

DIPLÔME NATIONAL DU BREVET : HAND-BALL

<p>Compétences attendues de niveau 2</p> <p>Principes d'élaboration de l'épreuve</p>	
<p>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 remplacée. S'inscrire dans le cadre d'un projet de jeu simple lié aux tirs en situation favorable. Observer et co-arbitrer.</p>	<p>Matches à effectif réduit; en 2 mi-temps, entre équipes dont le rapport de force est équilibré a priori. Au cours des phases de jeu, des temps de concentration sont prévus, de manière à permettre aux joueurs d'une même équipe d'ajuster leurs organisations collectives, en fonction du jeu adverse. Les élèves passent dans tous les rôles : joueur, observateur, co-arbitre. Les règles essentielles du hand-ball sont utilisées avec des aménagements possibles permettant de faciliter l'évaluation de la compétence. Par exemple : possibilité à chaque but d'une deuxième chance avec une défense placée et création d'une situation de surnombre provoquée par un engagement du but avec un défenseur en retard ; bonus de score en cas de tir réussi en 1 contre 0 sur une attaque placée et en cas de tir en zone favorable de marque en jeu rapide, résultats de match relatifs à un double ou triple score, valeurs de matchs différentes selon des contrats ou bonus, etc.</p>

Points	Éléments à évaluer Indicateurs de compétence	Degrés d'acquisition du niveau 2 de compétence	20
8	Efficacité collective dans le gain du match Gains des matchs sur 6 points sur 2 points	Jeu direct Jeu simple lié à la progression du ballon vers le but adverse. 0 - 2,5	Jeu varié, en contre-attaque ou placé Attaque de la cible en s'adaptant constamment et rapidement au rapport de force. 5 - 6
8	Efficacité individuelle dans l'organisation collective	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 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
4	Efficacité dans le rôle d'arbitre et d'observateur	Rôles insuffisamment assurés Recueille des données insuffisamment fiables. En tant qu'arbitre, hésite parfois sur des actions difficiles à arbitrer. 0 - 1,5	Rôles assurés Recueille des données différenciées exploitables. Assure son rôle d'arbitre. 3,5 - 4

Exemples d'items du socle commun liés à cette activité	
Compétence 1 : Participer à un débat, à un échange verbal	Exemples d'indicateurs permettant de renseigner ces items L'élève démontre sa capacité à s'exprimer pour expliquer, rendre compréhensible une décision qu'elle soit d'arbitrage ou bien un choix d'action.
Compétence 6 : Respecter les règles de la vie collective	L'élève fait respecter les règles et l'esprit du jeu. Il les reconnaît comme garantant le plaisir de jouer dans des conditions équitables.
Compétence 7 : Assumer des rôles, prendre des initiatives et des décisions	L'élève démontre la capacité à diriger le jeu avec assurance. Il est reconnu dans son rôle d'arbitre par les joueurs car il prend des décisions avec justesse et lucidité. Participation active à l'élaboration d'une stratégie et d'un projet de jeu en match.