

IGRIVA KOŠARKA V LETU 2022



GENERALNI
SPONZOR

telemach

PLATINASTI
SPONZOR

SPAR

ZLATI
SPONZOR

PETROL

SREBRNI
SPONZORJI

SPALDING

LASKO

SONY

NovaKBM

A-COSMOS

KOMPAS

GENERALNI
SPONZOR
KOŠARKE 3x3

HOODBURGER

BRONASTI
SPONZORJI

Sportna loterija

LEN
SKUPINA

KNAUF INSULATION

Slovenske železnice

PARTNERII

europlakat

Makoma

NOMAGO

Fundacija za šport

REPUBLIKA SLOVENIJA
PRISILNIŠTVO ZA ŠPORTAŽEVANJE
ZINANOSTI IN ŠPORT

Projekt **IGRIVA KOŠARKA** je pod okriljem Košarkarske zveze Slovenije nastal leta 2008 z namenom približanja košarke **otrokom, starim od 4 do 9 let**. To želimo storiti na čim bolj razigran in igriv način. V enajstih letih se je z Igrivo košarko poigralo že **več kot 250.000 otrok** po vsej Sloveniji. Obiskali smo večino osnovnih šol po Sloveniji ter tudi prenekatero javno prireditev. Odziv otrok ter ostalih sodelujočih je bil vselej odličen, saj se je Igriva košarka izkazala za najmlajše izjemno atraktiven projekt, katerega zaščitni znak je po EuroBasketu 2013 postala tudi **priljubljena maskota Lipko**.

Z igrivim košarkarskim projektom želimo košarko približati starostni skupini, ki smo ji v preteklosti težje omogočili ukvarjanje in spoznavanje s to športno panogo na njej prijazen način.

Namen projekta je košarko približati tudi staršem udeleženih otrok, šolam, vzgojiteljem in učiteljem. Zaradi številnih omejitev, ki so se pojavljale v praksi (višina košev, velikost žog, zahtevnost pravil ...), smo **pripravili ustrezne rekvizite in zanimive aktivnosti**.

Zastavili smo si različne cilje, med drugim tudi vzpostavitev povezave med različnimi klubi ali društvi in osnovnimi šolami ter skupno organiziranje enodnevnih prireditev, na katerih je osrednja tema predstavitev projekta, animacija in **spoznavanje košarke na igriv, zabaven način** ter popularizacija športa kot takega. Načelo projekta je razmeroma preprosto: otroci naj igrajo košarko, ki ustreza stopnji njihovega telesnega in duševnega razvoja.

Najmlajši prek ukvarjanja z izbranim športom dosegajo zaupanje v sebe ter v svoje telesne in socialne spretnosti, s čimer si gradijo pozitivno samopodobo. Pri Igrivi košarki se zavedamo, da je **otrok** s svojimi čustvi in potrebami **vselej na prvem mestu**.

Namen projekta je torej, da **otroci** različnih stopenj znanja in sposobnosti **uživajo in se zabavajo**. Tako bodo lahko pozitivne izkušnje nadgradili tudi v "veliki" košarki.



GENERALNI
SPONZOR

telemach

PLATINASTI
SPONZOR

SPAR

ZLATI
SPONZOR

PETROL

SREBRNI
SPONZORJI

SPALDING

LASKO

SONY

NovaKBM

A-COSMOS

KOMPAS

GENERALNI
SPONZOR
KOŠARKE 3x3

HOODBURGER

BRONASTI
SPONZORJI

Sportna loterija

cem
SKUPINA

KNAUF INSULATION

Slovenske železnice

PARTNERII

europlakat

Makoma

NOMAGO

Fundacija za šport

REPUBLIKA SLOVENIJA
PRISILJENO ZA ODBAŽEVANJE
ZNANOSTI IN ŠPORT

Napotki za izvedbo akcije IGRIVE KOŠARKE:

S pomočjo šole (z ravnatelji oz. ravnateljicami) se klubi/trenerji dogovorijo za termin, v katerem bi želeli izvesti Igrivo košarko. KZS poskrbi za animacijo in izpeljavo programa, klube in društva pa prosimo za pomoč pri organizaciji in izvedbi. V program vključimo otroke **od 1. do 3. razreda (lahko tudi tiste v vrtcu)** ter učitelje oz. učiteljice ter ravnatelja ali ravnateljico.

Strokovni sodelavci KZS pripravijo poligone in igrice, pri katerih za izvedbo in pomoč potrebujejo 4 pomočnike (trenerji, igralci), ki jih zagotovite vi in so na dogovorjenem mestu 30 min pred prvo predstavitvijo. Pripomočke za poligone in nagrade za nagradne igrice priskrbi KZS. Posamezna predstavitev traja približno 45 minut, nato sledi 5 minut odmora pred prihodom naslednje skupine. Vnaprej se je potrebno dogovoriti glede skupin (razredov), ki bi se prišle poigrati v RAZIGRAN SVET KOŠARKE, pri razporejanju pa je potrebno upoštevati maksimalno število otrok na skupino (40 – 50). Najbolje je igrivo košarko izvesti na zunanjem igrišču ali ploščadi v neposredni bližini šole, seveda, če vremenske razmere to dopuščajo. V nasprotnem primeru je potrebno rezervirati šolsko telovadnico oz. športno dvorano.

Obvezno pripravite letake za vpis v šolo košarke ali interesno dejavnost, ki jih bomo razdelili med otroke po končani predstavitvi. V kolikor je mogoče, predlagamo, da že po končani predstavitvi otroke povabite na točno določen termin v svojo šolo košarke, ki naj bo od naše predstavitve oddaljen maksimalno 4 dni (natančna informacija glede vpisa). Po koncu programa je želja, da za sodelavce KZS zagotovite vsaj en obrok (npr. šolsko kosilo).

V kolikor v vašem klubu ali šoli v svojo košarkarsko šolo ne vpisujete otrok obeh spolov, se je obvezno potrebno povezati s klubom, ki omogoča vadbo tudi nasprotnemu spolu. Po predstavitvi Igrive košarke moramo omogočiti nadaljnjo ukvarjanje s košarko za najmlajše vsem udeležencem z vabilom na vadbo v organizirano šolo košarke!



GENERALNI
SPONZOR

telemach

PLATINASTI
SPONZOR

SPAR

ZLATI
SPONZOR

PETROL

SREBRNI
SPONZORJI

SPALDING

LASKO

SONY

NovaKBM

A-COSMOS

KOMPAS

GENERALNI
SPONZOR
KOŠARKE 3x3

HOODBURGER

BRONASTI
SPONZORJI

Sportna loterija

cem
SKUPINA

KNAUF INSULATION

Slovenske železnice

PARTNERJI

europlakat

Makoma

NOMAGO

Fundacija za šport

REPUBLIKA SLOVENIJA
PRISILJENO ZA DOBRAČEVANJE
ZNANOSTI IN ŠPORT

KLUBI POSKRBIJO ZA:

- dogovor z vodstvom šole za izvedbo projekta,
- **vzporedni** predstavitvi na dveh šolah v istem terminu,
- urnik skupin (**od 1. do 3. razreda**, lahko tudi vrtec), ki bi se prišle poigrati v RAZIGRAN SVET KOŠARKE (40 – 50 otrok znotraj enourne predstavitve),
- izvedbo predstavitve na zunanjem igrišču ali ploščadi v neposredni bližini šole, oziroma v primeru slabega vremena šolsko telovadnico oz. športno dvorano,
- štiri pomočnike, ki pomagajo pri pripravi igrišča ter predstavitvi (trenerji, igralci),
- letake za vpis v šolo košarke ali interesno dejavnost. Po končani predstavitvi se otroke povabi na vadbo igrive košarke v vašo košarkarsko šolo (POMEMBNE SO TOČNE INFORMACIJE O VPISU),
- kakovostno nadaljnjo ukvarjanje s košarko za najmlajše, pri čemer pripravijo vabilo z vsemi potrebnimi informacijami za vse udeležence akcije (obvezni podatki glede terminov, kontaktne osebe, velja pa za oba spola),
- zagotovitev obroka za animatorje po končani izvedbi programa (šolsko kosilo),
- pripravo poročila s podatki o otrocih, ki so se po predstavitvi pridružili vadbi v šoli košarke. Poročilo posredujejo na KZS v roku meseca dni po predstavitvi, podatke pa potrebujemo za analizo učinkovitosti projekta.



GENERALNI
SPONZOR

telemach

PLATINASTI
SPONZOR

SPAR

ZLATI
SPONZOR

PETROL

SREBRNI
SPONZORJI

SPALDING

LASKO

SONY

NovaKBM

A-COSMOS

KOMPAS

GENERALNI
SPONZOR
KOŠARKE 3x3

HOODBURGER

BRONASTI
SPONZORJI

Sportna loterija

LEN
SKUPINA

KNAUF INSULATION

Slovenske železnice

PARTNERII

eurolakat

Makoma

NOMAGO

Fundacija za šport

REPUBLIKA SLOVENIJA
PRISILNIŠTVO ZA SOBNAŽEVANJE
ZNANOSTI IN ŠPORT

KZS UREDI oz. ZAGOTOVI:

- številne pripomočke, pomagala, transparente, zastave, šotor... za postavitve pisanih poligonov,
- izkušenega strokovnega vodjo predstavitve in animacije,
- maskoto Igrive košarke, popularnega Lipka,
- pripravo poligonov in številnih igrice za najmlajše,
- nagrade za otroke in vzgojiteljice, učiteljice,
- priročnik za vzgojitelje, trenerje za delo z najmlajšimi,
- obilo dobre volje ter zagotovljeno navdušenje s strani šole, ravnateljev in drugih pedagoških delavcev,
- objavo novice in fotogalerije na strani [IGRIVE KOŠARKE](#).

Za prijavo in dodatne informacije se lahko obrnete na vodjo Igrive košarke Mateja Likarja (matej.likar@kzs.si).

Prijave sprejemamo do **25. 5. 2022** oz. do zapolnitve razpoložljivih terminov. Vsak klub ima na voljo **2 vzporedni predstavitvi**, v terminu med **5. 9.** in **14. 10. 2022**.

Lep košarkarski pozdrav!
LIPKO s sodelavci. 😊



GENERALNI
SPONZOR

telemach

PLATINASTI
SPONZOR

SPAR

ZLATI
SPONZOR

PETROL

SREBRNI
SPONZORJI

SPALDING

LASKO

SONY

NovaKBM

A-COSMOS

KOMPAS

GENERALNI
SPONZOR
KOŠARKE 3x3

HOODBURGER

BRONASTI
SPONZORJI

Sportna loterija

cem
SKUPINA

KNAUF INSULATION

Slovenske železnice

PARTNERII

europlakat

Makoma

NOMAGO

Fundacija za šport

REPUBLIKA SLOVENIJA
PRISILJENO ZA DOBRAZNEVANJE
ZNANOSTI IN ŠPORT