COMPETENCES ATTENDUES

NIVEAU 1 : Rechercher le gain d'une rencontre de handball, par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente de l'espace de jeu (étagement et écartement) face à une défense qui s'organise prioritairement pour récupérer la balle et défendre la cible. Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.

NIVEAU 2 : Rechercher le gain d'une rencontre de handball par la mise en œuvre de choix tactiques collectifs fondés sur la vitesse d'exécution et impliquant au moins deux partenaires. La défense réduit son espace de jeu entre 6 et 12 mètres. Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'action élaborées.

PRINCIPES D'ELABORATION DE L'EPREUVE

- Matchs à 6 contre 6 (5joueurs de champ et un gardien), sur un terrain réglementaire, opposant des équipes dont le rapport de force est équilibré.(1)
- Chaque équipe dispute plusieurs rencontres de 8 minutes, dont au moins deux rencontres contre la même équipe. Entre ces deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs projets collectifs.
- Les règles essentielles sont celles du handball. L'engagement se réalise au centre du terrain et peut être rapide.

(1)Commentaires :
Le principe d'équilibre du rapport de force : les équipes qui se rencontrent doivent être homogènes entre elles et en leur sein (équipes de niveau). C'est à cette condition que peuvent être révélées les compétences attendues au cours de l'épreuve.
Dans certains cas très particuliers (contextes spécifiques d'établissement et effectifs), ce principe peut être mis en œuvre de manière différente : constitution d'équipes de même niveau mais hétérogènes en leur sein, à condition que les individualités puissent se neutraliser.

POINTS A AFFECTER	ELEMENTS A EVALUER	NIVEAU 1 NON ATTEINT		DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 1	DEGRE D'ACQUISITION DU NIVEAU 2
		De 0 à 4	De 5 à 9		
04/20	**Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour faire progresser le ballon et atteindre la cible** : *Analyse et exploitation collective du rapport de force entre les équipes* *Degré d'organisation offensive de l'équipe*	**Subit le rapport de force, même favorable**. Pas d'organisation offensive décelable : discontinuité du jeu offensif, haché par les pertes de balle et sans intention de progression vers le but. Atteinte de la cible aléatoire.	**Maintient le rapport de force quand il est favorable.** Organisation offensive repérable, identique dans le temps et sans adaptation à l'équipe adverse : Utilisation privilégiée du couloir de jeu direct (recherche de surnombre simple par joueur démarqué ou 2 contre 1) Relations à deux joueurs privilégiées pour assurer la continuité du jeu (tentatives de tirs plus fréquents).	**Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.** Mise en danger de l'adversaire : organisation offensive liée à des enchaînements d'actions privilégiant l'utilisation rationnelle des espaces (jeu direct et indirect utilisé pour atteindre la cible, occupation des espaces clés proche de la cible : jeu avec pivot). Echanges qui créent le déséquilibre. Plus grande continuité de jeu par une alternance jeu rapide,j eu de transition et jeu placé.	**Fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable**. Adaptation, réactivité collective au problème posé par l'équipe adverse. Organisation créatrice d'incertitudes par enclenchements d'actions de plusieurs joueurs pour atteindre la cible (jeu côté ballon et jeu côté opposé au ballon, inductions). Variations du rythme du jeu. Echanges décisifs qui créent le danger. Continuité du jeu assurée par la mise en place d'un jeu de transition efficace et une distribution de rôle adaptée.
06/20	**Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective offensive :** *Prise de décisions dans la relation porteur de balle/ non porteur de balle* *Réaction au changement de statut défense/attaque*	**Joueur passif.** Joueur à mauvaise distance (trop près ou trop loin). PB : progresse en l'absence d'opposition, perd la balle dès qu'il subit une pression défensive. NPB : statique, apporte des solutions en se rapprochant du PB (s'oriente par rapport au porteur de balle futur déjà choisi).	**Joueur intermittent.** Joueur impliqué si le ballon arrive à proximité de son espace de jeu. PB : dribble ou passe en avant en situation de duel favorable, déclenche des tirs à l'arrêt. Tire sans intention manifeste de battre le gardien. NPB : se rend disponible dans un espace proche avant (s'écarte de l'alignement porteur/défenseur mais difficulté d'appréciation de la distance de passe).	**Joueur engagé et réactif.** Joueur capable de répondre à une situation rapidement. PB : sait évaluer le rapport de force inter-individuel, peut déséquilibrer l'équipe adverse par des choix d'actions efficaces (distances variées d'échange, s'engage dans un intervalle pour tirer ou mobiliser deux défenseurs et passer à un joueur disponible : décalage, renversement). Tirs opportuns. NPB : offre des solutions efficaces dans différents espaces de jeu (démarquage en appui,en soutien), assure la continuité du jeu par des enchaînements d'actions orientés(appel de balle), se déplace et occupe des zones favorables de tirs.	**Joueur ressource : organisateur et décisif.** Joueur capable d'enchaîner des actions coordonnées et décisives. Joueur vigilant, en mouvement en tant que PB ou NPB (changement de statut rapide et fréquent). PB : est l'instigateur des enclenchements pour favoriser une rupture en faveur de son équipe (gagne ses duels contre son défenseur et le gardien, ,auteur de passes décisives à un partenaire situé en zone favorable de tir…). NPB : se déplace dans les espaces et crée des opportunités dans l'organisation offensive (aide son partenaire côté ballon/coté opposé au ballon, libère le couloir de jeu favorable au duel, se démarque dans son couloir de jeu direct , permet le renversement du jeu).
04/20	**Pertinence et efficacité de l'organisation collective pour gêner la progression de balle adverse, protéger la cible, et récupérer la balle :** *Analyse et exploitation du rapport de force entre les équipes* *Degré d'organisation défensive de l'équipe*	**Subit le rapport de force, même favorable.** Pas d'organisation défensive décelable : Progression adverse gênée par des interpositions individuelles ou une défense en nombre sur le porteur de balle.	**Maintient le rapport de force quand il est favorable.** Organisation défensive, repérable, sans adaptation à l'équipe adverse, visant la protection de la cible : les défenseurs se replient, en désordre, derrière la ligne de milieu de terrain, ralentissent la progression de balle adverse (défenseur capable de prendre en responsabilité un joueur adverse, capable d'aide ponctuelle).	**Exploite le rapport de force quand il est favorable ou équilibré.** Mise en danger de l'adversaire par l'organisation, dès la perte de balle, d'une défense qui conteste la progression adverse (repli défensif collectif organisé pour récupérer la balle). Organisation défensive identifiable, à proximité de la cible, conteste l'accès aux espaces favorables de tirs. Aide à un partenaire battu.	**Fait basculer le rapport de force qu'il soit favorable, équilibré ou défavorable.** Organisation défensive, capable d'évoluer en fonction du contexte de jeu et du score (stratégie profitable à la défense, valorisant la protection de la cible et / ou récupération de la balle). L'équipe est structurée pour défendre loin et/ou près de la cible en fonction de l'adversaire, se coordonne pour une entraide efficace.
04/20	**Contribution et efficacité individuelle du joueur dans l'organisation collective défensive :** *Efficacité individuelle pour protéger la cible et récupérer la balle* *Réaction au changement de statut attaque /défense*	**Joueur passif.** Joueur inactif, ou en retard. Défend essentiellement sur le PB et commet des fautes.	**Joueur intermittent.** Joueur impliqué quand le ballon est proche de son espace de jeu. Ralentit la progression de la balle en gênant son adversaire direct (se place entre son adversaire direct et la cible), gêne le tir.	**Joueur engagé et réactif.** Joueur capable de coordonner ses actions avec ses partenaires. Choisit une action défensive adaptée et réglementaire (presse le porteur de balle, intercepte, aide en situation d'urgence).	**Joueur ressource : organisateur et décisif.** Joueur capable d'anticiper et enchaîner des actions décisives (gagne ses duels et sait utiliser l'opportunité sur l'attaque à venir). Adapte et articule ses actions avec ses partenaires (harcèle, oriente le PB, dissuade, intercepte et aide).
02/20	**Efficacité collective : *Gain des rencontres*** *Effets des organisations choisies sur l'évolution du score et/ ou du nombre de mise en danger de l équipe adverse*	Seulement des matchs perdus. Effets : non repérables.	Matchs perdus avec peu d'écart. Effets : des moments de domination au cours du jeu sont repérables.	Matchs perdus = matchs gagnés. Effets : les organisations choisies augmentent les mises en danger de l'équipe adverse.	Matchs gagnés. Effets :les organisations choisies font basculer le score en faveur de l'équipe.