

ORGANISATION / EPREUVE

Constitution d'équipes de 6 joueurs de niveau homogène mixte ou pas. Chaque équipe joue deux rencontres le jour de l'épreuve, contre une ou deux autres équipes dont le rapport de force est équivalent.

Chaque élève jouera au minimum 12mn au total. L'équipe devra choisir à la mi-temps une forme d'attaque qui donnera lieu à des points bonus lorsqu'elle sera exploitée à bon escient sur la deuxième partie du match.

Le jour de l'épreuve, chaque équipe disposera d'un temps mort d'une minute ainsi que de 3mn de coaching à chaque mi-temps pour adapter ou réguler son jeu à celui de l'équipe adverse.

Le but est de gagner tous ses matchs.

HANDBALLEUR : Pendant le cycle, l'élève apprend à

S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense coordonnées avec celles de ses partenaires, pour gagner ses matchs.

- Faire des choix stratégiques adaptés aux points forts et faibles de son équipe et de l'équipe adverse.
- Maîtriser des techniques variées de tirs, de passes...
- Être rapide, équilibré et coordonné dans ses placements, déplacements et déplacements (débordement, 1vs1)
- Saisir les opportunités (CA, interceptions, bloc du pivot) pour aller marquer.

S'entraîner individuellement et collectivement pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.

- S'échauffer progressivement et réviser les techniques spécifiques.
- S'entraîner en s'engageant de façon soutenue dans les phases de répétitions sur des axes de travail individuels et collectifs prioritaires.
- Choisir des situations de travail permettant à chacun·e de jouer un rôle efficace dans l'équipe et de se sentir organisé sur toutes les phases de jeu.



HANDBALL



1/ COACH



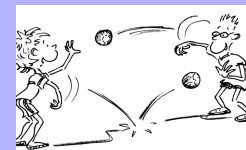
- Analyse les points forts et les points faibles des 2 équipes.
- Encourage les joueurs et leur donne des conseils techniques et tactiques pour progresser.
- Adapte les techniques travaillées à l'objectif collectif et au rôle du joueur.

2/ ARBITRE



- Connaît les règles et les techniques (gestes, coups de sifflet) et assure la sécurité des joueurs.
- Dirige le match avec une posture assurée et assumée.
- En lien avec le second arbitre, la table de marque et les coaches.

3/ PARTENAIRE D'ENTRAÎNEMENT



- Disponible pour ses partenaires.
- Adapte son placement et ses passes pour aider ses partenaires à progresser techniquement.

4/ ORGANISATEUR



- Gère le matériel et les outils (chrono, score, sifflet) de manière autonome.
- Organise les matchs, en lien avec les arbitres et les coaches, en tenant compte du temps de coaching et des arrêts de jeu.

J'AI DEUX CHOIX PERSONNELS À FAIRE :

1/ Je choisis deux rôles parmi :
coach / arbitre / partenaire
d'entraînement / organisateur

Je me forme pendant le cycle et je
suis évalué dessus

Je fais le choix au plus tard à la
séance 3

2/ Je choisis la répartition des 8
points attribués aux compétences
"satellites"

	Se préparer / S'entraîner	2 rôles
Cas n°1	/6	/2
Cas n°2	/4	/4
Cas n°3	/2	/6

Ma note / 20 = efficacité en match /12 + s'échauffer, s'entraîner + les 2 rôles /8



Une fois que j'ai fait mes choix, je ne peux pas revenir en arrière

AFL 1 noté sur 12 points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
« S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu. » Éléments à évaluer, partie 1 de l'AFL 1 : Qualité des techniques individuelles en attaque et en défense.	Nombreuses fautes en attaque et en défense / ou spectateur (aucun contact en défense) Peu de technique. Les appuis ne sont pas orientés en défense. Passes courtes privilégiées. Déplacements courus, non orientés ou peu de déplacements.	Placement « scolaire » en attaque ou en défense. Peu de contact en défense. Passes courtes et mi-longues en attaque. Tirs pas toujours opportuns. Déplacements réactifs, en retard (suit) et non spécifiques au handball (pas de pas chassés ou de course en arrière sur le repli défensif)	Placement pertinent en attaque et en défense. L'élève va au contact de son adversaire direct en défense. Passes variées et débordements en attaque. Tirs variés, en course, en appui ou en suspension. Interceptions jouées. Déplacements adaptés à la phase de jeu et à son rôle : course en arrière ou pas chassés arrière, en défense. Sprint des avants en contre-attaque.	Efficacité technique en attaque et en défense. Les techniques utilisées permettent de créer des occasions de marque. Déplacements anticipés et replacements systématiques. Déplacements spécifiques au handball (double appui + 3 pas en attaque, appuis placés vers l'extérieur en défense placée...)
Répartition équilibrée des points entre les degrés 6 / pts	De 0 à 1,25 pts	De 1,5 à 2,75 pts	De 3 à 4,5 pts	De 4,75 à 6 pts
Gain de match + actions décisives du joueur	Pour la partie 1 de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction du gain ou de la perte des matchs et du nombre d'actions décisives de cet élève lors des matchs.			
« Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force. » Éléments à évaluer, partie 2 de l'AFL 1 : Face à une défense placée, créer une circulation des joueurs et du ballon pour se mettre ou mettre un partenaire en situation favorable de tir. Face à une attaque placée, maintenir une défense organisée malgré les déplacements des attaquants, pour défendre la cible et récupérer la balle.	Projet de jeu calqué qui ne prend pas en compte les points faibles et forts de son équipe et de l'équipe adverse. Les réponses sont plus individuelles que collectives. Utilisation prioritaire du couloir central. 1 alternative d'attaque. Déplacements désorganisés.	Projet de jeu qui prend en compte soit les points forts de son équipe, soit les points forts ou faibles de l'équipe adverse. Jeu avec au moins un relais. 1 à 2 alternatives d'attaque. Utilisation rationnelle de la largeur du terrain.	Organisation collective construite sur les différentes phases de jeu. Exploitation d'une forme d'attaque valorisée capable de perturber l'équipe adverse. 2 alternatives d'attaque. La plupart des joueurs se retrouvent en situation favorable de tir pendant le match. Remplacement rapide en défense. Utilisation de la largeur et de la profondeur du terrain.	Adaptation collective aux actions défensives et offensives de l'équipe adverse. Plusieurs alternatives d'attaque et exploitation d'une forme d'attaque valorisée au bon moment. Distribution des rôles efficace qui permet de placer tous les joueurs en situation favorable de tir pendant le match. Occupation rationnelle de tout le terrain et déplacements collectifs organisés sur toutes les phases de jeu.
Répartition équilibrée des points entre les degrés 6 / pts	De 0 à 1,25 pts	De 1,5 à 2,75 pts	De 3 à 4,5 pts	De 4,75 à 6 pts
Gain de match + points bonus	Pour la partie 2 de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction du gain ou de la perte des matchs et des attaques valorisées lors de la deuxième mi-temps (tout l'empan de la notation du degré d'acquisition n'est pas systématiquement exploité)			

Repères d'évaluation de l'AFL 2 : « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. »	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Éléments à évaluer • S'échauffer, se préparer • Persévérer face à la difficulté et répéter pour améliorer son efficacité motrice • Repérer des qualités et des caractéristiques de jeu pour faire évoluer sa prestation et/ou celle de son partenaire.	• Échauffement superficiel et inadapté • S'engage peu dans les séances ou de manière irrégulière. • Pas d'engagement dans un processus d'apprentissage.	• Échauffement incomplet, partiellement adapté à l'activité. • S'engage dans l'activité mais manque de persévérance dans les exercices. • Peu de progression, l'élève reste sur ses acquis et/ou n'accepte pas de déconstruire pour reconstruire.	• Échauffement structuré et organisé en plusieurs étapes • S'engage avec régularité dans les différents exercices. L'engagement permet la stabilisation des apprentissages (l'élève accepte la répétition) • Accepte ses points faibles et s'investit dans des situations adaptées pour progresser.	• Échauffement optimisé et spécifique au handball. • S'engage de manière soutenue et responsable lors de la totalité des séances. • Adaptation et personnalisation de son engagement pour soi et pour les autres. Choix de situations d'apprentissage visant la progression collective.
Cas n°1 6 points ☐	1,5 points	3 points	4,5 points	6 points
Cas n°2 4 points ☐	1 point	2 points	3 points	4 points
Cas n°3 2 points ☐	0,5 point	1 point	1,5 points	2 points

Repères d'évaluation de l'AFL 3 : « Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Éléments à évaluer L'élève est évalué dans les rôles d'arbitre, et/ou de coach et/ou de partenaire d'entraînement et/ou d'organisateur. S'impliquer dans les rôles sociaux permettant le bon déroulement du jeu	L'élève assure un des deux rôles choisis de manière inefficace et aléatoire. Il ne contribue pas au fonctionnement du collectif.	L'élève assure correctement un des deux rôles qu'il a choisis, mais avec hésitation et quelques erreurs. Il participe au fonctionnement du collectif.	L'élève assure les deux rôles choisis avec encore quelques erreurs mais une détermination affichée et une bonne communication. Il fait respecter le fonctionnement collectif.	L'élève assure les deux rôles choisis avec sérieux et efficacité. Il favorise le fonctionnement collectif dans le respect des règles et de tous les acteurs.
Arbitre (connaissance, jugement, posture)	Méconnaissance des règles, Interventions inadaptées.	Connaissance des règles principales (aire de jeu, remise en jeu, score). Posture peu assumée.	Siffle clairement les fautes mais a du mal à prendre des sanctions à l'encontre des joueurs.	Connaissance des fautes dans le jeu. Conduite effective du match en lien avec la table de marque. Posture assumée.
Coach (capacité d'observation, d'analyse et qualité du retour aux joueurs d'une même équipe)	Repère des éléments peu significatifs. Coaching inadapté. Peu disponible, peu concentré. Les conseils et les situations de travail ne permettent pas d'évolution positive des techniques et des tactiques.	Analyse incomplète et/ou stéréotypée, retour parfois confus. Vocabulaire peu précis. Manque de précision dans les étapes de progression techniques et tactiques. Des intentions et un discours positif.	Retour assuré et pertinent sur certaines phases de jeu. Les temps morts sont utilisés pour analyser les points forts et faibles des équipes. Connaissance de différentes tactiques en fonction des techniques individuelles.	Observation et analyse justes. Conseils pertinents. Champ lexical adapté. Efficace et précis dans le travail technique et tactique offensif et défensif. Les techniques travaillées sont adaptées à l'objectif collectif et au rôle du joueur. Exploite avec pertinence les temps morts d'un match. Encourage son équipe.
Partenaire d'entraînement	Joue pour lui sans permettre à ses partenaires de réaliser correctement l'exercice.	Permet à ses partenaires de réaliser l'exercice en respectant les consignes. Cherche l'information nécessaire à la réalisation de l'exercice.	S'engage dans son rôle de partenaire d'entraînement : adapte ses passes de manière à ce que ses partenaires puissent travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice.	Quel que soit l'exercice, adapte son placement et ses passes de manière à ce que ses partenaires puissent travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice.
Organisateur	Gère la table de marque de manière approximative. Feuille de score peu fiable. Manque de concentration. Non concerné par la gestion du matériel.	Remplit correctement une feuille de score mais gère de manière brouillon la tenue du match. Peu de communication avec les arbitres et les coaches. Gestion occasionnelle du matériel.	Disponible aux arbitres, aux joueurs et aux coaches. Investit, organise le match, gère la table de marque et les chronos de manière efficace. Gère régulièrement le matériel.	Organise les matchs, en lien avec les arbitres et les coaches, en tenant compte du temps total, du temps de coaching et des arrêts de jeu. Gère efficacement le classement et le matériel.
Cas n°1 2 points ☐	0,5 point	1 point	1,5 points	2 points
Cas n°2 4 points ☐	1 point	2 points	3 points	4 points
Cas n°3 6 points ☐	1,5 points	3 points	4,5 points	6 points

- Joindre les barèmes en annexe - * Les zones grisées ne sont pas modifiables