

COMPETENCES ATTENDUES :**NIVEAU 4:**

Pour gagner le match, mettre en œuvre une organisation offensive capable de faire évoluer le rapport de force en sa faveur par l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement) face à une défense qui se replie collectivement pour défendre sa cible ou récupérer la balle.

PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE :

Matches à 6 contre 6, sur terrain réglementaire, rapport de force est équilibré (équipe de niveau)
 Matches de 8 minutes, dont au - deux rencontres contre la même équipe, Chaque équipe peut bénéficier d'un temps mort d'1minute lors de chaque rencontre. Un temps de concertation est prévu entre les 2 mêmes équipes qui se rencontrent.
 Règles essentielles du handball à 7, engagement au centre du terrain, peut être rapide.

ELEMENTS A EVALUER		NIVEAU 4 NON ACQUIS de 0à 9pts	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 4 de 10 à 16 pts	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 4 de 17 à 20 pts
Pertinence et efficacité de l'organisation collective Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes / 10 pts	En attaque / 4pts	L'équipe maintient le rapport de force quand il est favorable Organisation offensive peu repérable sans adaptation à l'équipe adverse, utilisation dominante du couloir de jeu direct. Jeu à 2 en relais rapides assurant une certaine continuité du jeu conduisant souvent à une tentative de tir. 0 1,75	L'équipe exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré Mises en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchainements d'actions privilégiant l'utilisation alternative des couloirs latéraux et du couloir central. Alternance du jeu rapide (CA) et du jeu placé (cible), avec occupation des espaces (écartement, étagement) en vue de positionner un tireur en situation favorable 2 3	L'équipe fait basculer le rapport de force quand il est favorable ou déséquilibré. Adaptation collective au pb posé par l'équipe adverse. Création d'incertitudes à plusieurs joueurs (circulation de balle et déplacement des joueurs coordonnés : jeu vers l'avant, variation du rythme de jeu) Echanges décisifs créant du danger. Continuité du jeu assurée par une distribution des rôles adaptés, un placement et remplacement constant des équipiers 4
	En défense / 4pts	Organisation défensive désordonnée et individuelle non adaptée à l'équipe adverse, on défend selon son envie (les uns en repli, d'autre en récupération) Les récupérations dépendent d'initiatives individuelles. La pression directe sur le PDB fait parfois perdre la balle à l'attaque. 0 1,75	Défense organisée et étagée pour perturber la progression de balle, repli organisé: répartition entre harceleur (<i>presser</i>) et récupérateur (<i>intercepter</i>). Recul progressif en coupant l'accès au but, et en ralentissant le + possible la montée de balle <i>(aider le partenaire dépassé)</i> 2 3	Organisation collective adaptée en fonction du contexte et ou du score (stratégie profitable : protection du but ou récupération de la balle valorisée) Equipe structurée loin ou près de son but, entraide collective efficace ; 4
		RQ : la note attribuée pour " pertinence et efficacité collective" peut-être modulée pour chaque élève ay regard de son influence sur l'organisation collective de son équipe. Exemple : un joueur ressource qui organise la circulation des son équipe avec pertinence peut obtenir 8 points.		
	Gain des rencontres / 2pts	Matches souvent perdus Effets : des moments de dominations sont repérables. 0 point	Matches perdus = matchs Gagnés Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse et font évoluer le score. 1 point	Matches gagnés Effets : les organisations choisies, notamment lors des temps de concertation font basculer le score en faveur de l'équipe 2 points

Efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective / 10pts	En attaque / 6pts prise de décisions dans la relation PDB/NPDB Réaction au changement de statut défense / attaque	<u>Joueur intermittent</u> Joueur impliqué si le ballon est proche PDB : dribble ou passe en avant sans analyser la pression, déclenche des tirs souvent en situation peu favorable NPDB : se rend disponible dans un espace proche avant (reste dans le couloir de eu direct, apprécie mal la distance de passe). <div>03</div>	<u>Joueur engagé et réactif</u> Joueur capable de répondre à une situation rapidement et de coordonner ses actions avec ses partenaires. PDB : joue en mouvement dans les intervalles, fixe la défense et crée le décalage pour un partenaire, passe avec précision sur le joueur qui s'engage vers le but. Conserve la balle sous pression NPDB : offres des solutions pertinentes pour jouer autour ou à l'intérieur de la défense (démarquage efficace, appels de balle orientés en mouvement, occupe des zones favorables de tir). <div>5</div>	<u>Joueur organisateur et décisif</u> Joueur capable d'anticiper et d'enchaîner des actions décisives et coordonnées avec ses partenaires. PDB : crée le plus souvent un danger pou favoriser une rupture. Gagne ses duels (1X1, DD, efficacité dans les tirs dans différents secteurs) ; fait des passes décisives. NPDB : crée des espaces libres et des opportunités dans l'organisation offensive (favorise la pénétration du porteur, aide par bloc ou écran) ; joueur disponible pour une passe décisive. <div>6</div>
	En défense / 4pts Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle Réaction au changement de statut attaque/ défense	Cherche à ralentir la progression de la balle en gênant son adversaire direct. S'interpose entre l'adversaire direct et le but, gêne le tir. <div>01,5</div>	Choisit un rôle défensif selon sa proximité du lieu de perte de balle en coordination avec les autres partenaires (neutralise le pdb intercepte, aide en situation d'urgence). <div>2,5</div>	Gagne le plus souvent ses duels, et sait utiliser l'opportunité sur l'attaque à venir (anticipe). Articule ses actions aves ses partenaires : harcèle, neutralise le pdb, dissuade, intercepte, aide <div>4</div>

HAND BALL

FICHE PROFESSEUR LYCEE JEAN JOLY

BAC 2013

[illegible][illegible]