

GOODPUSH



SKATE GAMES

0

0

PERMAINAN SKATE

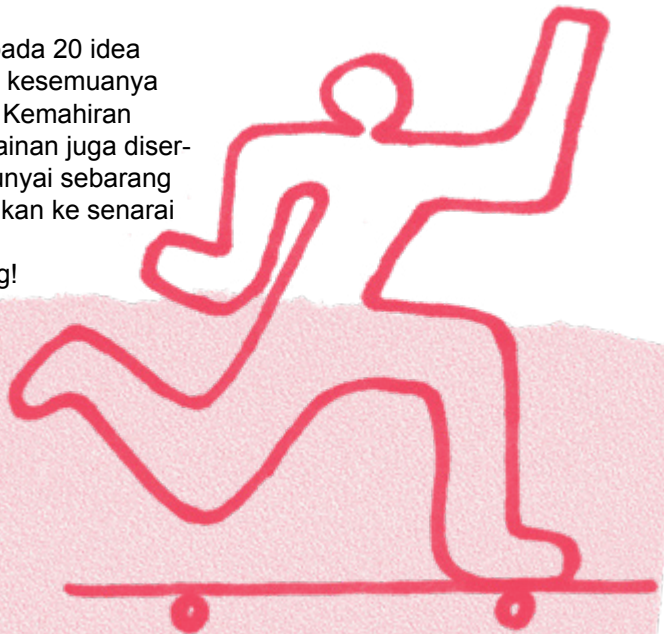
MALAYSIAN

SKATE GAMES

Bermain permainan dengan papan selaju menjadikan pelajaran lebih menyeronokkan. Pembelajaran melalui permainan juga membantu skaters baru belajar untuk mengawal papan mereka dengan mengimbang dan memerhatikan orang lain di sekeliling mereka dalam skatepark. Ini membantu mengurangkan kemalangan dan kecederaan dalam jangka masa panjang. Faedah lain bermain permainan ketika bermain papan selaju termasuk:

- Belajar dan berlatih kemahiran skaters baru tanpa berfikir secara sedar tentangnya
- Permainan membantu skaters untuk membina kemahiran lain (bukan skate) seperti kerjasama, aktiviti berpasukan dan kreativiti
- Permainan boleh membuat sebuah lapangan rata lebih menarik dan mencabar untuk meluncur
- Kebanyakan aktiviti permainan boleh dimainkan oleh pelbagai tahap skater. Ini menggalakkan skaters yang mempunyai tahap yang berbeza untuk bekerjasama
- Permainan ini memberi semangat dan mengambil masa 10-15 minit pengajaran papan selaju.

Berikut adalah lebih daripada 20 idea permainan skate, dimana kesemuanya melibatkan papan selaju. Kemahiran utama untuk setiap permainan juga diserahkan. Jika anda mempunyai sebarang pendapat untuk ditambahkan ke senarai ini, hantarkannya ke goodpush@skateistan.org!



MIRROR GAME



PERMAINAN BAYANGAN

Kerjasama | Kawalan Papan Selaju | Kreativiti

Pelajar berpasangan (dengan kebolehan yang sama) dan saling berhadapan sambil berdiri diatas papan. Seorang pelajar melakukan pergerakan dan pelajar lain bertindak seperti cermin, melakukan gerakan yang sama (contohnya berdiri pada satu kaki di papan). Bayangan terbalik: Pelajar menutar kedudukan dan mencuba permainan dari pendirian yang lain. Cara yang menyeronokkan untuk menggalakkan meluncur

FLIP DECK



MEMBALIKKAN PAPAN SELAJU

Kerjasama | Kawalan Papan Selaju | Kreativiti

Pelajar berdiri di bulatan dengan papan terbalik terbalik di atas jari kaki mereka. Kira hingga 3, maka semua pelajar melompat membalikkan papan dan mendarat di atas papan selaju mereka. Permainan ini berterusan sehingga semua pelajar dalam bulatan boleh melompat tanpa jatuh. Aktiviti permainan ini amat sesuai untuk mereka yang baru mula belajar.

TRAIN GAME



KERETA API

Keyakinan | Kerjasama | Icebreaker

Aturkan beberapa papan selaju dan duduk sambil menghadap orang di hadapan. Pengajar boleh memegang tangan orang pertama, atau memegang tali. Pengajar perlahan-lahan menarik kumpulan, dan mula bergerak dalam arah yang berbeza. Apabila rantaian skateboarder pecah, jurulatih berhenti dan pelajar bertukar tempat mereka dan mula semula. Jurulatih juga boleh mencampur aduk ketika sesi supaya pelajar terakhir menjadi terlebih dahulu ataupun sehingga mereka menghadap ke belakang, atau mereka semua beralih arah pada papan mereka.

RED LIGHT



GREEN LIGHT

LAMPU HIJAU LAMPU MERAH

Keselamatan | Menolak | Berhenti

Pelajar beratur diujung dinding mengikut kawasan. Pengajar berdiri di tengah-tengah kawasan dan akan memberi arahan "hijau" (jalan) atau "merah" (berhenti) serta "kuning" untuk bersedia untuk berhenti. Para pelajar perlu meluncur sambil mendengar arahan pengajar. Skater yang pertama yang tiba di seberang bilik dikira pemenang. Jika mereka tidak berhenti dengan cepat apabila arahan "merah" diberikan, maka pelajar perlu kembali ke garis permulaan.

CRAB WALK

PERLUMBAAN

Pengawalan Papan Selaju

Pastikan semua skaters tahu bagaimana melakukan pergerakan crabwalk menggunakan papan selaju. Seterusnya, skaters bertumba dalam pasangan secara relay ataupun sekelas bermula dari garis permulaan.



BALL GAME

PERMAINAN BOLA

Keseimbangan | Kerjasama

Secara berpasangan, skaters akan menghadap satu sama lain. Sepasangan skaters diberi sebuah bola (Jika bola tidak mencukupi, peralatan seperti helmet ataupun pad keselamatan boleh digunakan) skaters akan bergerak mengelilingi papan selaju sambil saling membalik dan menangkap bola tersebut. Tingkatkan kesukaran dengan: Setiap skaters diberi bola. Bola dibaling dan ditangkap kedua-dua skaters sekaligus.



BLIND GAME

PERMAINAN MENUTUP MATA

Empati | Pengawalan Papan Selaju

Skaters dibahagikan ke dalam pasangan. Dalam setiap pasangan, seorang skaters 'dibutakan' (kain diikat menutup mata). Skaters 'buta' tersebut akan berdiri atas papan selaju dan bergerak dengan menolak papan selaju. Pasangannya akan membimbing skaters 'buta' supaya tidak tersempak dengan para peserta lain.



CATS AND MICE

KUCING DAN TIKUS

Menolak | Membelok | Kelajuan

2-3 skaters dijadikan 'kucing' lalu perlu mengejar skaters lain (tikus) – menggunakan papan selaju. 'Tikus' yang ditepuk oleh kucing harus berhenti meluncur.

Meningkatkan kesukaran: Arahkan skaters untuk berluncur 'switch'.

COPS AND ROBBERS

POLIS DAN PEROMPAK

Kerjasama | Ketangkasan

Susunkan 10-20 kon secara rawak di sekeliling taman papan selaju (di atas ramp dan kawasan rata). Skaters dibahagikan kepada 2 kumpulan iaitu polis dan perompak. Ketika jurulatih meniup wisel, kumpulan 'perompak' akan meluncur sambil menjatuhkan kon-kon yang tersusun manakala kumpulan 'polis' akan meluncur sambil menegakkan semula kon-kon tersebut. Selepas 5-10 minit, jurulatih akan meniup wisel untuk kale ke-2 di mana semua skaters harus berhenti. Jurulatih akan bertindak sebagai pengadil untuk memastikan tiada skaters yang masih menjatuhkan atau menegakkan kon. Kon-kon yang dijatuhkan dan ditegakkan akan dikira untuk memastikan kumpulan pemenang. Selepas pusingan yang pertama, kumpulan akan menukar peranan (Contohnya: Kumpulan polis pusingan pertama akan menjadi kumpulan perompak pusingan kedua).
Nota: Botol air minuman boleh digunakan jika tiada kon



FROZEN TAG

TAG BEKU

Pengawalan Papan Selaju | Kerjasama

Jurulatih dijadikan 'it'. Ketika seorang skaters ditepek oleh 'it', dia harus berdiri membeku di atas papan selaju sambil menghulurkan tangan. Skaters tersebut hanya dapat bergerak apabila seorang skaters lain berluncur di bawah tangannya yang dihulurkan. Jika skaters tidak membantu satu sama lain, para 'taggers' akan memperoleh kemenangan. Satu pusingan berjalan selama 10 minit atau sehingga semua para skaters telahpun di'tag'.

DAB TAG

Selain daripada menghulurkan tangan lurus apabila ditag, skaters boleh berpose secara 'dab' sehingga dibantu skaters lain. Kumpulan 'taggers' boleh dinamakan 'dabbers'



KEEP AWAY

JAUHKAN DIRI!

Kelajuan | Pengawalan Papan Selaju | Saling Mengenali

Jurulatih akan dijadikan 'it'. Seterusnya, mereka akan berluncur menjauhkan diri daripada para skaters. Matlamat permainan ini adalah untuk para skaters mengejar dan menangkap 'it' sambil meluncur atas papan selaju. Ketika seorang 'it' ditangkap, nama jurulatih yang lain (atau nama skaters yang berluncur paling laju) akan dipanggil. Para skaters akan mengejar nama yang dipanggil itu pula.



CIRCLE RACE

PERLUMBAAN BULATAN

Kelajuan | Pengawasan Papan Selaju

Skaters berdiri dalam bulatan, papan selaju mereka diletak secara 'primo'. Jurulatih akan memilih dua skaters yang berdiri bersebelahan untuk berlumba mengelilingi bulatan yang terbentuk. Selepas pengiraan 3-2-1, para skaters mengangkat papan selaju mereka dan bermula perlumbaan. Skaters yang sampai ke papan selaju mereka terdahulu digelar pemenang. Meningkatkan kesukaran: Skaters boleh diminta melakukan 'trick' yang tertentu apabila sampai ke posisi permulaan. Contohnya: Berdiri atas papan selaju secara 'primo' dan menendangkannya ke bawah sambil melompat dan mendarat atas permukaan 'griptape'.

LIMBO



Seimbang | Kawalan papan selaju

Dua pelajar membuat garis kira-kira 10m diantara mereka dan memegang tali pada ketinggian dada untuk pelajar lain untuk meluncur di bawah (limbo) tali sambil menunggang papan selaju mereka.

HIPPIE JUMP

Menggunakan tali, pelajar akan melompat melalui atas tali sementara papan selaju melalui bawah tali sebelum kembali keatas papan selaju. Ketinggian tali boleh ditinggikan untuk meningkatkan kesukaran. 'Body varial' juga boleh dilakukan untuk aksi yang lebih sukar.



RELAY RACE

PERLUMBAAN BERGANTI

Perlumbaan kelajuan | Kemahiran teknikal | Aktiviti berpasukan

Seperti dalam perlumbaan berganti biasa (kecuali menggunakan skateboard!). Mulakan dengan membentuk dua pasukan dengan jumlah orang yang sama.

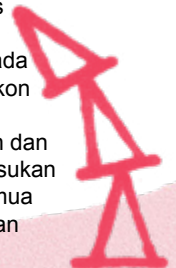
Bahagikan pasukan tersebut kepada dua dimana sebahagian mereka berdiri digaris permulaan manakala bakinya berada di hujung bilik bertentangan di kawasan yang ditetapkan. Peserta akan saling berhadapan dan berlumba dengan rakan sepasukan mereka dan memberikan tepukan 'high five' dengan ahli skaters sehingga semua anggota pasukan sudah mengambil giliran. Pasukan yang paling laju dikira pemenang.

Tingkatkan kesukaran dengan: tambahkan halangan seperti kon supaya peserta perlu 'tictac' untuk melaluinya, 'Ollie' melepasi halangan, memegang bola dengan sudu dan sebarang aktiviti yang boleh meningkatkan kesukaran.

CONE-TOWER RELAY RACE

Perlumbaan kelajuan | Kerjasama

Permainan ini dimainkan di antara dua kumpulan dan memerlukan kon yang boleh diimbangi di atas satu sama lain. Setiap skaters perlu meluncur dari satu sisi skatepark ke yang lain dan pada akhirnya perlu menyumbang kon mereka ke menara, sebelum kembali ke garisan permulaan dan rakan sepasukan mereka. Pasukan pertama yang menumpuk semua kon mereka ke garis permulaan dikira pemenang.





SPORTS ON SKATEBOARDS

SUKAN DIATAS PAPAN SELAJU

Kawalan papan selaju

Anda boleh menggabungkan sukan lain yang pelajar sudah tahu bagaimana bermain untuk mengambil tempat di skatepark sambil menunggang papan selaju. Contoh: Bola Sepak Skateboard, Badminton Skateboard, Golf Mini Skateboard. Hoki Skateboard!

FOLLOW THE LEADER



Kreativiti, Aliran

Seseorang membawa memimpin sekitar skatepark dan skaters lain mengikuti di belakang (bilangan skaters bergantung kepada saiz skatepark untuk mengelakkan kemalangan!).



INVENT A TRICK

MENCIPTA AKSI BARU

Kreativiti

Bahagikan skaters ke dalam kumpulan 3-5. Dalam tempoh masa 5-10 minit setiap kumpulan perlu mencipta aksi baru. Selepas tempoh masa selesai, mereka harus berkongsi idea mereka dengan kumpulan lain dan mencuba aksi baru yang dicipta. Cuba untuk menjadikannya kreatif dan menggunakan halangan dalam skatepark juga. Nota: Aksi baru ini bukanlah aksi yang belum dicipta tetapi hanya aksi baru kepada skaters.

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

Kreativiti | Kemahiran teknikal

Sesuai untuk dimainkan dengan 2-6 orang. Seorang skaters bermula dengan aksi pertama dan skaters yang lain harus mengikut aksi yang sama. Mereka yang tidak dapat mengikut aksi yang sama akan menerima huruf yang pertama: S. Selepas semua skaters sudah mencuba, skaters seterusnya diberi peluang untuk memanggil aksi dan skaters lain perlu mencuba aksi tersebut. Pemain dikira gagal apabila mereka gagal 5 kali dan mencapai kata SKATE. Skaters dengan perkataan yang paling sedikit dikira pemenang.



GOODPUSH

goodpush.org

Skate games Malaysian edition