

ÉVALUATION DU HANDBALL

Auteur-es : *Jenny Bouchez, Bruno Cremonesi, Claire Debars, Pascale Jeannin.*

ATTENDUS

En situation de jeu réel, à effectif réduit, articuler des actions technico-tactiques individuelles et collectives, tant en attaque qu'en défense, pour faire basculer le rapport de force en sa faveur. Au sein d'une équipe, les élèves ont à s'organiser à la fois pour résoudre les problèmes posés par les adversaires, et pour imposer des problèmes. Ils ont notamment à comprendre que les règles de jeu sont à la fois des contraintes et des ressources, dans le sens où elles délimitent un champ des possibles à exploiter par le-la joueur-euse.

- « Voler le ballon » face à une montée rapide de la balle ou une attaque placée, ce qui nécessite de s'organiser collectivement pour ralentir la circulation de balle et chercher à récupérer le ballon le plus rapidement possible.
- « Jouer vite vers l'avant » face à un repli défensif, en montant le ballon rapidement vers la cible adverse avant la réorganisation de l'adversaire.
- « Traverser la défense » lorsqu'elle est organisée en créant et en exploitant les surnombres.
- « Marquer face à un-e gardien-ne de but » en prenant en compte son placement, sa posture et son déplacement.
- « Créer les conditions du jeu » en assumant différents rôles (arbitrer, observer, coacher).

QUEL PARTI PRIS ?

Le handball que nous recherchons est un jeu rapide vers l'avant qui prend de vitesse la ligne de front. La défense est plus organisée pour récupérer le ballon que pour protéger la cible.

Il se situe sur une évolution du jeu permise par l'engagement rapide. 75 % des buts sont marqués sur contre-attaque ou sur une montée de balle rapide et jeu de transition (la défense est replacée mais n'est pas totalement organisée). Les élèves sont de nombreuses fois en situation de tir dédramatisant le tir et son échec. Il permet de marquer de nombreux buts (1 but par minute est un bon indicateur de réussite).

ORGANISATION ET DÉROULÉ DE L'ÉPREUVE :

L'évaluation se décompose en deux parties :

1. 50 % sur des résultats de match à 4 contre 4, terrains dans la largeur. Les équipes sont équilibrées entre elles.

La largeur est moins exigeante physiquement et permet de réduire l'impact de la non-maitrise technique de la course avec ballon. Si la classe est à plus de 40 h de pratique ou dans une dynamique sportive, l'enseignant-e pourra proposer de réaliser l'évaluation dans le sens de la longueur.

2. 50 % sur un match à 5 contre 5, terrain dans la longueur. Les équipes sont le plus homogènes possible en leur sein et équilibrées dans le rapport de force. Nous privilégierons deux niveaux dans la classe.

Le fil rouge retenu comme indicateur du niveau de jeu des joueur-euses est le nombre de tirs seuls. Un tir seul est lorsqu'un-e joueur-euse tire seul-e face au- à la gardien-ne, sans défenseur-euse entre ligne gardien-ne/tireur-euse. Le tir seul conduit le-la joueur-euse et l'équipe à rechercher une situation favorable de marque.

1. TOURNOI À 4 CONTRE 4 EN LARGEUR

Match à 4 contre 4, entre 4 et 6 min, soit 3 joueur-euses et un-e gardien-ne. Le-la gardien-ne doit changer toutes les 4 min de jeu. Les équipes sont équilibrées entre elles.

Règles de handball sauf :

- Le-la défenseur-euse ne peut pas neutraliser ou attraper le-la porteur-euse du ballon. Se mettre entre le-la porteur-euse du ballon et la cible pour l'empêcher de progresser, le-la harceler, intercepter le ballon. Il-elle peut se mettre devant pour gêner sa progression.
- Engagement depuis zone du GB.
- Pouvoir du-de la porteur-euse du ballon : le déplacement du-de la porteur-euse du ballon doit être évalué en fonction des pouvoirs techniques des joueur-euses.

L'évaluation proposera dans un premier temps aux joueur-euses le pouvoir de réaliser 3 pas, un dribble, 3 pas, à l'infini. Les arbitres sont tolérant-es jusqu'à 4 pas. L'objectif étant de voir un jeu rapide de course vers l'avant afin de marquer.

- Le-la gardien-ne reste dans sa zone, la zone est à 3 à 4 m (voir schéma 1). Si le match est dans le sens de la longueur entre 4 et 5 m (voir schéma 2).
- Défense : chaque joueur-euse prend un-e joueur-euse sur tout le terrain. Si l'accès à la cible est vraiment trop facile, on leur proposera une défense dans son demi-terrain puis une défense étagée en 2/1.

Le tournoi s'organise dans la classe pour que toutes les équipes jouent les unes contre les autres. Pendant que 4 équipes jouent, les autres équipes arbitrent et notent les scores.

Schéma 1 :

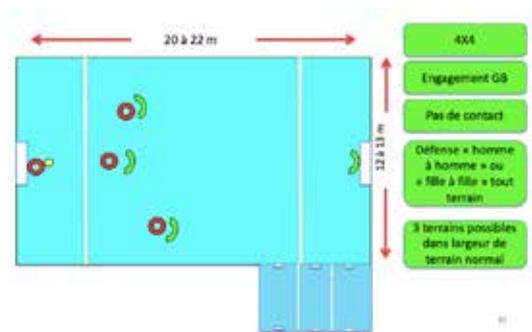
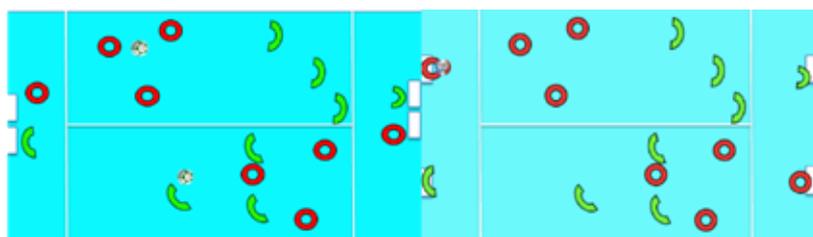


Schéma 2 :



NB : les deux buts sont dans la cages de handball 2 m 40 X 1 m 70. La zone officielle peut être la zone utilisée ou la ligne de basket pour faciliter le tir.

Chaque équipe marque des points à tous ses matchs en fonction du résultat. Les points sont bonifiés en fonction du nombre de tirs seuls.



La note :

Le score doit être noté avec un scoreur pour faciliter la connaissance du résultat par les équipes. Les buts sont marqués par les points rouge et valent 10 points. Les points noirs indiquent les tirs seuls.

À la fin de la rencontre les victoires et les défaites rapportent plus ou moins de points en fonction du nombre de tirs seuls.

| | | | |
|----------|-------------|------------------------|----------|
| VICTOIRE | ZONE VERTE | PLUS DE 10 TIRS SEULS | 5 POINTS |
| | ZONE ORANGE | MOINS DE 10 TIRS SEULS | 4 POINTS |
| | ZONE ROUGE | MOINS DE 5 TIRS SEULS | 3 POINTS |
| DEFAITE | ZONE VERTE | PLUS DE 10 TIRS SEULS | 3 POINTS |
| | ZONE ORANGE | MOINS DE 10 TIRS SEULS | 1 POINTS |
| | ZONE ROUGE | MOINS DE 5 TIRS SEULS | 0 POINTS |

La note finale est rapportée sur 8 points puisque le reste des points sera dans la deuxième séquence : 10 points individuels et 2 points sur la victoire ou défaite .

2. MATCH À 5 CONTRE 5 EN LONGUEUR

Match à 5 contre 5, soit 4 joueur-euses et un-e gardien-ne (terrain dans la longueur). Le-la gardien-ne doit changer toutes les 4 min de jeu. Les équipes sont le plus homogènes possible en leur sein et équilibrées dans le rapport de force. Nous privilégierons deux niveaux dans la classe.

Règles du jeu :

- Les règles du hand-ball en UNSS à adapter en fonction du niveau de jeu.
- Pouvoir du-de la porteur-euse du ballon : possibilité au joueur-euse ou à la joueuse de faire 4 pas et une reprise de dribble autorisée.
- Remise en jeu du-de la gardien-ne.
- Tir à rebond à envisager si le rapport de force tireur-euse/gardien-ne est trop défavorable.
- La défense doit en priorité être sur son demi-terrain.
- Défense : chaque joueur-euse prend un-e joueur-euse sur son demi-terrain. Si l'accès à la cible est vraiment trop facile, mise en place d'une défense étagée avec au moins deux joueur-euses en dehors des 9 m.

La note :

10 points de la note sur 20 sur la qualité de jeu individuel.

2 observateur-rices pour 3 ou 4 joueur-euses. Un-e commentateur-riche qui regarde et annonce et un-e secrétaire qui note : le nombre de tirs seuls (2 points), le nombre de buts ou d'arrêts (1 point), le nombre de passes vers un tir seul et le nombre d'interceptions (1 point).

Si le-la joueur-euse observe et/ou arbitre, il conserve son bonus de 2 points.

2 points pour le gain, 1 point pour la défaite du match.

Temps de jeu : 2 X 8 min de jeu. L'intensité du jeu doit être importante. Les arbitres pourront demander des arrêts de jeu si un problème technique se produit. Chaque équipe dispose d'un temps mort d'1 min par mi-temps.

L'élève est positionné-e par son nombre de points dans une échelle. L'enseignant-e, en fonction du degré d'acquisition des savoirs attendus, attribue une note à l'élève. L'échelle des points est à réguler en fonction du niveau de jeu des joueur-euses, des équipes.

| Nombre de point | 0-10 | 10-15 | 15-20 | 20-25 | Plus de 25 |
|-----------------|-------|-------|-------|-------|------------|
| Note sur 10 | 0 à 2 | 3-4 | 5-6 | 6-8 | plus 8 |

La note finale est rapportée sur 12 points sur 20.

ÉVALUATION DU HANDBALL

ATTENDUS

En situation de jeu réel, à effectif réduit, articuler des actions technico-tactiques individuelles et collectives, tant en attaque qu'en défense, pour faire basculer le rapport de force en sa faveur. Au sein d'une équipe, les élèves ont à s'organiser à la fois pour résoudre les problèmes posés par les adversaires, et pour imposer des problèmes. Ils ont notamment à comprendre que les règles de jeu sont à la fois des contraintes et des ressources, dans le sens où elles délimitent un champ des possibles à exploiter par le-la joueur-euse.

- « Voler le ballon » face à une montée rapide de la balle ou une attaque placée, ce qui nécessite de s'organiser collectivement pour ralentir la circulation de balle et chercher à récupérer le ballon le plus rapidement possible.
- « Jouer vite vers l'avant » face à un repli défensif, en montant le ballon rapidement vers la cible adverse avant la réorganisation de l'adversaire.
- « Traverser la défense » lorsqu'elle est organisée en créant et en exploitant les surnombres.
- « Marquer face à un-e gardien-ne de but » en prenant en compte son placement, sa posture et son déplacement.
- « Créer les conditions du jeu » en assumant différents rôles (arbitrer, observer, coacher).

QUEL PARTI PRIS ?

Le handball que nous recherchons est un jeu rapide vers l'avant qui prend de vitesse la ligne de front. La défense est plus organisée pour récupérer le ballon que pour protéger la cible.

Il se situe sur une évolution du jeu permise par l'engagement rapide. 75 % des buts sont marqués sur contre-attaque ou sur une montée de balle rapide et jeu de transition (la défense est replacée mais n'est pas totalement organisée). Les élèves sont de nombreuses fois en situation de tir dédramatisant le tir et son échec. Il permet de marquer de nombreux buts (1 but par minute est un bon indicateur de réussite).

ORGANISATION ET DÉROULÉ DE L'ÉPREUVE

Le fil rouge retenu comme indicateur du niveau de jeu des joueur-euses est le nombre de tirs seuls. Un tir seul est lorsqu'un-e joueur-euse tire seul-e face au-à la gardien-ne entre 6 et 9 m, sans défenseur-euse entre ligne gardien-ne/tireur-euse. Le tir seul conduit le-la joueur-euse et l'équipe à rechercher une situation favorable de marque.

L'évaluation se décompose en deux parties :

- 1. Évaluation collective :** 8 points sur des résultats de match à 4 contre 4 dans la largeur. Les équipes sont équilibrées entre elles.
- 2. Évaluation individuelle :** 12 points sur un match à 5 contre 5, 2 équipes de niveau. L'enseignant-e pourra en fonction du niveau de jeu faire jouer les élèves à 6/6.

Matches entre 4 ou 5 joueur-euses de champ et un-e gardien-ne sur un terrain réglementaire opposant deux équipes dont le rapport de force est équilibré.

Chaque équipe dispute 2 rencontres de 8 minutes contre la même équipe.

A la 1^{ère} mi-temps le système défensif devra être étagé ou sur tout terrain.

Lors de chaque rencontre, chaque équipe peut bénéficier d'un « temps-mort » d'1 minute pour adapter son organisation en fonction du contexte de jeu et du score.

Entre les deux rencontres opposant les mêmes équipes, un temps de concertation sera prévu, de manière à permettre aux joueur-euses d'une même équipe d'ajuster leur organisation collective en fonction des caractéristiques du jeu adverse.

Les règles essentielles sont celles du handball UNSS à 7.

1. TOURNOI À 4 CONTRE 4 EN LARGEUR

Match à 4 contre 4, soit 3 joueur-euses et un-e gardien-ne. Le-la gardien-ne doit changer toutes les 4 min de rôle.

Jeu à 3 + 1 GB.

Engagement depuis zone du GB.

Pouvoir du-de la défenseur-euse :

Le-la défenseur-euse ne peut pas neutraliser ou attraper le-la porteur-euse du ballon. Se mettre entre le-la porteur-euse du ballon et la cible pour l'empêcher de progresser, le-la harceler, intercepter le ballon.

« Règle du contact » : si le-la défenseur-euse est en mouvement lorsqu'il-elle entre en contact avec le-la porteur-euse du ballon, l'attaque conserve le ballon. Si le-la défenseur-euse est arrêté-e et qu'il-elle contrôle l'attaquant-e, la défense récupère le ballon.

Remarque : nous privilégions une défense de récupération de ballon. Lorsque le-la porteur-euse du ballon est contrôlé-e (une main sur le côté et une autre au niveau du bras avec le ballon), nous encourageons le-la joueur-euse à passer sa balle.

Pouvoir du-de la porteur-euse du ballon :

Le-la porteur-euse du ballon pourra réaliser 3 pas avec le ballon et se déplacer en driblant.

Les arbitres sont tolérants-es jusqu'à 4 pas. L'objectif étant de voir un jeu rapide de course vers l'avant.

Tir à rebond à envisager si le rapport de force tireur-euse/gardien-ne est trop défavorable.

Le-la gardien-ne reste dans sa zone, la zone est à 3 m/4 m.

Défense individuelle tout terrain ou sur demi-terrain. Si l'accès à la cible est vraiment trop facile, on leur proposera une défense étagée en 2/1.

Le tournoi s'organise dans la classe pour que toutes les équipes jouent les unes contre les autres. Pendant que 4 équipes jouent, les autres équipes arbitrent et notent les scores.

Chaque équipe marque des points lors de tous ses matchs en fonction du résultat. Les points sont bonifiés en fonction du nombre de tirs seuls.



Les buts sont marqués par les points rouges et valent 10 points. Les points noirs indiquent les tirs seuls.

| | | | | | |
|----------|-------------|------------------------|----------|---|---|
| VICTOIRE | ZONE VERTE | PLUS DE 10 TIRS SEULS | 4 POINTS | Je gagne avec plus de 2 buts d'écart = bonus de 1 point | 5 |
| | ZONE ORANGE | MOINS DE 10 TIRS SEULS | 3 POINTS | | 4 |
| | ZONE ROUGE | MOINS DE 5 TIRS SEULS | 2 POINTS | | 3 |
| DEFAITE | ZONE VERTE | PLUS DE 10 TIRS SEULS | 2 POINTS | Je perds de moins de 2 buts d'écart = bonus 1 point | 3 |
| | ZONE ORANGE | MOINS DE 10 TIRS SEULS | 1 POINTS | | 2 |
| | ZONE ROUGE | MOINS DE 5 TIRS SEULS | 0 POINTS | | 1 |

À la fin de la rencontre le-la gagnant-e et le-la perdant-e marquent plus ou moins de points en fonction du nombre de tirs seuls.

Lorsqu'il y a match nul, le nombre de tirs seuls détermine la victoire ou la défaite.

Pour inciter les équipes à défendre : si sur l'ensemble des 3 matchs, l'équipe gagne ou perd avec plus ou moins deux points, elle pourra obtenir un bonus de points.

2. MATCH À 5 CONTRE 5 OU 6/6 EN LONGUEUR

Les équipes sont le plus homogènes possible en leur sein et équilibrées dans le rapport de force. Nous privilégierons deux niveaux dans la classe. La défense doit en priorité être sur son demi-terrain ou en défense étagée avec au moins deux joueur-euses en dehors des 9 m.

Règles du jeu :

Règles de handball UNSS.

Pouvoir du-de la défenseur-euse : se mettre devant le-la porteur-euse du ballon pour l'empêcher de progresser, récupérer le ballon.

Règle du contact : si le-la défenseur-euse en mouvement empêche le-la joueur-euse adverse de progresser, balle à l'adversaire.

La note :

10 points sur la qualité de jeu individuel. Un-e observateur-riche pour deux joueur-euses.

L'enseignant-e positionnera l'élève dans une note dans le degré en fonction du nombre de points obtenus. La dimension technique et les choix stratégiques sont liés. L'enseignant-e positionnera l'élève dans une note en fonction de son observation.

2 points pour le gain du match, 1 point pour un match nul, 0 point pour une défaite.

Temps de jeu : 2 X 8 min de jeu. L'intensité du jeu doit être importante. Les arbitres pourront demander des arrêts de jeu si un problème technique se produit. Chaque équipe dispose d'un temps mort d'1 min par mi-temps.

Pendant le temps de jeu, un-e observateur-riche notera chaque élève : le nombre de tirs seuls (2 points), le nombre de buts ou d'arrêts (1 point), le nombre de passes vers un tir seul et le nombre d'interception (1 point).

L'échelle des points est à réguler en fonction du niveau de jeu, des joueur-euses, des équipes.

| Éléments à évaluer | Degré 1 | Degré 2 | Degré 3 | Degré 4 |
|---|---|--|--|---|
| Nombres de points en fonction de : - le nombre de tir seul (2 points), - le nombre de but ou d'arrêt (1 point), - le nombre de passe vers un tir seul et d'interception (1 point). | 0 à 10 points | 10 à 15 | 15 à 25 | Plus de 25 |
| S'engager et réaliser des actions techniques d'attaque et de défense en relation avec son projet de jeu. Nombre de points (4 à 8) | Peu de techniques maîtrisées. Faible efficacité des techniques d'attaque. Passivité face à l'attaque adverse. | Utilisation efficace d'une ou deux techniques préférentielles. Exploitation de quelques occasions de marque. Mise en place d'une défense dont l'efficacité est limitée. | Utilisation efficace de plusieurs techniques d'attaque ou de défense. Création et exploitation d'occasions de marque. Efficacité défensive avec quelques renversements du rapport de force. | Utilisation efficace d'une variété de techniques efficaces d'attaque et/ou de défense. Création et exploitation d'occasions de marque nombreuses et diversifiées. Opposition systématique et neutralisation de l'attaque adverse. Renversements réguliers du rapport de force. |
| Note | 0 à 3 | 3 à 5 | 5 à 8 | 8 à 10 |
| Faire des choix au regard de l'analyse du rapport de force. Nombre de points (4 à 8) | Adaptations aléatoires au cours du jeu. Non prise en compte des forces et/ou faiblesses en présence. Peu de projection sur la période d'opposition à venir. | Quelques adaptations en cours de jeu. Projet sommaire prenant en compte les forces et/ou les faiblesses les plus saillantes. Projection sur la période d'opposition à venir. | Adaptations régulières en cours de jeu. Projet pertinent prenant en compte les principales forces et/ou les faiblesses en présence. Choix stratégiques efficaces pour la période d'opposition à venir. | Adaptations permanentes en cours de jeu. Projet pertinent prenant en compte les forces et les faiblesses en présence. Plusieurs alternatives de choix stratégiques pour la période d'opposition à venir. |