



Seuraa johtajaa parin kanssa

Oppilaat ovat pareissa ja kaikilla on omat pallot. Toinen parista on ensin johtaja, jota toinen parista seuraa ja matkii. Johtaja kuljettaa palloa ja voi tehdä esimerkiksi erilaisia temppuja, suunnan- ja vauhdinmuutoksia ja koreja. Halutessaan tilaan voi laittaa erilaisia esteitä esimerkiksi patjoja, kartioita ja penkkejä. Ohjaajan merkistä roolit vaihtuvat.

Lähde: Koripalloliitto

Syöttely pareittain istuen

Parit istuvat jalkapohjat vastakkain lattialla ja syöttelevät tai ojentavat palloa toisilleen. Kuuden peräkkäisen onnistuneen syötön jälkeen he peruuttavat kerrallaan noin puolen metrin päähän toisistaan. Syöttö on onnistunut, kun toinen saa sen kiinni ja pallo ei osu maahan. Jos syöttö epäonnistuu, pari palaa takaisin lähtötilanteeseen. Tavoitteena on päästä mahdollisimman kauas parista syötteleeseen.

Lähde: Koripalloliitto

Heittokisa ryhmissä

Ryhmän koon mukaan 2–3 joukkuetta, jotka asettuvat sovitun matkan päähän korista. Jokaisella pelaajalla on kaksi yritystä tehdä kori. Joukkueen ensimmäinen lähtee kuljettamaan heittoetäisyydelle ja yrittää tehdä korin. Jos hän saa ensimmäisellä heitolla korin, joukkue saa kaksi pistettä. Toisesta onnistuneesta korista saa yhden pisteen. Heittojen jälkeen pelaaja syöttää seuraavana jonossa olevalle, joka saa lähteä yrittämään. Se ryhmä, joka kerää eniten pisteitä, voittaa. Peliä voidaan myös pelata parannuskisana, jolloin voittaja joukkue on se, joka parantaa enemmän tulostaan ensimmäiseltä kierrokselta toiselle kierrokselle.

Lähde: Koripalloliitto