

GOODPUSH



SKATE GAMES

0

0

LIVRETO DE
JOGOS DE SKATE

PORTUGUESE

SKATE GAMES

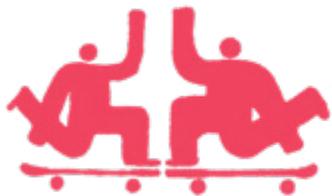
Jogos de skate tornam as aulas mais divertidas. Os jogos também ajudam os novos skatistas a aprender a controlar sua prancha, equilibrar e manter-se atento aos outros ao seu redor dentro do skatepark, o que ajuda a reduzir os acidentes e lesões a longo prazo. Outros benefícios de jogar jogos de skate incluem:

- Aprender e praticar novas habilidades de skate sem pensar conscientemente nisso
- Jogos ajudam os participantes a construir outras habilidades como cooperação, trabalho em equipe e criatividade
- Jogos podem fazer até mesmo um pedaço plano de concreto mais interessante e desafiador para andar de skate
- Muitos jogos podem ser jogados por quase qualquer nível de skatista, o que incentiva os skatistas de diferentes níveis a trabalharem juntos
- Os jogos são energizantes e preenchem facilmente 10 a 15 minutos de uma aula de skate

Abaixo estão mais de 20 ideias de jogos de skate, que de alguma forma envolvem skate. As principais habilidades para cada jogo também são destacadas. Se você tiver algumas idéias para adicionar a esta lista, envie-as para goodpush@skateistan.org!



MIRROR GAME



JOGO DO ESPELHO

Cooperação | Controle de placa | Criatividade

Os alunos vão em pares juntos (com habilidades semelhantes) e se enfrentam em cima do skate. Um aluno faz um movimento e o outro aluno age como um espelho, fazendo exatamente o mesmo movimento (ex. Em pé com só uma perna no skate).

Espelho Reverso: Os alunos trocam de lado e tentam o jogo a partir da outra postura. Uma maneira divertida de incentivar a habilidade “switch”.

FLIP DECK



FLIP DECK

Equilíbrio

Os alunos estão de pé em um círculo com o skate virada de cabeça para baixo em cima dos dedos dos pés. Conte até 3, então todos os alunos pulam a prancha e aterrissam no topo. O jogo continua até que todos os alunos do círculo possam pular sem cair. Melhor para iniciantes.

• Também pode jogar o mesmo jogo, mas começar na posição “primo”.

TRAIN GAME



JOGO DO TREM

Confiança | Trabalho em equipe | Quebra-gelo

Alinhe várias pranchas e peça aos alunos que se sentem enquanto seguram a pessoa à sua frente. O instrutor pode segurar as mãos da primeira pessoa ou pede para eles segurarem uma corda. O instrutor puxa lentamente o grupo e começa a curvar em direções diferentes. Quando a corrente de skatistas quebra, o instrutor para e os alunos trocam de lugar e recomeçam. O instrutor também pode trocar de lado no meio do caminho e puxar o último aluno primeiro, de modo que fique voltado para trás, ou faça com que todos mudem de orientação em suas pranchas.

RED LIGHT



GREEN LIGHT

LUZ VERDE, LUZ VERMELHA

Segurança | Empurrando | Parando

Os alunos fazem uma linha em uma extremidade de uma área plana. O instrutor fica no meio da área e gritará “verde” (ir) ou “vermelho” (parar) - também pode fazer “amarelo” para desacelerar. Os alunos precisam andar de skate enquanto ouvem as instruções, e o primeiro que chega no outro lado ganha. Se não parar logo quando o instrutor grita “vermelho”, os alunos precisarão voltar para a linha de partida.

CRAB WALK

CORRIDA DO CARANGUEJO

Controle do skate

Certifique-se de que todos os alunos saibam como andar de caranguejo primeiro em suas pranchas. Depois eles podem correr, seja em pares, como corrida de revezamento, ou com toda a classe na linha de partida.



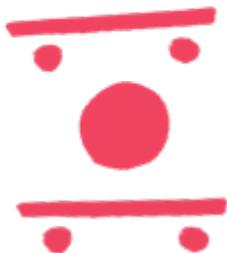
BALL GAME

JOGO DE BOLA

Equilíbrio | Cooperação

Os alunos vão em pares no skate em frente um para o outro. Um par de alunos tem uma bola entre si (se não houver bolas suficientes, você pode usar um capacete ou equipamento de segurança). Os alunos se movimentam no skate tentando passar a bola entre si enquanto andam.

Tornar mais difícil: cada aluno tem uma bola e joga-a ao mesmo tempo, trocando-a de um lado para o outro.

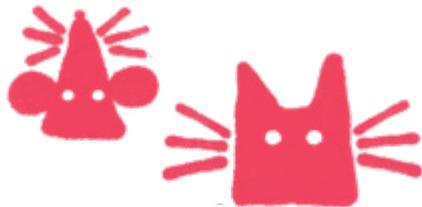


BLIND GAME

JOGO DO CEGO

Empatia | Controle do skate

O grupo se divide em pares, um aluno é cego (coloque um pedaço de tecido ao redor dos olhos). O aluno cego está no skate e tenta se movimentar empurrando. O parceiro deve ajudar a direcionar o aluno cego para ter certeza de que ele não bate em nenhum outro skatista, bem como ajudar o aluno cego a se equilibrar e não cair do skate.



CATS AND MICE

GATOS E RATOS

Empurrando | Virando | Rapidez

2-3 participantes são os "gatos" e perseguem o resto dos participantes (os ratos) - em skates, é claro. Uma vez marcados, os ratos têm que parar de patinar. Pode tornar mais difícil para os gatos, fazendo-os andar "switch".

COPS AND ROBBERS

POLICIAIS E LADRÕES

Cooperação | Agilidade

Configurar 10-20 cones aleatoriamente em todo o skatepark (em rampas e flat). Os alunos são divididos em dois grupos, os policiais e os ladrões. Os instrutores apitam e os ladrões patinam em volta, derrubando os cones, enquanto os policiais andam de um lado para o outro, colocando-os de volta na posição vertical. Após 5 a 10 minutos, o instrutor apita e todos os skatistas precisam parar sem tocar em mais cones. O instrutor deve ser o árbitro e certificar-se de que ninguém derrube ou coloque mais cones na posição vertical. Conte os cones e veja qual equipe tem mais cones a seu favor, vencendo o jogo. Após a primeira rodada, os grupos trocam de papéis e jogam novamente (todos gostam de ser os ladrões!).

Nota: também pode usar garrafas de água se você não tiver cones.



FROZEN TAG

GATO E RATO CONGELADO

Controle do skate | Trabalho em equipe

Faça com que os instrutores sejam os gatos e, quando um aluno é pego, ele deve congelar enquanto está em pé em seu skate, na posição de empurrar e segurando um braço reto e estendido. Eles só podem ser descongelados se outro aluno andar em baixo o braço. Se os alunos não se ajudarem, os gatos ganharão mais rapidamente. Este jogo pode durar 10 minutos ou até que todos os alunos sejam pegos.

DAB TAG

Em vez de congelar com o braço esticado, os alunos podem fazer uma "pose de dab" até que sejam descongelados. Os coladores podem ser chamados de "dabbers".



KEEP AWAY

FIQUEM LONGE

Velocidade | Quebra-gelo | Controle do skate

Os próprios instrutores se afastam dos alunos. O objetivo do jogo é que os alunos peguem o instrutor enquanto ficam em seus skates. Uma vez que um instrutor é pego, o nome de outro instrutor (ou o nome do mais rápido da turma) é chamado e os alunos vão atrás dele/dela.



CIRCLE RACE

CORRIDA DO CÍRCULO

Velocidade | Virando

Os alunos estão em um círculo com seus skates na posição "primo". O instrutor escolhe dois alunos de pé ao lado do outro para correr ao redor do círculo e tentar ser o primeiro a voltar para o seu lugar. Na contagem de 3-2-1, os alunos pegam seus skate e começam.

Observação: para dificultar a competição, você pode adicionar um trick que precisa fazer quando estiver de volta ao lugar, como ficar "primo" em seu skate e virar para cima.

LIMBO



Equilíbrio | Controle

Os alunos fazem uma linha a cerca de 10m de distância de duas pessoas segurando uma corda na altura do peito para os alunos passarem por baixo do limbo enquanto andam de skate. As pessoas que seguram a corda gradualmente diminuem para ver quem pode andar mais baixa, até entrar na posição de "caixão" enquanto está rolando.

Nota: Também pode segurar um skate para as pessoas passarem em baixo, mas a corda é mais suave!

HIPPIE JUMP

Equilíbrio | Controle

Usando a corda, os alunos saltam sobre a corda enquanto a prancha segue por baixo antes de pular de volta. A corda pode ser aumentada após cada salto bem sucedido. "Body variials" podem ser adicionados para grupos avançados



RELAY RACE

CORRIDA DE REVEZAMENTO

Velocidade | Habilidades técnicas | Trabalho em equipe

(mínimo de 4 participantes)

Como uma corrida de revezamento típica (exceto em skate!), Tem duas equipes iguais, com metade de cada equipe em uma linha em lados opostas da área de skate de frente uma para a outra. As equipes têm que andar até seus colegas de time do outro lado e dar um high five antes de seu companheiro de equipe voltar para o outro lado, até que todos os membros da equipe tenham ido e um time vença.

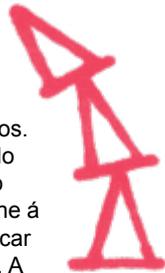
Para tornar mais difícil: adicionar obstáculos como cones que precisam passar, rampas que precisam passar por cima, obstáculos de ollie, uma bola e colher, trocas de roupa, etc.

CONE-TOWER RELAY RACE

CORRIDA DE REVEZAMENTO DE CONES

Velocidade | Cooperação

Este jogo é com dois grupos e requer cones que podem ser equilibrados uns sobre os outros. Cada pessoa patina de um lado do skatepark para o outro e no final tem que adicionar seu cone á torre, antes de voltar para marcar seus companheiros de equipe. A primeira equipe a empilhar todos os seus cones e voltar para a linha de partida ganha.





SPORTS ON SKATEBOARDS

ESPORTES SKATE

Controle

Pode adaptar outros esportes que os alunos já sabem jogar no skatepark enquanto andam de skate. Exemplo: Skateboard Soccer, Skate Basket etc

FOLLOW THE LEADER



SIGA O LÍDER

Criatividade, Fluxo

Alguém lidera o caminho em torno do skatepark e todos os outros acompanham (o número de participantes depende do tamanho do skatepark para evitar colisões!)



INVENT A TRICK

INVENTE UM TRICK

Criatividade

Divida os alunos em grupos de 3 a 5. Em um intervalo de 5 a 10 minutos, cada grupo deve tentar inventar seu próprio trick. Depois que o período de tempo terminar, eles devem compartilhar suas ideias com os outros grupos e tentar cada um dos tricks que foram criados. Incentive eles a serem criativos e usar obstáculos dentro do skatepark também.

Observação: os tricks não precisam nunca ter sido feitos, apenas novos para os alunos ou uma nova linha.

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

JOGO DE S.K.A.T.E.

Criatividade | Habilidade técnica

(nível intermediário / avançado)

Ideal com 2-6 pessoas. Peça uma pessoa que comece com um trick, se eles acertarem, todos os outros devem fazer o mesmo trick, aqueles que não conseguem ganham uma letra, o primeiro: S. Se a pessoa que começa não consegue o trick, se torna a próxima pessoa definir um trick. Os jogadores são eliminados quando falham 5 vezes e alcançam a palavra SKATE. O último em pé vence!



GOODPUSH

goodpush.org

Skate games Portuguese edition