

# Les livreurs de pizzas



6 à 10



6

## Effectif : 6 à 10 joueurs

Si moins de 8 joueurs : on peut jouer à 3 contre 3, ajouter un joker (relayer).

Si plus de 8 joueurs : des enfants peuvent tenir le rôle d'arbitre.

**Matériel :** 1 ballon, 2 jeux de chausures, des bandelettes jaunes ou des coupelles pour matérialiser les 3 couloirs et les 3 étages.

## Objectifs :

- Se reconnaître attaquant ou défenseur.
- Jouer vers l'avant.
- Ecarter le jeu.

## Description de la tâche :

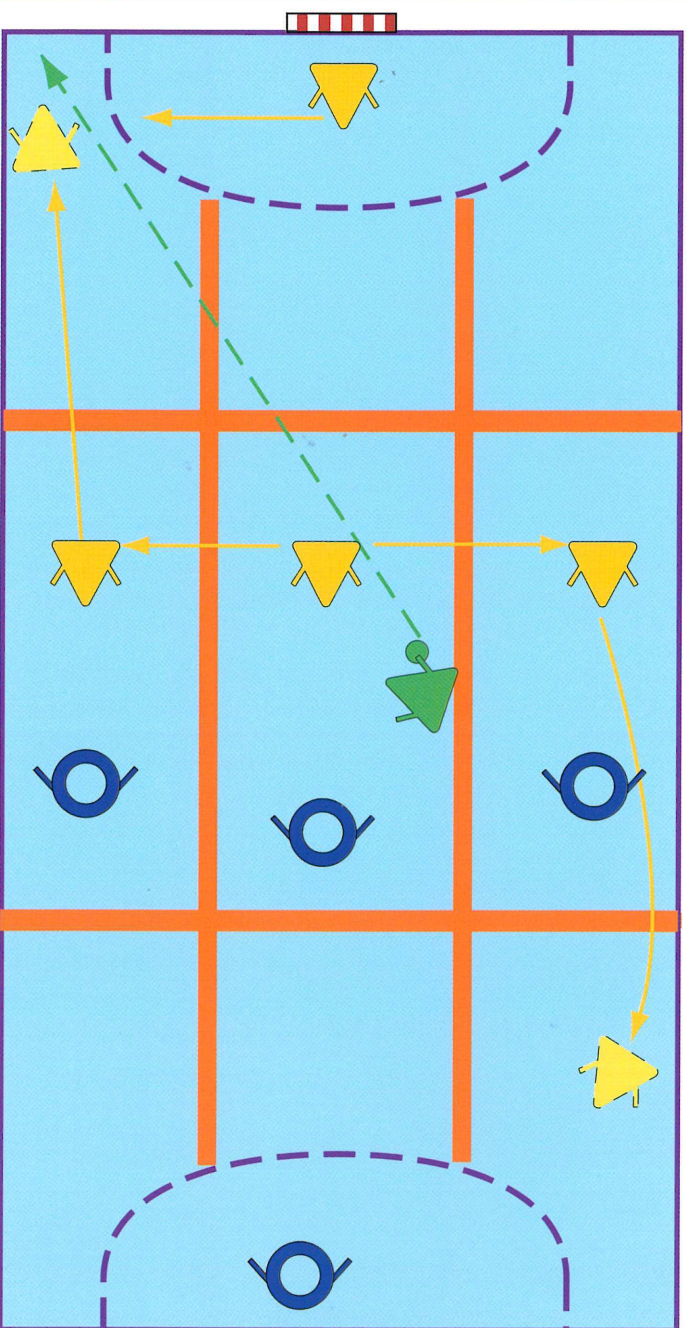
- S'emparer d'un ballon lancé par l'entraîneur, faire avancer le ballon en dribble ou en passes d'un étage à un autre pour s'approcher du but à attaquer.

## Consignes :

- Placez-vous dans un couloir face à un adversaire.
- Lorsque l'entraîneur lance le ballon, en l'air ou à rebond, entre deux joueurs, vous tentez de vous en emparer le plus vite possible.
- Vous devez avant tout avancer d'un étage à un autre en dribble ou en passes. Vous pouvez éventuellement jouer sur les côtés. Mais en aucun cas, vous ne pouvez jouer vers l'arrière sinon la balle est rendue à l'autre équipe.
- Si une équipe marque le but très rapidement en n'ayant joué que vers l'avant, le but compte 2 points.
- Si une équipe marque le but en ayant joué au moins une fois latéralement, le but ne vaut qu'un point.

## Ce qu'il faut surveiller pour que ça marche :

- Le respect de la consigne passe vers l'avant.



## Ce qui peut être modifié

### Constats

Les porteurs de balle mettent du temps à réaliser une action "dribbler ou passer ou tirer" et/ou les non porteurs de balle mettent du temps à offrir une solution de passe.

Les joueurs jouent vers l'avant mais dans le même couloir (pas d'écartement du jeu).

### Régulations - Relances

Etre tolérant sur la règle du marché : au départ 5 secondes autorisées puis 4 puis 3 voire moins pour les plus confirmés.

Obligation d'occuper au moins 2 couloirs.

Donner l'interdiction de recevoir ou de dribbler dans une case où se trouve déjà un de mes partenaires.



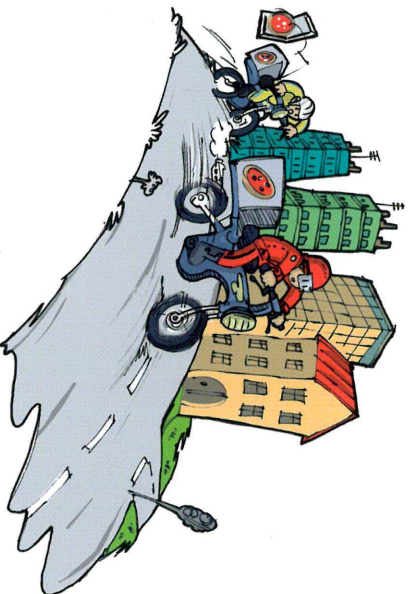
# Les livreurs de pizzas



6 à 10



6



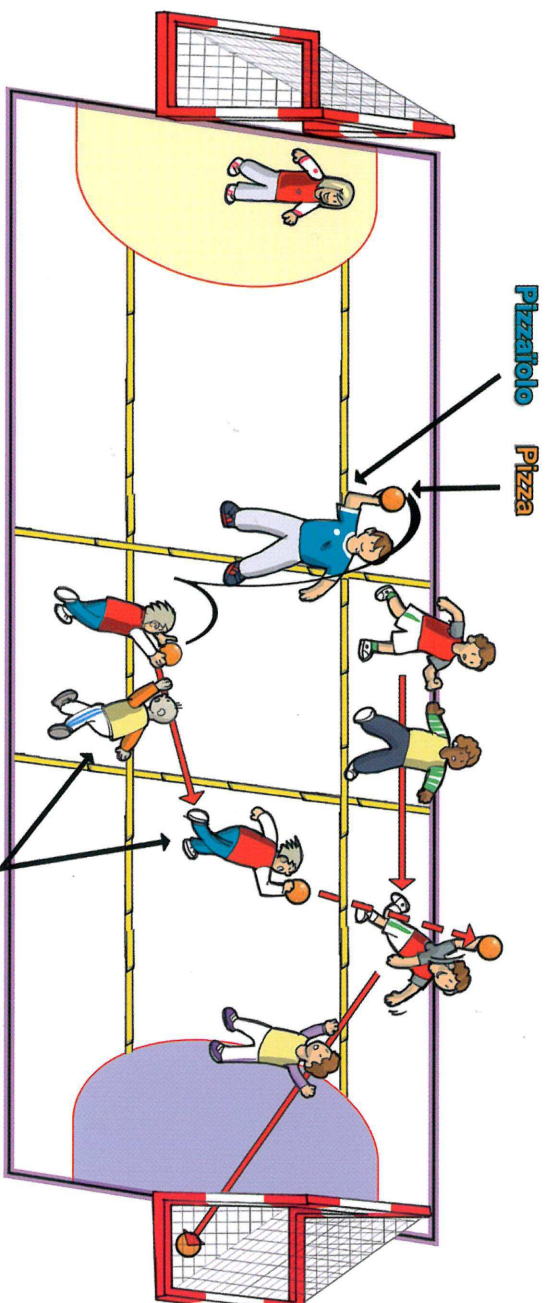
## L'histoire :

Deux sociétés de vente de Pizza sont en concurrence sur une même ville. Chacune possède son équipe de livreurs. Mais qui en livrera le plus aujourd'hui ?

## Comment ça marche ?

Au début, la pizza (ballon) est mise en jeu par le pizzaiolo (l'entraîneur) qui lance le ballon au fond du terrain. Un des livreurs doit s'emparer de la pizza afin de l'amener au dernier étage d'un immeuble soit en prenant l'ascenseur (=en se faisant des passes d'un étage à un autre), soit en prenant l'escalier (=je dribble d'un étage à un autre). Il faut marquer un but pour valider sa livraison. Lorsqu'une livraison a été effectuée, l'entraîneur remet une pizza en jeu au centre du terrain.  
L'équipe qui a remporté le plus de points remporte la partie.

⚠ *La pizza doit prioritairement aller vers l'avant (d'un étage à un autre) et éventuellement sur le côté (d'un couloir à un autre de manière latérale). Mais en aucun cas, vous ne pouvez jouer vers l'arrière sinon la pizza est rendue à l'autre équipe.*



## Constats

Les porteurs de balle mettent du temps à réaliser une action "dribbler ou passer ou tirer" et/ou les non porteurs de balle mettent du temps à offrir une solution de passe.

## Régulations - Relances

Etre tolérant sur la règle du marché : au départ 5 secondes autorisées puis 4 puis 3 voire moins pour les plus confirmés. Donner l'interdiction de recevoir dans un même étage.  
Si le ballon n'a été joué que vers l'avant, la pizza est encore chaude et le livreur a un pourboire = 1 pt supplémentaire (1 but = 2 pts).

Si le ballon a été joué au moins une fois de manière latérale, la pizza est tiède et le but ne vaut qu'un point.

Les joueurs jouent vers l'avant mais dans le même couloir (pas d'écartement du jeu).

Obligation d'occuper 2 couloirs.