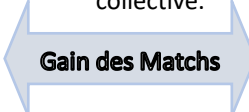
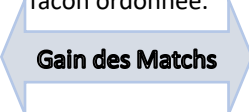
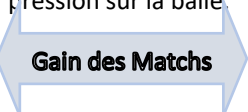
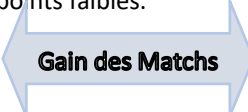


L'Attendu de Fin de Lycée 1 est évalué le jour de l'épreuve.

- Tournoi (6 vs 6) de HB avec des matchs de 2 mi-temps (avec 3' d'analyse) entre des équipes de niveau équilibré.
- Les joueurs de champ choisissent leur poste. Aucun joueur ne peut être évalué uniquement en Gardien de but.
- Les équipes qui ne jouent pas assurent les rôles de juge de zone, de jeu, de score et d'observateur.

Repères d'évaluation

AFL1	S'engager pour gagner une rencontre en faisant des choix techniques et tactiques pertinents au regard de l'analyse du rapport de force.		AFL1 décliné dans l'activité	S'organiser collectivement pour gagner une rencontre en jouant sur la vitesse de montée de balle, l'occupation du terrain et l'exploitation/défense des espaces libres. Le jeu est structuré, utilisant différents postes et phases de jeu. (Contre-attaque et attaque/défense placée)	
	Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
AFL1	Actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu, niveau technique, règles d'actions. 5+3=8 pts	Joueur PASSIF : ATTAQUE : mauvaise lecture du jeu (regard sur la balle), donne sa balle très vite, erreurs de manipulation/passe. Les techniques utilisées sont simples, les choix subis DEFENSE : remplacement lent ou incomplet.	Joueur ACTIF : ATTAQUE : Porte la balle en utilisant ses crédits d'action (3 pas, rebond, 3 pas). Le regard se décentre de la balle. Placement sur le terrain structuré. Choisit entre passer et progresser. DEFENSE : Se replace activement à son poste. Gêne son adversaire direct en protégeant le but	Joueur ENGAGE : ATTAQUE : S'engage régulièrement dans l'espace libre ou le crée par son placement/déplacement. Va vers le but. Tire. Se replace activement pour proposer des solutions DEFENSE : Presse le porteur de balle/dissuade. Valorise son équipe en GB. Intensité de la défense parfois non maîtrisée	Joueur DECISIF : ATTAQUE : Crée régulièrement l'avantage en s'engageant vers le but pour tirer ou mettre un camarade en situation favorable. S'adapte et adapte ses techniques aux situations. Marque régulièrement. (1 ou 2 pts) DEFENSE : Intercepte régulièrement, organise son équipe, GB décisif.
	ATTAQUE sur 5 points	0 1	1.5 2.5	3 4	4.25 5
	DEFENSE sur 3 points	0 0.5	0.75 1.25	1.5 2.25	2.25 3
AFL2	Choix effectués au regard de l'analyse du rapport de force : Habiletés collectives	Organisation non identifiable : 30% et moins de tirs/possession. Pas ou peu d'organisation : on subit le jeu adverse et la balle ne circule pas partout. L'exploit individuel prime sur l'organisation collective.	Organisation identifiable : L'équipe est structurée en attaque, tous les joueurs peuvent recevoir la balle. Jeu rapide ou écartement. L'organisation défensive occupe le terrain de façon ordonnée.	Organisation efficace : +40% de tirs par possession de balle. Ecartement/étagement permet régulièrement des tirs en situation favorable. Remplacement défensif immédiat, pression sur la balle	Organisation gagnante : Combinaisons entre joueurs variées. Plusieurs solutions pour le porteur de balle. <u>L'organisation collective permet le but.</u> La défense perturbe l'attaque adverse en fonction de leurs points faibles.
	4 points	0  1	1.25  2	2.25  3	3.25  4
Repères d'évaluation de l'AFL2					HAND BALL

Evaluation du travail en binôme ou autre tout au long du cycle lors des séances : engagement moteur, engagement au sein de l'équipe (placement, stratégie...).

AFL2	Se préparer et s'entraîner, individuellement ou collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif ou interindividuel.	AFL2 décliné dans l'activité	Se préparer et s'entraîner, collectivement, pour conduire et maîtriser un affrontement collectif	
Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Engagement moteur de l'élève et du groupe dans les situations d'apprentissage (investissement moteur) et échauffement	Entrainement inadapté	Entrainement partiellement adapté	Entrainement adapté	Entrainement optimisé
	Faible engagement dans les phases de répétition nécessaires à la stabilisation des apprentissages. Peu d'échanges avec les autres	L'élève répète ou imite les autres. Pas de différenciation de difficulté ou d'exercices selon les niveaux.	L'élève et le groupe fonctionnent ensemble. Les niveaux sont mélangés. En activité sur toute la durée des exercices.	Les exercices réalisés sont personnalisés pour être adaptés au niveau de l'élève (simplification/complexification)
	Pas de cohésion du groupe	L'élève n'est pas à l'aise dans le groupe L'élève manque de respect et/ou de contrôle de soi dans ses relations (partenaires/adversaires/arbitres)	L'élève travaille et échange avec son équipe	Il encourage, il conseille, il complète l'équipe.
	Echauffement seul	Echauffement complet	Echauffement en équipe	Tutorat
Répartition des points en fonction du choix de l'élève				
AFL noté sur 2pts	0.5 pt	1 pt	1.5 pt	2 pts
AFL noté sur 4pts	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts
AFL noté sur 6pts	1,5 pts	3 pts	4,5 pts	6 pts

Repères d'évaluation de l'AFL3

HAND BALL

Evaluation de l'investissement dans les rôles sociaux lors des séances et le jour de l'évaluation : organisation du tournoi : score/arbitrage/observation.

AFL3	Choisir et assumer les rôles qui permettent un fonctionnement collectif solidaire.	AFL3 décliné dans l'activité	Les élèves devront être capables d'arbitrer (zone ou jeu), ou d'observer leurs camarades (fiches d'observation) pour les guider / conseiller.	
Eléments à évaluer	Degré 1	Degré 2	Degré 3	Degré 4
Assumer au moins un rôle qui permet un fonctionnement collectif solidaire	Implication insuffisante L'élève assure le rôle choisi de manière inefficace et aléatoire. Il ne contribue pas au fonctionnement du collectif. Partenaire : peu attentif à son partenaire, il lui fournit quelques encouragements. Observateur : se désintéresse des fiches. Arbitre : méconnaissance du règlement (décisions incorrectes) et attitude passive (assis, discute, manque de concentration).	Implication irrégulière L'élève assure correctement le rôle qu'il a choisi, mais avec hésitation et quelques erreurs. Il participe au fonctionnement du collectif. Partenaire conseiller : apporte des conseils génériques et encourage régulièrement son partenaire. Observateur : maîtrise partiellement les fiches d'observation, peu de fiabilité dans le recueil de données. Arbitre : il met en place le protocole mais ses annonces sont hésitantes, il est influençable dans ses choix.	Implication correcte L'élève assure le rôle choisi avec sérieux. Il favorise le fonctionnement collectif dans le respect des règles et de tous les acteurs. Partenaire conseiller : apporte des conseils adaptés au jeu de son partenaire. Observateur : recueil des données justes et fiables = points gagnants, zones atteintes, fautes fréquentes, etc Arbitre : attitude calme et concentrée, applique le règlement de façon impartiale mais se fait déborder dans les explications/contestations = pertes de temps.	Implication totale L'élève assure le rôle choisi avec sérieux et efficacité. Il est un acteur essentiel du fonctionnement collectif, notamment dans le respect et la mise en place du matériel. Partenaire ressource : Planifie en amont et régule pendant le match de manière pertinente et adaptée au contexte d'opposition (donc observe aussi !) et utilise les 3mn d'analyse pour réajuster le projet de jeu. Observateur : recueil de données exploitées dans le but de conseiller le joueur. Arbitre : assure la <u>continuité du jeu</u> par des annonces claires, précises, expliquées rapidement : annonce faute, indique laquelle, à qui revient le volant, score, jouez !
Répartition des points en fonction du choix de l'élève				
AFL noté sur 2pts	0.5 pt	1 pt	1.5 pt	2 pts
AFL noté sur 4pts	1 pt	2 pts	3 pts	4 pts
AFL noté sur 6 pts	1,5 pts	3 pts	4,5 pts	6 pts