



March Madness

Activities for Kids

1. FIVE-POINT COUNTDOWN. (ONE PLAYER OR MORE DRILL)

Players start with a score of five. A made basket increases the total by one, a miss decreases the total by one. Once a player's total falls to zero, that player is out.

2. FREE THROWS TO WIN. (ONE PLAYER OR MORE DRILL)

Set a hypothetical score, for instance, you are down 62-60. Each player shoots one free throw. A made basket is worth one point to your total while a miss increases the hypothetical opponent's score by two points. Once your score surpasses the hypothetical opponent's score by one you win. If the hypothetical opponent reaches 6 or more points ahead they win.

3. FOUR UP. (TWO PLAYER OR MORE DRILL)

Players form two teams at opposite but equal distances from the hoop (i.e. opposite elbows of the free-throw-line). Keep track of made shots. A team wins when they have made four more shots than the other team

4. PLUS 2, MINUS 2. (ONE PLAYER OR MORE DRILL)

A swish is worth two points, a made basket, hitting the rim is worth nothing and a miss subtracts two points. Once a player's score reaches a total of six points they win the game.

1. CUENTA REGRESIVA DE CINCO PUNTOS. (EJERCICIO DE UN JUGADOR O MÁS)

Los jugadores comienzan con una puntuación de cinco. Una canasta hecha aumenta el total en uno, una falta disminuye el total en uno. Una vez que el total de un jugador cae a cero, ese jugador queda fuera.

2. TIROS LIBRES PARA GANAR. (EJERCICIO DE UN JUGADOR O MÁS)

Establezca un puntaje hipotético, por ejemplo, tiene 62-60. Cada jugador dispara uno tiro libre. Una canasta hecha vale un punto para su total, mientras que una falta aumenta el puntuación del oponente hipotético por dos puntos. Una vez que su puntaje supera el puntuación hipotética del oponente por uno, ganas. Si el oponente hipotético alcanza 6 o más puntos por delante, ganan.

3. CUATRO ARRIBA. (EJERCICIO DE UN JUGADOR O MÁS)

Los jugadores forman dos equipos en distancias opuestas pero iguales desde el aro (es decir, opuestas esquinas de la línea de tiros libres). Mantenga un registro de los disparos realizados. Un equipo gana cuando tienen hechos cuatro tiros más que el otro equipo

4. MÁS 2, MENOS 2. (EJERCICIO DE UN JUGADOR O MÁS)

Un swish vale dos puntos. Si una canasta hecha golpea el borde, no vale nada. Si no entra el baloncesto, le quita dos puntos. Una vez que el puntaje de un jugador alcanza un total de seis puntos, gana el juego.

