MINI DICTIONNAIRE DU RUGBY



UN PETIT DICTIONNAIRE À IMPRIMER

Voici un mini dictionnaire des mots les plus utilisés au rugby. Un petit dictionnaire à compléter éventuellement. Les illustrations du dictionnaire du rugby sont à colorier. Le mini dictionnaire permettra aux enfants de comprendre le **vocabulaire** utilisé lors des matchs de **rugby** ainsi que dans les activités proposées par Tête à modeler comme les **jeux de mots cachés du rugby**.

Imprimer les pages du dictionnaire du rugby.

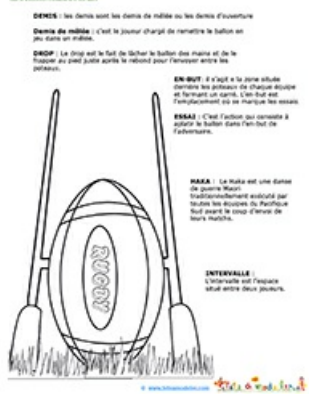


Pages du mini dictionnaire du rugby

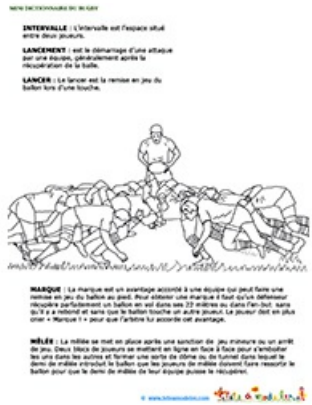
Page 1 mini dictionnaire du rugby



Mini dictionnaire Rugby page 2



Page 3 du dictionnaire du rugby



Page 4 du vocabulaire du rugby



Dernière page du mini dictionnaire du rugby

Colorier les illustrations du dictionnaire.



Utiliser le dictionnaire pour comprendre le vocabulaire utilisé dans les matchs de rugby et dans les activités et les jeux autour du rugby comme les mots cachés.

VOICI LES MOTS DE VOCABULAIRE DU MINI DICTIONNAIRE DU RUGBY :

AILIER : l'ailier est le joueur qui joue à l'extrémité droite ou gauche de la ligne des trois-quarts.

ARBITRE : c'est la personne chargée de veiller au bon déroulement di match dans le respect des règles du jeu.

ARRET : C'est une action qui consiste à stopper l'avancée de l'adversaire.

ARRIERE : l'arrière est le joueur qui reste en dernière position, ll reste souvent en retrait pour récupérer les ballons frappés par l'adversaire.

ATTAQUE : Une attaque est une avancée vers les lignes adverses à l'aide de passes de ballons à la main rapides.

AVANTAGE : L'arbitre peut laisser le jeu se dérouler alors qu'une faute a été commise si le jeu est faveur de l'équipe qui n'a pas fait de faute.

BALLON : le ballon de rugby est ovale !

BUT : Le but est marqué lorsque le ballon frappé au pied passe entre les poteaux de l'adversaire.

BUTEUR : Le buteur est le joueur chargé des coups de pied au but lors de l'exécution des pénalités, des transformations ou des drop-goals.

CHARGE : la charge est l'action d'aller ballon en main au contact de l'adversaire.

COMBINAISON : La combinaison est un enchaînement d'actions de jeu.

COULOIR : Le couloir est la bande de terrain qui sépare les deux équipes lors d'une remise en jeu à la touche.

COUP D'ENVOI : Le coup d'envoi est le démarrage du jeu.

CRAVATE : la cravate est un plaquage au coup ou au visage, la cravate est sanctionnée car elle est considérée comme dangereuse.

DEMIS : les demis sont les demis de mêlée ou les demis d'ouverture

Demis de mêlée : c'est le joueur chargé de remettre le ballon en jeu dans un mêlée.

DROP : Le drop est le fait de lâcher le ballon des mains et de le frapper au pied juste après le rebond pour l'envoyer entre les poteaux.

EN-BUT: il s'agit e la zone située derrière les poteaux de chaque équipe et formant un carré. L'en-but est l'emplacement où se marque les essais.

ESSAI : C'est l'action qui consiste à aplatir le ballon dans l'en-but de l'adversaire.

HAKA : Le Haka est une danse de guerre Maori traditionnellement exécuté par toutes les équipes du Pacifique Sud avant le coup d'envoi de leurs matchs.

INTERVALLE : L'intervalle est l'espace situé entre deux joueurs.

LANCEMENT : est le démarrage d'une attaque par une équipe, généralement après la récupération de la balle.

LANCER : Le lancer est la remise en jeu du ballon lors d'une touche.

MARQUE : La marque est un avantage accordé à une équipe qui peut faire une remise en jeu du ballon au pied. Pour obtenir une marque il faut qu'un défenseur récupère parfaitement un ballon en vol dans ses 22 mètres ou dans l'en-but sans qu'il y a rebond et sans que le ballon touche un autre joueur. Le joueur doit en plus crier « Marque ! » pour que l'arbitre lui accorde cet avantage.

MÊLÉE : La mêlée se met en place après une sanction de jeu mineure ou un arrêt de jeu. Deux blocs de joueurs se mettent en ligne en face à face pour s'emboiter les uns dans les autres et former une sorte de dôme ou de tunnel dans lequel le demi de mêlée introduit le ballon que les joueurs de mêlée doivent faire ressortir le ballon pour que le demi de mêlée de leur équipe puisse le récupérer.

PACK : Il s'agit des 8 joueurs des 3 premières lignes

PASSE : c'est la transmission du ballon entre joueurs d'une même équipe.

PILIER : Un joueur de première ligne chargé de pousser dans les mêlées.

PLAQUAGE : C'est l'action de coller un adversaire au sol en l'attrapant avec les bras.

TALONNER : c'est l'action qui permet de ramener le ballon vers son camp lors des mêlées.

TAMPON : c'est un gros plaquage.

TIR : c'est un coup de pied lancé.

TOUCHE : C'est la remise en jeu du ballon à partir de la ligne de touche.

TRANSFORMATION : Lorsqu'un essai est marqué il peut être transformé si le buteur de l'équipe réussit d'un coup de pied à faire passer le ballon entre les poteaux.

TROIS QUARTS : il s'agit des joueurs des lignes arrière.

DES PRODUITS SUR LE THÈME DU SPORT AVEC 10 DOIGTS



Coffret d'Activité cartes sables - Sport garçons
Réf : 39008
9,99 €



Médailles à personnaliser - 6 pièces
Réf : 29552
4,74 €
(soit 0,79 € / médaille)



Drapeaux blancs à décorer - 5 pièces
Disponible à partir du 05/04/2024



Trompettes blanches à décorer - 12 pièces
Réf : 29598
3,48 €
(soit 0,29 € / trompette)



Confettis multicolores - 300 gr
Réf : 07006
3,49 €

Retrouver mon matériel sur le site 10doigts.fr