

EVALUATION DNB HANDBALL NIVEAU 2

COMPETENCES ATTENDUES		PRINCIPES DE L'ELABORATION DE L'EPREUVE			
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 en 5C5, en 2 mi-temps, entre équipes dont le rapport de force est équilibré. Les élèves passent dans tous les rôles: joueur, observateur, co-arbitre. Les règles essentielles du handball sont utilisées: marché, reprise de dribble, zone. Un but vaut 1 point.			
POINTS	ELEMENTS A EVALUER	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2			
8 pts	Efficacité collective dans le gain du match	Efficacité du projet de jeu 3 pts	Le pourcentage de tirs tentés/tirs réussis se situe entre 50 et 60%. 1	Le pourcentage de tirs tentés/tirs réussis se situe entre 61% et 70% . 2	Le pourcentage tirs tentés/tirs réussis est supérieur à 71% . 3
		Mise en oeuvre du projet de jeu 3pts	Jeu direct. Jeu simple lié à la progression du ballon vers le but adverse. 1	Jeu simple en contre-attaque ou placé. Progression de la balle vers une zone favorable de marque. Utilisation d'un rapport de force favorable. 2	Jeu varié en contre-attaque ou placé. Attaque de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force. 3
		Score marqué 2 pts	Score marqué peu élevé. 0,5	Score marqué moyen. 1	Score marqué élevé. 2
8 pts	Efficacité individuelle dans l'organisation collective.	Actions du joueur: =>Choix fait dans la transmission et le placement offensif et défensif. 4 pts	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 à 1	Joueur permettant le jeu rapide ou placé. Prend des décisions adaptées en fonction du contexte et qui permettent de conserver et faire progresser le ballon vers la cible: =>Conserve le ballon, =>assure une passe ou offre une solution de passe. Efficace au tir en un contre zéro dans les 9m. 1,5 à 2,5	Joueur assurant le jeu rapide ou placé par des actions variées. Bonifie les ballons en variant les conditions d'accès à la cible. En fonction du contexte de jeu (pression temporelle, score de l'équipe), adapte ses actions en posant le jeu ou en l'accélérant. Contribue à la progression du ballon et aux tirs en situation favorable. 3 à 4
		Efficacité du joueur 4 pts	Le score obtenu après observation est égal ou inférieur à 08. 0 à 1	Le score obtenu après observation se situe entre 09 et 15. 1,5 à 2,5	Le score obtenu après observation est égal ou supérieur à 16. 3 à 4
4 pts	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	Rôle d'arbitre 2 pts	Hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer. 0,5	Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide. 1	Assure le rôle d'arbitre. 2
		Rôle d'observateur 2 pts	L'élève ne relève pas d'informations fiables. 0,5	Recueille des données globales, justes et fiables. 1	Recueille des données différenciées exploitables. 2

EVALUATION HANDBALL NIVEAU 2

	Mise en oeuvre du projet de jeu / 6 pts			Actions du joueur / 4 pts		
	N1 0 à 1 pt	N2 2 à 3 pts	N3 4 à 6 pts	N1 0 à 1 pt	N2 1,5 à 2,5 pts	N3 3 à 4 pts
Jeu direct. Jeu simple lié à la progression du ballon vers le but adverse.	Jeu simple en contre-attaque ou placé. Progression de la balle vers une zone favorable de marque. Utilisation d'un rapport de force favorable.	Jeu varié en contre-attaque ou placé. Attaque de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force.	Ne fait pas toujours les bons choix (passer, dribbler, shooter) ce qui limite son efficacité dans le jeu collectif.	Prend des décisions adaptées en fonction du contexte et qui permettent de conserver et faire progresser le ballon vers la cible:	Bonifie les ballons en variant les conditions d'accès à la cible. En fonction du contexte de jeu (pression temporelle,	

Collège Wingén Sur Moder, projet EPS

Noms/Prénoms					=>Conserve le ballon, =>assure une passe ou offre une solution de passe. Efficace au tir en un contre zéro dans les 9m.	score de l'équipe), adapte ses actions en posant le jeu ou en l'accélérant. Contribue à la progression du ballon et aux tirs en situation favorable.

	Arbitrage et attitude du joueur /2pts			Qualité de l'observation / 2 pts		
	N1 0 pt	N2 1 pt	N3 2 pts	N1 0 pt	N2 1 pt	N3 2 pts
Noms/Prénoms	Hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer.	Assume le rôle d'arbitre avec de l'aide.	Assure le rôle d'arbitre.	L'élève ne relève pas d'informations fiables.	Recueille des données globales, justes et fiables.	Recueille des données différenciées exploitables.

TOTAL: / 8 points

Evaluation Handball niveau 1 ou 2 Nom et prénom de l'élève:

Efficacité collective	Mise en oeuvre du projet	Efficacité du projet	Gain du match

TOTAL: / 8 points

Efficacité individuelle	Actions du joueur	Efficacité du joueur

TOTAL: / 4 points

Rôles sociaux	Arbitre	Observateur

TOTAL: / 20 points

TOTAL: / 8 points

Evaluation Handball niveau 1 ou 2 Nom et prénom de l'élève:

Efficacité collective	Mise en oeuvre du projet	Efficacité du projet	Gain du match

TOTAL: / 8 points

Efficacité individuelle	Actions du joueur	Efficacité du joueur

TOTAL: / 4 points

Rôles sociaux	Arbitre	Observateur

TOTAL: / 20 points

TOTAL: / 8 points

Evaluation Handball niveau 1 ou 2 Nom et prénom de l'élève:

Efficacité collective	Mise en oeuvre du projet	Efficacité du projet	Gain du match

TOTAL: / 8 points

Efficacité individuelle	Actions du joueur	Efficacité du joueur

TOTAL: / 4 points

Rôles sociaux	Arbitre	Observateur

TOTAL: / 20 points