaires et mobilise les techniques que la situation exige. <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>Analyser les forces et les faiblesses en présence par l'exploitation de données objectives pour faire des choix tactiques et stratégiques adaptés à une prochaine confrontation</p>	<p>Exploiter des informations et un recueil de données 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>Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu</p>	<p>Respecter les décisions des arbitres, accepter la défaite et 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 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. Entraide et « fairplay » sont régulièrement relevés</p> <p>Les rôles de coaches et de gardiens sont investis efficacement au service 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>Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie.</p>	<p>Mener un échauffement collectif progressif et adapté en s'auto-gérant efficacement au sein du club</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. Anomie</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/complet. Hétéronomie</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 cohérent et complet mais des conseils restent nécessaires pour réguler les choix opérés. Auto-régulation</p>	<p>Des routines d'échauffement efficaces, les parties générale et spécifique sont identifiables et cohérentes.</p> <p>L'échauffement est réalisé sains aide ou régulation externe, les élèves savent faire preuve d'originalité. Autonomie</p>
<p>AFLP 6</p> <p>Porter un regard critique sur les pratiques sportives pour comprendre le sens des pratiques scolaires</p>	<p>Connaitre et analyser les grands principes de jeu et dispositifs à l'appui d'un vocabulaire spécifique maîtrisé</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 d'identifier deux phases de jeu. Ne connaît pas les caractéristiques des dispositifs</p> <p>Seuls quelques éléments de vocabulaire spécifique à l'activité sont connus.</p>	<p>Capable d'analyser des phases de jeu et d'identifier différents dispositifs</p> <p>Le vocabulaire spécifique est connu par l'élève mais peu employé.</p>	<p>Capable d'analyser des phases de jeu et certains dispositifs en identifiant quelques plus-values et inconvénients</p> <p>Le vocabulaire spécifique est connu et employé</p>	<p>Capable d'analyser des phases de jeu et des dispositifs en identifiant leurs plus-values et inconvénients selon l'opposition.</p> <p>Le vocabulaire spécifique est connu, employé avec justesse et pertinence</p>