

DIPLOME NATIONAL DU BREVET au COLLEGE Louise Michel

HANDBALL

Compétences attendues de niveau 2	Epreuve
<p>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 attaquant en situation favorable de tir quand la défense est remplacée.</p> <p>S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable.</p> <p>Observer et co-arbitrer</p>	<p>Match en 5 +1 contre 5+ 1, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré. 2 phases de jeu de 2 x 4' pour permettre des temps de concertation entre joueurs d'une même équipe.</p> <p>1^{ère} phase : défense individuelle (4') + défense de zone avec un 2^{ème} ballon si contre attaque réussi (4')</p> <p>2^{ème} phase : défense 1 – 4 (4') + défense libre au choix de l'équipe (4')</p> <p>équipes de niveau 1 et équipes de niveau2 : 2 équipes jouent et les autres observent et arbitrent</p>

points	Eléments à évaluer	Degré d'acquisition du niveau 2 de compétences			20
8	Efficacité collectives dans le gain du match sur 6 points	Jeu direct Jeu simple lié à la progression du ballon vers le but adverse Entre 0 et 2.5	Je simple, en contre attaque ou placé Utilisation d'un rapport de force favorable Entre 3 et 4.5	Jeu varié en contre attaque ou placé Création d'un rapport de force favorable Adaptation, rapidité Entre 5 et 6	
	Gains des matchs sur 2 points	Phase de jeu perdu avec écart important = 0 pt / Phase de jeu perdu avec écart faible ou match nul = 0.5 pt / Phase de jeu gagné = 1 pt (écart faible = 3 ou moins de 3 points)			
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	Joueur peu efficace ne faisant pas toujours les bons choix Entre 0 et 3.5	Joueur efficace au tir à 1c0 et qui permet la conservation du ballon Assure une passe ou offre une solution de passe Entre 4 et 6	Joueur mobile et efficace qui bonifie les ballons. Passes décisives, se démarque dans des espaces favorable à une action de tir et tir efficace en situation de 1c1 Entre 6.5 et 8	
4	Efficacité dans le rôle d'observateur	Rôle insuffisamment assuré Données peu fiables Entre 0 et 1.5	Rôle assumé Données fiables et analyse globale Entre 2 et 3	Rôles assurés Données fiables et analyse pertinente Entre 3.5 et 4	

Items du socle travaillés (pas forcément évalué en fonction de la date du cycle sur l'année)	Indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : formuler clairement un propos simple, participer à un débats ou un échange verbal	L'élève démontre sa capacité à s'exprimer pour expliquer les choix à faire dans les différents rôles. Il utilise un vocabulaire précis et spécifique lors des moments d'échanges
Compétence 6 : respecter les règles de la vie collective	L'élève respecte l'esprit du jeu et reconnaît les règles comme garantes du plaisir de jouer
Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève démontre une capacité à arbitrer une rencontre avec assurance au regard d'un référentiel précis : le règlement et est reconnu dans son rôle d'arbitre par les autres élèves.

