

Deux moments d'évaluation sont prévus : l'un à l'occasion d'une situation en fin de séquence (AFLP1 et 2) noté sur 12points et l'autre au fil de la séquence (AFLP 3 à 6) noté sur 8 points.

Situation de fin de séquence : Les candidats effectueront 3 matchs minimum lors d'un tournoi à 5+1 C 5+1 sur le terrain. Les équipes seront non mixtes dans la mesure du possible et homogènes entre elles. Un match se déroulera sur deux périodes de 5 minutes entrecoupées d'une mi-temps de 2 minutes pour s'organiser stratégiquement. Les règles sont celles du handball sans contact. La 3^{ème} faute individuelle retire 1 point, la 4^{ème} faute individuelle retire 2 points sur la note de 12 points. Le gardien doit changer à chaque mi-temps. Pour chaque match, une équipe est désignée pour remplir les rôles sociaux avec : 2 arbitres, 1 gestionnaire du temps et 1 des remplacements, un secrétaire.

AFLP 3 à 6

L'enseignant de la classe retient le meilleur degré d'acquisition atteint par l'élève au cours de la séquence sur chacun des deux AFLP retenus par l'équipe pédagogique. Avant l'évaluation de fin de séquence, le candidat choisit la répartition des points qu'il souhaite attribuer pour chacun de ces 2 AFLP. Il doit répartir ces **8 points** avec un minimum de 2 points pour un AFLP. Le passage du degré 2 au degré 3 permet l'attribution de la moitié des points dévolus à l'AFLP

| Positionnement précis dans le degré. | Repères d'évaluation | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|--|-------------|------------|----------|--|----------|------------|----------|---|----------|------------|----------|--|----------|------------|----------|
| | Degré 1 | | | | Degré 2 | | | | Degré 3 | | | | Degré 4 | | | |
| AFLP1. Réaliser des choix tactiques et stratégiques pour faire basculer le rapport de force en sa faveur et marquer le point | - L'élève suit le ballon du regard sans vouloir s'impliquer dans la construction du point. - L'élève reste très souvent marqué et est rarement en possession du ballon. | | | | - L'élève utilise trop souvent uniquement le dribble ou la passe systématique, pour progresser, en prenant que trop rarement le risque de tirer à la cible. | | | | - L'élève réalise la plupart du temps le bon choix entre dribble, passe et tir mais prend quelque fois trop de temps pour choisir. - Il se trompe rarement sur l'utilisation ou non de l'attaque rapide. | | | | - L'élève réalise le bon choix entre la passe, le tir et le dribble de manière systématique et de manière rapide. - la feinte est aussi utilisé. - Il sait quand initier une attaque rapide ou contre-attaque en fonction du positionnement de la défense et de ses partenaires. | | | |
| Note sur 7 points | 0 | 0,25 | 0,5 | 1 | 1,5 | 2 | 2,5 | 3 | 3,5 | 4 | 4,5 | 5 | 5,5 | 6 | 6,5 | 7 |
| Gain des matchs | 0 | 1 | 2 | 3 et + | 0 | 1 | 2 | 3 et + | 0 | 1 | 2 | 3 et + | 0 | 1 | 2 | 3 et + |
| AFLP2 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 | - L'élève ne reçoit la balle que très rarement et se contente de refaire une passe immédiatement sans chercher à éliminer des défenseurs. - Si il tir, il est souvent en zone - En défense il se situe rarement entre son adversaire et la cible et n'est pas capable de limiter la progression adverse. | | | | - L'élève ne cherche pas suffisamment à se démarquer sans ballon - Il tente très rarement le tir, toujours arrêté et se sert essentiellement du dribble pour faire progresser la balle en utilisant uniquement sa main forte. - Il tente de défendre mais se jette beaucoup en tentant l'interception, commet quelques fautes. | | | | - L'élève est plus à l'aise dans le déplacement avec dribble que sans ballon. - Il sait cependant se rendre disponible en se démarquant dans des espaces clefs. - Il sait utiliser le tir en course pour accroître son taux de réussite. Il défend entre son adversaire direct et le but. | | | | - L'élève utilise diverses techniques de dribble ou de passe pour accéder ou faire accéder un partenaire à la cible. - Il sait se déplacer et se démarquer sans ballon dans les bons espaces. Il se montre très efficace au niveau du tir en course ou arrêté. - Il Interdit l'accès à la cible à l'adversaire en se positionnant entre lui et le but. | | | |
| Note sur 5 points | 0 point ----- 0,5 pts | | | | 1 point ----- 2pts | | | | 2,5 pts ----- 3,5 pts | | | | 4 pts ----- 5 pts | | | |

Pour l'**ALPP1** près avoir déterminé son degré d'acquisition, la proportion des oppositions gagnées permet de positionner l'élève au sein même du degré d'acquisition choisi.

Évaluation au fil de la séquence : 8 points

Seuls deux AFLP sont retenus par l'enseignant pour constituer cette partie de la note. L'élève choisit de répartir les 8 points entre deux AFLP.

| AFLP3 | Repères d'évaluation | | | |
|--|--|--|---|--|
| | Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
| 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. | Ne parvient pas à exploiter les statistiques pour émettre une opinion sur l'axe de travail pour gagner. Ne comprend pas non plus le plan de jeu proposé. | Comprend en partie les données, ne propose pas de plan de jeu adapté mais saisit les stratégies choisies par l'équipe. | Comprend les données, capable de les exploiter pour créer un plan de jeu qui ne correspond pas totalement à ce que les statistiques laissent transparaître. | Comprend les données, capable de les exploiter pour créer un plan de jeu adapté à son équipe et à ses adversaires. |

| AFLP4 | Repères d'évaluation | | | |
|---|--|---|--|---|
| | Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 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 | Réagit mal aux coups de sifflets ou à la défaite. Reste tout le temps inactif lorsque des rôles sociaux sont demandés. | Conteste quelques fois les décisions de l'arbitre et se frustre lors de la défaite. S'implique dans les rôles sociaux lorsque cela lui est demandé. | Discute les coups de sifflets mais accepte le résultat de la rencontre. Sait se montrer disponible quand il y a besoin de rôles sociaux. | Accepte très bien les coups de sifflets et le résultat de la rencontre. Est un élève ressource au niveau des rôles sociaux. |

| AFLP5 | Repères d'évaluation | | | |
|---|---|--|--|---|
| | Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
| Savoir se préparer, s'entraîner et récupérer pour faire preuve d'autonomie. | Ne s'implique aucunement dans l'échauffement. | Se contente de suivre les commandes de ses partenaires sans être source de proposition ou de motivation. | A intégré les principes de l'échauffement et sait les réaliser lorsque cela est demandé. | Autonome dans l'échauffement et est moteur pour ses partenaires et camarades. |

| AFLP6 | Repères d'évaluation | | | |
|--|---|--|--|---|
| | Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
| Porter un regard critique sur les pratiques sportives pour comprendre le sens des pratiques scolaires. | Possède une quasi inexistante connaissance des championnats mondiaux et connaît vaguement les règles principales du handball. | Distingue vaguement les championnats de clubs et de nations et s'est peu approprié les règles du handball. | Connait globalement les championnats et connaît la plupart des règles du handball. | Connait parfaitement les règles et connaît les différents championnats mondiaux de clubs et de nations. |

Correspondances entre degrés et points pour l'AFLP3 -4-5-6 (selon choix de la répartition des points des élèves **Total 8pts, minimum 2 points**)

| Points choisis AFLP 3-4-5-6 | Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
|------------------------------------|----------------|----------------|----------------|----------------|
| /2pts | 0,5 | 1 | 1,5 | 2 |
| /4pts | 1 | 2 | 3 | 4 |
| /6pts | 1,5 | 2,5 | 4,5 | 6 |