

**REFERENTIEL D'ÉVALUATION
CERTIFICAT D'APTITUDE PROFESSIONNELLE**

ACADEMIE DE LA MARTINIQUE

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

Etablissement	LPR Dumas JEAN-JOSEPH	
Commune	Fort de France	
Champ d'apprentissage n° 4	Activité Physique Sportive Artistique	
L'élève s'engage 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.	HANDBALL	
Principes d'évaluation	<p>Deux moments d'évaluation sont prévus :</p> <ul style="list-style-type: none"> -La situation de fin de séquence est notée sur 12 points, elle porte exclusivement sur les AFLP 1 et 2 -L'évaluation au fil de la séquence est notée sur 8 points, elle porte sur 2 AFLP retenus par l'enseignant parmi les AFLP3, 4, 5, 6. 	
Modalités	AFLP 1 et 2 (12 pts)	AFLP 3, 4, 5 et 6 (8 pts)
	Evalués le jour de l'épreuve (situation de fin de séquence)	Evalués au fil de la séquence
	<p>L'AFLP 1 est notée sur 7 points et porte sur la capacité de l'élève à identifier le déséquilibre adverse et en profiter pour produire rapidement l'action décisive choisie et marquer le point.</p> <p>L'AFLP 2 est notée sur 5 points et permet d'évaluer l'élève sur sa capacité à utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marque et mobiliser des moyens de défense pour s'opposer.</p>	<p>L'évaluation au fil de la séquence porte sur 2 AFLP retenus par l'enseignant parmi les AFLP 3,4,5 et 6</p> <p>Le candidat annonce sa répartition des points sur ces 2 AFLP avant l'évaluation de fin de séquence, et l'enseignant retient le meilleur degré d'acquisition atteint par l'élève.</p>
Choix possibles pour les élèves	- Répartition des rôles au sein de l'équipe (notamment le rôle de gardien de but) - Choix du système défensif - Utilisation ou non de temps morts, et du « joker ».	<p>Le candidat annonce sa répartition des points sur ces 2 AFLP au cours des premières séances de la séquence (4/4, 2/6 ou 6/2)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Cas n°1 : 2 pts sur le 1^{er} AFLP retenu, 6 pts pour le second -Cas n°2 : 4 pts sur le 1^{er} AFLP retenu, 4 pts pour le second -Cas n° 3 : 6 pts sur le 1^{er} AFLP retenu, 2 pts pour le second

AFLP 1 et 2 : situation d'évaluation de fin de séquence (notée sur 12 points)

Principe d'élaboration de l'épreuve

L'épreuve engage le candidat dans un tournoi impliquant un **minimum de 3 matchs par équipe**. Des **équipes de 6 joueurs sont constituées** pendant la séquence, en amont de la situation d'évaluation finale. **Elles sont de niveau hétérogène en leur sein, et homogène entre elles.**

-Le jeu se déroule en 5x5 (4 joueurs de champ et un gardien) sur un terrain réglementaire.

-La **durée des matchs est de 8min** avec la possibilité pour chaque équipe et pour chaque match, de poser un **temps mort de 2 min**.

-Les règles essentielles sont celles du handball cependant : - **L'engagement se réalise par le gardien**. - Le contact est limité. -Au cours de chaque match, chaque équipe à **la possibilité de jouer son « joker »** en utilisant un remplaçant pour jouer à 5 joueurs de champ au lieu de 4 pendant 1 minute. -un but supplémentaire, le **« but bonus »** est accordé à l'équipe si tous les joueurs de champ ont réalisé au moins un tir cadré en situation favorable de marque (SFM).

Les co-équipiers au repos forment l'équipe des juges-arbitres. (Arbitre, juges de zone, chronométreurs et secrétaire).

Repères d'évaluation

AFLP évalué	AFLP dans l'APSA	Degré 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	<i>Identifier le déséquilibre adverse pour se placer en Situation Favorable de Marque (SFM) et marquer</i>	L'élève identifie difficilement les situations favorables de marque. -peu d'opportunité observé -Les actions fortes reposent sur des tentatives individuelles basées sur « l'exploit ». -Peu ou pas de SFM -l'équipe n'utilise pas le temps mort ou le joueur joker -Pas de « but bonus »	-L'élève identifie occasionnellement les SFM -L'équipe exploite essentiellement les situations de contre-attaque ou de montées de balle pour se placer en SFM -Le temps mort est utilisé lorsque l'équipe est en difficulté. Les régulations sont inexistantes hormis l'utilisation du jouer joker quand l'équipe est en difficulté	-L'équipe parvient rapidement à produire des actions décisives -Des actions coordonnées à 2 ou 3 joueurs pour exploiter le déséquilibre adverse et accéder fréquemment à la SFM L'équipe parvient à se placer régulièrement en SFM par l'intermédiaire d'un jeu rapide (Montée de Balle ou Contre-Attaque) et de manière plus irrégulière lorsque la défense est replacée Le temps mort est utilisé pour récupérer, gérer l'affrontement ou se réorganiser. Le joker est utilisé et permet d'augmenter le nombre de SFM. L'équipe obtient quelques fois le «but bonus »	L'équipe identifie les SFM et produit les actions permettent de les exploiter. - Les actions sont coordonnées et les choix pertinents -L'équipe parvient à se placer en SFM et à marquer régulièrement que ce soit dans le jeu rapide de Contre-Attaque (CA) ou de Montée de Balle (MB) ou lorsque la défense est repliée. Le temps mort est utilisé pour gérer l'affrontement. Il permet de conforter ou réguler efficacement l'organisation collective. Le recours au joker est systématique, et des stratégies pertinentes sont utilisées pour en tirer bénéfice.
		<i>Après avoir déterminé son degré d'acquisition, la proportion des matchs gagnés permet de positionner l'élève au sein du degré d'acquisition choisi</i>			
		Proportion de match gagnés 0 pt 1 pt	Proportion de match gagnés 1.5 pt 3 pt	Proportion de match gagnés 3.5 pt 5 pt	Proportion de match gagnés 5.5 pt 7 pt

Repères d'évaluation					
AFLP évalué	AFLP décliné dans l'APSA	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFLP 2 : Utiliser des techniques et des tactiques d'attaque adaptées pour favoriser des occasions de marquer et mobiliser des moyens de défense pour s'oppose	<i>Utiliser l'écartement et l'étagement du jeu (articulation de la base avant et de la base arrière) pour se placer en position de tir et s'organiser collectivement pour intercepter le ballon en défense)</i>	<p>-Actions principalement égocentrées. Choix peu pertinents</p> <p>-Attaque (Att) : exploite individuels ou passivité du joueur dans le collectif.</p> <p>Tir peu efficace. Défense (Def) : l'interception est l'action défensive privilégiée, sa réussite, Peu fréquente, est surtout liée à une erreur de l'adversaire.</p>	<p>Joueur efficace dans son registre préférentiel mais hésitant dans les choix ce qui ralentit le jeu</p> <p>-Att : jeu en appui et en passe et va. Exploite les occasions de marque mais réussite aléatoire au tir même en SFM.</p> <p>-Déf : des actions de harcèlement et d'interception en défense. Régulièrement dominé par son adv.</p>	<p>Joueur efficace dans plusieurs registres. Assure la continuité du jeu de l'équipe.</p> <p>-Att : capable de créer avec le partenaire proche et exploiter les occasions de marque. Se démarque efficacement. En réussite au tir.</p> <p>- Déf : des actions de harcèlement, dissuasion, interception pour ralentir ou mettre en échec le vis-à-vis</p>	<p><i>Actions coordonnées et choix pertinents permettant d'exploiter, selon le rapport de force, la largeur et la profondeur du terrain</i></p> <p><i>-Att : se coordonne avec les partenaires pour créer et exploiter les occasions de marque. Se démarque efficacement. En réussite au tir même en situation non favorable</i></p> <p><i>-Déf : des actions articulées de harcèlement, dissuasion, interception pour ralentir ou mettre en échec le vis-à-vis</i></p>
		0 pt 0.5 pt	1 pt 2 pts	2.5 pts 4 pts	4.5 pts 5 pts

AFLP 3, 4, 5 et 6 : évaluation réalisée au fil de la séquence (notée sur 8points)

Situation d'évaluation : l'enseignant retient le meilleur degré d'acquisition atteint par l'élève au cours de la séquence pour chacun des 4 AFLP dont les 2 AFLP qu'il a choisi pour compléter la note de CCF. Les 2 autres AFLP non retenus pour le CCF alimentent la note de contrôle continu. La répartition des points est choisie par l'élève au cours des premières séances.

Les équipes devront être construites et stabilisées pendant les premières séances de la séquence

Les AFLP sont évalués au travers de :

- L'échauffement (AFLP5)
- Les situations de travail / d'apprentissage/ la construction des choix relatifs à l'organisation collective (travail avec la « fiche coaching »). (AFLP3)
- Les oppositions durant la séquence, et le travail autour des rôles d'arbitre, de juge ou de secrétaire. L'arbitrage est pratiqué collectivement avec 2 « arbitres de jeu » et 2 « arbitres de zone » (AFLP3 et AFLP4) –
- Toutes les situations (de travail ou d'opposition) permettant la tenue de rôles d'observateur et d'arbitre, de juge ou de secrétaire; les temps d'échanges et de concertation guidés par l'enseignant (AFLP4 et AFLP6).

Repères d'évaluation

AFLP évalué	AFLP décliné dans l'APSA	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<u>AFLP 3 :</u> Persévérer face à la difficulté et accepter la répétition pour améliorer son efficacité motrice	Répéter et persévérer pour construire un code de jeu commun et faire pencher le score en faveur de l'équipe	L'équipe se décourage rapidement, seules quelques individualités impulsent une dynamique de travail	-L'équipe s'engage selon les consignes données et a besoin d'être guidée. L'appétence induit les choix des situations travaillées	L'équipe accepte la répétition et fait preuve de lucidité sur les résultats de ses actions pour adapter son engagement.	L'équipe est autonome, elle met en œuvre les conditions efficaces pour performer

Repères d'évaluation					
AFLP évalué	AFLP décliné dans l'APSA	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p>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</p>	<p><i>Accepter la défaite, gagner avec humilité. Savoir gagner et perdre collectivement avec la manière</i></p>	<p>-l'élève abandonne notamment lorsque le score se creuse en sa défaveur On observe des attitudes irrespectueuses face à l'adversaire lors de la défaite ou de la victoire. -L'arbitre méconnaît les règles et signale peu de fautes. La gestion du match est délicate</p>	<p>-Les désaccords peinent à se réguler, la règle est connue et respectée malgré quelques contestations ou réactions L'arbitre reconnaît les fautes principales. Attitude timorée ou expansive</p>	<p>Les désaccords sont discutés dans un climat serein, la règle est connue et respectée, les émotions maîtrisées. Les rôles (arbitre, juge, secrétaire) sont investis. L'arbitre reconnaît les fautes et les signale en se rapprochant de la faute. Il gère le match.</p>	<p>Les désaccords sont constructifs, la règle est connue et respectée, des comportements d'entraide et de « fairplay » sont régulièrement relevés. Les rôles sont investis avec efficacité au service de l'équipe. L'arbitre reconnaît les fautes, les signale et les explique.</p>
<p>AFLP 5 : Se préparer et systématiser sa préparation générale et spécifique pour être en pleine possession de ses moyens lors de la confrontation</p>	<p><i>Mener un échauffement collectif cohérent, progressif et adapté pour s'opposer en pleine possession de ses moyens</i></p>	<p>Les routines d'échauffement ne sont pas connues et les exercices réalisés restent très généralistes et peu adaptés à l'activité. L'échauffement doit être conduit par un tiers pour être efficace.</p>	<p>Quelques routines au sein d'un échauffement subi. L'équipe reproduit les exercices sans nécessairement en percevoir le sens. L'échauffement doit être guidé par un tiers pour être efficace et complet</p>	<p>Des routines d'échauffement efficaces, l'équipe différencie une partie générale et une partie spécifique qui reste incomplète. L'échauffement est réalisé en autonomie relative, des conseils restent nécessaires pour réguler les choix opérés.</p>	<p>Des routines d'échauffement efficaces, les parties générale et spécifique sont identifiables et cohérentes. L'échauffement est réalisé en autonomie, les élèves savent faire preuve d'originalité</p>
<p>AFLP 6 : Connaître les pratiques sportives dans la société contemporaine pour situer et comprendre le sens des pratiques scolaires</p>	<p><i>Connaître les grands principes de jeu et différents dispositifs et maîtriser un vocabulaire spécifique à l'activité.</i></p>	<p>Capable de différencier deux phases de jeu dont la connaissance reste superficielle. Ne connaît pas les dispositifs. Seuls quelques éléments de vocabulaire spécifique à l'activité sont connus</p>	<p>Connaissance des différentes phases de jeu et d'un dispositif défensif. Le vocabulaire spécifique est connu par l'élève mais peu employé.</p>	<p>Connaissance des différentes phases de jeu et des deux dispositifs défensifs. Le vocabulaire spécifique est connu et employé</p>	<p>Capable d'analyser des phases de jeu et des dispositifs en identifiant leurs avantages et inconvénients selon l'opposition. Le vocabulaire spécifique est connu, employé avec justesse et pertinence.</p>

Répartition des points par degré pour les AFLP 3, 4, 5 et 6				
Nbre de points choisi par l'élève pour l'AFLP	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
/4 PTS	1	2	3	4
/2 PTS	0,5	1	1,5	2
/6 PTS	0 - 1	2 - 3	4	5-6