



Haarahippa

Karkuun menijät kuljettavat palloa pomputtamalla rajatulla alueella. Hippoja voi olla ryhmän koon mukaan 1–3. Hipat liikkuvat ilman palloja. Jos hippa saa kiinni, kiinnijäänyt menee seisomaan jalat harallaan ja pyörittää palloa vartalonsa ympäri. Kiinnijäänyt vapautuu, kun toinen pelaaja pompauttaa pallon hänen jalkojensa välistä.

Lähde: Koripalloliitto

Heat – Lakers

Pelaajat asettuvat pareittain puoleen kenttään istumaan niin, että selät ovat vastakkain, jalat suorana ja pallot sylissä (kaikilla on omat pallot). Asentoja voidaan vaihdella, esimerkiksi selältään tai mahaltaan. Toisen puolen parit ovat joukkue nimeltään Heat ja toisen puolen Lakers. Ohjaaja huutaa joko Heat tai Lakers ja huudetut pelaajat yrittävät päästä päätyviivan yli turvaan. Karkuun menijän oma pari yrittää ottaa häntä kiinni koskettamalla. Molemmat parista pompottavat palloa. Jos kiinniottaja ehtii koskettaa pariaan, kiinniottajan joukkue saa pisteen. Uusi kierros alkaa taas keskeltä.

Lähde: Koripalloliitto

Koriskeilaus

Kaksi joukkuetta, joilla on omat puolet. Joukkueet asettuvat vastakkain ennalta määrätylle viivalle. Jokaisella on oma pallo. Tarkoituksena on saada ”keilattua” palloja vastustajan viivan taakse. Jokaisesta keilauksesta saa yhden pisteen. Pallo pitää keilata omalta viivalta, mutta muuten palloja saa hakea vapaasti omalta alueelta.

Lähde: Koripalloliitto