|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| *Référentiel examen CCF 2021 – Lycée professionnel L. Bissol* | | | | | | | |
| **Diplômes concernés**  **CAP** | | **Champ d’apprentissage 4 (CA4)**  **S’engager avec lucidité dans une opposition, seul ou en équipe, pour faire basculer le rapport de force en sa faveur ou en faveur de l’équipe** | | | | | |
|  | | | | | ***Activité Physique et Sportive enseignée***  **HANDBALL** | | |
|  | | | **PRINCIPES D’ELABORATION DE L’EPREUVE** | | | | |
| Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive qui utilise opportunément la contre-attaque face à une défense qui cherche à récupérer la balle au plus tôt, dans le respect des règles. | | | -Match à 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardien) sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré à priori.  -Chaque équipe dispute deux rencontres de 8 minutes. Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus (ajustements stratégiques et tactiques). Les règles essentielles du handball sont appliquées. | | | | |
| **Attendus de fin de lycée professionnel (AFLP)** | | | **Degré d’acquisition 1** | **Degré 2** | | **Degré 3** | **Degré 4** |
| **AFLP 1** | Identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l’action décisive choisie et marquer le point.   * 1. -Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l’organisation collective (en attaque : porteur /non porteur de balle et en défense : protection de la cible et récupération de la balle   Répartition sur 5 points  1.2- Gain des rencontres  (de 0 à 2 points)  0.5 point : 2 matchs perdus  1 point : 1 match nul et 1 défaite  1.5 point : 1 nul et 1 victoire  2 points : 2 victoires  Répartition totale sur 7 points | | -Le joueur est passif, peu vigilant, concerné si la balle arrive dans son espace de jeu.  PB :peu d’analyse du contexte, regard centré sur la balle  NPB : suit le jeu difficilement,enchaine peu les actions  DEF : souvent en déséquilibre, commet beaucoup de fautes  0 à 1 point | -le joueur identifie occasionnellement les situations favorables mais décisives  PB : analyse moyenne de la situation, peu de bons choix  NPB : déplacements et mobilité peu judicieux  DEF : des difficultés à se placer à distance efficace de son adversaire direct  *1,5 à 2,5 points* | | -Le joueur est impliqué et lucide  -joueur attentif aux évènements, capable de réagir selon la circulation du ballon. Capable d’enchainements d’actions simples  DEF : gène et ralentit la progression de balle, ajuste la distance le séparant de son adversaire  3 à 4 points | *-le joueur est organisateur et utilise les règles comme intentions tactiques.*  *PB : capable de conserver la balle sous la pression adverse, sait varier ses tirs*  *NPB : sait jouer près ou loin du ballon*  *DEF : varie ses placements et déplacements, harcèle, dissuade, intervient si partenaire dépassé*  *4,5 à 5 points* |
| **AFLP 2** | Utiliser des techniques et des tactiques d’attaques adaptées pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s’y opposer  *\*Efficacité de l’organisation collective :*  *-En Attaque*  *-En défense*  ***Répartition sur 5 points*** | | -Organisation offensive simple : l’accès à l’espace de marque est fondé essentiellement sur l’action individuelle du PB  -Organisation défensive désordonnée, caractérisée par la prise en responsabilité d’un adversaire direct  *0 à 0,5 point* | -Début d’un jeu à 2 partenaires,  discontinuité du jeu, souvent dans l’axe central  -Défense perméable loin du ballon  *1 à 2 points* | | - Jeu rapide utilisé prioritairement.  Début d’utilisation des couloirs latéraux  -Début d’entraide, l’organisation adoptée favorise les interceptions, la défense gène la montée de balle  *2,5 à 4 points* | - Utilisation opportune et volontaire d’un jeu rapide organisé selon le rapport de force existant. Transition efficace jeu rapide-jeu de transition  -Organisation défensive capable de se coordonner pour presser, harceler, dissuader, intercepter  4,5 à 5 points |
| **AFLP 3** | Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation  *Répartition sur 6 points*  *Répartition sur 4 points*  *Répartition sur 2 points* | | L’élève ne s’échauffe pas (absence d’échauffement) ou échauffement inefficace.  *0 à 1.5 point*  *0 à 0.5 point*  *0 point* | L’élève s’échauffe de façon succincte ou incomplète.  *2 à 3 points*  *1 à 2 points*  *0,5 à 1 point* | | L’élève met en place une routine d’échauffement ancrée sur la reproduction d’un modèle  *3.5 à 4.5 points*  *2.5 à 3 points*  *1,5 point* | -L’’élève individualise son échauffement.  -Il utilise ce moment pour identifier les caractéristiques de l’adversaire.  *5 à 6 points*  *3.5 à 4 points*  *2 points* |
| **AFLP 4** | Terminer la rencontre et accepter la défaite ou la victoire dans le respect de l’adversaire ; intégrer les règles et s’impliquer dans les rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu  *Répartition sur 6 points*  *Répartition sur 4 points*  *Répartition sur 2 points* | | L’élève intègre difficilement les règles.  *0 à 1.5 point*  *0 à 0.5 point*  *0 point* | L’élève met en œuvre partiellement ou sans grande assurance les règles retenues.  *2 à 3 points*  *1 à 2 points*  *0,5 à 1 point* | | L’élève comprend et fait appliquer les règles principales.  *3.5 à 4.5 points*  *2.5 à 3 points*  *1,5 point* | L’élève respecte et fait respecter l’ensemble des règles et règlements retenus.  *5 à 6 points*  *3.5 à 4 points*  *2 points* |
| **AFLP 5** | Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice | | L’élève évite la répétition, il fait preuve d’une persévérance limitée face à l’effort. | L’élève accepte momentanément la répétition mais se décourage rapidement face à la difficulté. | | L’élève accepte spontanément la répétition et persévère lorsqu’il perçoit des signes de réussite. | L’élève sait surmonter les moments d’échec, essaie de les comprendre et persévère pour progresser |
| **AFLP 6** | Connaitre les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires. | | L’élève pratique sans porter d’intérêt à la culture référence de l’activité support. | L’élève est en mesure d’évoquer quelques éléments de la culture de référence de l’activité support.  Le vocabulaire employé démontre une connaissance partielle de l’activité. | | L’élève est en mesure d’expliciter ce qu’il réalise en utilisant le vocabulaire et les notions essentielles de l’activité support. | L’élève témoigne d’une culture élargie sur l’activité support et est en mesure d’expliciter les différences avec sa pratique scolaire. |
| *AFLP 1 noté sur 7 points et AFLP 2 noté sur 5 points (somme des points AFLP 1 et AFLP 2 :12 points) lors de l’épreuve de fin de séquence* | | | | | | | |
| *Somme des points des AFLP 3 et AFLP 4 : 8 points (répartis en 4-4, 2-6 ou 6-2 selon le choix de l’élève).*  *L’évaluation est réalisée au cours de la séquence et finalisée lors de l’épreuve de fin de séquence.* | | | | | | | |