



Référentiel baccalauréat général et technologique – Session 2024*

Établissement : Lycée PP Riquet

Commune : Saint Orens

RNE : 0312289V

Champ d'apprentissage n° 4

APSA : HANDBALL

Nationale

Académique

Établissement

Vécu antérieur	2 ^{nde}	1 ^{ère}
Dans le champ d'apprentissage 4	X	○
Dans la même APSA	○X	○

Repères d'évaluation de l'AFL1 : « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force. »	Principes d'élaboration de l'épreuve : 1 terrain de handball à disposition
AFL décliné dans l'APSA choisie : Faire des choix tactiques et coordonner ses actions et ses déplacements avec ses partenaires pour perturber l'organisation de l'équipe adverse, faire évoluer le rapport de force en sa faveur et provoquer le gain du match.	<p>Matches à 6 contre 6 sur un terrain réglementaire, opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré. La durée totale de jeu est de deux minutes par joueur (12mn minimum). Une mi-temps de 3mn, plus un temps mort d'une minute par équipe sont accordés pour adapter l'organisation collective au jeu adverse.</p> <p>A la mi-temps du match chaque équipe dispose d'un temps de coaching pour mettre en place des attaques valorisées.</p> <p>Les formes d'attaque valorisées dans la seconde partie du match sont celles qui impliquent au moins 3 joueur.se.s et qui sont adaptées à l'organisation défensive adverse.</p> <p>Le niveau de maîtrise de l'efficacité du projet de jeu prend en compte le nombre de matchs gagnés et le nombre de points bonus (forme d'attaque valorisée)</p> <p>Efficacité MAX : Match gagné et au moins 3 points BONUS. Efficacité MIN : Match perdu et aucun point BONUS.</p> <p>Les équipes sont coachées et arbitrées par des élèves ne jouant pas. A l'intérieur de chaque équipe les joueurs choisissent de se former sur le rôle d'arbitre et/ou de coach ((tactique, technique, physique). Ces rôles sont évalués en cours de cycle et le jour de l'épreuve.</p> <p>L'élève choisit le rôle sur lequel il veut être évalué ainsi que la répartition des points entre AFL2 et AFL3 au plus tard à la 3ème séance.</p>
	<p>Évaluation AFL 2 au fil de la séquence <input type="checkbox"/> en fin de séquence <input type="checkbox"/> les 2 <input checked="" type="checkbox"/></p> <p>Évaluation AFL 3 au fil de la séquence <input type="checkbox"/> en fin de séquence <input type="checkbox"/> les 2 <input checked="" type="checkbox"/></p>

AFL 1 noté sur 12 points	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>« S’engager et réaliser des actions techniques d’attaque et de défense en relation avec son projet de jeu. »</p> <p>Éléments à évaluer, partie 1 de l’AFL 1 :</p> <p>Qualité des techniques individuelles en attaque et en défense.</p>	<p>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. Réception à l’arrêt.</p>	<p>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)</p>	<p>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.</p>	<p>Efficacité technique en attaque et en défense. Les techniques utilisées permettent de créer des occasions de marque. Déplacements anticipés et déplacements systématiques. Déplacements spécifiques au handball (double appui + 3 pas en attaque, appuis placés vers l’extérieur en défense placée...) Valorisation des passes décisives, des interceptions et du jeu sans ballon (écran, bloc)</p>
<i>Répartition équilibrée des points entre les degrés 6 / pts</i>	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
<i>Gain de match + actions décisives du joueur</i>	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.			
<p>« Faire des choix au regard de l’analyse du rapport de force. »</p> <p>Éléments à évaluer, partie 2 de l’AFL 1 :</p> <p>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.</p> <p>Face à une attaque placée, maintenir une défense organisée malgré les déplacements des attaquants, pour défendre la cible et récupérer la balle.</p>	<p>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. Déplacements désorganisés.</p>	<p>Début d’organisation collective sur au moins une phase de jeu. Début d’adaptation des formes d’attaque à la défense adverse. 1 alternative d’attaque. Placement des joueurs adapté à la répartition des postes. Déplacements et placement collectif parfois tardifs. Utilisation rationnelle de la largeur du terrain.</p>	<p>Organisation collective construite et repérable en attaque et en défense. 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 de la largeur et de la profondeur du terrain. Déplacements et placement rapides</p>	<p>Organisation collective efficace et adaptable sur les différentes phases de jeu. Exploitation d’une forme d’attaque valorisée capable de perturber l’équipe adverse. Au minimum 2 alternatives d’attaque. Plusieurs joueur.se.s se retrouvent en situation favorable de tir pendant le match. Remplacement rapide en défense. Occupation rationnelle de tout le terrain et déplacements collectifs organisés sur les différentes phases de jeu.</p>
<i>Répartition équilibrée des points entre les degrés 6 / pts</i>	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
<i>Gain de match + points bonus</i>	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
<p>Éléments à évaluer</p> <ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • Échauffement superficiel et inadapté • S'engage peu dans les séances ou de manière irrégulière. • Pas d'engagement dans un processus d'apprentissage. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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. 	<ul style="list-style-type: none"> • 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 <input type="checkbox"/>	1,5 points	3 points	4,5 points	6 points
Cas n°2 4 points <input type="checkbox"/>	1 point	2 points	3 points	4 points
Cas n°3 2 points <input type="checkbox"/>	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
<p>Éléments à évaluer L'élève est évalué dans le rôle d'arbitre, ou de coach - partenaire d'entraînement ou d'organisateur.</p> <p>S'impliquer dans les rôles sociaux permettant le bon déroulement du jeu</p>	L'élève assure un rôle choisi de manière inefficace et aléatoire. Il ne contribue pas au fonctionnement du collectif.	L'élève assure le rôle qu'il a choisis, mais avec hésitation et quelques erreurs. Il essaye de participer au fonctionnement du collectif.	L'élève assure le rôle choisi avec encore quelques erreurs mais une détermination affichée et une bonne communication. Il participe au fonctionnement collectif.	L'élève assure le rôle choisi avec sérieux et efficacité. Il favorise le fonctionnement collectif dans le respect des règles et de tous les acteurs.
<p>Officiel : Arbitre (connaissance, jugement, posture) Organisateur</p>	Méconnaissance des règles, Interventions inadaptées. Gère la table de marque de manière approximative. Feuille de score peu fiable. Manque de concentration. Non concerné par la gestion du matériel.	Connaissance des règles principales (aire de jeu, remise en jeu, score). Posture peu assumée. 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.	Siffle clairement les fautes mais a du mal à prendre des sanctions à l'encontre des joueurs. Disponible aux arbitres, aux joueurs et aux coaches. Investi, organise le match, gère la table de marque et les chronos de manière efficace. Gère régulièrement le matériel.	Connaissance des fautes dans le jeu. Conduite effective du match en lien avec la table de marque. Posture assumée. 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.
<p>Coach (capacité d'observation, d'analyse et qualité du retour aux joueurs d'une même équipe) Partenaire d'entraînement</p>	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. Joue pour lui sans permettre à ses partenaires de réaliser correctement l'exercice.	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. Permet à ses partenaires de réaliser l'exercice en respectant les consignes. Cherche l'information nécessaire à la réalisation de l'exercice.	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. 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.	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. 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.
Cas n°1 2 points <input type="checkbox"/>	0,5 point	1 point	1,5 points	2 points
Cas n°2 4 points <input type="checkbox"/>	1 point	2 points	3 points	4 points
Cas n°3 6 points <input type="checkbox"/>	1,5 points	3 points	4,5 points	6 points

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

ORGANISATION DE L'ÉPREUVE

ORDRE DES MATCHS	EQUIPES SCORE	ARBITRES	COACHS	
MATCH N° 1	2...../ 3.....			
MATCH N° 2	4...../ 5.....			
MATCH N° 3	1...../ 2.....			
MATCH N° 4	4...../ 5.....			
MATCH N° 5	1...../ 3.....			

◆ Chaque équipe gère les rotations pour le remplacement des joueurs (chaque joueur doit avoir été gardien 1 fois sur les 2 matchs)
Rester maximum 2mn par match sur la touche et dans les cages.

◆ A la fin du match, les arbitres viennent noter le résultat du match sur le tableau des rencontres.