

PEF HOLIDAYS



C'est les vacances des Enfants ! On n'oublie pas pour autant de continuer à travailler avec les nouvelles Fiches « PEF HOLIDAYS ». Chaque semaine, c'est un mélange de révisions, amusement et Football qui sera proposé !

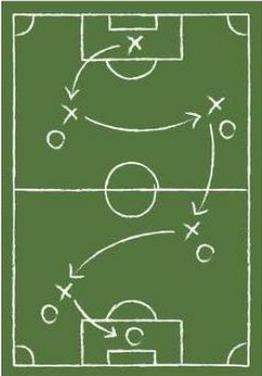
JEU N°1

Le règle du « MBAPPE » : M, B, P

TACTIQUE DE MATCH

Dans certains mots, la lettre « M » vient remplacer le « N », lorsque celle-ci se place DEVANT les lettres « M », « B » et « P ». Voici quelques exemples :

- Un POMPIER : il y a un « P ». On écrit « M » au lieu de « N »
- Une CHAMBRE : il y a un « B ». On écrit « M » au lieu de « N »



Attention au Hors-jeu !

Comme toutes règles, il y a certaines exceptions dans lesquelles le « N » n'est pas remplacé par un « M », lorsqu'il se trouve devant un « M », « B » et « P » : MAINMISE, BONBON, NEANMOINS ...

C'EST L'HEURE DE L'ENTRAÎNEMENT !

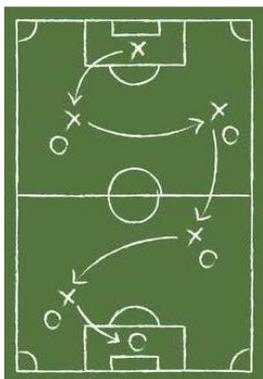
Complète les mots en inscrivant un « N » ou un « M »

- | | | | | |
|--------------|---|-----------------|---|--------------------|
| Un CHAMPION | - | La CO MPETITION | - | Un BALLON |
| Un ATTAQUANT | - | JONGLER | - | Un DEFENSEUR |
| Un GARDIEN | - | S'ENTRAINER | - | Les ENCOURAGEMENTS |
| REMPORTER | - | Le CHAMPIONNAT | | |



Lire les Heures

TACTIQUE DE MATCH



LE CADRAN :

- Généralement, le cadran est un cercle, partagé en 12 portions égales. On y trouve d'ailleurs les nombres de 1 à 12.

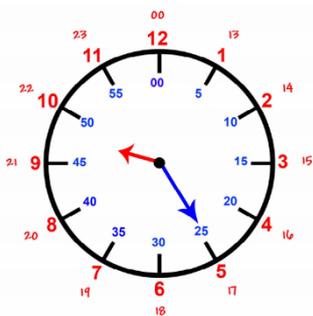
LES AIGUILLES :

- Les 3 aiguilles mobiles tournent toutes dans le même sens mais plus ou moins rapidement.
 - o La petite aiguille : Elle indique les heures et fait le tour du cadran en 12 heures. Etant gradué de 1 à 12, le cadran permet donc de lire directement les heures. Il suffit donc de regarder sous quel chiffre se trouve la petite aiguille pour connaître l'heure.

- o La grande aiguille : Elle indique les minutes et fait le tour du cadran en 1 heure. En langage « Minute », une heure s'écrit 60 minutes. Mais ces minutes ne sont pas directement écrites sur une montre, seulement représentée par des petits repères (tirets) entre les graduations du cadran (1 à 12). Tous les 5 repères, on retombe sur une grande graduation. Tout devient plus facile, puisqu'il suffit d'utiliser la table de cinq pour convertir le chiffre de l'heure en minutes.

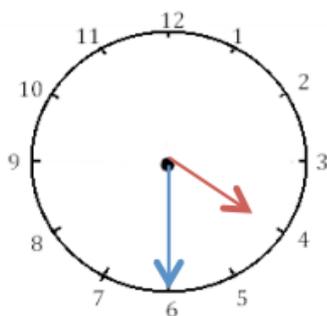
Ainsi : le 1 correspond à 5 minutes ; le 2 correspond à 10 minutes ; le 3 correspond à 15 minutes, etc...

- o La trotteuse : C'est la plus rapide des trois ! Elle indique les secondes et fait le tour du cadran en 1 minute. En langage « Seconde », une minute s'écrit 60 secondes.

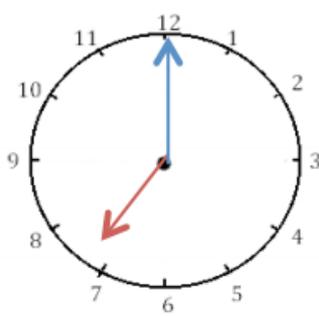


C'EST L'HEURE DE L'ENTRAÎNEMENT !

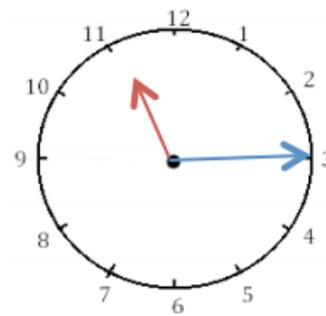
Les joueurs ne doivent pas arriver en retard ! Indique leur l'heure (heure + minute) de leur match.



4 H 30 ou 16 H 30



7 H 00 ou 19 H 00



11 H 15 ou 23 H 15



Le jeu des différences

Ces deux scènes du « Classico » entre le Barça et le R al Madrid se ressemblent. Mais si tu les regardes bien tu trouveras peut- tre sept diff rences entre les deux. A toi de jouer en les entourant !



DESSIN 1

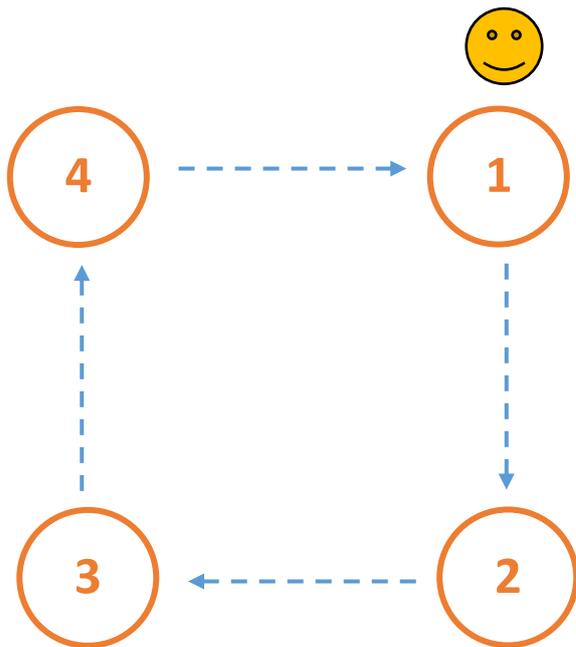


DESSIN 2



Le Parcours technique

Avec des plots, des bouteilles, des chasubles, des t-shirts ou toutes autres objets à ta disposition, organise et réalise le parcours technique que nous te proposons.



Aujourd'hui, on part sur de la jonglerie!

Parcours débutant :

- Pour te déplacer d'un cerceau à l'autre (ou espaces que tu auras créés avec des t-shirts ou toutes autres objets), tu devras le faire en conduite de balle.
- Dans les cerceaux :
 - o Cerceau 1 : réalise 2 jongles puis récupère le ballon à la main
 - o Cerceau 2 : réalise 3 jongles puis récupère le ballon à la main
 - o Cerceau 3 : réalise 4 jongles puis récupère le ballon à la main
 - o Cerceau 4 : réalise 5 jongles puis récupère le ballon à la main

Parcours Expert :

- Pour te déplacer d'un cerceau à l'autre (ou espaces que tu auras créés avec des t-shirts ou toutes autres objets), tu devras le faire en jonglant.
- Dans les cerceaux :
 - o Cerceau 1 : réalise 4 jongles puis récupère le ballon à la main
 - o Cerceau 2 : réalise 6 jongles puis récupère le ballon à la main
 - o Cerceau 3 : réalise 8 jongles puis récupère le ballon à la main
 - o Cerceau 4 : réalise 10 jongles puis récupère le ballon à la main

Arriveras-tu à relever le défi ?