

# LE HANDBALL: DEFINITION

- Le handball se définit comme un jeu de coopération/confrontation où les espaces de jeu sont interpénétrés. La cible est relativement petite et gardée. Elle est mise à distance des joueurs de champ par une zone inaccessible.
- C'est une activité support permettant aux élèves de construire des éléments d'une compétence spécifique et plusieurs compétences du socle commun.
- La compétence spécifique EPS travaillée ici sera « ***s'opposer individuellement ou collectivement*** ».
- Les compétences du socle « l'acquisition de compétences sociales et civiques et l'accession à l'autonomie et l'acquisition de l'esprit d'initiative » seront plus particulièrement travaillées au cours du module d'apprentissage.

# Coopérer et s'opposer individuellement et collectivement.

coopérer avec ses partenaires  
pour affronter collectivement des  
adversaires en respectant des  
règles, en assurant des rôles  
différents (attaquants, défenseurs,  
arbitre).

L'idée force de cette compétence est de permettre aux élèves de s'engager et d'apprendre en s'opposant dans « *un cadre de règles précises et concrètes qui favorisent et régulent les situations d'affrontement* »

- **Les situations proposées doivent engager concrètement l'élève à :**
- Respecter et faire évoluer les règles du jeu (proposées dans les situations). Respecter les règles de sécurité
- Participer aux différents rôles permettant au jeu de vivre (joueur, arbitre, observateur).
- Rechercher, pour lui et pour son équipe, les principes d'une plus grande efficacité dans les situations. Cela lui permettra ainsi de stabiliser des performances et de faire des projets individuels ou de participer à l'élaboration de projets collectifs.
- d'identifier au moins une voie de progrès, de la mettre en œuvre et de mesurer les savoirs construits

	CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3
Enjeu éducatif pour le cycle	<p>●Savoir jouer ensemble : Pouvoir partager un espace, une règle, des relations</p> <p>C1 Construire le répertoire moteur de base du joueur collectif jouer avec les autres</p> <p>C2 : Gérer le jeu et ses résultats, s'exercer pour mieux jouer</p> <p>C3 : gérer le jeu et ses résultats, s'organiser pour s'exercer</p>		
Progrès identifiables	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Actions motrices de base (courir attraper lancer)</li> <li>●Règles de sécurité</li> <li>●Règles de fonctionnement</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Coordination d'actions (courir et attraper, courir et lancer)</li> <li>●Respect des règles du jeu en situation plus complexe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Variation et intensité du rythme des actions du répertoire moteur</li> <li>●Projet d'action et stratégie en fonction de ses ressources (individuelles ou collectives)</li> </ul>
Connaissances	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Espace de jeu/non jeu</li> <li>●Début/fin de jeu</li> <li>●Connaissances des règles, de l'autre</li> <li>●Comprendre notion de gain</li> <li>●Règles du jeu : but, CR, dispositif</li> </ul>	<p><b>Sur soi :</b> connaître son rôle dans le jeu</p> <p><b>Sur l'activité :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>●Règles du jeu</li> <li>●Manière de faire collectives efficaces</li> <li>●Règles d'or</li> </ul>	<p><b>Sur soi :</b> reconnaître son statut (Att ou D), s'engager en fonction de ses ressources.</p> <p><b>Sur l'activité :</b> connaître les règles du jeu</p> <p>Connaître et mettre en œuvre une alternative de jeu en fonction du rapport de force</p>
Attitudes	Utiliser son répertoire moteur de base dans une situation d'opposition duelle ou collective.	<ul style="list-style-type: none"> <li>●Accepter le contact et les règles d'Or</li> <li>●Gérer le jeu et les résultats : <ul style="list-style-type: none"> <li>- les statuts (attaquants /défenseurs)</li> <li>-les rôles : observateur/joueur</li> </ul> </li> </ul> <p>Accepter différents rôles sociaux</p> <p>Observateur : 1 règle par joueur</p> <p>S'exercer pour mieux jouer</p>	<p>Agir en fonction de l'adversaire (module et adapte ses actions)</p> <p>S'organiser pour s'exercer et jouer</p> <p>S'investir dans les rôles sociaux</p> <p>Accepter d'aider et d'être aidé</p>
Capacités	<p>S'engager dans le jeu avec une intention</p> <p>Respecter les règles</p> <p>Respecter l'autre/les autres</p> <p>Accepter l'enjeu : perdre/gagner</p>	<p>Répertoire moteur du joueur collectif :</p> <p>Courir, attraper le ballon, lancer le ballon, attraper l'adversaire, esquiver l'adversaire</p>	<p>Répertoire moteur du joueur collectif en attaque, en défense.</p>

### S'opposer individuellement ou collectivement, respecter des contraintes collectives au cycle 3

Eléments constitutifs de la compétence	capacités	Connaissances	attitudes
Phase de découverte	<p>S'engage dans l'action Juxtapose et combine les actions motrices du répertoire moteur du joueur collectif Respecte les règles de fonctionnement et de jeu Joue dans l'espace limité Attend son tour autour de l'espace de jeu Respecte les signaux de début et de fin de jeu</p>	<p>Connaît les règles de fonctionnement et les règles de jeu, nomme le matériel, le dispositif du jeu, répète le but du jeu Comprend le critère de réussite individuel Comprend le critère de réussite collectif</p>	<p>S'équipe met sa tenue Accepte l'opposition des groupes Accepte de mettre en place et de ranger le matériel, accepte le résultat</p>
Phase de structuration	<p>Se tient prêt pour le début du jeu Respecte les règles du jeu Gère le résultat des jeux Combine les actions du répertoire moteur du joueur collectif Identifie les points forts et points faibles de l'équipe S'entraîne</p>	<p>Répète les règles des jeux Annonce le résultat Lit une affiche de résultats Remplit une fiche de résultats Explique le résultat Connaît une alternative de jeu Connaît les situations d'entraînement</p>	<p>Accepte les rôles (attaquant, défenseur, juge, observateur) Accepte de perdre ou de gagner Accepte de jouer contre différents camarades Accepte de s'entraîner de répéter en vue de progresser Aide les autres</p>
Phase de bilan, situation de réinvestissement	<p>Ne fait pas ou peu de fautes par rapport à la règle Tient les différents rôles sociaux Gère le jeu et les résultats de son groupe Combine les actions du répertoire moteur du joueur collectif Identifie les progrès et les limites de l'équipe</p>	<p>Connaît le nom des différents jeux (but, CR) Lit et connaît les affiches de la classe Connaît les points forts et faibles de l'équipe, le rapport de force</p>	<p>Accepte un rôle qu'il n'a pas choisi Accepte la décision des arbitres Aide conseille les autres Accepte l'effort et la répétition en vue de progresser</p>

# LES CONDITIONS PEDAGOGIQUES

- 📖 Travail en classe : Ce travail de préparation (en amont) et de retour sur l'activité (en aval) est primordial pour permettre l'acquisition par les élèves des connaissances et des compétences visées.
- Il y a 3 questions à poser aux élèves :
- **AVANT : Qu'est-ce que tu dois faire ?** relatif au **but** ; connaissance de la tâche et de ses éléments pour la conceptualisation et la compréhension
- **APRES : Qu'est-ce que -tu as fait ?** relatif au **résultat** ; connaissance et conscience du résultat de l'action
- **APRES : Comment as-tu fait ?** relatif à la **manière de faire** ; mise en relation entre les moyens et les buts pour l'émergence des procédures utilisées.
- 📖 Sur le terrain : L'action est privilégiée, elle est accompagnée de questionnement relatif à l'activité (fiche en annexe)
- **+ Sécurité** : *L'attitude de l'enseignant est déterminante dans la démarche de construction de la sécurité active. La connaissance de la tâche (dispositif, but, consignes, critères de réussite) permet aux élèves d'être responsable de leur propre sécurité et de celle des autres*

<b>PHASE DE DECOUVERTE</b>	<b>PHASE DE REFERENCE</b>	<b>PHASE DE STRUCTURATION</b>	<b>PHASE BILAN</b>
<p>2 à 4 séances  <b>Construire du sens</b></p>	<p>1 à 2 séances  <b>Résoudre un problème</b></p>	<p>6 à 12 séances  <b>Construire des savoirs</b></p>	<p>1 à 2 séances  <b>Evaluer les savoirs acquis</b></p>
<p>Phase de mise en activité fonctionnelle et de prise de sens par rapport à la compétence spécifique visée.  L'élève mobilise ses ressources pour :  -entrer dans une activité d'affrontement collectif et duel  -utiliser les actions liées à l'activité handball (passer, tirer, dribbler, arrêter...)  -régler la sécurité et établir les règles de fonctionnement nécessaires à l'activité  -Mettre en place les différents rôles.</p>	<p>Phase de repérage des savoirs dans une situation problème de jeu collectif avec ballon référencée à un sport codifié : <b>le handball</b>.  L'élève participe à un jeu collectif pour :  -identifier ses savoirs  -repérer ses manques quand il est attaquant, défenseur, gardien, partenaire et/ou arbitre.</p>	<p>Phase d'entraînement pour transformer et développer les habiletés motrices de chacun au service d'un groupe.  L'élève s'entraîne pour :  -améliorer ses habiletés motrices dans les différentes actions (passer, tirer, dribbler, arrêter...)  -se donner les moyens de choisir une action reconnue comme la plus adaptée pour être efficace  -accéder à l'automatisation.  Il apprend, applique et fait appliquer les règles inhérentes à la pratique du mini hand.</p>	<p>Phase d'évaluation pour identifier les progrès réalisés dans une situation de jeu collectif.  L'élève participe à un tournoi de mini hand :  -identifier ses savoirs,  -mesurer ses progrès,  -repérer ses manques quand il est attaquant, défenseur, gardien, partenaire et arbitre.</p>
<p><u>Situations d'appui :</u>  -l'horloge  -la balle au capitaine  -le multi buts  -3 contre 3 : statut différencié  -Le 2 x 2 x 2</p>	<p><u>Situations d'appui :</u>  -4 contre 4 ou 5 contre 5 (mini hand)</p>	<p><u>Situations d'appui :</u>  -3 situations pour faire progresser la balle  -3 situations pour accéder à la zone de tir  -3 situations pour gagner le duel : tireur / gardien  -3 situations pour améliorer ses savoir-faire individuels</p>	<p><u>Situations d'appui :</u>  1.tournoi mini hand  - rencontre mini hand</p>

# PHASE DE DECOUVERTE

- **Cinq situations sont proposées :**
- Une situation pour permettre à tous les élèves d'entrer dans une activité avec ballon sans opposition directe mettant en jeu deux composantes du handball (la passe et le dribble) : **l'horloge**
- Une situation pour permettre à tous les élèves d'entrer dans une activité de jeu collectif avec ballon à statuts indifférenciés et de s'approprier un espace propre au handball : **la balle au capitaine**
- Une situation pour permettre à tous les élèves d'entrer dans l'activité handball par une activité à statuts différenciés et de s'approprier les règles et les rôles propres au handball : **3 contre 3**
- Une situation pour permettre à tous les élèves de s'essayer dans le duel tireur/gardien : **Le multi buts**
- Une situation pour permettre à l'enseignant de constituer les équipes: **le 2 x 2 x 2**



## **Situation de référence:**

**Une situation problème est proposée pour permettre à tous les élèves:**












- d'entrer dans l'activité handball à partir d'un jeu à statuts indifférenciés.
- de s'approprier les règles et les rôles propres au handball.
- d'utiliser toutes les actions motrices spécifiques du handball dans une situation de jeu.
- de mettre en place une observation pour repérer les acquis et les manques.( les zones **ABC**)

# Situation de référence avec 3 zones d'observation

A: B: C



Fiche d'observation: C'est en classe avec le maître que se fait l'analyse des résultats des équipes, ce sont ces analyses qui définissent les voies de progrès pour les équipes.

	ballon en zone A	ballon en zone B	ballon en zone C			marqueur
				tir	but	
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						

l'équipe à récupéré le ballon dans son camp, à progressé jusqu'en zone C puis à perdu le ballon

l'équipe à récupéré le ballon dans le camp adverse, à progressé jusqu'en zone C, à tiré puis à perdu le ballon

l'équipe à récupéré le ballon en zone C, à tiré et marqué

l'équipe à récupéré le ballon dans la zone C, à à tiré puis à perdu le ballon

Phase de structuration:

- **Quatre thèmes d'entraînement sont proposés :**
- **Progresser et conserver la balle**
- **accéder au tir**
- **duel : tireur / gardien**
- **savoir-faire individuels transversaux ou compétences transversales.**

## Exemples d'analyse des résultats de la fiche d'observation:

Total					6	4	1	
14 ballons joués, 6 arrivent en zone C, 4 aboutissent à un tir:								
Cette équipe à du mal à conserver et à faire progresser le ballon vers la cible:								
Travailler en priorité les situations du thème <b>progresser et conserver</b>								
ballons joués	ballon en				ballon en zone C			marqueur
14	zone A	ballon en zone B				tir	but	
Total					11	4	1	
14 ballons joués, 11 arrivent en zone C, 4 aboutissent à un tir: Cette équipe à du mal à mettre quelqu'un en situation favorable pour tirer: apprendre à se démarquer, fixer un défenseur pour créer un espace.								
Travailler en priorité les situations du thème : <b>Accéder au tir</b>								
ballons joués	ballon en				ballon en zone C			marqueur
14	zone A	ballon en zone B				tir	but	
Total					11	9	1	
14 ballons joués, 11 arrivent en zone C, 9 aboutissent à un tir, 1 seul but marqué:								
Les attaquants ne se mettent pas en situation favorable pour gagner leur duel avec le gardien								
Travailler en priorité les situations du thème: <b>Marquer /arrêter</b>								

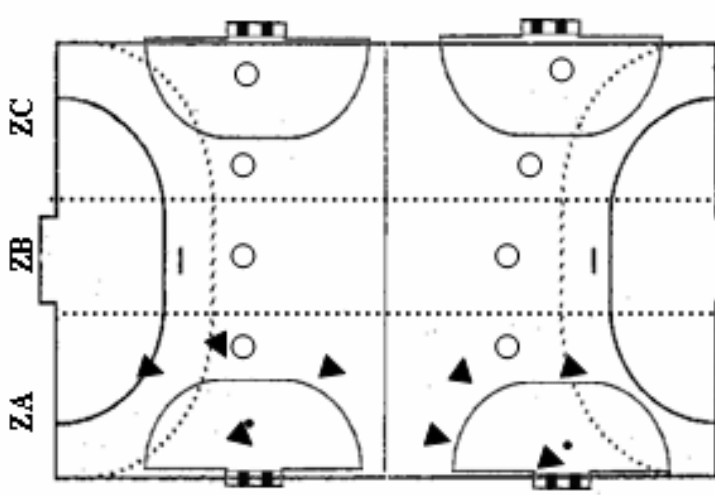
Lecture des thèmes de travail en fonction des possessions de balle et de son exploitation dans les différentes zones

Thème	Situations inter collectives	Situations inter individuelles		Situations adaptées aux trois thèmes
<b>Progresser et conserver la balle</b> De ZONE A ..... A ZONE C	Les deux zones	Porteur	Partenaire du porteur	Le jeu des six cages
		La traversée	Les 3 zones	
<b>Accéder au tir</b> De ZONE C ..... A TIR	Attaquer dans les 9 mètres	Porteur	Partenaire du porteur	Les passes
		Le jeu des portes	La zone protégée	L'embûche
		Le tireur	Le gardien	
<b>Marquer/Arrêter</b> De TIR ..... A BUT	Duel choisi	Les trois plots	Arrêter des buts	
		Marquer des buts		

## PHASE DE STRUCTURATION : LES TROIS ZONES

### THEME : PROGRESSER ET CONSERVER

**Objectif de l'enseignant :** ⇒ Permettre aux élèves d'améliorer le jeu loin du but en se démarquant quand ils sont attaquants

BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<p><b>ATTAQUANTS :</b> ▼</p> <p>Progresser vers le but adverse pour marquer.</p> <p><b>DEFENSEURS :</b> ○</p> <p>Chaque défenseur doit, dans sa zone, empêcher l'équipe adverse de progresser en interceptant le ballon ou en provoquant une perte du ballon.</p>	<p>3 équipes de quatre joueurs par terrain de mini hand : une équipe de défenseurs dont un gardien de but ; une équipe d'attaquants ; une équipe en attente. Le terrain est partagé en 3 zones (ZA, ZB, ZC).</p> <p>Une réserve de 10 ballons pour les attaquants ; Des dossards. Durée de jeu : dix ballons</p> 	<p><b>Attaquants :</b> ▼</p> <p>Pour progresser, ils peuvent dribbler ou se faire des passes. Quand ils sont dans une zone, ils n'ont pas le droit de revenir dans la zone précédente.</p> <p><b>Les défenseurs :</b> ○</p> <p>Au départ, chaque défenseur est dans une zone. Le premier défenseur défend dans sa zone. Il ne peut intervenir dans la zone suivante que si le ballon est passé dans celle-ci, et ainsi de suite.</p> <p><b>Variantes :</b></p> <p>Dribbles interdits pour les attaquants</p>	<p><b>pour les attaquants :</b></p> <p>Accéder à la zone C = 1 point Tirer au but = 2 points Marquer un but = 3 points</p> <p><b>pour les défenseurs :</b></p> <p>2 points par ballon récupéré 1 point par but arrêté par le gardien</p>

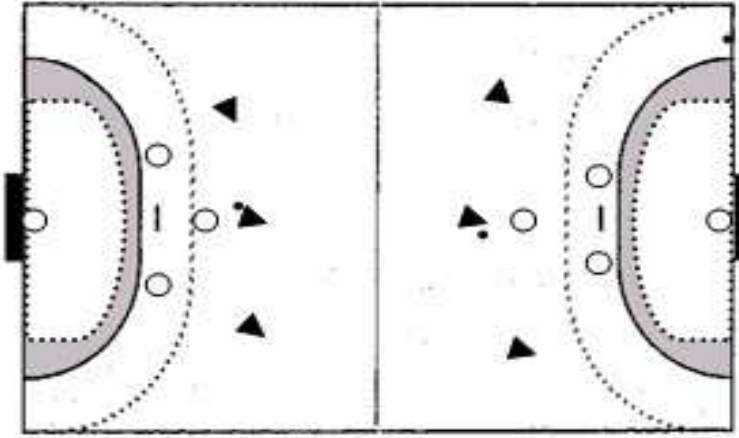


## PHASE DE STRUCTURATION : LA ZONE PROTEGEE



**Objectif de l'enseignant :** ⇒ Permettre aux élèves d'améliorer le jeu près du but quand je suis partenaire du porteur de balle |



BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<p>Se démarquer et se placer de façon à recevoir la balle et être tireur potentiel</p>	<p>Des équipes de trois joueurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Une équipe de défenseurs</li> <li>• Une équipe d'attaquants</li> </ul> <p>Un ballon pour les attaquants</p> <p>Temps de jeu : chaque équipe en attaque joue dix ballons par demi terrain</p> 	<p><b>Les Attaquants :</b> ▼ Le ballon doit à chaque fois partir d'un joueur différent. Si le porteur de balle est touché je suis obligé de faire la passe. Ils peuvent pour marquer aller jusqu'à la zone à 5m (en pointillée). Balle tirée dans la zone = 1.pt But = 2 pts</p> <p><b>Les défenseurs :</b> ○ Ils cherchent à retarder et empêcher les attaquants d'aller marquer en touchant le porteur de balle. Au bout de trois touches consécutives l'attaque a perdu. Le premier défenseur est obligé de rester à l'extérieur des 9 m, les deux autres restent à l'intérieur des 9 m et n'ont pas le droit de rentrer dans la zone des 6m.</p>	<p>Marquer suite aux dix passages au moins 5 points</p>



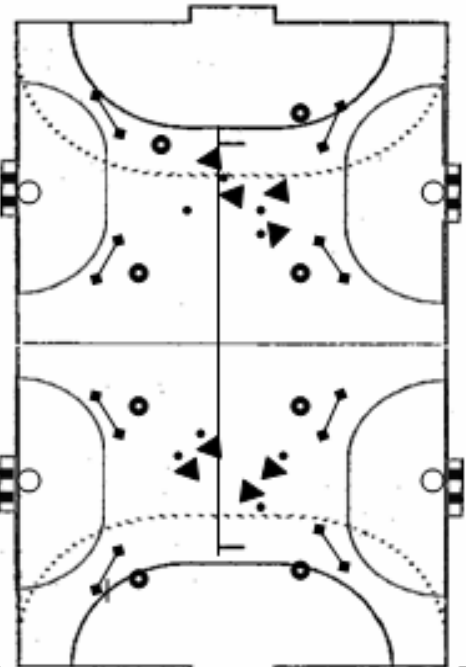
## MARQUER / ARRETER

### PHASE DE STRUCTURATION : ARRETER DES BUTS THEME : MARQUER / ARRÊTER



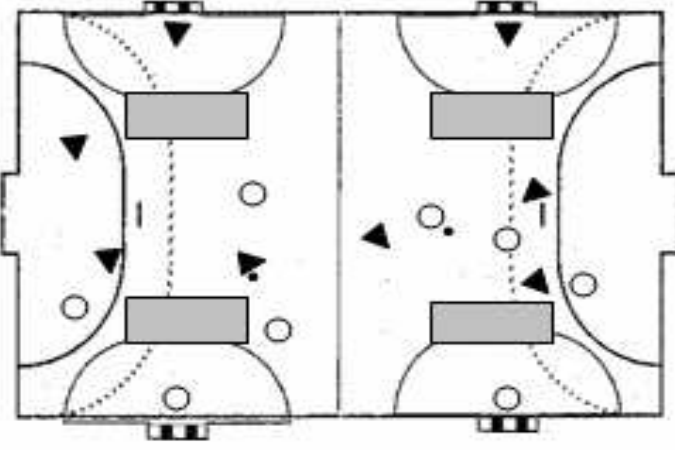
**Objectif de l'enseignant :** ⇒ permettre à l'élève d'arrêter des tirs en fonction de la position des tireurs



BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERE DE REUSSITE
<p><u>TIREUR :</u> Marquer des buts</p> <p><u>GARDIEN :</u> Se placer dans la cage en fonction du lieu du déclenchement des tirs. Protéger sa cible en touchant le ballon et/ou en arrêtant les tirs.</p>	<p>4 groupes de 6 Cinq tireurs et un gardien par ½ terrain de mini hand 4 plots délimitent deux portes excentrées par rapport à la cage. Un plot pour imposer une course rectiligne Durée de jeu : chaque tireur tire 4 fois. Tous les 20 tirs, inverser les rôles.</p> 	<p><u>Les tireurs :</u> ◀</p> <p>Ils partent chacun leur tour d'une position centrale. Ils dribblent jusqu'à la porte de leur choix en contournant le plot puis ils tirent. Un même tireur ne doit pas choisir 4 fois la même porte. Le tireur suivant démarre son action dès que le précédent a déclenché son tir.</p> <p><u>Le gardien :</u> ○</p> <p>Il se place dans la cage pour arrêter les tirs. Il établit une relation entre le point d'impact des tirs et le lieu du déclenchement</p>	<p><u>Le gardien :</u> ○</p> <p>Quand le tir est cadré, il marque :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 1 point s'il touche le ballon mais que celui-ci rentre dans la cage.</li> <li>- 2 points s'il arrête ou repousse le ballon hors de la cage.</li> </ul>

**Objectif de l'enseignant :** => permettre à l'élève de tirer de loin ou des ailes dans une situation d'accès au tir.



BUT DE LA TACHE	DISPOSITIF	REGLES DE FONCTIONNEMENT	CRITERES DE REUSSITE
<p>Marquer des buts en tirant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- de loin</li> <li>- de l'aile</li> </ul> <p><b>et</b></p> <p>empêcher les autres de marquer des buts</p>	<p>Sur un terrain de mini hand :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>2 tapis de 2m par 1m pour délimiter une zone interdite face à la cage</li> <li>3 équipes de 4 joueurs dont un gardien.</li> <li>2 équipes jouent, 1 équipe arbitre</li> <li>Durée du match : 5 minutes</li> </ul> 	<p><b>En attaque :</b> Marquer un but sans pénétrer dans l'aire délimitée devant la zone.</p> <p><b>En défense :</b> Récupérer le ballon pour devenir attaquant et marquer un but.</p> <p>Les gardiens défendent leur cage respective.</p>	<p>L'équipe qui marque le plus de buts a gagné</p>

## DEROULEMENT DU MODULE D'APPRENTISSAGE

### COMPETENCE 3 DU CYCLE 3 : *S'AFFRONTER INDIVIDUELLEMENT OU COLLECTIVEMENT*

#### Activité support « HANDBALL »

PHASE DE DECOUVERTE	PHASE DE REFERENCE	PHASE DE STRUCTURATION	PHASE BILAN
2 à 4 séances <b>Construire du sens</b>	1 à 2 séances <b>Résoudre un problème</b>	6 à 12 séances <b>Construire des savoirs</b>	1 à 2 séances <b>Evaluer les savoirs acquis</b>
<p>Phase de mise en activité fonctionnelle et de prise de sens par rapport à la compétence spécifique visée.</p> <p>L'élève mobilise ses ressources pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-entrer dans une activité d'affrontement collectif et duel</li> <li>-utiliser les actions liées à l'activité handball (passer, tirer, dribbler, arrêter...)</li> <li>-régler la sécurité et établir les règles de fonctionnement nécessaires à l'activité</li> <li>-Mettre en place les différents rôles.</li> </ul> <p><u>Situations d'appui</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-l'horloge</li> <li>-la balle au capitaine</li> <li>-le 3 contre 3</li> <li>-le multi buts</li> <li>-Le 2 x 2 x 2</li> </ul>	<p>Phase de repérage des savoirs dans une situation problème de jeu collectif avec ballon référencée à un sport codifié :</p> <p style="text-align: center;"><b><u>le handball.</u></b></p> <p>L'élève participe à un jeu collectif pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-identifier ses savoirs</li> <li>-repérer ses manques quand il est attaquant, défenseur, gardien.</li> </ul> <p><u>Situation d'appui</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mini hand avec zones : 4 contre 4 ou 5 contre 5 (avec fiche d'observation)</li> </ul>	<p>Phase d'entraînement pour transformer et développer les habiletés motrices de chacun au service d'un groupe.</p> <p>L'élève s'entraîne pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-améliorer ses habiletés motrices dans les différentes actions (passer, tirer, dribbler, arrêter...)</li> <li>-se donner les moyens de choisir une action reconnue comme la plus adaptée pour être efficace</li> <li>-accéder à l'automatisation</li> </ul> <p>Il apprend et applique les règles inhérentes à la pratique du mini hand.</p> <p><u>Situations d'appui</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-3 situations pour faire progresser et conserver la balle                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- les 2 zones</li> <li>- la traversée</li> <li>- les 3 zones</li> </ul> </li> <li>-3 situations pour accéder au tir                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- la zone protégée</li> <li>- le jeu des portes</li> <li>- les 5 touches</li> </ul> </li> <li>-3 situations pour gagner le duel tireur / gardien                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- le duel choisi</li> <li>- les trois plots</li> <li>- marquer des buts</li> </ul> </li> <li>-3 situations pour améliorer les habiletés transversales.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>- les passes</li> <li>- les 6 cages</li> <li>- l'embûche</li> </ul> </li> </ul>	<p>Phase d'évaluation pour identifier les progrès réalisés dans une situation de jeu collectif.</p> <p>L'élève participe à un tournoi de mini hand :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-identifier ses savoirs,</li> <li>-mesurer ses progrès,</li> <li>-repérer ses manques quand il est attaquant, défenseur, gardien.</li> </ul> <p><u>Situations d'appui</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>1.tournoi de mini hand</li> <li>- rencontre de mini hand</li> </ul>