



BASCHETUL SPECTACOL

SCHEMA JOCULUI

Mare provocare pentru mai multe echipe care joacă baschet simultan, cu mai multe mingi și patru coșuri de baschet. Cel care deține mingea trebuie să rămână nemișcat; acesta poate doar să dea pase sau să încerce să arunce la coș, însă atenție! Scorul fiecărui coș se poate schimba în orice moment.

MATERIALE

Patru coșuri de baschet, câte o minge pentru fiecare echipă, mai puțin una, panglici colorate, douăzeci de cartoane albe, frânghie, carioci sau markere.

PREGĂTIRE

Jocul se poate juca cu 4-6 echipe a câte opt jucători: fiecare echipă primește panglici de culori diferite pentru a se diferenția de celelalte. Se delimitează un teren de joc dreptunghiular și se poziționează patru coșuri de baschet de-a lungul celor patru laturi. Pentru fiecare coș este pregătită o serie de cinci cartoane numerotate (de la 1 la 5) și dotate cu un șnur pentru a putea fi agățate. Patru animatori se poziționează lângă cele patru coșuri, atârnă de coș unul din cartoane, iar pe celelalte le pune pe teren în afara terenului de joc. Alți animatori, cu unul mai puțin decât numărul echipelor, joacă rolul de arbitri și au câte o minge în mână la începutul jocului.

CUM SE JOACĂ

Arbitrii aruncă mingiile în teren, pornind jocul: jucătorii vor pasa mingea cu mâinile și vor încerca să o arunce într-unul din coșuri. Jucătorul care deține mingea nu se poate deplasa, rămânând în continuare acolo unde se află, însă o poate pasa unui coechipier sau poate efectua aruncarea la coș. Jucătorii nu au voie să ia mingea din mâinile adversarului și nici să o lovească cu piciorul. Atunci când o echipă înscrie un coș, aceasta câștigă punctele indicate pe cartonul agățat de respectivul coș. Punctele sunt întotdeauna acordate echipei care a efectuat aruncarea, fără a lua în considerare eventualele deviații. Animatorii prezenți lângă coșuri înregistrează punctele realizate de echipe și aruncă din nou mingea în teren după fiecare aruncare la coș; din când în când, aceștia schimbă cartoanele, modificându-le valoarea. Fiecare arbitru urmărește o minge (întotdeauna aceeași), și este atent la tot ceea ce se întâmplă în jurul acesteia. Dacă unui jucător îi este luată mingea din mână, arbitrul trebuie să i-o restituie, în timp ce în toate celelalte cazuri de fault (minge atinsă în mod intenționat cu piciorul, jucătorul care se deplasează cu mingea în mână, mingea care iese din teren...), mingea este aruncată din nou în mijlocul terenului. Se joacă două reprize de câte zece minute fiecare, cu o pauză între ele.

ÎNVINGĂTOR

Echipa care realizează cel mai mare punctaj.