

PROPOS INTRODUCTIFS

1. Présentation de la démarche menée au stage autour de « l'évaluation en handball en classe de terminale »

Février 2009 à Troyes.

La journée de stage s'est déroulée en deux temps :

- **Une approche par le biais d'images vidéo de la notion d'évaluation et du protocole imposé par le référentiel national.**

Objectifs :

*confronter les stagiaires aux difficultés inhérentes à ce travail de certification (arrangements, dérives, décalages, équité....)

Actions :

* travail individuel : à partir de 3 joueurs ciblés, s'emparer du référentiel, noter les élèves, les classer les uns par rapport aux autres et argumenter auprès du groupe des éléments qui ont été déterminants dans l'attribution de la note individuelle.

* échanges autour des pratiques menées dans les établissements lors de l'épreuve du bac afin de souligner la difficulté à être en permanence cohérent et fiable.

* apports théoriques

- **Prise en mains par le formateur d'une classe de terminale du lycée Camille Claudel.**

Objectifs :

*lire des comportements, les hiérarchiser dans des groupes de niveau en revenant sur les différents critères et indicateurs arrêtés au préalable. Tentative de limiter les effets subjectifs de « l'œil humain.»

*Proposer des situations autour de l'échauffement et des contenus d'enseignement que devront acquérir les élèves afin de répondre au mieux aux exigences de la certification.

2. les différents documents d'accompagnement du stage.

- Proposition de démarche.
- Quelques apports théoriques autour de la notion d'évaluation.
- Comment construire un outil d'évaluation ?
- Une proposition de démarche en cinq étapes.
- Les Textes Officiels au lycée : déclinaison de l'outil de certification et des fiches APSA.
- Proposition d'un exemple de grille tirée du référentiel national en handball.
- Les systèmes de jeu.

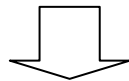
PROPOSITION DE DEMARCHE

CE QU'IL Y A A FAIRE

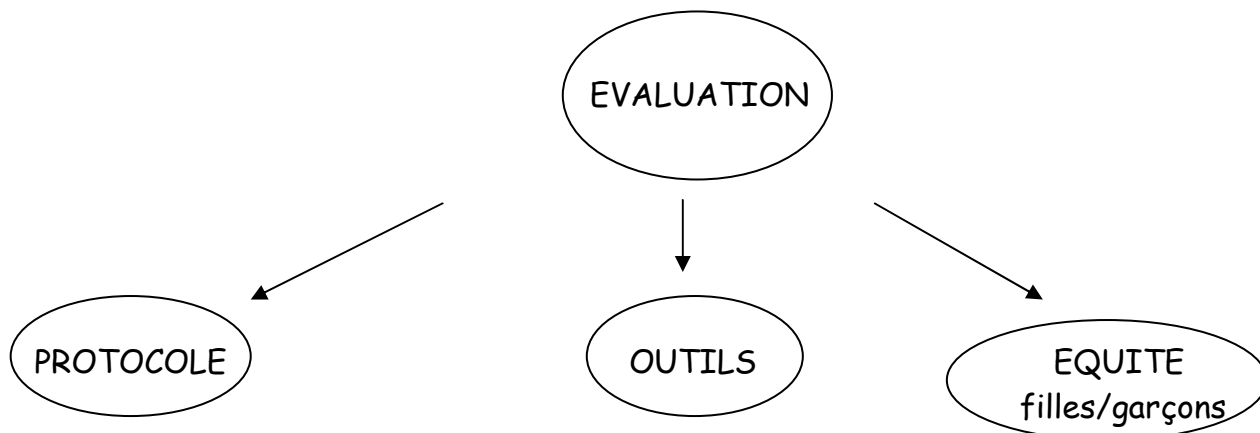
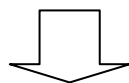
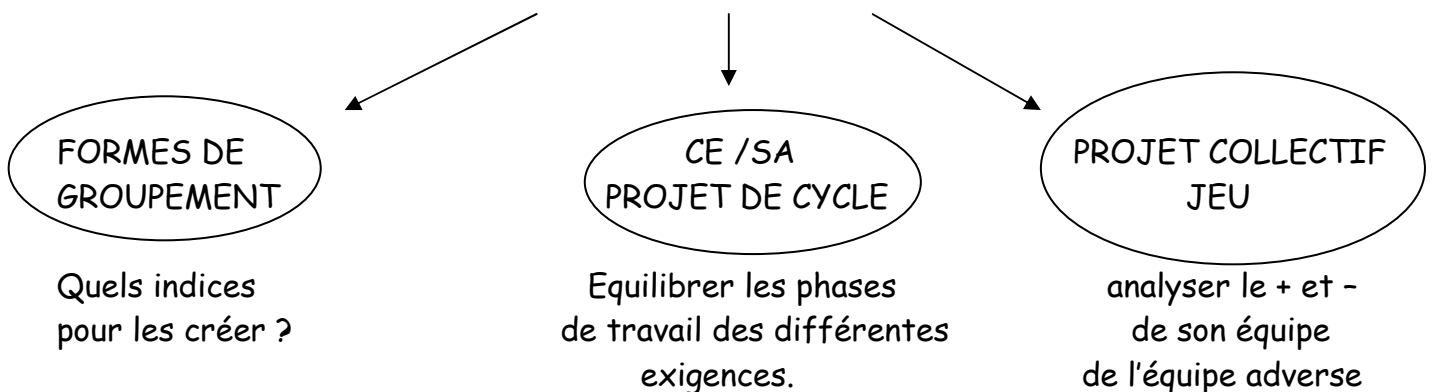
- Enoncé dans les textes au travers des fiches APSA et du référentiel d'évaluation au baccalauréat.
- Tentative d'explicitation dans les documents support du stage.
- Des comportements sont attendus...lecture de l'écart entre « attendu/réalisé.»

CE QU'IL FAUT FAIRE POUR REUSSIR

- S'appuyer sur les différentes ressources et sur connaissances HB.
 - afin de préciser le « pourquoi » l'élève en échec.
 - afin d'émettre des hypothèses explicatives sur fonctionnement collectif.



- Quelles remédiations pour résoudre les problèmes rencontrés ?



LA NOTION DE RESSOURCES

D'après JP.Famose. Dossier EPS n°1. 1986

<p>RESSOURCES : « toutes les connaissances, les capacités, les aptitudes, les attitudes, mécanismes, instruments, etc...que possède le sujet et qu'il peut modifier à son profit pour accomplir la tâche. »</p>	<p><u>INFORMATIONNELLES</u> Représentent l'ensemble des processus et des fonctions susceptibles d'être mis en jeu dans les activités internes de traitement de l'information. Elles permettent le contrôle, la régulation de l'activité.</p>
	<p><u>ENERGETIQUES</u> Sont liées à la fonction musculaire, respiratoire et cardio-vasculaire. Elles sont responsables de la production et de la gestion de l'énergie.</p>
	<p><u>MECANIQUES</u> Sont en relation étroite avec la constitution et les données biométriques. L'anatomie, l'anatomie fonctionnelle, la mécanique, la physique sont les principales sources de références.</p>
	<p><u>SEMIOTRICES</u> Sont liées à la production de sens, à l'attribution de signification au mouvement. Les activités de choix, de prise de décision sont au cœur de ces ressources.</p>
	<p><u>AFFECTIVES ET RELATIONNELLES</u> Concernent la gestion des émotions, des sentiments et des attitudes. La psychologie et notamment la psychosociologie sont des références incontournables.</p>

QUELQUES NOTIONS THEORIQUES...

(D'après l'ouvrage « l'évaluation en EPS, concepts et contributions actuelles », S.Brau-Antony et JP Cleuziou. Editions Actio)

NOTIONS	DEFINITIONS/REMARQUES
EVALUATION	<ul style="list-style-type: none"> - « évaluer consiste à émettre un jugement de valeur, à estimer la valeur de quelque chose ou de quelqu'un. » (Ardoino et Berger, 1986) - « ...de nombreux facteurs affectent les actes d'évaluation et viennent biaiser le jugement que portent les enseignants sur le niveau des élèves. » - « elle reste à l'école une procédure humaine qui ne saurait par conséquent être parfaite. » (Weiss, 1986) - évaluation certificative : fonction de contrôle + vérification des connaissances acquises par les élèves. Elle jalonne le parcours scolaire des élèves. En EPS : le CCF
CRITERES / INDICATEURS	<ul style="list-style-type: none"> - la cible, l'objectif à atteindre. - les preuves, les indices qui permettront de valider l'atteinte (ou non) de la cible.
REFERENT/REFERE	<ul style="list-style-type: none"> - « ce à partir de quoi on peut porter un jugement de valeur. » - « c'est ce à partir de quoi le jugement est porté. » (la réalité observée) (l'information utile)
NORME DE L'EXCELLENCE / NORME SCOLAIRE	<ul style="list-style-type: none"> - le modèle d'excellence de l'activité d'un joueur de haut niveau (l'excellence motrice, l'expert) - ce que pourrait accomplir un élève de terminale en rapport aux contraintes scolaires (horaires, nombre de cycles, installations...) « c'est donc un niveau d'excellence scolaire qui devrait être évalué. »
NORME PERSONNELLE	<ul style="list-style-type: none"> - ce que chaque évaluateur injecte (consciemment ou non dans l'évaluation.) - divergences inter-individuelles / divergences intra-individuelles. - L'étude du comportement d'évaluation.

COMMENT CONSTRUIRE L'OUTIL ?

LA NOTION DE REFERENTIEL :

Approche formelle / approche fonctionnelle

Conception transversale (éléments communs à tous les sports collectifs, pour un critère = mêmes indicateurs)

- S'inscrit dans la phase pré-active de l'enseignement.
- Un point de départ qui va orienter la déclinaison des CE.
- On y retrouve (de façon très minorée) les manifestations gestuelles les plus visibles (approche formelle)
- Il suit un découpage classique : différentes phases de jeu (attaque/défense)
- Les choix tactiques collectifs et individuels sont introduits (approche fonctionnelle), capacité d'adaptation du joueur, rapport de force, incidence sur le jeu... (vocabulaire à prélever dans le référentiel très précis)

L'OUTIL ELABORE :

- point de départ= le référentiel (il peut être discuté mais pas transformé.)
- une difficulté = pas de barème de notation chiffré relatant une performance mesurable.
- Faisabilité / fonctionnalité.

UNE DEMARCHE EN 5 ETAPES

Comment noter les élèves en Handball par rapport au protocole et au référentiel exigés ?

ETAPE 1	Consignes	<ul style="list-style-type: none">- séquence de jeu de 8mn.- 3 joueurs « cible. »- utilisation ou non du référentiel.- chacun pose sa note sans concertation.
ETAPE 2	Analyse des notes	<ul style="list-style-type: none">- reporter toutes les notes sur un tableau récapitulatif.- établir « des statistiques »...pour aller vers la mise en évidence des écarts (verbalisation)
ETAPE 3	Analyse des difficultés pour noter les élèves	<ul style="list-style-type: none">- les indicateurs : les pointer.- revenir sur les comportements des « joueurs cible ».- quelles difficultés pour utiliser le référentiel ? (référé/référent)
ETAPE 4	Organisation du binôme : AVANT/PENDANT/APRES	<ul style="list-style-type: none">- comparaison des différents modes de fonctionnement (il ne s'agit pas de juger mais de confronter.)
ETAPE 5	Le protocole du passage à la note	<ul style="list-style-type: none">- difficulté de l'échelle de notes. (retour sur proposition du référentiel.)- transformer ce que font les élèves en note. (norme de l'excellence/norme scolaire.)

ATTENTES CLASSE DE 2^{nde}

PROTOCOLE :

6 X 6, règles du HB, engagement possible du gardien, 2 mi-temps + temps de concertation.

COMPETENCE ATTENDUE :

Obtenir le gain d'une rencontre de HB en utilisant prioritairement la montée rapide de balle face à une défense qui cherche à la récupérer le plus rapidement possible dans le respect de l'autre et des règles.

CONNAISSANCES

(informations/procédures)

(permettront d'expliciter la compétence attendues, toutes ne sont pas prioritaires, à moduler selon contexte particulier)

intentions	décryptage
Obtenir le gain d'une rencontre...	<ul style="list-style-type: none"> - Logique de match soulignée (rappel culturel) - Compétences et évaluations à contextualiser. - « indices à prélever et analyser pour faire des choix efficaces » (<i>informations</i>)
Montée rapide de la balle...	<ul style="list-style-type: none"> - Activité offensive rapide et organisée sur tout le terrain est privilégiée : « les élèves utilisent tout l'espace de jeu, largeur et profondeur... » (<i>techniques et tactiques</i>) - PB : passe, reçoit en mouvement...tire en mouvement, dribble (<i>techniques et tactiques</i>) - NPB : s'écarte, s'étage (<i>techniques et tactiques</i>)...notion d'appui et de soutien. - L'attaque placée ne doit pas être au cœur des apprentissages.
Défense qui cherche à récupérer le plus rapidement possible...	<ul style="list-style-type: none"> - Activité défensive agressive et orientée par le ballon et sa récupération. - « les élèves freinent et harcèlent le PB le plus loin possible du but pour récupérer la balle » (<i>techniques et tactiques</i>) - compétences propres au défenseur sur PB et NPB

Respect de l'autre...	<ul style="list-style-type: none"> - « nécessité et moyens de la maîtrise de l'engagement physique. » (<i>informations</i>) - « maîtrise l'ensemble des réactions émotionnelles... » (<i>connaissances de soi</i>) - « intègre de façon rigoureuse les règles liées au contact corporel. » (<i>savoir faire sociaux</i>) - « construit collectivement des règles propres au fonctionnement de l'équipe.. » (<i>savoir faire sociaux</i>) - « respecte l'adversaire, l'arbitre et les règles en tant que spectateur. » » (<i>savoir faire sociaux</i>)
Respect des règles...	<ul style="list-style-type: none"> - « intègre de façon rigoureuse les règles liées au contact corporel. » (<i>savoir faire sociaux</i>) - « règlement, sa logique... » (<i>informations</i>) - « se forme au rôle d'arbitre... » (<i>savoir faire sociaux</i>)

Remarques :

Les apprentissages viseront un jeu dynamique où les joueurs :

en attaque

- seront en mouvement (donner, réceptionner en mouvement)
- seront orientés vers l'avant (largeur/profondeur)
- seront capables de passer et de réceptionner à une distance supérieure à 5 mètres.
- seront capables de se démarquer dans l'espace avant et loin (appui, appel de balle avec course rapide et orientée, mains placées, regard dirigé...)
- seront capables d'utiliser le dribble de progression et d'évitement.

en défense

- seront capables d'agir sur le PB en gênant, harcelant (orientation du corps, placement des bras...)
- seront capables d'agir sur la balle (intercepter, récupérer...)
- seront capables de freiner l'action des NPB (orientation du corps, triangle B/ADV/CIBLE...)



RÔLES ET TÂCHES INHERENTS AUX STATUTS D'ATTAQUANTS ET DE DEFENSEURS.

ATTENTES CLASSE DU CYCLE TERMINAL NIVEAU 1

PROTOCOLE :

6 X 6, règles du HB, engagement au centre du terrain, rencontres de 8mn (au moins 2 contre les mêmes adversaires avec temps de concertation.)

COMPETENCE ATTENDUE :

Rechercher le gain d'une rencontre de HB, par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente de l'espace de jeu (étagement et écartement) face à une défense qui s'organise prioritairement pour recupérer la balle et défendre la cible. Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.

intentions	décryptage
Rechercher le gain d'une rencontre...	- Logique de match soulignée. (rappel culturel) - Compétences et évaluations à contextualiser.
Attaque fondée sur l'occupation permanente de l'espace de jeu...	- Chaque espace de jeu doit être utilisé : ouverture sur les largeurs et la profondeur réduite...vers la répartition des postes...vers le passage de la montée de balle à l'attaque organisée puis placée.
Une défense qui s'organise... pour récupérer la balle et défendre la cible	- A l'obligation d'empêcher le ballon de progresser, s'ajoutent la protection du but et l'entraide.
Recueillir des informations...et élaborer un projet collectif...	- la dimension collective (relation, communication, organisation, prise en compte...) appartient pleinement aux soucis des sports collectifs et fait son apparition. - La lecture du jeu à partir des points forts et faibles des adversaires et de sa propre équipe est le point de départ pour pouvoir élaborer un projet commun.

ATTENTES CLASSE DU CYCLE TERMINAL NIVEAU 2

PROTOCOLE :

Idem niveau 1

COMPETENCE ATTENDUE :

Rechercher **le gain d'une rencontre** de HB par **la mise en œuvre de choix tactiques collectifs** fondés sur **la vitesse d'exécution** et impliquant **au moins deux partenaires**. La **défense** réduit son **espace de jeu entre 6 et 12 mètres**. **Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources** au regard des modalités d'action élaborées.

intentions	décryptage
Rechercher le gain d'une rencontre...	<ul style="list-style-type: none"> - Logique de match soulignée. (rappel culturel) - Compétences et évaluations à contextualiser.
Choix tactiques collectifs...	<p>Mise en place d'une organisation adaptée et adaptative grâce à une mise à disposition de divers choix (proposer à chaque action offensive une solution)</p> <ul style="list-style-type: none"> - « vitesse d'exécution » : rythme de jeu plus élevé et varié...prendre de vitesse la défense. - « au moins 2 partenaires » : les actions individuelles de jeu ne sont plus dominantes ni recherchées, néanmoins beaucoup concernent 2 joueurs :le PB et le NPB le plus proche.)
La défense...espace de jeu entre 6 et 12 mètres...	<ul style="list-style-type: none"> - La reconquête de la balle s'organise sur un espace de jeu plus réduit : répondre ainsi aux attaques plus rapides et puissantes de l'adversaire. - Introduction des formes de défenses diversifiées (homme à homme, en deux lignes, de zones) et donner ainsi aux joueurs l'opportunité de s'adapter.
Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources...	<ul style="list-style-type: none"> - Se connaître pour adapter son engagement et ses actions aux situations présentes. - Gérer son potentiel et sa fatigue pour être efficace et maintenir son niveau tout au long d'une rencontre.

CONNAISSANCES

Remarque préalable : les connaissances ne sont pas toutes à valider, chaque équipe pédagogique doit sélectionner prioritairement celles qui correspondent à la réalité de son contexte et de ses classes.

	NIVEAU 1	COMMENTAIRES
<i>techniques et tactiques</i>	<p>DEFENSE : <u>- individualisée + en deux lignes :</u> Empêcher progression du ballon, Protéger son but, Récupérer le ballon, S'entraider pour gêner, ralentir, dissuader, intercepter.</p> <p>ATTAQUE : <u>- occupation permanente de l'espace + des postes :</u> Créer et utiliser les points faibles d'une défense organisée, Déséquilibrer en faisant circuler le ballon dans la largeur et créer un espace pour l'engagement du tireur, Jouer la CA <u>- enchaîner les actions de base :</u> Augmenter les possibilités de tir, S'engager dans le passe et va, passe et suit, Repérer et exploiter un surnombre.</p> <p>GARDIEN DE BUT : - travail de la passe longue de CA.</p>	<p>-Passage d'une H à H tout terrain à une défense qui se replie sur un demi terrain, une ligne à 12m, une à 9m. -L'orientation et l'activité des joueurs se font par rapport : ADV/CIBLE/BALLON /PARTENAIRE</p> <p>-permettre une circulation de la balle et des joueurs par l'utilisation des appels de balle courts, dans le dos des défenseurs et par des réceptions en mouvement.</p> <p>-se mobiliser sans la balle pour déstabiliser la DEF et provoquer des espaces libres (intervalles) pour tirer en situation favorable.</p> <p>-jouer les CA et prendre de vitesse la défense (appels de balle loin, passes longues, tir en duel face gardien)</p> <p>-privilégier les relations à 2 pour rentrer dans la défense en 2 lignes.</p>

<p><i>informations</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> -principes généraux d'attaque et de défense et leur interaction. -indices à prélever et analyser pour faire des choix efficaces. -gestion des ressources durant la rencontre. -nécessité et moyens de la maîtrise de l'engagement physique. -importance du relationnel et de l'affectif dans une activité collective de contact compétitive et ludique -évolution du HB. -règlement, sa logique, son évolution. 	<ul style="list-style-type: none"> -connaître rôles et tâches, quoi faire quand changement de statut ? -lire et comprendre actions et gestes adverses pour agir. -le HB se joue sur des rythmes variés : connaître et apprécier les moments où l'on peut récupérer (engagement, attaque organisée...), connaître les conséquences d'un jeu sur grand terrain (efforts intensifs...) -connaissances des règles de manipulation, de contact, comparatif (spécificité et explications)avec autres sports co(Basket)
<p><i>connaissances de soi</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <u>-avant la rencontre :</u> se prépare physiquement (échauffement) <u>-pendant la rencontre :</u> utilise de façon optimale ses ressources. maîtrise l'ensemble des réactions émotionnelles. adapte ses choix à l'évolution du jeu <u>-à la fin de la rencontre :</u> Apprécie objectivement le niveau de sa prestation. 	<ul style="list-style-type: none"> -être capable de passer d'une mise en route générale à un travail de manipulation de balle spécifique et progressif (à 2 ou 3) -être lucide dans toutes les situations (gérer sa fatigue, adapter ses gestes...) -jouer avec des intentions et sans subir. Etre investi dans l'objectif collectif. -se concerter et se questionner.
<p><i>Savoir faire sociaux</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> -se former au rôle d'arbitre. -observer pour élaborer projet collectif. -manager. -construire collectivement des règles propres au fonctionnement de l'équipe. -respecter adversaire, arbitre, règles en tant que spectateur. -intègre de façon rigoureuse les règles liées à l'activité. 	<ul style="list-style-type: none"> -être capable d'endosser divers rôles sociaux (de l'arbitre au spectateur) par une attitude solidaire, active et respectueuse. -l'apprentissage de l'arbitrage se fera sur des SA, avec l'aide du prof ou d'un élève plus aguerri (co-arbitrage)

	NIVEAU 2	COMMENTAIRES
<i>techniques et tactiques</i>	<p>DEFENSE :</p> <p><u>- choisir et travailler différents types de défenses :</u> Défense homme à homme, Défense en 2 lignes entre 6 et 12 mètres, Défense en zone (0-5, 1-4)</p> <p><u>- choisir afin :</u> D'interdire l'accès au but et protéger le secteur central, De récupérer la balle en exerçant une pression forte, De jouer la CA.</p> <p>ATTAQUE :</p> <p>- mêmes intentions que N1 mais avec une multiplication des potentiels d'action et une vitesse d'exécution augmentée - introduction des blocs, écrans, croisés, jets francs travaillés (phase statique)</p> <p>GARDIEN DE BUT :</p> <p>- entraînement spécifique (peut concerner les volontaires ou tous les joueurs)</p>	<p>-la défense devient une force de l'équipe, l'adapter en fonction de l'adversaire (taille, puissance de tir, rapidité...) et en fonction de ses propres qualités (voleur de balles, gabarits...)</p> <p>-être solidaire pour fermer l'accès à la cible (provoquer des tirs en situation défavorable) tout en jouant la récupération de la balle...favoriser les CA ou montées rapides.</p> <p>-enchaîner les actions pour équilibrer en permanence le rapport joueurs/espace. -le rythme et l'enchaînement des actions sont plus rapide et soutenu. -relations à 2 ou 3 élaborées et spécifiques.</p> <p>-conséquences de la prestation du GB importantes sur l'évolution du score. Inclure un travail approprié dans les SA.</p>

<p><i>informations</i></p>	<p>-principes généraux d'attaque et de défense et leur interaction. -indices à prélever et analyser pour faire des choix efficaces. -nécessité et moyens de la maîtrise de l'engagement physique. -importance du relationnel et de l'affectif dans une activité collective de contact compétitive et ludique -gestion des ressources durant la rencontre.</p> <p>-évolution du HB. -règlement, sa logique, son évolution.</p>	<p>-connaître la spécificité de chaque poste, pour chacun les tâches à réaliser en ATT/DE -lire et comprendre actions et gestes adverses pour agir. -le HB se joue sur des rythmes variés : connaître les différentes phases de jeu et le rythme approprié à chacune d'elles ainsi que le degré d'engagement physique requis.</p> <p>-connaissances approfondies du règlement, le niveau du HB français (filles/garçons), son évolution (exemple du tir, pourquoi trouver de nouvelles formes ?...)</p>
<p><i>connaissances de soi</i></p>	<p><u>-avant la rencontre :</u> se prépare physiquement (échauffement) <u>-pendant la rencontre :</u> utilise de façon optimale ses ressources. maîtrise l'ensemble des réactions émotionnelles. adapte ses choix à l'évolution du jeu <u>-à la fin de la rencontre :</u> Apprécie objectivement le niveau de sa prestation.</p>	<p>-être capable de passer d'une mise en route générale à un travail spécifique. Reprise avec augmentation en puissance des éléments clefs (course, tirs...) -être lucide dans toutes les situations (gérer sa fatigue, adapter ses gestes, contrôler ses émotions...) -accepter de se remettre en cause.</p>
<p><i>Savoir faire sociaux</i></p>	<p>-se former au rôle d'arbitre. -observer pour élaborer projet collectif. -manager. -construire collectivement des règles propres au fonctionnement de l'équipe. -respecter adversaire, arbitre, règles en tant que spectateur. -intègre de façon rigoureuse les règles liées à l'activité.</p>	<p>-connaître les différents coups de sifflet (1,2 ou 3... + ou - appuyé) et la gestuelle essentielle (direction du jeu, lieu de la faute) -jouer un rôle actif au sein de l'équipe en encourageant, aidant et en proposant des solutions tout en étant à l'écoute. -intégrer le fait d'être un joueur et non LE joueur incontournable.</p>

LE REFERENTIEL D'EVALUATION AU BACCALAUREAT

Remarques préalables :

- **le principe d'équilibre du rapport de force** : équipes homogènes entre elles et en leur sein (respect rapport filles/garçons) (s'adapter en fonction du contexte)
- **le gardien de but** : incontournable et problématique (prévoir des apprentissages, décider selon le contexte d'imposer à tous ou de laisser le choix)
- la **prestation individuelle** (contribution/efficacité) (l'individu au sein du collectif) et la **prestation collective** (pertinence/efficacité de l'organisation) évaluées sur le même nombre de points : sur 10 points

Explicitation du tableau, notions clefs, vocabulaire spécifique et répercussion sur les apprentissages.

POUR L'EQUIPE

ATTAQUE		
<p>Il faut qu'il y ait une organisation collective : sur 4 points faire progresser la B, atteindre la cible, analyser et exploiter le rapport de force, degré d'organisation collective</p>		
N1 non atteint	<ul style="list-style-type: none"> - organisation offensive identique - couloir de jeu direct - relations à 2 privilégiées - tirs peu fréquents 	
N1	<ul style="list-style-type: none"> - jeu direct ou indirect - occupation des espaces clefs proches e la cible - jeu avec pivot - échanges qui créent le déséquilibre - alternance de jeu rapide, jeu de transition, jeu placé 	
N2	<ul style="list-style-type: none"> - adaptation, réactivité - création d'incertitude - enclenchement d'actions à plusieurs joueurs - jeu de transition - distribution adaptée des différents rôles 	

DEFENSE

Il faut qu'il y ait une organisation collective : sur 4 points

gêner progression balle, protéger la cible, récupérer la balle, analyser et exploiter le rapport de force, degré d'organisation collective.

N1 non atteint	- organisation identique et non adaptée - prise en charge individuelle non raccrochée à un projet collectif	
N1	- repli défensif organisé - organisation identifiable, proche cible - contestation accès espaces favorables de tir - aide à un partenaire	
N2	- structure évolutive et adaptative pour défendre loin et/ou près de la cible - coordination de l'entraide	

EFFICACITE COLLECTIVE

Il faut qu'il y ait une organisation collective : sur 2 points

Gain des rencontres + effets des organisations choisies.

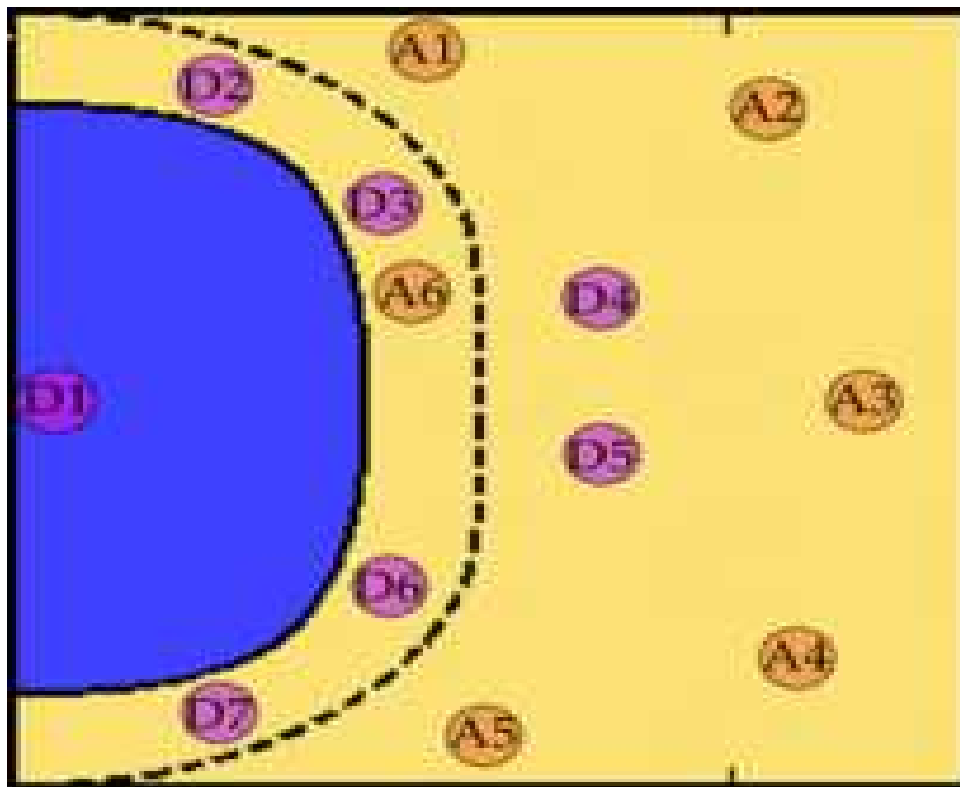
N1 non atteint	matchs perdus matchs perdus avec peu d'écart	Evaluation collective en fonction des rencontres gagnées ou perdues et de l'impact des organisations choisies (mises en danger, bascule du score...)
N1	matchs perdus = matchs gagnés	
N2	matchs gagnés	

POUR LE JOUEUR

ATTAQUE		
Le joueur contribue à l'organisation collective : sur 6 points		
N1 non atteint	<p>- <u>joueur passif /joueur intermittent :</u> perte de balles, distance de passe courte réception proche et en direction du PB</p>	
N1	<p>- <u>joueur engagé et réactif :</u> PB : s'engage, fixe, décale, renverse, tire en situation favorable, passes variées NPB : se démarque en appui et en soutien, appelle la balle dans des espaces variés.</p>	
N2	<p>- <u>joueur organisateur et décisif :</u> PB : 1X1, duel tireur/GB à son avantage, passes décisives. NPB : idem N + créateur d'espaces et d'opportunités.</p>	

DEFENSE		
Le joueur contribue à l'organisation collective : sur 4 points		
N1 non atteint	<p>- <u>joueur passif :</u> inactif ou en retard, commet des fautes - <u>joueur intermittent :</u> gêne son adversaire direct gêne le tir</p>	
N1	<p>- <u>joueur engagé et réactif :</u> presse le PB, intercepte aide</p>	
N2	<p>- <u>joueur organisateur et décisif :</u> gain des duels harcèle, dissuade, intercepte oriente le PB, aide</p>	

SYSTEME DEFENSIF EN 4-2



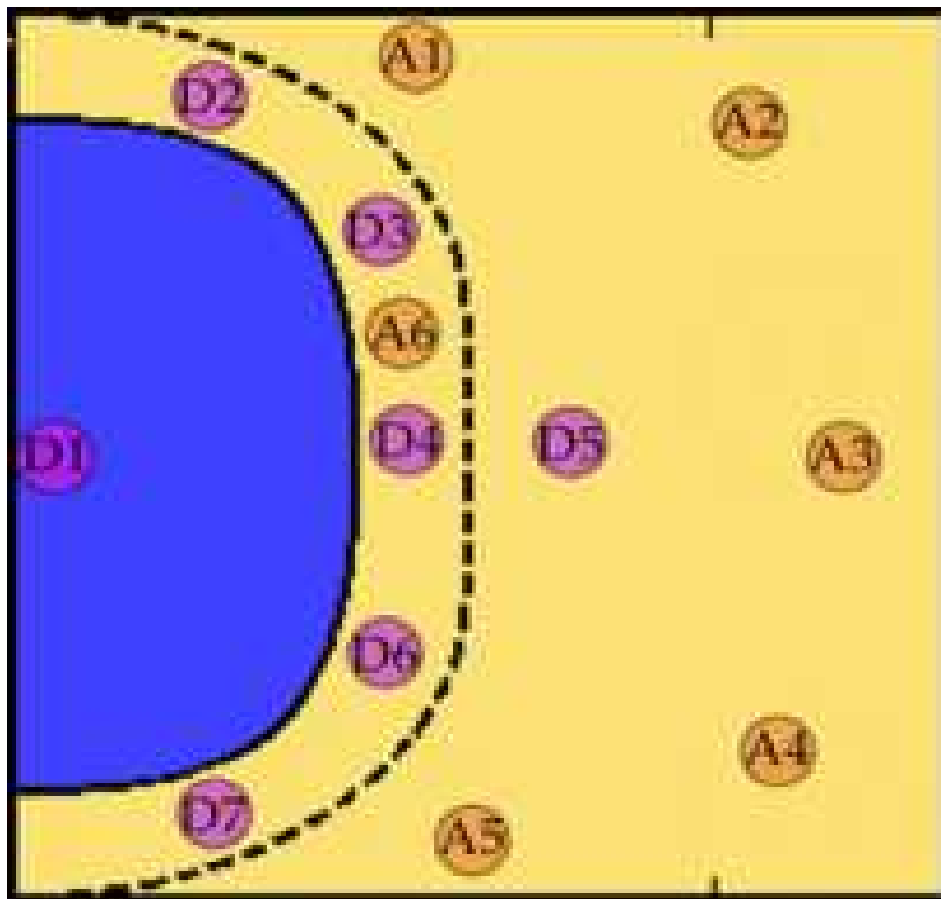
*Attaque :

- A1 = ailier droit
 - A2 = arrière droit
 - A3 = arrière central
 - A4 = arrière gauche
 - A5 = ailier gauche
 - A6 = Pivot
- Gardien non représenté sur cette figure

*Défense :

- D1 = Gardien
- D2 = Ailier gauche
- D3 = Arrière gauche
- D4 = Arrière central
- D5 = Pivot
- D6 = Arrière droit
- D7 = Ailier droit

SYSTEME DEFENSIF EN 5-1



*Attaque :

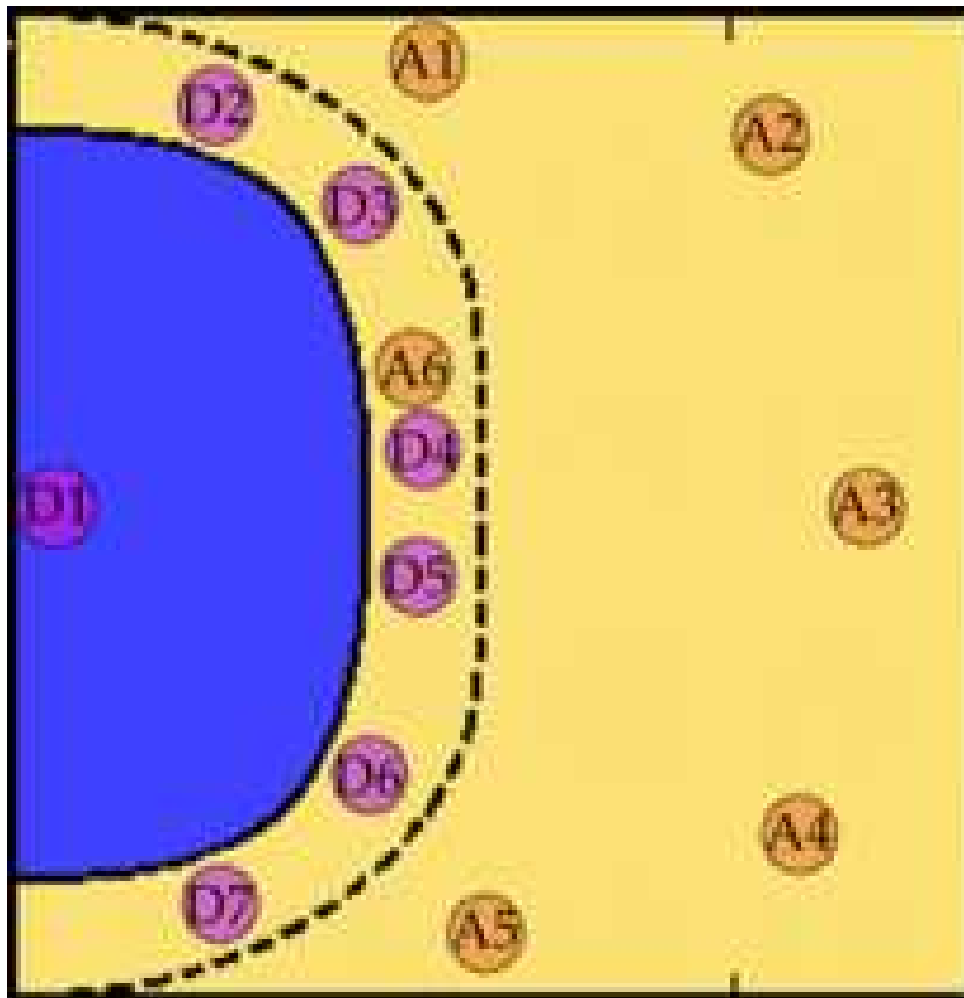
- A1 = ailier droit
- A2 = arrière droit
- A3 = arrière central
- A4 = arrière gauche
- A5 = ailier gauche
- A6 = Pivot

Gardien non représenté sur cette figure

*Défense :

- D1 = Gardien
- D2 = Ailier gauche
- D3 = Arrière gauche
- D4 = Arrière central
- D5 = Pivot
- D6 = Arrière droit
- D7 = Ailier droit

SYSTEME DEFENSIF EN 6-0



* Attaque :

A1 = ailier droit

A2 = arrière droit

A3 = arrière central

A4 = arrière gauche

A5 = ailier gauche

A6 = Pivot

Gardien non représenté sur cette figure

* Défense :

D1 = Gardien

D2 = Ailier gauche

D3 = Arrière gauche

D4 = Arrière central

D5 = Pivot

D6 = Arrière droit

D7 = Ailier droit

EVALUATION TERMINALE HANDBALL

- GENERALITES :
- rechercher le gain d'une rencontre.
 - s'impliquer dans une construction collective (offensive/défensive.)
- PROTOCOLE :
- 6X6 (5+1)
 - terrain réglementaire, règles HB, engagement du centre.
 - rencontres de 8 mn (au - 2 contre la même équipe, temps de concertation)
 - équipes équilibrées (niveau équivalent ou approchant)
- EVALUATION :
- 5 pôles :*
- pôle collectif**
- organisation collective offensive sur **4 points**
 - organisation collective défensive sur **4 points**
- sur
- 10 points**
- pôle individuel**
- efficacité individuelle dans organisation collective offensive sur **6 points**
 - efficacité individuelle dans organisation collective défensive sur **4 points**
- sur
- 10 points**
- 4 NIVEAUX :
- | | |
|--------------|------------------|
| Niveau 1 | (0 à 4 points) |
| Niveau 1 bis | (5 à 9 points) |
| Niveau 2 | (10 à 15 points) |
| Niveau 3 | (16 à 20 points) |

PÔLE COLLECTIF

NIVEAU 1	NIVEAU 1 BIS	NIVEAU 2	NIVEAU 3
ORGANISATION OFFENSIVE			
0,5/1 POINT	1,5/2 POINTS	2,5/3 POINTS	3,5/4 POINTS
<ul style="list-style-type: none"> - pas de réelle organisation - jeu aléatoire - manque de continuité - peu de tirs 	<ul style="list-style-type: none"> - phases de jeu à 2 privilégiées - couloir de jeu direct - organisation identique dans le temps - tentatives de tirs plus fréquentes 	<ul style="list-style-type: none"> - montée de B, CA, attaque placée en alternance - espace de jeu agrandi (profondeur et largeur) - mise en danger organisation défensive adverse 	<ul style="list-style-type: none"> - organisation (avec postes, rôles, tâches) qui s'adapte en créant incertitude et danger - tous les joueurs sont investis
ORGANISATION DEFENSIVE			
0,5/1 POINT	1,5/2 POINTS	2,5/3 POINTS	3,5/4 POINTS
<ul style="list-style-type: none"> - PB principalement ciblé - action individuelle décontextualisée - pas de réelle organisation 	<ul style="list-style-type: none"> - organisation repérable (individuelle, 2 lignes) mais non adaptée - repli + installation désordonnés 	<ul style="list-style-type: none"> - repli organisé (rôles/tâches) - organisation repérable et adaptée - notion d'aide 	<ul style="list-style-type: none"> - adaptation/évolution de la structure défensive en fonction des adversaires et du score
EFFICACITE COLLECTIVE			
0,75	1/1,25	1,5	2
<ul style="list-style-type: none"> - matchs perdus uniquement 	<ul style="list-style-type: none"> - matchs perdus - matchs gagnés - matchs perdus avec peu d'écart 	<ul style="list-style-type: none"> - matchs perdus = matchs gagnés 	<ul style="list-style-type: none"> - matchs gagnés uniquement

PÔLE INDIVIDUEL

NIVEAU 1	NIVEAU 1 BIS	NIVEAU 2	NIVEAU 3
JOUEUR PASSIF	JOUEUR INTERMITTENT	JOUEUR REACTIF	JOUEUR RESSOURCE
EFFICACITE OFFENSIVE			
0,5/2 POINTS	2,5/3,5 POINTS	4/5,5 POINTS	5/6 POINTS
PORTEUR DE BALLE			
<ul style="list-style-type: none"> - progresse dribble + passes sans opposition - perte de B quand pression défensive 	<ul style="list-style-type: none"> - dribble, passe en situation favorable - tirs à l'arrêt peu de réussite 	<ul style="list-style-type: none"> - actions individuelles variées et efficaces (1X1, passes longues, courtes, décalages...) - tirs opportuns + rapport tirs/buts favorables 	<ul style="list-style-type: none"> - décideur : passes, buts, duels gagnés.
NON PORTEUR DE BALLE			
<ul style="list-style-type: none"> - statique - orienté vers PB - proche PB 	<ul style="list-style-type: none"> - disponible dans espace avant et proche 	<ul style="list-style-type: none"> - démarquage appui/soutien - appels de balle dans espaces libres et variés (profondeur, latéral,...) 	<ul style="list-style-type: none"> - création d'opportunités - enchaînement d'actions variées dans espace et sur rythmes différents
EFFICACITE DEFENSIVE			
0,5/1 POINT	1,5/2 POINTS	2,5/3 POINTS	3,5/4 POINTS
<ul style="list-style-type: none"> - inactif - en retard - défend surtout sur PB - commet des fautes 	<ul style="list-style-type: none"> - défend si PB dans son espace proche - ralentit la progression en gênant adversaire direct - gêne le tir 	<ul style="list-style-type: none"> - coordonne ses actions avec partenaires - presse le PB, intercepte, aide 	<ul style="list-style-type: none"> - duel gagné % PB - harcèle, aide, dissuade, intercepte