Référentiel d'évaluation baccalauréat général et technologique Lycée F. FANON Champ d'apprentissage 4 :
HAND BALL (PROTOCOLE ADAPTE OBESITE ou SURPOIDS)

AFL1 « S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force »

AFL2 « Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel. »
Ce posi(onnement est effectué sur la base des observations réalisées lors de la séquence et d'un carnet d'entraînement rempli régulièrement par l'élève et dans lequel il indique ses points forts et ses points faibles, ce qu'il a travaillé dans la séance, ses progrès.

AFL 3« Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. »

PRINCIPE D ELABORATION DE L EPREUVE:
- Mise en place d'équipes respectant le plus possible une homogénéité en leur sein et une homogénéité entre les équipes (Ou poule de niveau, et ou mise en place de club avec des équipes interdépendante entre elles)
- De 5 à 6 élèves par équipe
- Durée : de 6' à 8' par match
- Déroulement d'un match :MT1(6' à 8'min) – TM(3-min) –MT2(6' à 8'min)
- Composition : 2 ou 3 matchs par équipe. Mise en place de deux poules différentes composées d'équipes choisies aléatoirement au tirage au sort. LES CONSIGNES :
- Les matchs se déroulent sur un terrain règlementaire en 5 contre 5 dont un gardien. Ils se composent de deux mi-temps (MT) indépendant avec un temps mort obligatoire à la fin de la 1ere mi-temps (MT1) permettant aux équipes de revoir leur(s) tactique(s), stratégie(s) et leurs projets afin de réaliser une meilleure prestation dans la 2nde mi-temps (MT2) et pour faire basculer le rapport de force en la faveur de leur équipe. Chaque match est arbitré par deux binômes d'élèves de deux équipes différentes qui ne jouent pas de match. Chaque duo aura en charge un demi terrain à arbitrer. Ils ne changent pas de demi terrain dans MT2. Deux autres binômes de ces mêmes équipes prendront les rôles de marqueurs pour une des deux équipes afin de rendre compte des scores du match de l'équipe observée.

Adaptation surcharge pondérale : l'élève en surcharge pondérale jouera sur demi-terrain. Il aura soit le rôle de défenseur, soit d'attaquant. La 1ère mi-temps en attaque, en zone avant. la deuxième mi-temps en défense, en zone arrière.
Il pourra également prendre le rôle de Joker (rôle en bord de terrain) uniquement en attaque, si le déplacement est réellement difficile. Il ne sera alors évalué que sur ce rôle (totalité des points dessus)

LES EXIGENCES :
- Les projets offensifs (OFF) et défensifs (DEF) sont remis avant le début de chaque match aux deux marqueurs. Ils peuvent être révisés afin de les aligner aux caractéristiques des équipes.
- Choix d'un projet OFFENSIF avant chaque match
- Choix d'un projet DÉFENSIF avant chaque match
- Chaque élève doit passer par son rôle de spécialisation (Arbitre / Coach)

Principes d'évaluation
- L'AFL 1 s'évalue le jour de l'épreuve en croisant le niveau de performance et l'efficacité technique et tactique, par une épreuve d'évaluation respectant le référentiel national du champ d'apprentissage.
- L'AFL2 et l'AFL3 s'évaluent au fil de la séquence d'enseignement et éventuellement le jour de l'épreuve, en référence aux repères nationaux. L'évaluation est finalisée le jour de l'épreuve.
- L'évaluation de l'AFL2 et/ou de l'AFL3 peut s'appuyer sur un carnet d'entraînement et/ou un outil de recueil de données.
- Pour l'AFL3, l'élève est évalué dans au moins deux rôles qu'il a choisis en début de séquence (partenaire d'entraînement, arbitre, coach, observateur, organisateur, etc.).
- L'équipe pédagogique spécifie l'épreuve d'évaluation du CCF et les repères nationaux dans l'APSA support de l'évaluation.

Barème et notation
- L'AFL 1 est noté sur 12 points (chacun des éléments est noté au moins sur 4 points).
- Les AFL2 et 3 sont notés sur 8 points. La répartition des 8 points est au choix des élèves. Trois choix sont possibles :

o Choix 1 : AFL2 = 4 pts / AFL3 = 4 pts ; o Choix 2 : AFL2 = 6 pts / AFL3 = 2 pts ; o Choix 3 : AFL2 = 2 pts / AFL3 = 6 pts.

Choix possibles pour les élèves
- AFL1 : postes au sein de l'équipe de sports collectifs, style de jeu en raquettes, situation d'évaluation parmi celles proposées.
- AFL2 et AFL3 : le poids relatif dans l'évaluation.
- AFL3 : les rôles évalués.

Adaptations pour les élèves en situation d obésité:
Les compétences spécifiques de ce type d'activité s'exercent dans un contexte de contraintes fortes d'un point de vue bio-énergétique, donc adaptation dans les séquences d'apprentissage et dans les matches.
- FC à contrôler et augmentation des temps de repos (attention particulière).
- Vigilance pour le 1 C 1, problèmes articulaires.
- Réduire les surfaces de jeu (travail en attaque ou en défense).
- Jouer le rôle de joker.
- Ne pas systématiquement les inclure dans les groupes des « moins compétents ».

Correspondances entre degrés et points pour l'AFL2 et l'AFL3 (selon choix de la répartition des points des élèves)

Points choisis AFL2 / AFL3	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
/4pts	1	2	3	4
/2pts	0,5	1	1,5	2
/6pts	1,5	2,5	4,5	6

Repères de progressivité	AFL 1			AFL2
Eléments à évaluer	S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense	Gain des matchs	Faire des choix 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.
Degré 1 Maitrise insuffisante	Joueur qui évolue en ''périphérie'' des actions de jeu et du collectif. Joueur dont le bagage technique faible, ce qui entraine des pertes de balle : sur violations sur dribbles ou passes. Ou bien joueur qui reçoit peu la balle : non démarqué ne se place pas en position favorable ou d'aide. Défenseur qui tarde à changer de rôle, qui suit la balle et/ou perd son vis-à-vis. Peu d'efficacité dans l'opposition au jeu adverse ou commet souvent des fautes. **0 à 2 pts**	Gain des matchs	Ils ne réalisent pas de projets tactiques offensifs et défensifs prenant en compte les informations relatives aux expériences antérieures d'oppositions ni vis-à-vis des caractéristiques individuelles et collectives de leur équipe et de leurs adversaires. Les projets proposés ne sont pas efficaces et ils ne sont pas toujours respectés par les membres de l'équipe et ou sont déjoués rapidement par les adversaires. **0 à 1,25 pt**	**Ne s'entraine pas ou de façon inadaptée** Faible engagement dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages
Degré 2 Maitrise fragile	Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. PB : dribble ou passe en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en position peu favorable. NPB : se rend disponible dans un espace proche avant (reste dans le couloir de jeu direct, apprécie mal la distance utile de passe). Défenseur : ralentit la progression de la balle en gênant son adversaire direct (se place entre son adversaire direct et la cible), gêne le tir. Défend de façon intuitive et peu organisée collectivement. A intégré la notion de protection du joueur, propre au handball , mais commet des fautes par maladresses. **2,5 à 4 pts**	Gain des matchs	Ils relèvent les points forts et les points faibles de l'équipe adverse sans faire de choix pertinents dans ce qui a été relevé ce qui ne leurs permet pas de réaliser des projets de jeu efficaces contre leurs adversaires. Il y a des difficultés en ce qui concerne le respect des projets tactiques mis en place en équipe. (Respect des consignes établies, des rôles de chacun, ...) **1 à 2,5 pts**	S'entraine de façon partiellement adaptée Engagement régulier dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages L'élève a besoin d'être guidé dans ses choix d'exercices
Degré 3 Maitrise satisfaisante	Joueur engagé et réactif. capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. PB : avance pour fixer et décaler un partenaire, passe avec précision, ou conserve le ballon sous pression, Tire de façon efficace de près et de plus loin. NPB : offre des solutions pertinentes pour jouer autour ou à l'intérieur de la défense (pivot)(démarquage en périphérie pour conserver la balle ou appels en mouvement, dans des zones favorables de tir). Cependant vient encore parfois surcharger le côté ballon. Défenseur : choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte de balle en coordination avec les autres partenaires (presse le porteur de balle, intercepte, aide en situation d'urgence, etc.).S'intègre au dispositif défensif choisi par le collectif (tout terrain ou défense de zone). **4,5 à 6 pts**	Gain des matchs	Ils réalisent en équipe plusieurs schémas tactiques simples à partir d'informations récoltées sur les caractéristiques des membres de leur propre équipe ou des joueurs de l'équipe adverse par rapport aux expériences antérieures face à cette équipe. Les projets sont respectés par les membres de l'équipe le plus possible. Les changements de tactiques adverse peuvent perturber les projets de l'équipe **2 à 3,5 pts**	**S'entrainement de façon adaptée** Engagement régulier dans les différents exercices L'élève identifie un point fort ou un point faible pour lui-même, et choisit des exercices adaptés pour les travailler
Degré 4 Trés bonne maitrise	Joueur ressource, capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. PB : crée le plus souvent un danger pour favoriser une rupture (gagne des duels, efficacité des tirs à 9m et/ ou à 6m, passe décisive à un partenaire placé favorablement). NPB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (favorise la pénétration du porteur, aide par écran, se démarque côté ballon et/ ou à l'opposé, participe à la récupération de la balle ou au repli défensif). Défenseur : contribue individuellement au gain de ballons. et articule ses actions avec celles de ses partenaires. **6,5 à 8 pts**	Gain des matchs	Ils planifient et opérationnalisent les tactiques en attaque et en défense en soumettant des projets corrélés aux caractéristiques des élèves de l'équipe adverse et des membres de leur propre équipe. Mais également en fonction de l'efficacité des tactiques déjà utilisées. Les régulations apportées en équipe sont le bilan de la première période (MT1). Elles confortent ou remettent en cause les tactiques définies avant le début du match. **3 à 4 pts**	S'entraîne de façon optimisée Engagement régulier dans les différents exercices L'élève identifie plusieurs axes de progrès pour lui-même, et choisit et ordonne des exercices adaptés pour les travailler
	Pour chacun des deux éléments de l'AFL1, les co-évaluateurs positionnent l'élève dans un degré puis ajustent la note en fonction de la proportion des oppositions gagnées (tout l'empan de la notation du degré d'acquisition n'est pas systématiquement exploité)			

Repères de progressivité	AFL 3 Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. Role de Partenaire d entrainement ou d arbitre	
	ARBITRER	PARTENAIRE D ENTRAINEMENT
Degré 1 Maitrise insuffisante	Méconnaissance des règles. Pas de présence Inattentif. « Inaudible, inattentif, pas fiable dans la maîtrise du règlement»	Joue pour lui sans permettre à son partenaire de réaliser correctement l'exercice.
Degré 2 Maitrise fragile	Se contente de compter les points, d'annoncer les scores, avec justesse mais timidement. Connaissance peu approfondie des règles du jeu. « Comptable timide aux connaissances limitées du règlement»	Permet à son partenaire de réaliser l'exercice en respectant les consignes.
Degré 3 Maitrise satisfaisante	Compte les points, annonce les scores de façon audible. Connaissances des règles essentielles de l'activité. Impose sa présence et ses décisions avec autorité. Utilise peu ou pas les gestes de l'arbitrage. « **Comptable audible, présent et reconnu »**	S'engage dans son rôle de partenaire d'entraînement : renvoie les volants de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice.
Degré 4 Trés bonne maitrise	Tranche avec autorité les litiges, explique ses décisions en cas de litige. Connaissance approfondie des règles du jeu. Utilise les gestes d'arbitrage appropriés. Annonce haut et fort le score et ses décisions. « Expert du règlement, audible, ferme et apaisant, à la gestuelle appropriée »	Quel que soit l'exercice, adapte le renvoi des volants de manière à ce que son partenaire puisse travailler avec efficacité l'objectif de l'exercice. Apporte quelquefois des conseils à son partenaire.

HANDBALL	AFL 1 : S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tac:ques per:nents au regard de l'analyse du rapport de force (8 pts)				Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force. (4 points)				AFL 2: Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel					AFL 3:Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire. ARBITRE, Partenaire d entrainement					NOTE
									Si 6 pas	1,5	2,5	4,5	6	Si 2pts	0,5	1	1,5	2	
	0 à 2	2,5 à 4	4,5 à 6	6,5 à 8	0 à 1,25	1 à 2,5	2 à 3,5	3 à 4	Si 4 pts	1	2	3	4	Si 4 pts	1	2	3	4	
									Si 2pts	0,5	1	1,5	2	Si 6 pas	1,5	2,5	4,5	6	