

# EVALUATION HAND BALL



4ème = Niveau 1

3ème = Niveau 2

Evaluation DNB

# EVALUATION HANDBALL NIVEAU 1

## COMPETENCE ATTENDUE :

Dans un jeu à effectif réduit, rechercher le gain du match par des choix pertinents d'actions de passe ou dribble pour accéder régulièrement à la zone de marque et tirer en position favorable, face à une défense qui cherche à gêner la progression adverse. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié à la progression de la balle. Respecter les partenaires, les adversaires et les décisions de l'arbitre.

## FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE

➤ **Organisation:** tournoi à 4 équipes.. Equipes de 6 joueurs (4+1GB + 1 remplaçant ) 3 Matches de 7 minutes.

Rotation des remplaçants toutes les deux minutes.

Tous les joueurs passent dans le rôle de GB

➤ **Rôles sociaux:** Equipes A et B sur le terrain. Equipe C fournit 4 arbitres (2 arbitres de lignes: touches et empiètement de zone et 2 arbitres de champ) et 2 arbitres de tables. Equipe D observe (2 possessions /2 zones de marque / 2 tirs favorables)

➤ **Règlement:** pas de contact, marcher adapté (tolérance sur les appuis de rééquilibration), règle des 3 secondes allongée à 5 secondes. Reprise de dribble sifflée. Pas de jeu au pied (sous la ligne du genou). 3 dribbles max par joueur à chaque fois qu'il devient porteur de balle sauf si tous les défenseurs sont derrière lui. Les élèves arbitrent mais les sanctions disciplinaires liées à la règle du non contact sont guidées par l'enseignant.

## CONSIGNES :

La remise en jeu après un but se fait par le gardien de But

- Un score but : 1 point
- Un score point consigne :

-*POINT CONSIGNE 1* : L'équipe atteint la zone de marque (9m/6m) = 3 points

-*POINT CONSIGNE 2* : Un joueur de l'équipe tire en position favorable (c'est-à-dire qu'il n'y a pas de défenseur entre moi et le but) = 5 points

## Liens avec le socle commun

**C7 :** S'intégrer dans un projet collectif

**C7:** Mobiliser à bon escient ses capacités motrices dans le cadre d'une pratique physique (sportive ou artistique) adaptée à son potentiel

# EVALUATION HANDBALL NIVEAU 1

## Efficacité collective dans le gain du match / 8 points

EFFICACITE COLLECTIVE		
Nombre d'Accession à la Zone de Marque / Nombre de Possessions	inf à 15%	0,5
	Entre 15 et 25%	1
	entre 25 et 35%	2
	sup à 35%	3
Nombre de Tirs Favorables / Nombre d'Accessions à la Zone de Marque	Inf à 40%	0,5
	Entre 40 et 50%	1
	entre 50 et 60%	2
	sup à 60%	3
Gain du match	0 match	0,5
	1 match	1
	2 matchs	1,5
	3 matchs	2

## Efficacité individuelle dans l'organisation collective / 8 points

PB Passeur Dribbleur	Utilise systématiquement le dribble sans prise d'infos sur NPB	1 pt
	Fait systématiquement une passe ou attend une solution sans progresser en dribble	2 pts
	Capable de prendre l'information pour passer ou progresser en dribble	3 pts
NPB Démarquage	Non démarqué, des difficultés à sortir de l'alignement, reste dans un couloir central	1 pts
	Démarqué en appui dans le champ profond	2 pts
	Démarqué à distance de passe, prêt à recevoir, si nécessaire vient proposer une solution en soutien	3 pts
DEFENSEUR	Attentiste, ne sert à rien, très vite dépassé par les adversaires	0 pt
	Marque immédiatement un adversaire	1 pt
	Se place immédiatement entre le PB et le but avec orientation vers le ballon	2 pts

## Connaissances/Attitude / Observation = 4Pts

Respect des règles du jeu, des joueurs et des arbitres	Enfreint souvent les règles sans accepter les sanctions	0,5
	Enfreint parfois les règles et accepte les sanctions	1
	Enfreint très peu les règles, connaît et applique les sanctions prévues	2
Observateur	Observation insuffisante	0,5
	Observateur Attentif	1
	Observation précise et exploitable	2

# EVALUATION HANDBALL NIVEAU 2

## DNB

### COMPETENCE :

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.

### FORME DE PRATIQUE SCOLAIRE

➤ **Organisation:** tournoi à 4 équipes. Equipes de 7 joueurs (5+1GB + 1 remplaçant )  
3 Matches de 8 minutes en 2 mi-temps.

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 organisation collectives, en fonction du jeu adverse.

Rotation des remplaçants toutes les deux minutes.

Tous les joueurs passent dans le rôle de GB

➤ **Rôles sociaux:** Equipes A et B sur le terrain. Equipe C fournit 4 arbitres (2 arbitres de lignes: touches et empiètement de zone et 2 arbitres de champ) et 2 arbitres de tables. Equipe D observe (1 possession / 2 contres attaques / 2 tirs favorables / 2 attaques placées)

➤ **Règlement:** pas de contact, marcher, règle des 3 secondes. Reprise de dribble sifflée. Pas de jeu au pied (sous la ligne du genou). Les élèves arbitrent mais les sanctions disciplinaires liées à la règle du non contact sont guidées par l'enseignant.

### CONSIGNES :

Après chaque tir cadré, l'équipe qui vient de marquer a une deuxième chance de marquer avec une défense placée.

### MATCH A DOUBLE SCORE :

- Un score but : 1 point
- Un score point consigne :

-**POINT CONSIGNE 1** : L'équipe atteint la zone de marque et tire en montée de balle rapide ou en contre attaque (-de 5 passes) = **3 points**

-**POINT CONSIGNE 2** : Tir en position favorable en attaque placée. = **5 points**

### Liens avec le socle commun

**C7:** S'intégrer dans un projet collectif

**C7:** Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions

# EVALUATION HANDBALL NIVEAU 2 / DNB

## Effacité collective dans le gain du match / 8 points

### EFFICACITE COLLECTIVE

Nombre de Montées de Balle Rapide ou Contre Attaques / Nombre de Possessions	inf à 15%	0,5
	Entre 15 et 25%	1
	entre 25 et 35%	2
	sup à 35%	3
Nombre de Tirs en Situation Favorable / Nombre d'Attaques Placées	inf 35%	0,5
	entre 35 et 45%	1
	entre 45 et 55%	2
	sup à 55%	3
Gain du match	0 match	0,5
	1 match	1
	2 matchs	1,5
	3 matchs	2

## Effacité individuelle dans l'organisation collective / 8 points

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.	entre 4 et 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

## Effacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur / 4

<u>Rôles insuffisamment assurés</u> 0-1,5	<u>Rôles assumés 2-3</u>	<u>Rôles multiples assurés 3,5 - 4</u>
Arbitre hésitant /0,75	Arbitrage : Assume avec de l'aide /1,5	Assure son rôle d'arbitre /2
Observation insuffisante /0,75	Observation juste et fiable /1,5	Observation différenciées exploitables /2