

Établissement	UAI : 9741046U	Nom : LYCÉE BELLEPIERRE	Commune : Saint-Denis																																								
Contexte de l'établissement et choix réalisés par l'équipe pédagogique	Activée ancrée dans le secteur de Bellepierre par la présence de nombreux clubs (HBF St Denis, La Source...) Elèves venant du Collège de La Montagne ou le handball est l'une des disciplines phare depuis 15 ans Facilité de mise en place. Activité appréciée des élèves Présence tous les ans d'équipe en UNSS (filles et garçons)																																										
Champ d'Apprentissage (CA)	Attendu de Fin de Lycée (AFL)																																										
CA4	AFL1	AFL2	AFL3																																								
Conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel pour gagner. <i>Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive et défensive pour faire évoluer le rapport de force en sa faveur</i>	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.	Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.	Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.																																								
Activité Physique Sportive Artistique (APSA)	COMPÉTENCE DE FIN DE SÉQUENCE CARACTÉRISANT LES ATTENDUS DE FIN DE LYCÉE (AFL) DANS L'APSA																																										
Nationale : ☒ HANDBALL ☐ Badminton, Tennis de table ☐ Basket-ball, Football, Handball, Rugby ☐ Judo, Boxe française Académique : ☐ Tennis volley en double Établissement : ☐ à préciser ici :	Remporter le tournoi de handball, opposant, sur un terrain de handball (40*20), des équipes hétérogènes entre elles et homogènes en leur sein. (AFL1 : spécificité motrice, évalué le jour de l'épreuve en CCF) Être capable d'attaquer 2 types de défense (individuelle H*H – tout terrain ou ½ terrain et défense de zone). Être capable de s'organiser en 2 types de défense (individuelle et zone) – Harceler – Dissuader – Intercepter – Neutraliser Répéter et persévérer dans des situations individuelles techniques et des situations collectives de matchs à thèmes. Identifier ses forces et faiblesses pour construire progressivement et en équipe un projet défensif et offensif d'entraînement. Identifier les forces et faiblesses de l'adversaire pour réguler ses choix tactiques et faire basculer le rapport de force en sa faveur (AFL2 : savoir s'entraîner et s'organiser pour apprendre, évalué au fil de la séquence) Répéter et persévérer pour améliorer l'efficacité de l'équipe en attaque et défense. S'investir dans des exercices à base de circulation de balle et coordination défensive Diriger un match de handball en ayant une bonne posture et gestuelle. Récolter justement et analyser pertinemment les statistiques des rencontres. Encadrer des joueurs (motivation, conseils, stratégie, etc...) lors des matchs (AFL3 : prise de responsabilités, évalué au fil de la séquence ET le jour de l'épreuve en CCF) 1/ Être capable d'arbitrer une rencontre de handball (8') 2/ Être capable de récolter des infos statistiques d'un match et d'en tirer une analyse pertinente 3/ Être capable de diriger et encadrer une équipe pendant 8'																																										
Principes d'évaluation																																											
	AFL1	AFL2	AFL3																																								
Temporalité	Évalué le jour de l'épreuve en CCF	Évalué au fil de la séquence	Évalué au fil de la séquence ET le jour du CCF																																								
Points	12 points	8 points selon la répartition choisie par l'élève parmi 3 choix possibles et qu'il annonce avant le jour du CCF																																									
Précisions	4 pts Attaque 4 pts Défense 4 pts Projet de jeu	<table border="1"> <tr> <th>Choix</th> <th>Degré 1</th> <th>Degré 2</th> <th>Degré 3</th> <th>Degré 4</th> </tr> <tr> <td>a) 2 pts</td> <td>0 à 0,5</td> <td>0,75 à 1</td> <td>1,25 à 1,5</td> <td>1,75 à 2</td> </tr> <tr> <td>b) 4 pts</td> <td>0 à 0,75</td> <td>1 à 1,75</td> <td>2 à 3</td> <td>3,25 à 4</td> </tr> <tr> <td>c) 6 pts</td> <td>0 à 1,25</td> <td>1,5 à 2,75</td> <td>3 à 4,5</td> <td>4,75 à 6</td> </tr> </table>	Choix	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	a) 2 pts	0 à 0,5	0,75 à 1	1,25 à 1,5	1,75 à 2	b) 4 pts	0 à 0,75	1 à 1,75	2 à 3	3,25 à 4	c) 6 pts	0 à 1,25	1,5 à 2,75	3 à 4,5	4,75 à 6	<table border="1"> <tr> <th>Choix</th> <th>Degré 1</th> <th>Degré 2</th> <th>Degré 3</th> <th>Degré 4</th> </tr> <tr> <td>a) 6 pts</td> <td>0 à 1,25</td> <td>1,5 à 2,75</td> <td>3 à 4,5</td> <td>4,75 à 6</td> </tr> <tr> <td>b) 4 pts</td> <td>0 à 0,75</td> <td>1 à 1,75</td> <td>2 à 3</td> <td>3,25 à 4</td> </tr> <tr> <td>c) 2 pts</td> <td>0 à 0,5</td> <td>0,75 à 1</td> <td>1,25 à 1,5</td> <td>1,75 à 2</td> </tr> </table>	Choix	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	a) 6 pts	0 à 1,25	1,5 à 2,75	3 à 4,5	4,75 à 6	b) 4 pts	0 à 0,75	1 à 1,75	2 à 3	3,25 à 4	c) 2 pts	0 à 0,5	0,75 à 1	1,25 à 1,5	1,75 à 2
Choix	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4																																							
a) 2 pts	0 à 0,5	0,75 à 1	1,25 à 1,5	1,75 à 2																																							
b) 4 pts	0 à 0,75	1 à 1,75	2 à 3	3,25 à 4																																							
c) 6 pts	0 à 1,25	1,5 à 2,75	3 à 4,5	4,75 à 6																																							
Choix	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4																																							
a) 6 pts	0 à 1,25	1,5 à 2,75	3 à 4,5	4,75 à 6																																							
b) 4 pts	0 à 0,75	1 à 1,75	2 à 3	3,25 à 4																																							
c) 2 pts	0 à 0,5	0,75 à 1	1,25 à 1,5	1,75 à 2																																							

Principes d'élaboration de l'épreuve du contrôle en cours de formation (CCF) pour AFL1

- **match en 7 contre 7** (sauf le match 1) : 6 joueurs de champ et 1 gardien, sur un terrain réglementaire opposant 2 équipes dont le rapport de force est équilibré
- Chaque équipe dispute **au moins 3 rencontres de 8'**, dont au moins 2 rencontres contre la même équipe. Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'1 temps mort d'1 minute.
- A chaque début de rencontre, **l'équipe indique le projet de jeu (voir annexe) qu'il souhaite proposer (possibilité de changer après le temps mort)**

MATCH 1 : Défense individuelle obligatoire (tout terrain, ½ terrain, voire ¾ terrain). 3 dribbles max à chaque prise de balle sauf situation de 1*0 évidente (aucun défenseur entre le PDB et le but Possibilité de jouer en 6*6 en fonction de l'effectif. <u>Engagement du gardien de but.</u>	MATCH 2 : Défense 3/3 ou 1/5 voire 2/4 obligatoire. 3 dribbles maximum , idem match 1 <u>Engagement rapide de milieu de terrain</u>	MATCH 3 : Jeu libre. Choix libre du type de défense en fonction du rapport de force. Règles du handball, dribbles autorisés. But marqué en CA : l'équipe garde la balle en attaque placée
--	--	---

CA4	AFL1 - Repères d'évaluation			
Intitulé	Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive et défensive pour faire évoluer le rapport de force en faveur de son équipe	Déclinaison dans l'APSA	Remporter le tournoi de handball, opposant, sur un terrain de handball (40*20), des équipes hétérogènes entre elles et homogènes en leur sein. (AFL1 : spécificité motrice, évalué le jour de l'épreuve en CCF) Être capable d'attaquer 2 types de défense (individuelle H*H – tout terrain ou ½ terrain et défense de zone). Être capable de s'organiser en 2 types de défense (individuelle et zone)	
Option pour l'élève	Être noté en tant que gardien de but			
Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
A- S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec notre projet de jeu <i>(note individuelle d'intentions de jeu et de technicité)</i>	<i>Le joueur statique, peu mobile, maladroit.</i>			
	<i>Le joueur actif par intermittence</i>			
	<i>Le joueur mobile</i>			
	<i>Le joueur ultra mobile</i>			
	A1 – mon efficacité individuelle dans le collectif en situation d'ATTAQUE			
A1	1 <i>Perdu sur le terrain</i> Pas ou peu de démarquages pour donner des solutions au PB. Passes et réceptions non maîtrisées, peur du ballon. Perd la balle sur des actions simples. Jamais en situation de tir.	2 <i>Conserve le ballon</i> Sans créer de véritable danger ni de progression nette du ballon (en dribbles et en passes). Passes et réceptions maîtrisées dans un petit périmètre. Rarement en situation de tir. Démarquages épisodiques en secteur proche.	3 <i>Propose des solutions au porteur de balle</i> En soutien et appui. Crée de l'incertitude, joue vers l'avant (dribbles et passes). Quelques passes décisives. Est souvent en position de tir 1*0 (surtout à partir de la défense individuelle). Progression en dribble efficace Difficulté en défense de zone (jeu au poste)	4 <i>Enchaîne rapidement les actions motrices</i> Tout le temps en mouvement Créé de l'incertitude, gagne ses duels (1*1 avec et sans ballons) démarquages incessants et efficaces, propose des solutions. Passes décisives. Organise le jeu Efficace au tir (de loin et en 1*0 de près)
A2	A2 - mon efficacité individuelle dans le collectif en situation de DÉFENSE			
	1 <i>Perdu sur le terrain</i> Ne sait pas sur qui défendre, en retard, aucun harcèlement sur le PB Loin de son attaquant, battu en 1*1 la plupart du temps (en dribble et démarquage). Peu actif sur défense 1/5	2 <i>Harcèle le PB dans un secteur proche</i> Suit le ballon et non le joueur (def H*H) Souvent dépassé par son attaquant en 1*1 avec ou sans ballon. En retard sur les changements Att/Def Placement entre but et PB aléatoire. 1/5 : se contente de rester à 6m et attendre	3 <i>Harcèle et intercepte quelques ballons</i> Proche de son adversaire direct. Changement de statut rapide Freine et ralentit la progression du ballon. Récupère quelquefois des ballons sur dribbles 1/5 : capable de jouer devant et gêner/intercepter Défend sur le joueur pivot	4 <i>Harcèle, dissuade et intercepte</i> Récupère des ballons dans les mains ou sur un dribble. Très proche de son adversaire direct (pb ou npb). Change d'adversaire suivant sa position du terrain. Ralentit/freine la progression de l'adversaire (orientation, harcèlement, neutralisation). Flotte coté ballon et neutralise sur tireur Gène les passes pour le pivot
B- Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force <i>Pertinence et respect du projet de jeu</i> <i>(note collective)</i>	Occupation anarchique du terrain	Organisation défensive peu claire	Organisation assez claire et organisée	Organisation repérable, claire et efficace
	1 H*H : non-respect des zones à défendre. Pas de harcèlement des pdb. 1/5 : postes/rôles et étagement non respectés	2 Défense réalisée par 2 ou 3 joueurs H*H : actions désordonnées, zones à défendre peu respectées 1/5 : étagement visible, flottement coté ballon aléatoire, croisement et/ou gêne des joueurs entre eux. Pas de défense en tir	3 H*H : actions coordonnées (communication verbale), changement de joueurs, respect par tous des zones à défendre 1/5 : respect des rôles, flottement coté ballons. Neutralisation sur joueur tireur En difficulté sur le jeu dedans (pivot)	4 H*H : actions coordonnées de tous les joueurs suivant la zone à défendre 1/5 : respect des rôles, flottement coté ballon, aides, dissuasions des passes sur le pivot, neutralisation et/ou contre sur le jouer tireur
Note sur 12 (A+B)	L'AFL1 s'évalue le jour du CCF. Elle est composée d'une partie individuelle (A - 8 points) et d'une partie collective (B - 4points). Elle s'échelonne entre 0 à 12 pts.			

CA4	AFL2 - Repères d'évaluation																							
Intitulé	Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif.	Déclinaison dans l' APSA	Répéter et persévérer dans des situations individuelles techniques et des situations collectives de matchs à thèmes. Identifier ses forces et faiblesses pour construire progressivement et en équipe un projet défensif et offensif d'entraînement. Identifier les forces et faiblesses de l'adversaire pour réguler ses choix tactiques et faire basculer le rapport de force en sa faveur (AFL2 : savoir s'entraîner et s'organiser pour apprendre, évalué au fil de la séquence) Répéter et persévérer pour améliorer l'efficacité de l'équipe en attaque et défense. S'investir dans des exercices à base de circulation de balle et coordination défensive.																					
Option pour l'élève	Répartition du nombre de points entre AFL2 et AFL3 (choix a, b ou c) (cf grille de répartition en page 1). Choix des paramètres d'entraînement.																							
Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4																				
	Entraînements inadaptés	Entraînements partiellement adaptés	Entraînements adaptés	Entraînements optimisés																				
Répéter et persévérer pour améliorer le rapport Possession/Tir <i>(note collective)</i>	Rapport inférieur à 50% L'équipe se décourage rapidement, seules quelques individualités impulsent une dynamique de travail	Rapport entre 50% et 70% L'équipe s'engage selon les consignes données et a besoin d'être guidée.	Rapport entre 70% et 80% L'équipe accepte la répétition et fait preuve de lucidité sur les résultats de ses actions pour adapter son engagement. Elle est autonome.	Rapport supérieur à 80% L'équipe met en œuvre, dès l'échauffement, les conditions optimales pour performer. Elle accepte un nombre conséquent de répétitions et est capable de les analyser pour gagner en efficacité																				
Accepter la défaite, gagner avec humilité : savoir gagner et perdre collectivement <i>(note collective)</i>	Réactions émotionnelles partiellement maîtrisées. Responsabilités assumées par certains membres de l'équipe seulement	Maîtrise des émotions et acceptation de la défaite dans les situations d'opposition où la domination est peu contestée	Maîtrise des émotions quels que soient le contexte et l'évolution de l'opposition	Maîtrise des émotions quel que soit le contexte et l'évolution de l'opposition. Solidarité et communication facile de l'élève avec les autres.																				
Note sur 2, 4 ou 6	L'évaluation est réalisée au fil de de la séquence et porte sur 2 items collectifs : améliorer son rapport Possession/Tir et savoir gagner et perdre collectivement. Chacun des 2 items compte pour 50% de la note finale de l'AFL2. La note de l'AFL2 dépend du choix effectué par l'étudiant dans la répartition des points entre AFL2 et AFL3 et du degré d'acquisition atteint (cf. grille de répartition ci-jointe)																							
	<table><tr><td></td><td>Degré 1</td><td>Degré 2</td><td>Degré 3</td><td>Degré 4</td></tr><tr><td>AFL2 noté sur 2 pts</td><td>0,5 pt</td><td>1 pt</td><td>1,5 pt</td><td>2 pts</td></tr><tr><td>AFL2 noté sur 4 pts</td><td>1 pt</td><td>2 pts</td><td>3 pts</td><td>4pts</td></tr><tr><td>AFL2 noté sur 6 pts</td><td>1 pt</td><td>2pts</td><td>4pts</td><td>6pts</td></tr></table>						Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	AFL2 noté sur 2 pts	0,5 pt	1 pt	1,5 pt	2 pts	AFL2 noté sur 4 pts	1 pt	2 pts	3 pts	4pts	AFL2 noté sur 6 pts	1 pt	2pts	4pts
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4																				
AFL2 noté sur 2 pts	0,5 pt	1 pt	1,5 pt	2 pts																				
AFL2 noté sur 4 pts	1 pt	2 pts	3 pts	4pts																				
AFL2 noté sur 6 pts	1 pt	2pts	4pts	6pts																				

CA4	AFL3 - Repères d'évaluation							
Intitulé	Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.	Déclinaison dans l'APSA	Diriger un match de handball en ayant une bonne posture et gestuelle. Récolter justement et analyser pertinemment les statistiques des rencontres. Encadrer des joueurs (motivation, conseils, stratégie, etc...) lors des matchs (AFL3 : prise de responsabilités, évalué au fil de la séquence ET le jour de l'épreuve en CCF) 1/ Être capable d'arbitrer une rencontre de handball (8') 2/ Être capable de récolter des infos statistiques d'un match et d'en tirer une analyse pertinente 3/ Être capable de diriger et encadrer une équipe pendant 8'					
Option pour l'élève	Répartition du nombre de points entre AFL2 et AFL3 (choix a, b ou c) (cf grille de répartition en page 1). Choix des modalités d'aide de son ou ses partenaires. Choix de 2 des 3 rôles.							
Éléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4				
	Non collaboratif, inefficace	Participatif, hésitant et inexact	Stimulant, sérieux et efficace	Indispensable, excellent				
Rôle 1 : ARBITRE	Arbitre invisible, pas attentif au jeu Ne connaît pas les règles et les gestes explicatifs, loin de l'action. Coup de sifflet peu convaincants	Arbitre hésitant et passif Connait certaines règles et gestes, difficultés à se faire respecter. Placement aléatoire sur l'aire de jeu	Arbitre fiable, assez dynamique, sûr de lui Coups de sifflets francs et adaptés. Hésitant sur les fautes de contact et sur certains gestes. Bien placé près de l'action	Arbitre efficace Connait les règles. Coup de sifflets francs et autoritaires. Toujours bien placé. Gestes efficaces et compréhensibles				
Rôle 2 : OBERVATEUR	Peu attentif au jeu Les données relevées sont fausses, parcellaires et inexploitable. Pas d'analyse des résultats.	Assez attentif au jeu et concentré Les indicateurs quantitatifs sont relevés mais avec quelques erreurs Analyse superficielle des résultats.	Concentré et attentif au jeu Recueil des données fiable (quantitatif et qualitatif). Propose un début d'interprétation des résultats cohérent. Envisage des solutions	Très concentré Données recueillies claires et précises. Comprend et analyse les données. Propose des axes de travail (solutions tactiques à changer etc.)				
Rôle 3 : COACH	Silencieux, peu attentif Pas d'encouragements et de conseils adaptés. Personne ne l'écoute	Assez dynamique Encourage et propose des conseils très généraux. Quelques joueurs réceptifs. Consignes peu claires	Dynamique Encourage et propose des conseils généraux et individuels souvent pertinents. Consignes assez claires	Dynamique, clair et calme dans ses interventions individuelles et générales. Utilise les temps morts de façon pertinente				
Note sur 6, 4 ou 2	L'évaluation des rôles est réalisée au fil de la séquence ET le jour de l'épreuve en CCF. L'étudiant aborde les 3 rôles durant la séquence et choisit à son issue d'être évalué dans 2 d'entre eux. Chacun des 2 rôles choisis par l'étudiant compte pour 50% de la note finale de l'AFL3. La note de l'AFL3 dépend du choix effectué par l'étudiant dans la répartition des points entre AFL2 et AFL3 et du degré d'acquisition atteint. (cf. grille de répartition ci-jointe)			Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4	
				AFL3 noté sur 6 pts	1 pt	2 pts	4 pts	6pts
				AFL3 noté sur 4 pts	1 pt	2pts	3pts	4 pts
				AFL3 noté sur 2 pts	0,5 pt	1 pt	1,5 pt	2 pts

Validation (réservé aux IA-IPR)	Motivation et/ou commentaire :
☐ Validée ☐ Non validée le : jj/mm/aaaa par : nom IA-IPR	...

CA4

Annexes

Complément LES 4 PROJETS DE JEU

PROJET 1	Défense très offensive : Récupérer le ballon le plus "haut" possible, le plus près possible du but adverse. Jouer vite (passe et va, passe et suit, sans dribbles) pour être en position de 1*0 (sans défenseurs) contre le gardien. Utiliser les côtés pour progresser. Se démarquer en soutien et appui. Enchaîner dribbles de progression et tirs Défense individuelle (H*H) tout terrain. Harcèlement du porteur de balle, Dissuasions, Interceptions, freiner la montée de balle adverse, orientation lignes de touche. Toujours entre l'attaquant (PB et NPB) et le but. Se reconnaître très vite défenseur. Danger = porteur de balle : ralentir et/ou gêner sa progression (harcèlement / neutralisation)
PROJET 2	Défense offensive : Récupérer le ballon "haut", le plus près possible du milieu de terrain (voire ¾ mètres devant). Jouer vite (passe et va, passe et suit, sans dribbles) pour être en position de 1*0 (sans défenseurs) contre le gardien. Utiliser les côtés pour progresser. Se démarquer en soutien et appui. Enchaîner dribbles de progression et tirs Défense individuelle ½ terrain : A la perte de balle, harcèlement du PB, repli défensif ½ terrain, prise en H*H. Harcèlement, dissuasion, interception. Toujours entre l'attaquant (PB et NPB) et le but. Se reconnaître très vite défenseur (changement de statut). Danger = porteur de balle ralentir et/ou gêner sa progression. (Harcèlement / neutralisation)
PROJET 3	Défense mixte : Protéger le but et/ou récupérer le ballon assez haut dans son ½ terrain de défense (10/11m). Jouer vite la montée de balle (contre-attaque – si ballon récupéré par un des joueurs de devant) pour être en position de 1*0 sans défenseurs et devant le gardien. Si ballon récupéré par les joueurs arrières, montée de balle et jeu en attaque placée si pas de solutions de 1*0 évidente. Encercler la défense. "Battre la 1^{ère} ligne par 1*1 ou croisé ou passe et va avec le pivot. Décalage à l'aile Défense en 2 lignes : 3-3 (ou 2 -4 suivant le niveau des élèves) 1^{ère} ligne de 3 qui gêne la circulation de balle (harcèlement / dissuasion) 2^e ligne de 3 qui protège le but en flottant coté ballon
PROJET 4	Défense protection : Protéger le but en formant un "mur " et en protégeant le secteur central. Gêner la circulation de la balle (joueur en 1 devant) et obliger les joueurs à tirer de loin. Encercler la défense – Respect du trapèze – Circulation de balle –Renversement – Engagement en courant vers le but et tir (dans l'intervalle et au dessus de la défense). Jeu avec le pivot Défense 1/5 : Un joueur en 1^{ère} ligne qui protège le secteur central, les 5 autres en 2^e ligne (à 6/7 mètres) . Flottement coté ballon, neutralisation du tireur (montée en tiroir), répartition des joueurs, défense sur le joueur pivot, aides, contres...

?

?