

Sports
Sp. COLLECTIFS

HAND BALL



HAND BALL

Définition: Sport d'équipe (coopération et opposition) en espace interpénétré, déterminé, et orienté dont le but est de marquer plus de buts que l'adversaire, en manipulant le ballon dans une cible verticale gardée protégée par une zone.

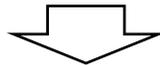
ELEVE DE NIVEAU 1 (DEBUTANT)

Profil de l'élève :

- je suis regroupé autour du porteur de balle (la grappe).
- Je suis maladroit et je perds de nombreux ballons.
- Je fais beaucoup de fautes sur le porteur de balle.

Compétences spécifiques à acquérir:

1. Conserver le ballon pour l'amener vers l'avant.
2. Reconnaître et utiliser une zone favorable de tir.
3. Connaître et appliquer les règles concernant: la marque, le marcher, la zone, et la reprise de dribble.



ELEVE DE NIVEAU 2

Profil de l'élève :

- Je poursuis le porteur de balle (« la comète »).
- Mon équipe conserve la balle sans organiser le jeu vers la cible.
- Mon équipe défend exclusivement sur le porteur de ballon.

Compétences spécifiques à acquérir:

1. Jouer vers l'avant avec ou sans partenaire.
2. Le tir en extension, utilisation des 3 pas sans dribble
3. Se replier pour défendre en zone sur la ligne des 9m.



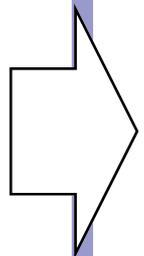
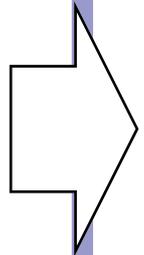
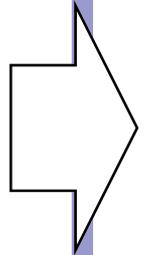
ELEVE DE NIVEAU 3

Profil de l'élève :

- Le jeu est rapide, et orienté vers l'avant.
- Mon équipe n'est pas organisée en attaque à l'approche de la cible.
- En défense j'identifie un adversaire mais je ne tiens pas compte de son placement par rapport au but.

Compétences spécifiques à acquérir:

1. Jouer rapidement vers l'avant.
2. Attaquer collectivement la cible.
3. Savoir défendre face à l'attaquant en utilisant les possibilités de la règle.



EVALUATION

Conformément aux instructions officielles en vigueur, l'élève de collège voit sa note d'EPS formée de 3 composantes:

- 1) une note de connaissance pour 5 points,
- 2) une note de performance pour 6 points,
- 3) une note de maîtrise d'exécution pour 9 points.

Nb: informations sur note de connaissance voir page x.

Fin de cycle de niveau 1 - Passage au niveau 2

Situation de référence: Jeu 5 contre 5 sur 1/2 terrain (attaque défense).

Note de Performance (6 points): Sous la forme d'un championnat où les points seront attribués en fonction du classement de l'équipe.

Note de Maîtrise d'exécution (9 points): Il s'agira d'observer le comportement des joueurs en fonction de leurs rôles.

Grille d'observation à voir en annexe.

Fin de cycle de niveau 2 - Passage au niveau 3

Situation de référence: Jeu 5 contre 5 sur tout le terrain.

Note de Performance (6 points): sous la forme d'un championnat où les points seront attribués en fonction du classement de l'équipe.

Note de Maîtrise d'exécution (9 points): Il s'agira d'observer le comportement des joueurs en fonction de leurs rôles.

Grille d'observation à voir en annexe.

Fin de cycle de niveau 3

Situation de référence : Jeu 6 contre 6 sur tout le terrain.

Note de Performance (6 points): sous la forme d'un championnat où les points seront attribués en fonction du classement de l'équipe.

Note de Maîtrise d'exécution (9 points): Il s'agira d'observer le comportement des joueurs en fonction de leurs rôles.

Grille d'observation à voir en annexe.

ANNEXES

Grille d'observation niveau 1

	Le porteur du ballon	Le non porteur du ballon	Le défenseur
1 point	Perd le ballon Ne tire jamais	Ne participe pas	Ne participe pas
2 points	Conserve le ballon Tir sans force	Suis le ballon	Suit l'attaquant sans le gêner
3 points	Fait progresser le ballon Tir sans précision	Trop éloigné ou trop proche du ballon	Gêne l'attaquant mais se fait déborder

Grille d'observation niveau 2

	Le porteur du ballon	Le non porteur du ballon	Le défenseur
4 point	Fait progresser le ballon vers l'avant mais ne fait pas le bon choix Tir sur le gardien	Se démarque parfois sans déséquilibrer la défense	Défend tout terrain, commet des fautes, se fait déborder
5 points	Fait progresser le ballon en dribble ou passe, tir placé	Propose une solution en contre attaque essentiellement	Défend tout terrain sur un adversaire non identifié sans faute
6 points	Fait progresser le ballon Tire en extension et marque sans opposition directe (tir en force)	Se démarque près du but mais sans créer de déséquilibre dans la défense	Se replie défensivement en zone

Grille d'observation niveau 3

	Le porteur du ballon	Le non porteur du ballon	Le défenseur
7 point	Déborde un défenseur lors d'une attaque ou contre attaque et marque (tir placé)	Disponible Propose des solutions offensives proche de la zone de but en attaque placée mais sans tenir compte du placement de ses coéquipiers	Défend en zone de façon anarchique
8 points	Met en œuvre la contre attaque, fixe les défenseurs avant de marquer ou passer.	Propose des solutions variées au centre ou sur les ailes, respecte son placement	Défend en zone en respectant uniquement son périmètre sans tenir compte des partenaires
9 points	Varie la vitesse de jeu en fonction de la situation (attaque, contre attaque) Combine les différentes formes de tir	Se démarque vers les ailes, joue dans les intervalles vers l'avant, joue avec ses partenaires pour déséquilibrer la défense, peut changer de poste en fonction de l'adversaire	Défend en zone, communique avec ses partenaires, anticipe le mouvement de l'attaquant, récupère les ballons partout