



Référentiel baccalauréat général et technologique- Session 2024

Établissement :

LGT Jean VIGO

Commune : MILLAU, 12

RNE : 0120012Y

Champ d'apprentissage n°4 APSA : HANDBALL

■ **Nationale**

□ Académique

□ Établissement

Vécu antérieur	2 ^{nde}	1 ^{ère}
Dans le CA 4	■	□
Dans la même APSA	□	□

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 : Match à 7 contre 7 (6 joueurs de champ et un gardien) sur un terrain règlementaire opposant 2 équipes dont le rapport de force est équilibré. Chaque équipe dispute plusieurs rencontres (2 minimum) de 8 minutes sous forme de tournoi avec des équipes de même niveau. Chaque équipe devra élaborer un projet tactique en début de match avec régulation éventuelle à la mi-temps en fonction du rapport de force.(répartition des postes, défense pratiquée) à travers <i>une fiche projet (ci-jointe)</i> . A la mi-temps, ou pendant le match, lors un temps mort de 1 minute, chaque équipe peut adapter sa stratégie de jeu et effectuer des changements (de postes, de défense...) au regard du rapport de force et de l'évolution du score en vue de gagner la rencontre. 3 critères sont à prendre en compte : 1/les buts 2/le moins de perte de balle 3/les tirs en Situation Favorable Après avoir positionné l'élève dans un degré, l'enseignant définit le nombre de points en fonction de l' efficacité appréciée en fonction du ratio Victoire/Défaite : - Efficacité maximale (haut de la fourchette de note) : V>D - Efficacité médiane (milieu de la fourchette de note) : D=V - Efficacité minimale (bas de la fourchette de note) : D>V AFL1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force3 est évalué en fin de séquence et noté sur 12 pts selon : Elément 1 : Efficacité individuelle DU JOUEUR /8pts Elément 2 : Projet de jeu, distribution des Rôles /4pts AFL2 : (sur 2, 4 ou 6 pts) Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel AFL3 : (sur 2, 4 ou 6 pts) Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. » L'élève choisit un rôle sur lequel il souhaite être évalué parmi les possibilités proposées. Évaluation AFL 2 au fil de la séquence ☒ en fin de séquence ☐ les 2☐ Évaluation AFL 3 au fil de la séquence ☐ en fin de séquence☐ les 2☒		
AFL 1 noté sur 12 points « S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu. » S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu	Degré 1 Peu de techniques mobilisées PB : Pas de prises d'information. *Dribble systématique (sans raison et/ou surplace). *Passe impossible (prise de décision trop lente) *Préfère passer alors qu'il aurait pu tirer et/ou peu de tirs Perd très souvent la balle sous la pression NPB : statique, aligné avec PB et Défenseur DEF : Ne défend pas dos au but *Suit un adversaire partout sur le terrain *En retard, commet de très nombreuses fautes.. Joueur passif	Degré 2 Mobilisation d'une ou deux techniques préférentielles PB : Peu de prise d'information *Dribble souvent pour traverser le terrain=> pas de solution *Passe à un partenaire non démarqué (prise de décision très lente) *Tir face à une défense en place (échecs nombreux) Conserve la balle mais n'est pas dangereux pour l'ADV NPB : dynamique, mais court dans tous les sens ou rarement démarqué, proche du Défenseur DEF : Dos au but *Encore des oublis en DEF H à H : souvent plusieurs autour du PB *quelques fautes car parfois en retard Joueur intermittent	Degré 3 Mobilisation efficace de plusieurs techniques PB : Le joueur prend l'information. *Dribble de débordement si difficulté pour progresser (car pas de solutions de passe) *Et/ou passe à un partenaire parfois démarqué *Tir parfois dans l'espace ouvert (quelques échecs) Conserve la balle sous pression et devient parfois dangereux pour l'ADV NPB : Tente de se démarquer, quelquefois en réussite. DEF : Se focalise sur son ADV direct. * Ferme bien l'accès à la cage *peu de fautes Joueur engagé et réactif	Degré 4 Répertoire de techniques variées utilisé efficacement PB : La prise d'information et sa résultante sont rapides. Prises d'intervalle. *Dribble à bon escient (débordement ou pour éviter le marcher) => Danger pour adversaire. *Passes opportunes à des partenaires en mouvement dans l'intervalle *Nombreux tirs cadrés dans des espaces ouverts ou aux 9 mètres (suspension haute) Capable de conserver la balle sous pression et devient parfois décisif pour l'ADV (amène un tir). NPB : Se démarque, utilise les espaces libres. DEF : Protège son but *Pression constante sur l'adversaire. *Réussit quelques interceptions *Pas ou très peu de fautes Joueur organisateur et décisif
Prise en compte du gain des matchs : ajustement de la note en fonction du ratio Défaite/Victoire	Ratio Défaite/Victoire à ajuster en fonction de l'efficacité individuelle du joueur. D>V D=V V>D	Ratio Défaite/Victoire à ajuster en fonction de l'efficacité individuelle du joueur. D>V D=V V>D	Ratio Défaite/Victoire à ajuster en fonction de l'efficacité individuelle du joueur. D>V D=V V>D	Ratio Défaite/Victoire à ajuster en fonction de l'efficacité individuelle du joueur. D>V D=V V>D
/8 POINTS	0 ←————→ 2 pts	2,25 ←————→ 4 pts	4,25 ←————→ 6 pts	6,25 ←————→ 8 pts

« Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force. » Projet pertinent de jeu Distribution des rôles	Jeu essentiellement individuel , peu d'organisation collective Peu d'organisation en défense	Projet sommaire , organisation offensive repérable, jeu à 2 dans le couloir de jeu direct, Contre –attaque présente mais pas systématique. Se replie collectivement en défense et tente de gêner un adversaire	Projet pertinent organisation offensive liée à des enchaînements d'actions dans le couloir central et les couloirs latéraux ; Contre –attaque efficace Chaque défenseur marque le défenseur direct ou sa zone défensive	Projet pertinent combinaison d'actions, distribution des rôles Chaque défenseur occupe un rôle et une position en fonction du rapport de force, capable de se réorganiser rapidement
/4 POINTS	0 à 1 pt	1,25 à 2 pts	2,25 à 3 pts	3,25 à 4 pts

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
Se préparer collectivement <i>Travail des postes en attaque (Ailier, Arr, DC) et en Défense (3/3 5/1 6/0) pour déterminer le rôle le plus approprié aux ressources de chacun</i> CHOIX DES SITUATIONS D'ENTRAINEMENT pour progresser selon ses besoins ENGAGEMENT dans les situations	L'élève identifie partiellement ses besoins, capable de jouer à un seul poste par défaut (souvent l'aile) L'élève répète les situations en s'investissant	L'élève identifie ses besoins de façon autonome et choisit <u>avec guidage</u> les situations les plus pertinentes pour améliorer son efficacité et celle de son équipe L'élève répète avec un investissement physique important	En fonction de ses besoins, il choisit collectivement parmi celles proposées, les situations les plus pertinentes pour améliorer son efficacité et celle de son équipe L'élève répète avec un investissement physique et attentionnel (se concentre sur la technique) important	En fonction de ses besoins, il conçoit avec l'aide du professeur des situations adaptées aux ressources de l'équipe visant une amélioration rapide L'élève répète avec un investissement physique , attentionnel et communicatif pour son équipe
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
L'élève choisit un rôle sur lequel il souhaite être évalué parmi les 2 différentes possibilités proposées PARTENAIRE D'ENTRAINEMENT/ COEQUIPIER ARBITRE COACH	L'élève ne s'engage pas dans le rôle choisi Coéquipier : il ne contribue pas au fonctionnement du collectif Arbitre : ne connaît pas les règles du handball, aucun investissement à l'arbitrage Coach : n'apporte pas de conseils ni de stratégie	L'élève assure correctement le rôle choisi mais avec hésitation et quelques erreurs Coéquipier : il PARTICIPE au fonctionnement du collectif Arbitre : connaissances partielles des règles, pas toujours attentif aux actions de jeu, a du mal à s'imposer et à se déplacer Coach : encourage son équipe, apporte des conseils simples et stéréotypés sans tenir compte du niveau de son équipe et/ou de l'équipe adverse	L'élève assure le rôle choisi avec justesse Coéquipier : il FAVORISE le fonctionnement collectif dans le respect des règles et de tous les acteurs. Arbitre : connaît les règles et les applique avec plus ou moins de confiance selon le niveau et les enjeux, des hésitations Coach : encourage et apporte des conseils pertinents à son équipe avec des changements/adaptations cohérents	L'élève assure le rôle choisi avec justesse et sait justifier ses actions Coéquipier : il est un ACTEUR ESSENTIEL du fonctionnement collectif. Arbitre : connaît parfaitement les règles et les applique à tous les niveaux de jeu. Sait imposer ses décisions et expliquer ses choix avec autorité Coach : encourage et apporte des conseils pertinents et efficaces, impliqué et force de proposition lors des temps morts
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

