|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Établissement** | LP TRINITE | **CHAMP D’APPRENTISSAGE N°** | **1** | **2** | **3** | **4** | **5** |
|  |  |  | X |  |
| **APSA** | HANDBALL | **Conduire un affrontement interindividuel ou collectif pour gagner** | | | | | |

**RÉFÉRENTIEL BAC PRO HANDBALL**

|  |  |
| --- | --- |
| **AFLP déclinés dans l’APSA choisie :**  ***-AFLP 1*** : Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point  ***-AFLP 2* :** Mobiliser des techniques d’attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l’attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.  ***- AFLP 4* :** Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.  ***-AFLP 5* :** Savoir se préparer, s’entraîner et récupérer pour faire preuve d’autonomie. | **Principes d’élaboration de l’épreuve :**  Match 6 contre 6 (5 joueurs de champ et un gardien) sur le terrain, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré.  Rencontres de 8 minutes. Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus afin de permettre aux joueurs d’une même équipe d’ajuster leurs organisations collectives en fonction du jeu adverse.  Les règles sont celles du handball.  Évaluation AFLP 1 et 2 en fin de séquence / 12  Évaluation AFLP 4 et 5 en cours de séquence  / 8 |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Éléments à évaluer** | **Repères d’évaluation** | | | |
| **AFLP 1 : /7 pts** | **Degré 1** | **Degré 2** | **Degré 3** | **Degré 4** |
| Éléments à évaluer de l’AFLP 1 :  **Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point.**  ***En* *HB :***  ***S’engager et faire des choix collectivement pour gagner un match en jouant sur des situations de montées de balle ou la création, face à une défense, de situations favorables de marque articulant le collectif (équipe) pour marquer.*** | -organisation offensive absente ou désordonnée  -n’identifie pas les situations favorables offensives  -pas de coopération, des exploits individuels, rythme monotone du jeu | -organisation offensive simple: l’accès à l’espace de marque est fondé essentiellement sur l’action individuelle et sur la contre-attaque. Mais difficultés si équipe adverse repliée.  -Début d’un jeu à 2 dans le couloir central | -organisation offensive basée sur le jeu rapide  Début du jeu placé  Contre-attaque est une arme d’efficacité  Début d’utilisation des couloirs latéraux et exploitation du jeu en profondeur | -organisation offensive qui se caractérise par l’utilisation opportune et volontaire d’un jeu rapide organisé en fonction du rapport de force existant.  Organisation offensive capable de passer d’un jeu rapide à un jeu de transition en fonction du repli adverse |
| Gain des matchs:Après avoir déterminé son degré d’acquisition, la proportion des oppositions gagnées permet de positionner l’élève au sein même du degré d’acquisition choisi. |  |  |  |  |
| *Répartition équilibrée des 7 points entre les degrés* | *De 0 à 1 pt* | *De 1.5 à 3 pts* | *De 3.5 à 5 pts* | *De 5.5 à 7 pts* |
| **AFLP 2 : /5 pts** | **Degré 1** | **Degré 2** | **Degré 3** | **Degré 4** |
| Éléments à évaluer de l’AFLP 2 :  **Mobiliser des techniques d’attaque efficaces pour se créer et exploiter des occasions de marquer ; Résister et neutraliser individuellement ou collectivement l’attaque adverse pour rééquilibrer le rapport de force.** | Actions principalement individuelles réalisées indépendamment des placements et déplacements des partenaires. Choix peu pertinents.  Att : exploits individuels ou passivité du joueur dans le collectif. Tir peu efficace.  Déf : l’interception est l’action  défensive privilégiée. Sa réussite, peu fréquente, est surtout liée à une erreur de l’adversaire. | Relations simples avec le partenaire proche. Joueur efficace dans son registre préférentiel mais hésitant dans les choix ce qui ralentit le jeu  Att : jeu en appui et en passe et va. Exploite les occasions de marque mais réussite aléatoire au tir  Déf : des actions de harcèlement et d’interception en défense.  Régulièrement dominé par son adversaire | Actions coordonnées à 2 ou 3 joueurs. Joueur efficace dans plusieurs registres. Assure la continuité du jeu de l’équipe.  Att : se coordonne avec les  partenaires pour créer et exploiter les occasions de marque. Se démarque efficacement. En réussite au tir.  Def : actions articulées (harcélement, dissuasion, interception) pour ralentir ou mettre en échec le vis-à-vis. | Actions coordonnées et choix  pertinents permettant d’exploiter,  selon le rapport de force, la largeur et la profondeur du terrain.  Att : joueur ressource capable de fixer et décaler. Efficace au tir même dans des situations peu favorables, il régule le jeu de l’équipe  Def : capable d’organiser la défense et d’entraider, il met régulièrement en échec l’attaque adverse. |
| *Répartition équilibrée des 5 points entre les degrés* | *De 0 à 0.5 pt* | *De 1 à 2 pts* | *De 2.5 à 4 pts* | *De 4.5 à 5 pts* |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **AFLP 4 :** | **Degré 1** | **Degré 2** | **Degré 3** | **Degré 4** |
| Éléments à évaluer de l’AFLP 4 :  **Respecter et faire respecter les règles partagées pour que le jeu puisse se dérouler sereinement ; assumer plusieurs rôles sociaux pour permettre le bon déroulement du jeu.** | - Abandonne lorsque le score se creuse en sa défaveur  - A une attitude irrespectueuse face à son adversaire  - Intègre difficilement les règles  - Ne s’implique pas dans les rôles sociaux mis en place dans les leçons | - Se décourage lorsque le score se creuse en sa défaveur  - Contrôle mal ses émotions  - Met en œuvre partiellement les règles retenues  - S’implique de manière inconstante dans les rôles sociaux | - S’engage jusqu’à la fin de la rencontre quelle que soit le score.  - Accepte la victoire ou la défaite. Contrôle ses émotions lors de la rencontre.  - Comprend et fait appliquer les règles principales  - S’implique régulièrement dans les rôles sociaux. | - Fait preuve de sang-froid et de persévérance tout au long de la rencontre  - Gagne avec humilité et perd sans rancune  - Respecte et fait respecter les règles et règlement retenus.  - S’implique toujours dans les rôles sociaux |
| Cas n°1 6 points ☐ | De 0 à 1.5 pts | De 1.5 à 3 pts | De 3 à 4.5 pts | De 4.5 à 6 pts |
| Cas n°2 4 points ☐ | De 0 à 1 pt | De 1 à 2 pts | De 2 à 3 pts | De 3 à 4 pts |
| Cas n°3 2 points ☐ | De 0 à 0.5 pts | De 0.5 à 1 pt | De 1 à 1.5 pts | De 1.5 à 2 pts |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **AFLP 5:** | **Degré 1** | **Degré 2** | **Degré 3** | **Degré 4** |
| Éléments à évaluer de l’AFLP 5:  **Savoir se préparer, s’entraîner et récupérer pour faire preuve d’autonomie.** | Echauffement non réalisé  Aucune maîtrise de la préparation d’avant match, et de la récupération post activité. | Echauffement, préparation et récupération réalisés de manière inadaptée et partiellement. | Echauffement, préparation et récupération réalisés en respectant les différents critères de progressivité, d’effort, et d’intensité de la séquence. | Prise en charge de l’échauffement, de la préparation et de la récupération par l’élève de manière adaptée et autonome, élève ressource dans l’équipe. |
| Cas n°1 2 points ☐ | De 0 à 0.5 pts | De 0.5 à 1 pt | De 1 à 1.5 pts | De 1.5 à 2 pts |
| Cas n°2 4 points ☐ | De 0 à 1 pt | De 1 à 2 pts | De 2 à 3 pts | De 3 à 4 pts |
| Cas n°3 6 points ☐ | De 0 à 1.5 pts | De 1.5 à 3 pts | De 3 à 4.5 pts | De 4.5 à 6 pts |