|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Compétence attendue de niveau 2** | | **Principes d’élaboration de l’épreuve en HANDBALL** | | | |
| Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est replacée. S’inscrire dans le cadre d’un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer. | | Match 1 en 6c6 de 2X6min où les 2 équipes sont équilibrées. Règles essentielles du handball avec possibilité d’une 2ème attaque après chaque but en montée de balle rapide.  Match 2 avec équipes équilibrées mais possibilité de regrouper des élèves des 2 niveaux, en 6c6 et 2X12min. Règles essentielles du handball mais contrainte à respecter : défense en homme à homme sur ½ terrain avec binômes de même niveau (binôme différent le jour de l’évaluation).  Temps de jeu effectif, changement du GB toutes les 2 min.  2 équipes qui ne jouent pas doivent assumer l’arbitrage (2 élèves + 2 observateurs), une feuille de marque par équipe (2 élèves qui annoncent et 2 élèves secrétaires) qui précise au match 2 les joueurs ayant participé à la récupération de la balle puis l’action offensive, l’observation/le coaching (2 élèves) : temps de concertation possible de 2 min par mi-temps ; 2 élèves au chrono. | | | |
| **POINTS** | **Eléments à évaluer**  **Indicateurs de compétence** | **Degré d’acquisition du niveau 2 de compétence** | | | |
| **8** | **Efficacité collective dans le gain du match sur 6pts**  **Gain des matchs sur 2pts**  - Gagné avec + de 3 buts d’écart : 2 pts  -Gagné avec – de 3 buts d’écart : 1.5 pts  -Perdu avec – de 3 buts d’écart : 1 pt  -Perdu avec + de 3 pts d’écart : 0.5 pt | **Jeu direct**  Pas de tir seul face à la cible ou but en attaque placée ; peu de tirs seuls face à la cible et buts en CA  Peu d’activité défensive, regardent les adversaires progresser et tirer  **De 0 à 2,5 points** | **Jeu simple, en contre-attaque ou placé**  Progression de la balle vers une zone favorable de marque en jeu de contre-attaque ou jeu placé.  Des tirs et/ou des buts en CA et/ou en attaque placée ; tir déclenché par un joueur non gêné par un défenseur  Défense soit orientée sur la balle, soit en protection de sa cible  **De 3 à 4,5 points** | | **Jeu varié, en contre-attaque ou placé**  Des tirs et des buts en CA et en attaque placée ; tir déclenché seul face à la cible, à l’opposé de la fixation de la défense  Défense organisée : le plus proche défenseur harcèle le PB, les autres protègent la cible en contrôlant leurs adversaires  **De 5 à 6 points** |
| **8** | **Efficacité individuelle dans l’organisation collective (feuille de match 2)** | **Joueur intermittent et peu collectif**  Ne fait pas toujours les bons choix (passer, dribbler, shooter), ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif.  Efficacité de jeu < 0.7  Joueur qui ne touche pas souvent la balle ; pas de tir seul face à la cible  **De 0 à 3.5 points** | **Joueur permettant le jeu rapide ou placé**  Efficacité de jeu entre 0.7 et 1.2  Joueur qui participe à chaque possession de balle de l’équipe en récupérant la balle, ou en la conservant, ou en tirant dans la cible adverse sans être gêné entre 6 et 9m  **De 4 à 6 points** | | **Joueur assurant le jeu rapide ou placé par des actions variées**  Efficacité de jeu > 1.3  Joueur actif dans la récupération de la balle, la montée de balle, la fixation des défenseurs ; beaucoup de tirs seuls face à la cible/buts ou passes décisives  **De 6.5 à 8 points** |
| **4** | **Efficacité dans le rôle d’arbitre et d’observateur (note collective de l’équipe)** | **Rôles insuffisamment assurés**  Recueil des données insuffisamment fiable, observation aléatoire. En tant qu’arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer, est souvent en retard par rapport à l’action.  **De 0 à 1.5 points** | **Rôles assumés**  Recueil des données global, juste et fiable. Assume le rôle d’arbitre avec de l’aide, se positionne près de la balle. Observateur concentré mais peu actif.  **De 2 à 3 points** | | **Rôles assurés**  Recueil des données différencié exploitable, observation fine. Assure son rôle d’arbitre (coups de sifflet fermes et souvent appropriés).  **De 3.5 à 4 points** |
|  | | | | | |
| **Exemples d’items du socle commun liés à cette activité.** | | | | **Exemples d’indicateurs permettant de renseigner ces items.** | |
| **Compétence**  6 : respecter les règles de la vie collective | | | | L’élève fait respecter les règles et l’esprit du jeu. Il les reconnait comme garantes du plaisir de jouer dans des conditions équitables. | |
| **Compétence 7 : assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions** | | | | L’élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance une rencontre. Il est reconnu dans son rôle d’arbitre par les joueurs car il prend des décisions avec justesse et lucidité. Participation active à l’élaboration d’une stratégie et d’un projet de jeu en match. | |

**Compétence attendue de niveau 2 :**

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match en assurant des montées de balle rapides quand la situation est favorable ou en organisant une première circulation de la balle et des joueurs pour mettre un des attaquants en situation favorable de tir quand la défense est replacée.

S’inscrire dans le cadre d’un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable.

Observer et co-arbitrer.

Composantes de la compétence :

* Amener les élèves à identifier une situation favorable de montée de balle (ou CA) et une situation favorable de tir (ne pas être gêné par un défenseur entre 6 et 9m)
* Amener les élèves à choisir entre passer ou jouer seul pour avancer (CA) ou conserver (attaque placée)
* Amener les élèves à identifier un espace libre entre 2 défenseurs et s’y engager pour se mettre en situation favorable de tir ou passer à un partenaire démarqué en situation favorable de tir
* Amener les élèves à harceler le PB ou contrôler/protéger sa cible et rechercher l’interception, en fonction de sa position par rapport à la balle
* Amener les élèves à partager la responsabilité de l’arbitrage (se placer en diagonale et suivre de près le déplacement du ballon) et de l’observation

**Modes fondamentaux :**

* Réaliser : identifier (des espaces libres, 1 situation favorable de tir…), apprécier (des distances de passe)

se déplacer/manipuler (dribbler, passer, se placer à distance de passe, se démarquer)

s’adapter (aux adversaires)

* S’investir : coopérer (avec ses partenaires)

respecter (son adversaire, l’arbitre)

s’impliquer

maîtriser ses émotions (accepter la défaite)

* Penser : observer

conseiller, décider

se représenter (dans l’espace et le temps)

**Objet d’enseignement (thème d’étude) :**

Prendre part individuellement à l’action collective offensive :

* Soit en CA, rapidement, après avoir identifié une situation favorable (retard défensif)
* Soit en attaque placée, en faisant circuler la balle face à une défense placée qui cherche collectivement et activement à récupérer la balle

tout en respectant les adversaires et les règles principales du handball (marcher, reprise de dribble, zone interdite, contact défensif contrôlé)

**Indicateurs observables de la compétence :**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **NIVEAU A** | **NIVEAU B** | **NIVEAU C** |
| **Efficacité collective**  **dans le gain du match** | Jeu simple lié à la progression  du ballon vers le but adverse.  → peu de tirs et de buts ; tirs forcés  → beaucoup de pertes de balle  →tir ou but après une progression  en dribble d’un joueur | Progression de la balle vers une  zone favorable de marque en jeu  de CA ou jeu placé.  Utilisation d’un rapport de force  favorable.  →apparition de passe-et-suit, le NPB  se démarque vers l’avant | Attaque de la cible en s’adaptant  constamment et rapidement au rapport  de force.  →apparition de passe-et-va ; le PB  s’engage dans les espaces libres, entre 2  défenseurs ; tirs seuls face à la cible. |
| **Efficacité individuelle**  **dans l’organisation**  **collective** | Joueur intermittent et peu collectif : ne fait pas toujours les bons choix (passer, dribbler, shooter), ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif.  →joueur inexistant ou personnel : ne touche pas souvent la balle ou perd la balle en dribble ou passe à l’adversaire | Joueur permettant le jeu rapide ou placé :  conserve le ballon, assure une passe, ou  offre une solution de passe ; efficace au tir dans les 9m  → joueur important dans la phase d’attaque :  touche la balle souvent, la transmet à un  partenaire démarqué ou tire et marque. | Joueur assurant le jeu rapide ou  placé par des actions variées : bonifie les ballons en variant les conditions d’accès à la cible.  Pose le jeu, ou l’accélère. Contribue à la progression du ballon et aux tirs en situation favorable.  →joueur leader dans la phase d’attaque :  touche souvent la balle, se crée une situation favorable de tir et marque ; ou fixe pour libérer à un partenaire démarqué. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **CAPACITES** | **ACTIONS** | **CONNAISSANCES** |
| **REALISER** | Percevoir des directions, des distances, des vitesses  Coordonner des actions de contrôle de la balle avec des courses  S’orienter en fonction de la cible  Repérer des zones (espace libre, zone de marque favorable) dans un espace de jeu | Prendre des balles en course  Progresser en dribble par contrôle kinesthésique  Se démarquer vers l’avant à d de passe  Envoyer la balle au partenaire en avant de lui  S’orienter en permanence en fonction du porteur et de son couloir d’accès à la cible | Sectorisation de l’espace de jeu  Permanence perceptive sur le couloir d’accès à la cible (tête gyrophare)  Point virtuel de réception  Distance de passe  Vitesse de déplacement |
| **S’INVESTIR** | S’exprimer de façon recevable pour les partenaires et les adversaires  Se mettre au service d’un fonctionnement collectif  Contrôler ses émotions face à un évènement déstabilisant (arbitrage, défaite) | Prendre la parole lors des temps morts et écouter les partenaires  Solliciter le partenaire au niveau de ses possibilités  Utiliser des termes simples et un langage commun | Utilité de la règle  Complémentarité des actions individuelles dans l’efficacité collective  Egalité de statut pour tous les membres du groupe  Droit à l’erreur |
| **PENSER** | Utiliser des outils de capture des données  Interpréter et établir des relations de cause à effet entre des résultats et des organisations collectives | Repérer les opportunités de passes, les prises de balle en course, les zones de déclenchement de tir en fonction de la défense  Prendre des décisions dans le jeu et en dehors du jeu en analysant le placement et l’action des défenseurs (alternative simples) | Eléments signifiants de l’appel de balle  Image de la coordination du passe-et-va  Relation entre zones de tirs efficaces et position de la défense  Eléments signifiants de l’engagement vers la cible, du 1c1 |