

GOODPUSH



SKATE GAMES

0

0

SKATESPIELE

GERMAN

SKATE GAMES

Mit Hilfe von Skateboardspielen macht der Unterricht mehr Spaß. Spiele helfen Anfängern auch dabei, ihr Skateboard zu kontrollieren, das Gleichgewicht zu halten und auf andere Personen im Skatepark zu achten, was langfristig dazu beiträgt, Stürze und Verletzungen zu reduzieren:

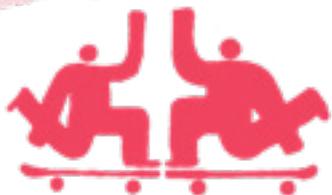
Weitere Vorteile von Skatespielen sind:

- Erlernen und Üben neuer Skateskills, ohne bewusst darüber nachzudenken
- Die Spiele helfen den Teilnehmer*innen, andere Fähigkeiten wie Kooperation, Teamarbeit und Kreativität zu entwickeln.
- Spiele können selbst ein langweilige Asphaltfläche interessanter machen
- Skateboardfahrern aller Level können die Spiele gemeinsam spielen, was die Zusammenarbeit fördert
- Die Spiele sind belebend und füllen leicht 10-15 Minuten einer Skateboardstunde

Hier sind 20 Skateboard-Spielideen! Die wesentlichen Kompetenzen für jedes Spiel werden ebenfalls hervorgehoben. Wenn ihr weitere Ideen haben, schickt diese gerne an goodpush@skateistan.org



MIRROR GAME



MIRROR GAME

Kreativität | Kontrolle über das board | Zusammenarbeit

Die Teilnehmer*innen finden sich zu zweit zusammen (etwa gleiches Level) und stellen sich einander gegenüber, während sie auf dem Skateboard stehen. Ein/e Teilnehmer*in führt eine Bewegung aus und der/die Andere verhält sich wie ein Spiegel und macht genau die gleiche Bewegung (z.B. auf einem Bein auf dem Brett stehen). Umgekehrter Spiegel: Die Teilnehmer*innen wechseln die Seite und versuchen das Spiel von der anderen Position (Goofy oder Regular) aus. Eine tolle Möglichkeit, beidfüßiges Skaten zu fördern.

FLIP DECK



FLIP DECK

Gleichgewicht

Die Teilnehmer*innen stehen in einem Kreis, jeder hat sein/ihr Skateboard umgedreht auf den Füßen liegen. Zählt bis 3, dann springen alle hoch und drehen dabei ihr Skateboard so, dass sie auf dem Deck landen. Das Spiel geht weiter, bis alle im Kreis aufspringen können, ohne herunterzufallen. Gut für Anfänger*innen geeignet. Die Startposition für dieses Spiel kann auch Primo sein.

TRAIN GAME



TRAIN GAME

Vertrauen | Teamarbeit | Eisbrecher

Stellt mehrere Skateboards hintereinander auf. Jeweils ein/e Teilnehmer*in sitzt auf einem Skateboard und hält sich an der Person vor ihm/ihr fest. Der/die Trainer*in kann die Hände der ersten Person halten oder sie ein Seil halten lassen. Der/die Trainer*in zieht die Gruppe in langsamen Schlangenlinien vorwärts. Wenn die Kette der Skateboardfahrer reißt, hält der/die Trainer*in an, und die Teilnehmer*innen suchen sich einen neuen Platz und beginnen erneut. Nach einer Weile kann der/die Trainer*in auch die Seite wechseln und die Gruppe rückwärts ziehen.

RED LIGHT



GREEN LIGHT

ROTES LICHT, GRÜNES LICHT

Sicherheit | Pushen | Anhalten

Die Teilnehmer*innen bilden eine Reihe auf einem flachen Untergrund. Der/die Trainer*in steht in der Mitte des Bereichs und ruft entweder "grün" (los), "rot" (stop) oder "gelb" (abbremsen). Die Teilnehmer*innen skaten auf die andere Seite, wobei sie auf die Anweisungen des/der Trainer*in achten müssen. Der/die Erste, der/die auf der anderen Seite ankommt, gewinnt. Wenn man bei "rot" nicht rechtzeitig anhält, muss man zurück zur Startlinie..

CRAB WALK

Kontrolle über das board

Vergewissert euch, dass alle Teilnehmer*innen auf ihren Skateboards einen Krebslauf beherrschen, dann können sie entweder zu zweit, als Staffellauf oder mit der ganzen Gruppe an der Startlinie ein Krebslauf-Rennen beginnen.



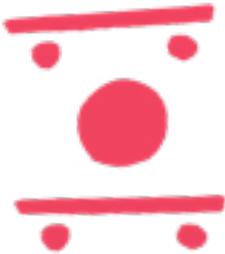
BALL GAME

Gleichgewicht | Zusammenarbeit

Die Teilnehmer*innen gehen zu zweit zusammen und stellen sich auf ihrem Skateboard gegenüber. Zwischen jedem Paar liegt ein Ball (wenn es nicht genug Bälle gibt, kann man stattdessen einen Helm verwenden). Die Teilnehmer*innen versuchen sich dann durch das Bewegen des Skateboards den Ball zuzupassen.

Macht es schwieriger

Jedes Paar hat zusätzlich einen Ball, der noch zwischen einander hin- und hergeworfen wird.



BLIND GAME

Einfühlungsvermögen | Kontrolle über das board

Die Teilnehmer*innen teilen sich in Paare auf und einem/einer Teilnehmer*in werden dabei die Augen verbunden. Der/die blinde Teilnehmer*in steht auf dem Brett und versucht sich auf dem Skateboard zu bewegen. Der/die Partner*in sollte dem blinden Teilnehmer*in Anweisungen geben, damit diese/r keine anderen umherfahrenden Skater*innen trifft, und dem/der blinden Teilnehmer*in helfen, das Gleichgewicht zu halten und auf dem Brett zu bleiben.

CATS AND MICE

Drehen | Geschwindigkeit | Fart

2-3 Teilnehmer*innen sind die "Katzen" und jagen den Rest der Teilnehmer*inne „die Mäuse“ herum - natürlich auf Skateboards. Sobald sie gefangen wurden, müssen die Mäuse aufhören zu skaten. Es kann für die Katzen schwieriger gemacht werden, indem sie mit dem anderen Fuß puschen müssen

COPS AND ROBBERS

Zusammenarbeit | Beweglichkeit

Stellt 10-20 Kegel/Pylonen nach dem Zufallsprinzip im gesamten Skatepark auf (auf den Rampen und auf flachem Untergrund). Die Teilnehmer*innen werden in 2 Gruppen eingeteilt, die Polizisten und die Räuber. Der/die Trainer*in pfeift und die Räuber skaten umher und stoßen die Kegel um, während die Polizisten auch skaten und sie wieder aufrichten. Nach 5-10 Minuten pfeift der/die Trainer*in, und alle Skateboarder*innen müssen anhalten, ohne weitere Kegel zu berühren. Der/die Trainer*in sollte der Schiedsrichter sein und darauf achten, dass niemand mehr Kegel umwirft oder aufrichtet. Zählt die Kegel und schaut, welche Mannschaft mehr Kegel zu ihren Gunsten hat und damit das Spiel gewinnt. Nach der ersten Runde wechseln die Gruppen die Rollen und spielen erneut (jeder ist gerne der Räuber!). Hinweis: Man anstelle von Kegeln auch Wasserflaschen verwenden.



FROZEN TAG

Kontrolle über das board | Teamarbeit

Die Trainer*innen sind die Fänger, und wenn ein Teilnehmer*in gefangen wird, friert er ein, während er auf seinem Brett in der Pushposition steht und einen Arm gerade ausstreckt. Sie können nur dann aufgetaut werden, wenn ein anderer Teilnehmer*in unter ihrem Arm durch skatet. Wenn sich die Teilnehmer*innen nicht gegenseitig helfen, werden die Fänger schneller gewinnen. Dieses Spiel kann etwa 10 Minuten dauern oder bis alle Teilnehmer*innen gefangen wurden.

DAB TAG

Anstatt mit ausgestrecktem Arm einzufrieren, können die Schüler eine "Dab-Pose" einnehmen, bis sie wieder aufgetaut sind. Fänger können als "Dabber" bezeichnen.

KEEP AWAY

Geschwindigkeit | Kontrolle über das board | Eisbrecher

Der/die Trainer*in selbst ist der Fänger und fährt von den Teilnehmer*innen weg. Der Sinn des Spiels besteht darin, dass die Teilnehmer*innen den/die Trainer*in fangen, während sie auf ihren Skateboards bleiben. Sobald ein/e Trainer*in gefangen wird, wird der Name eines/einer anderen Trainer*in (oder der Name des/der schnellsten Skateboardfahrer*in der Gruppe) ausgerufen und die Teilnehmer*innen müssen denjenigen fangen.



CIRCLE RACE



Geschwindigkeit | Fahren

Die Teilnehmer*innen stehen in einem Kreis mit ihren Skateboards in der Primo Position. Der/die Trainer*in wählt zwei nebeneinander stehende Teilnehmer*innen aus, die um den Kreis rennen müssen und versuchen, als Erste/r wieder an ihren Platz zurückzukehren. Nach dem Herunterzählen von 3-2-1 nehmen die Teilnehmer*innen ihre Skateboards und rennen los. Hinweis: Um das Gewinnen zu erschweren, müssen die Teilnehmer*innen einen Skateboardtrick ausführen bevor sie wieder an ihren Platz gehen.

LIMBO



Gleichgewicht | Kontrolle über das board

Die Schüler*innen bilden eine Reihe, die etwa 10 m von zwei Personen entfernt ist. Diese halten ein Seil in Brusthöhe, damit die Teilnehmer*innen auf ihren Skateboards unter der Schnur (Limbo) hindurch fahren können. Das Seil wird langsam immer tiefer gehalten – wer kann am tiefsten (z.B. im Liegen) unter der Schnur durchfahren? Tipp: Man kann statt einem Seil auch ein Skateboard hochhalten.

HIPPIE JUMP Die Teilnehmer*innen springen über das Seil, während ihr Skateboard unter dem Seil hindurch fährt, bevor sie wieder auf das Brett springen. Das Seil kann nach jedem erfolgreichen Sprung wieder angehoben werden. Für fortgeschrittene Gruppen können Body Varials mit eingebaut werden.



RELAY RACE

STAFFELLAUF

Geschwindigkeit | Technische Fertigkeiten | Teamarbeit

Wie in einem typischen Staffelfahren (außer, dass man hier auf dem Skateboard ist!) gibt es zwei gleichwertige Teams, wobei sich die Hälfte jedes Teams in einer Reihe an den gegenüberliegenden Enden der Skateboard-Fläche gegenüber steht. Die Teams müssen zu ihren Teamkolleg*innen auf der anderen Seite skaten und ein High Five geben, bevor ihr/e Teamkolleg*in los skaten kann, bis alle Teammitglieder dran waren und ein Team gewonnen hat. Den Schwierigkeitsgrad erhöhen: Fügt Hindernisse hinzu, wie z.B. Kegel die umfahren werden müssen, Rampen, Stöcke (für Ollies), einen kleinen Ball und einen Kochlöffel, Kostümwechsel usw.

CONE-TOWER RELAY RACE

KEGELTURM STAFFELRENNEN

Geschwindigkeit | Zusammenarbeit

Dieses Spiel wird mit zwei Gruppen gespielt und erfordert Kegel, die übereinander gestapelt werden können. Jede Person skatet von einer Seite des Skateparks zur anderen und muss am Ende ihren Kegel zu einem Turm stapeln, bevor sie zurück skatet, um ihre Teamkolleg*innen abzuklatschen. Das erste Team, das alle seine Kegel aufgestapelt hat und zur Startlinie zurückgekehrt ist, gewinnt.





SPORTS ON SKATEBOARDS

SPORT AUF SKATEBOARDS

Kontrolle über das board

Andere Sportarten, die die Teilnehmer*innen bereits beherrschen, können auf Skateboards ausgeübt werden. Beispiel: Skateboard-Fußball, Skateboard-Badminton, Skateboard-Minigolf. Skate-Hockey!

FOLLOW THE LEADER



FOLGE DEM ANFÜHRER

Kreativität | Flow

Ein/e Teilnehmer*in fährt einen Weg durch den Skatepark, die anderen folgen ihm/ihr (die Anzahl der Teilnehmer hängt von der Größe des Skateparks ab, um einen Zusammenstoß zu vermeiden).



INVENT A TRICK

TRICK ERFINDEN

Kreativität

Teilt die Teilnehmer*innen in Gruppen von 3-5 Personen auf. Innerhalb von 5-10 Minuten sollte jede Gruppe versuchen, ihren eigenen Trick zu erfinden.

Nach Ablauf der Zeit können die Gruppen ihre Ideen miteinander teilen und alle neuen Tricks ausprobieren. Ermuntert die Teilnehmer*innen kreativ zu sein auch Hindernisse innerhalb des Skateparks benutzen. Tipp: Die Tricks müssen nicht noch nie da gewesen sein, sie müssen nur neu für die Teilnehmer*innen sein.

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

Kreativität | Technische | Fertigkeiten

Mittleres/fortgeschrittenes Niveau) Ideal für 2-6 Personen. Lass eine/n Teilnehmer*in mit einem Trick beginnen, wenn sie den Trick landet, müssen alle anderen den gleichen Trick machen. Diejenigen, die nicht landen, bekommen einen Buchstaben, beginnen mit S. Wenn die Person den Trick nicht landet, ist die nächste Person an der Reihe, einen Trick auszuprobieren. Die Spieler*innen scheiden aus, wenn sie 5 Tricks nicht schaffen und das Wort SKATE erreichen.



GOODPUSH

goodpush.org

Skate games German edition