



Parihippa kuljettamalla

Muodostetaan parit ja jokaisella on oma pallo. Toinen parista on hippa ja ajaa toista takaa. Jos hippa koskettaa pariaan, roolit vaihtuvat. 30–45 sekunnin välein opettajan merkistä hippana oleva tekee jonkin tehtävän, esimerkiksi lihaskuntoliikkeen.

Lähde: Koripalloliitto

Kuljetushippa

Valitaan 2–3 hippaa, jotka liikkuvat ilman palloja. Kaikilla muilla on pallot, joita hipat yrittävät riistää. Jos hippa onnistuu pallon riistossa, hänestä tulee pakoon menijä ja pallottomasta tulee uusi hippa. Jos pallo karkaa tai pelaaja tekee kaksoiskuljetuksen, hänestä tulee myös hippa.

Lähde: Koripalloliitto

Pallonryöstö

Jaetaan oppilaat kahteen joukkueeseen. Pelikenttänä toimii suorakulmio alue, joka jaetaan keskeltä kahteen osaan. Molemmilla joukkueilla on omat puolet, joiden päihin asetetaan viisi koripalloa. Tarkoituksena on juosta toisen joukkueen alueelle hakemaan koripallo ja kuljettaa se omalle puolelle. Puolustava joukkue voi ottaa hyökkääjiä kiinni koskettamalla, jolloin kiinni jäänyt joutuu menemään vankilaan. Vankilat voi tehdä puolikkaiden alueiden sivuun niin, että ne ovat vastustajan puolella. Vankilasta voi vapauttaa antamalla ylävitosen ja sieltä saa palata rauhassa omalle puolelle. Jos pelaaja jää kiinni kesken pallon kuljetuksen, pallo jää kiinniotto kohtaan. Joukkue, joka saa ensimmäisenä kuljetettua kaikki pallot omalle puolelleen, voittaa.

Lähde: Koripalloliitto