

GOODPUSH



SKATE GAMES

0

0

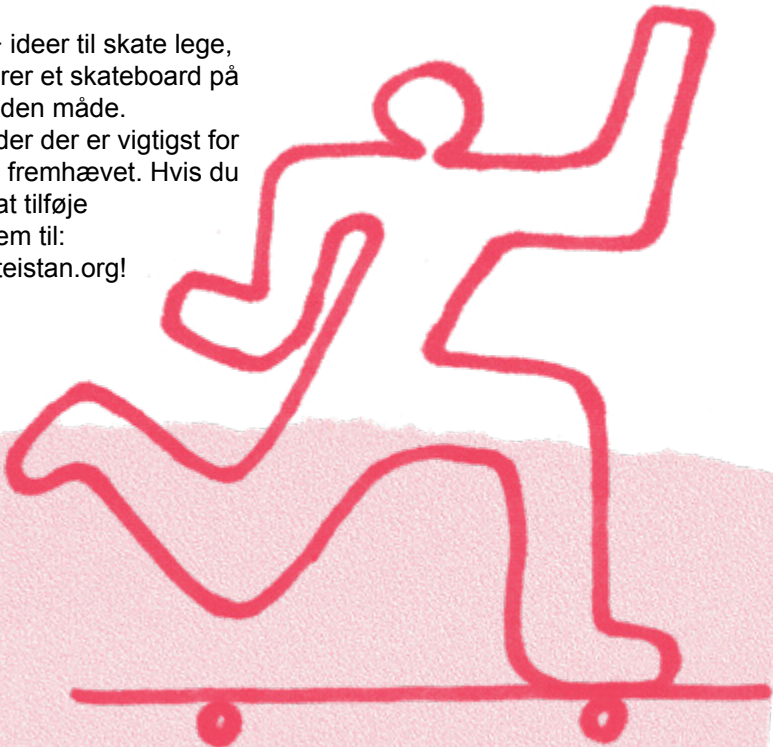
SKATE SPIL HÆFTE

SKATE GAMES

Leg på skateboard gør læringen sjovere. Leg kan også hjælpe nye skatere med at få bedre kontrol over deres board, balancen og at have øje for andre i skateparkerne som hjælper med at mindske sammenstød og skader i det lange løb. Andre fordele ved skate leg inkluderer:

- Man lærer og øver nye evner på boardet uden at være bevidst omkring det.
- - Leg hjælper eleverne med at lære andre færdigheder, såsom samarbejde og kreativitet.
- - Leg kan endda gøre et fladt underlag interessant og udfordrende at skate på.
- - Mange lege kan have skatere af forskellige niveauer med, hvilket opfordrer at der arbejdes sammen på trods af de forskellige niveauer.
- - Leg giver energi og kan nemt fylde 10-15 minutter i en lektion.

Nedenfor er 20+ ideer til skate lege, som alle inkluderer et skateboard på den ene eller anden måde. Hvilke færdigheder der er vigtigst for hver leg er også fremhævet. Hvis du har nogle ideer at tilføje listen så send dem til: goodpush@skateistan.org



TRAIN GAME



SPEJL LEG

Samarbejde | Board kontrol | Kreativitet
Eleverne går sammen to og to, i nogenlunde samme niveau, og står overfor hinanden på deres boards. Den ene elev laver en bevægelse og den anden elev efterligner denne bevægelse (f.eks. at stå på 1 ben på boardet)
- Kan også laves som omvendt spejl: Eleverne skifter side og bytter roller. Dette er en sjov måde at opfordre til flere måder at skate på.

MIRROR GAME



TOG LEG

Selvtillid | Samarbejde | Icebreaker
Sæt flere boards op på en linje og bed eleverne sætte sig mens de holder ved personen der sidder foran dem. Instruktøren kan holde hænderne på den forreste elev, eller eleven kan holde et reb. Instruktøren trækker langsomt gruppen og begynder at dreje i forskellige retninger. Når kæden af skateboards knækker, stoppes der op. Eleverne bytter pladser og legen startes forfra. Instruktøren kan også skifte side midtvejs, og trække eleverne baglæns, eller bede eleverne vende sig på boardet.

FLIP DECK



FLIP DECK

Balance
Eleverne står i cirkel med deres board vendt på hovedet og hvilende på deres tæer. Tæl til 3 og så hopper alle eleverne mens de flipper boardet og lander oven på det. Legen fortsætter indtil alle elever kan hoppe op og lande, uden at falde af. Denne leg er bedst for begyndere..

RED LIGHT



GREEN LIGHT

RØDT LYS, GRØNT LYS

Sikkerhed | Pushing | Lære at stoppe
Eleverne stiller sig på en linje på et fladt underlag. Instruktøren stiller sig i midten og råber enten grøn (kør) eller rød (stop). Man kan også tilføje gul (sænk farten). Eleverne skal her skate igennem og samtidig lytte til instruktionerne. Den første der kommer over gulvet har vundet. Hvis eleven ikke stopper hurtigt nok når der bliver råbt rød (stop), skal der vendes tilbage til start.

CRAB WALK

KRABBEGANG LØB

Board kontrol

Vær først sikker på at alle elever ved hvordan man går krabbe gang på deres boards. Først da kan de konkurrere.

Enten i par, som et stafetløb eller med alle elever ved startlinjen.



BALL GAME

BOLDSPIL

Balance | Samarbejde

Eleverne går i par på deres skateboards og står imod hinanden. Hvert par har en bold imellem dem (hvis der er mangel på bolde kan man bruge hjelme eller knæbeskyttere). Eleverne kører rundt på skateboardet mens de prøver at aflevere bolden til hinanden.

Gør legen sværere

Hver elev har en bold og kaster den på samme tid, frem og tilbage.



BLIND GAME

BLINDE LEG

Empati | Board kontrol

Eleverne deler sig op i par, den ene elev er blind (bind for øjnene). Den blinde elev står på boardet og prøver at køre rundt ved at skubbe. Partneren hjælper med at dirigere den blinde rundt så de blinde skatere ikke kører ind i hinanden og hjælper dem med at blive på boardet hvis de er nye.



CATS AND MICE

KATTEN OG MUSEN

Pushing | At dreje | Fart

2-3 elever er "katte" og jagter de andre elever (mus) - på skateboards selvfølgelig. Når en mus er taget, skal denne stoppe med at skate. Legen kan gøres sværere for kattene ved at opfordre til at skifte ben ved pushing.

COPS AND ROBBERS

POLITI OG RØVERE

Samarbejde | Omstillingsparathed

Sæt 10-20 kegler tilfældigt op rundt om i skateparken (både på ramper og fladt underlag). Eleverne bliver delt ind i 2 grupper, politiet og røverne. På instruktørens fløjt gælder det for røverne at skate rundt og vælte så mange af keglerne som muligt, mens politiet skal rejse dem op igen. Efter 5-10 minutter fløjter instruktøren igen og eleverne må ikke røre keglerne (her er instruktøren dommer for at sørge for at der er fuldt stop ved fløjt). Instruktøren tæller keglerne op, hvor mange er væltet og hvor mange står. Det hold med flest kegler har vundet. Efter første runde byttes der hold og legen kan starte igen.

(hvis der mangler kegler, kan der bruges vandflasker)



FROZEN TAG

FRYS, DU ER DEN

Board Kontrol | Samarbejde

Instruktøren er 'den' og når en elev er taget, skal denne fryse (stå helt stille) på sit board, stående i en skubbe position mens de holder en arm strakt. De kan kun fryse op igen ved at en elev skater under deres strakte arm. Hvis eleverne ikke hjælper hinanden, vinder instruktørerne hurtigere. Legen kan være omkring 10 minutter eller til alle elever er taget.

DAB TAG

DAB, DU ER DEN i stedet for at blive frosset i positionen med en strakt arm, kan de lave et 'dab' indtil de bliver frosset op. Instruktørerne kan i denne leg være 'dabbers'.



KEEP AWAY

HOLD DIG VÆK

Fart | Board kontrol | Icebreaker

Alle instruktørerne er 'den' og de skater væk fra alle eleverne. Pointen med legen er, at eleverne skal fange instruktørerne mens de bliver på boardet. Når en instruktør er fanget bliver en anden instruktørs navn (eller den hurtigste skater på holdet) råbt op og så skal eleverne fange ham.

CIRCLE RACE



CIRKELLØB

Fart | At dreje

Eleverne står i en cirkel med deres boards, i primo position, så de ikke står på boardet. Instruktøren vælger 2 elever der står ved siden af hinanden til at skate om kap, rundt om cirklen og den der kommer først har pladsen. På 3-2-1 tager eleverne deres boards op og skater rundt. For at gøre legen sværere at vinde kan du tilføje et trick eleverne skal lave når de kommer ind på plads, som f.eks at de står på deres board primo og flipper det.

LIMBO



Balance | Board Kontrol

Eleverne laver en linje, omkring 10 meter væk fra 2 personer der holder en snor, ved omkring bryst højde. Eleverne skal under denne snor (limbo) mens de kører på deres skateboard. Personerne der holder snoren lader gradvist denne falde, så limboen bliver lavere og lavere. Hvem af eleverne kan komme så lavt som i "kiste" position mens stadig på skateboardet. Der kan også bruges et skateboard som limbo, men en snor er mere tilgængelig!

HIPPIE JUMP snoren kan også bruges til at hoppe over, mens skateboardet kører videre under og eleven lander på boardet igen. Snoren hæves efter hvert succesfuldt hop. Body variats kan blive inkluderet i legen i avanceret niveau.



RELAY RACE

STAFET

Fart | Teknisk kunnen | Samarbejde

Som i et typisk stafet løb (men på skateboards). To ens hold, med halvdelen af holdet på hver side af skateparken med front mod hinanden. Holdene skal løbe om kap med deres holdkammerater på den anden side og give high-five før deres holdkammerat løber til den anden side. Fortsættes til alle har løbet og det hold der er først færdige, vinder!

For at gøre det sværere kan der tilføjes forhindringer såsom kegler de skal zig zagge igennem, ramper de skal over, pinde de skal lave ollie over, en bold på en ske, kostume skift, osv.

CONE-TOWER RELAY RACE

KEGLE TÅRN STAFET

Fart | Samarbejde

Legen foregår med to grupper og kræver at der er kegler der kan stables ovenpå hinanden.

Hver person skater fra den ene ende af skateparken til den anden og sætter deres kegle ovenpå keglen først før de kan køre tilbage til deres holdkammerater og give stafetten videre. Det første hold der får stablet alle deres kegler til et tårn og når tilbage til start har vundet.



SPORTS ON SKATEBOARDS

SPORT PÅ SKATEBOARDET

Board Kontrol

Du kan tilpasse andre sportsgrene som eleverne allerede kender til at blive leget på skateboards og i skate parkerne. - Eksempel: skateboard-fodbold, skateboard-badminton, skateboard-minigolf, skateboard-hockey



INVENT A TRICK

OPFIND ET TRICK

Kreativitet

Inddel eleverne i grupper på 3-5 personer. På 5-10 minutter skal hver gruppe prøve at opfinde deres eget trick. Når tiden er gået skal grupperne dele deres ideer med hinanden og alle prøver de forskellige tricks der er blevet opfundet. Prøv at lade deres kreativitet blomstre ved at bruge forhindringer der er på skateparken.

Note: Nyopfundne tricks behøver ikke være nogle der aldrig før er set, men gerne nogle der er nye for eleverne og nogle de aldrig har prøvet før.

FOLLOW THE LEADER



KONGENS EFTERFØLGER

Kreativitet | Flow

Der er en elev der er kongen og leder vejen rundt på skateparken og alle andre følger efter. (antal efterfølgere kommer an på skateparkens størrelse for at undgå sammenstød!)

GAME OF SKATE S.K.A.T.E

Kreativitet, Teknisk kunnen (avanceret niveau)
Ideelt med 2-6 elever. Den første elev starter med at lave et trick. Hvis eleven lander tricket, skal alle de andre lave det samme trick. De elever der ikke lander tricket får et bogstav, det første (S). Hvis eleven ikke lander tricket er det næste elevs tur til at lave et nyt trick, lande tricket og så skal alle andre lave det samme trick. Spillerne bliver først elimineret når de har alle 5 bogstaver og får ordet SKATE. Den sidste der står vinder!

GOODPUSH



goodpush.org