

DIPLOME NATIONAL DU BREVET : HANDBALL

Compétences attendues de niveau 2	Principes d'élaboration de l'épreuve
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.	Matches à effectif réduit, en 2 mi-temps équipes dont le rapport de force est équilibré à priori. Au cours des phases de jeu, des temps de concertation sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, co-arbitre. Les règles essentielles du handball sont utilisées avec des aménagements possibles permettant de faciliter l'évaluation de la compétence. Par exemple : possibilité à chaque but d'une deuxième chance avec une défense placée et création d'une situation de surnombre provoquée par un engagement du but avec un défenseur en retard ; Bonus de score en cas de tir réussi en 1 contre 0 sur une attaque placée et en cas de tir en zone favorable de marque en jeu rapide, résultats de match relatifs à un double ou triple score, valeurs de matches différentes selon des contrats ou bonus, etc.

Points	Eléments à évaluer Indicateurs de compétence	0	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	20
8	Efficacité collective dans le gain du match <i>sur 6 pts</i> Gains des matchs <i>sur 2 pts</i>	Jeu direct Jeu simple lié à la progression du ballon vers le but adverse. 0 – 2,5	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. Utilisation d'un rapport de force favorable. 3 – 4,5	Jeu varié, en contre-attaque ou placé Attaque de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force. 5 – 6
8	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. 0 – 3,5	Joueur permettant le jeu rapide ou placé Conserve le ballon, assure une passe, ou offre une solution de passe. Efficace au tir en un contre zéro dans les 9m. 4 - 6	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. 6,5 – 8
4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	Rôles insuffisamment assurés Recueil des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer. 0 – 1,5	Rôles assumés Recueil des données globales, justes et fiables. Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide. 2 - 3	Rôles assurés Recueil des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items
Compétence 1 : Participer à un débat, à un échange verbal	L'élève démontre sa capacité à s'exprimer pour expliquer, rendre compréhensible une décision quelle soit d'arbitrage ou bien un choix d'action.
Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective	L'élève fait respecter les règles et l'esprit du jeu. Il les reconnaît 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.