

LPO Touchard – Washington
Le Mans
RNE : 0720033v

Champ d'apprentissage 4 :
 Conduire et maîtriser un affrontement collectif
 ou inter individuel pour gagner

**TERMINALE
 HAND-BALL**

AFL1 /12

Repères d'évaluation : s'engager collectivement pour gagner un match en jouant sur l'exploitation de situations de montées de balle ou d'attaques placées face à une défense repliée

Principe de l'épreuve : tournoi : matchs à 6 c 6 (5joueurs de champ +1 gardien), opposant 2 équipes dont le rapport de force est équilibré.
 Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 2x8 minutes. Lors de chaque match chaque équipe peut bénéficier d'un temps mort de 1' pour adapter son organisation en fonction du contexte du jeu et du score, le ou les joueurs remplaçant font office de coach.
 Chaque joueur est placé dans un degré, sa note sera majorée en fonction des résultats des matchs. Prise en compte des victoire et défaites

	Degré 1				Degré 2				Degré 3				Degré 4							
	S'engager et réaliser des actions d'attaques et de défense en relation avec son projet de jeu 6pts	Joueur spectateur Peu concerné et passif PB : touche peu de ballon, tire peu ou pas. Beaucoup de pertes de balle (marchés, reprise...) NPB : statique, ou souvent arrêté Déf : en retard, ou inactif proche du PB 0,5				Joueur intermittent Joueur impliqué quand le ballon arrive à proximité de son espace de jeu PB : dribble ou passe sans analyser la pression, tir forcé ou en position peu favorable NPB : se rend disponible dans un espace proche avant (reste dans le couloir de jeu direct). Déf : cherche à ralentir la progression de balle en gênant son adversaire direct (entre lui et la cible). 1,75				Joueur engagé Assure la continuité du jeu : jeu vers l'avant. PB : bon choix (dribble, passe, tir), joue en mouvement, conserve le ballon sous pression NPB : offres des solutions pertinentes (appels orientés, démarquage dans les intervalles, occupation des zones favorables de tir) Déf : neutralise le PB, intercepte et aide en situation d'urgence 3,25				Joueur ressource organisateur et décisif PB : anticipe et enchaîne les actions décisives ; crée du danger (gagne ses duels, efficace au tir, passe décisive) NPB :créé des espaces libres , appel de balles et des opportunités d'attaque. Aide le PB (écran, bloc) Déf : gagne souvent ses duels, harcèle, dissuade, neutralise le PB, intercepte et aide 4,75				6		
A=0,5		B=1	C=1,25	D=1,5	A=1,75	B=2	C=2,5	D=3	A=3,25	B=3,5	C=4	D=4,5	A=4,75	B=5	C=5,5	D=6				

Chaque joueur est placé dans un degré, sa note sera majorée en fonction des résultats des matchs.

A = perd tous ses matchs.

B = gagne et perd un match.

C = gagne et fait un nul.

D = gagne tous ses matchs.

Faire des choix au regard du rapport de force Concertations 6pts	Jeu essentiellement individuel, jeu brouillon, peu d'organisation collective en attaque et en défense, peu de tirs. Adaptations aléatoires, pas ou très peu de concertation. 0,5				Jeu simple en montées de balle, mais en difficulté quand l'adversaire est replié proche de la cible. Système de jeu aléatoire. Peu d'occupation de l'espace de jeu, repli collectif en défense avec objectif de gêner le PB. Propositions de régulations mais pas toujours pertinentes. 1,75				Organisation collective pour jouer en Contre Att ou mettre en place une circulation de balle quand la Déf est replacée; occupation de la largeur et profondeur du terrain. Jeu avec appui+ soutien. Défense : chacun un joueur à une réorganisation cohérente. 3,25				Contre attaque rapide dès la récupération de balle / attaque placée Combinaisons d'actions jeu direct / indirect. Défense collective pour récupérer ou protéger la cible. Rôles précis en fonction du rapport de force. Réorganisation cohérente + efficacité 4,75				6			
	A=0,5	B=1	C=1,25	D=1,5	A=1,75	B=2	C=2,5	D=3	A=3,25	B=3,5	C=4	D=4,5	A=4,75	B=5	C=5,5	D=6				

AFL2 2/4/6 pts	Se préparer et s'entraîner, individuellement et collectivement, pour conduire un affrontement collectif ou interindividuel. La répartition choisie doit être annoncée par l'élève avant le début de l'épreuve et ne peut plus être modifiée (choix entre 2-6, 4-4, 6-2)			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Investissement / engagement soutenu et réfléchi en acceptant les contraintes des situations de travail et en tenant son carnet d'entraînement.	S'engage peu pendant les séances, ne respecte pas ou mal les consignes. Il identifie peu ses besoins en fonction de ses points forts/faibles. Le carnet d'entraînement est tenu irrégulièrement.	Identifie ses besoins personnels. S'engage selon ses appétences. A besoin d'être guidé dans ses choix et les mises en œuvre. Le carnet d'entraînement est tenu régulièrement, mais l'élève relève des données approximatives.	S'engage régulièrement avec intérêt pour améliorer son efficacité. L'élève travaille ses points forts et ses points faibles indifféremment. Le carnet d'entraînement est tenu régulièrement, et l'élève est pertinent dans ses remarques.	Élève moteur et responsable dans le travail de groupe investissement actif dans toutes les situations proposées. Recherche d'une amélioration permanente de sa technique. Le carnet d'entraînement est tenu régulièrement, et l'élève pointe du doigt les axes de progrès individuels et de son équipe.
	0,5 ou 1 ou 1.5	1 ou 2 ou 3	1,5 ou 3 ou 4.5	2 ou 4 ou 6

AFL3 2/4/6 pts	Choisir et assumer des rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire (coach, observateur, arbitre) La répartition choisie doit être annoncée par l'élève avant le début de l'épreuve et ne peut plus être modifiée (choix entre 2-6, 4-4, 6-2)			
	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Arbitre	Dépassé par les événements sifflet inaudible, influençable et hésitant, loin de l'action.	Assure correctement au moins 1 des 2 rôles mais avec des erreurs et des hésitations. Connaît les règles de bases mais ne les applique pas toujours, se déplace peu gestuelle mal maîtrisée.	Assure les 2 rôles correctement, arbitre juste Arbitre : connaît les règles principales et les fait appliquer ainsi que les gestes; suit le jeu en se déplaçant.	Assure les 2 rôles avec efficacité Arbitre : vigilant, peu d'erreurs avec gestuelle spécifique et explique ce qu'il siffle), se déplace en fonction du jeu.
Observation	Observateur peu concentré.	Observations incomplètes.	Observations utiles : données quantitatives et qualitatives.	recueille des données fiables + analyse pertinente pour choisir une stratégie adaptée
Coach	Peu concerné, pas de changement de joueur, est spectateur.	Encourage et apporte des conseils simples, effectue quelques changements.	Attentif au match, encourage et conseils adaptés mise en place de stratégie. Changements en fonction de la fatigue des joueurs.	Attentif au match, encourage et conseils pertinents, mise en place de stratégie efficaces changement en fonction des besoins de l'équipe et rapport de force.
Gestionnaire matchs et tournois	Prend en charge le matériel. Peu concerné. Gestion inefficace d'une poule ou d'un tournoi. Feuille de classement peu fiable.	Prend en charge le matériel. Appliqué, mais brouillon dans la gestion des matchs. Remplit correctement une feuille de classement.	Vient chercher le matériel. Elève investi. Organise les matchs ou le tournoi. Gère le classement.	Vient chercher le matériel. Elève investi. Organise et anime les matchs, le tournoi. Gère les temps de repos, Récupère les fiches des matchs, observateurs et arbitres. Gère le classement
	0,5 ou 1 ou 1.5	1 ou 2 ou 3	1,5 ou 3 ou 4.5	2 ou 4 ou 6