

ANNEXE N°1 : CADRE ACADÉMIQUE DE CONCEPTION DES RÉFÉRENTIELS BP EPS / CA4

Ville	CARCASSONNE	RNE	0110008Z	CHAMP D'APPRENTISSAGE N°	1	2	3	4	5
Établissement	LYCEE JULES FIL							X	
APSA	HAND-BALL								

Principes d'élaboration de l'épreuve :

Deux moments de l'évaluation sont prévus :

- Les AFLP 1 et 2 s'évaluent sur une situation de fin de séquence portant. Ils portent sur 12 points.
- Les deux AFLP retenus par l'enseignant parmi les AFLP 3, 4, 5 et 6, s'évaluent au fil de la séquence. Ils portent sur 8 points.

Modalités

AFLP 1 et 2 (12 pts) AFLP 3, 4, 5 et 6 (8 pts)

Évalués le jour de l'épreuve (situation de fin de séquence) Évalués au fil de la séquence

L'AFLP 1 est noté sur 7pts et porte sur la capacité du candidat à identifier le déséquilibre adverse et produire des actions décisives.

Le candidat est positionné dans un degré d'acquisition et sa note est ajustée en fonction de la proportion des oppositions gagnées.

L'AFLP 2 est noté sur 5pts et permet d'évaluer les techniques et tactiques utilisées en attaque et en défense

L'évaluation au fil de la séquence porte sur 2 AFLP retenus par l'enseignant parmi les AFLP 3, 4, 5 et 6.

Le candidat annonce sa répartition des points sur ces 2 AFLP au cours des premières leçons de la séquence

- Cas 1 : 2pts sur le premier AFLP retenu, 6pts sur le second
- Cas 2 : 4pts sur le premier AFLP retenu, 4pts sur le second
- Cas 3 : 6pts sur le premier AFLP retenu, 2pts sur le second

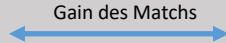
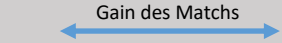
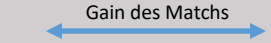
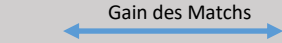
Choix possibles pour les élèves

- 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
- Stratégie collective relative à l'ordre des buteurs

Poids relatif dans l'évaluation des AFLP retenus par l'enseignant

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

- Le groupe est divisé en deux groupes constitués chacun de 2 à 4 équipes selon l'effectif et dont le rapport de force a priori est équilibré. Des équipes (4 à 6 joueurs) homogènes en leur sein mais de niveau hétérogène entre elles sont formées. L'équipe 1 du club affronte son homologue du club adverse. Il en va de même pour l'équipe 2 etc.
 - La durée des matchs est de 2x6min comprenant la possibilité, pour chaque équipe et pour chaque match, d'un temps mort (2min)
- Lors de ce temps mort, à la mi-temps ou à la fin des matchs, les joueurs ont accès au recueil statistique (score parlant) et aux observations fournies par le coach
- Les rôles d'arbitres sont assurés par un joueur de chaque groupe. Selon le niveau de compétence constaté, 2 arbitres de zone peuvent être ajoutés
 - Le jeu se déroule en 4x4 (3 joueurs de champ et un Gardien de But) sur la largeur d'un terrain de handball classique (buts de 2m40 x 1m70 et zone à 4m ou 5m)
- Le contact est limité (l'interception, le harcèlement, la dissuasion sont les seules actions défensives autorisées)
- Selon le niveau de jeu observé, et afin de préserver équilibre et incertitude du résultat dans le duel gardien/tireur, la zone est placée à 4m ou 5m et le tir indirect peut être imposé
- Le candidat est positionné dans un degré d'acquisition et sa note est ajustée en fonction de la proportion des oppositions gagnées.

Éléments à évaluer en fin de séquence (sur 12 points)	Repères d'évaluation						
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4			
AFLP 1 : Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur est marquer le point (sur 7 points)							
Éléments à évaluer de l'AFLP 1 : Identifier le déséquilibre adverse pour se placer en Situation Favorable de Marque (SFM) et marquer	Actions principalement individuelles, indépendantes des partenaires et/ou basées sur l'exploit, offrant de rares accès à la SFM L'équipe se base sur ses forces présumées et ses individualités Le temps mort n'est pas utilisé ou n'aboutit à aucune décision collective.	Relations simples entre partenaires proches offrant un accès régulier à la 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. Des pistes de régulations sont évoquées.	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.	Actions coordonnées et choix pertinents pour créer ou exploiter le déséquilibre adverse et accéder fréquemment à la SFM 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 coll			
							
	0	1	1,5	3	3,5	5	5,5

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 (sur 5 points)	0	0,5	1	2	2,5	4	4,5	5
Éléments à évaluer de l'AFLP2 : 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)	Actions principalement égocentrées. Choix peu pertinents Attaque (Att) : exploits individuels ou passivité du joueur dans le collectif. Tir peu efficace. Défense (Def) : l'interception est l'action défensive privilégiée. Sa réussite, peu fréquente, elle est surtout liée à une erreur de l'adversaire.	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 même en SFM. Déf : des actions de harcèlement et d'interception en défense. Régulièrement dominé par son adv.	Joueur efficace dans plusieurs registres. Assure la continuité du jeu de l'équipe. Att : capable de créer avec le partenaire proche et exploiter les occasions de marque. Se démarque efficacement. En réussite au tir. Déf : des actions de harcèlement, 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 : 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 Déf : des actions articulées de harcèlement, dissuasion, interception pour ralentir ou mettre en échec le vis-à-vis				

Éléments à évaluer au fil de la séquence (sur 8 points)	<i>Seuls deux AFLP seront retenus pour constituer cette partie de la note sur 8 points.</i>			
AFLP 3 : Analyser les forces et les faiblesses en présence par l'exploitation de données objectives pour faire des choix tactiques et stratégiques adaptés à une prochaine confrontation	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p><i>Éléments à évaluer de l'AFLP3 (analyse du jeu /choix tactiques et stratégiques) :</i></p> <p>Répéter et persévérer pour construire un code de jeu commun et améliorer le score parlant</p>	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 accepte la répétition et fait preuve de lucidité sur les résultats de ses actions pour adapter son engagement
Cas n°1 4 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 1 pt	De 1.5 à 2 pts	De 2.5 à 3 pts	De 3.5 à 4 pts
Cas n°2 6 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 1 pt	De 1.5 à 2.5 pts	De 3 à 4.5 pts	De 5 à 6 pts
Cas n°3 2 points <input type="checkbox"/>	0.5 pt	1 pt	1.5 pt	2 pts
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	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p><i>Éléments à évaluer de l'AFLP4 : (engagement, contrôle des émotions, respect des règles et rôles sociaux)</i></p> <p>Accepter la défaite, gagner avec humilité. Savoir gagner et perdre collectivement avec la manière (cf. bonus beau jeu)</p>	Lorsqu'elle est en difficulté, l'équipe se désorganise et les réactions émotionnelles sont peu maîtrisées Les rôles de coachs et de gardiens de buts sont subis L'arbitre méconnaît les règles et signale peu de fautes. La gestion du match est délicate	Les désaccords peinent à se réguler, la règle est connue et respectée malgré quelques contestations ou réactions Les rôles de coachs et de gardiens de buts sont investis selon l'appétence L'arbitre reconnaît les fautes principales. Attitude timorée ou expansive	Les désaccords sont discutés dans un climat serein, la règle est connue et respectée, les émotions maîtrisées. Les rôles de coachs et de gardiens de buts sont investis au service de l'équipe et du club L'arbitre reconnaît les fautes et les signale en se rapprochant de la faute. Il gère le match.	Les désaccords sont constructifs, la règle est connue et respectée, des comportements d'entraide et de « fairplay » sont régulièrement relevés Les rôles de coachs et de gardiens de buts sont investis avec efficacité au service de l'équipe et du club L'arbitre reconnaît les fautes, les signale et les explique. Attitude adaptée au niveau d'engagement émotionnel des joueurs
Cas n°1 4 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 1 pt	De 1.5 à 2 pts	De 2.5 à 3 pts	De 3.5 à 4 pts
Cas n°2 6 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 1 pt	De 1.5 à 2.5 pts	De 3 à 4.5 pts	De 5 à 6 pts
Cas n°3 2 points <input type="checkbox"/>	0.5 pt	1 pt	1.5 pt	2 pts

AUTRES CHOIX POSSIBLES EN FONCTION DES CLASSES

AFLP 5 : Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p><i>Éléments à évaluer de l'AFLP5 : (degré de préparation à l'effort attendu)</i></p> <p>Mener un échauffement collectif (par club) cohérent, progressif et adapté pour s'opposer en pleine possession de ses moyens</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	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	Des routines d'échauffement efficaces, L'échauffement est réalisé en autonomie relative, des conseils restent nécessaires pour réguler les choix opérés.	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
Cas n°1 4 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 1 pt	De 1.5 à 2 pts	De 2.5 à 3 pts	De 3.5 à 4 pts
Cas n°2 6 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 1 pt	De 1.5 à 2.5 pts	De 3 à 4.5 pts	De 5 à 6 pts
Cas n°3 2 points <input type="checkbox"/>	0.5 pt	1 pt	1.5 pt	2 pts
AFLP 6 : Porter un regard critique sur les pratiques sportives pour comprendre le sens des pratiques scolaires	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
<p><i>Éléments à évaluer de l'AFLP6 : (connaissances culturelles)</i></p> <p>Connaitre les grands principes de jeu et différents dispositifs et maîtriser un vocabulaire spécifique à l'activité</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.	Connaissance des différentes phases de jeu et d'un dispositif défensif. Le vocabulaire spécifique est connu par l'élève mais peu employé	Connaissance des différentes phases de jeu et des deux dispositifs défensifs. Le vocabulaire spécifique est connu et employé	Connaissance des différentes phases de jeu, des dispositifs défensifs et de leurs avantages et inconvénients. Le vocabulaire spécifique est connu, employé avec justesse et pertinence
Cas n°1 4 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 1 pt	De 1.5 à 2 pts	De 2.5 à 3 pts	De 3.5 à 4 pts
Cas n°2 6 points <input type="checkbox"/>	De 0 à 1 pt	De 1.5 à 2.5 pts	De 3 à 4.5 pts	De 5 à 6 pts
Cas n°3 2 points <input type="checkbox"/>	0.5 pt	1 pt	1.5 pt	2 pts