

GOODPUSH



SKATE GAMES

0

0

KAYKAY OYUNLARI KITAPÇIĞI

TURKISH

SKATE GAMES

Kaykaylarda oyun oynamak dersleri daha eğlenceli hale getirir. Oyunlar ayrıca, yeni patencilerin kaykaylarını kontrol etmelerini, dengelerini korumayı ve etraflarındaki dikkat etmelerini sağlar; bu da uzun vadede kazaları ve yaralanmaları azaltmaya yardımcı olur. Paten oyunları oynamanın diğer faydaları:

- Yeni kaykay becerilerini bilinçli olarak düşünmeden öğrenmek ve uygulamak
- Oyunlar, katılımcıların işbirliği, takım çalışması ve yaratıcılık gibi diğer (kaykaysız) becerileri geliştirmelerine yardımcı olur
- Oyunlar düz bir beton parçasını bile kaymak için daha ilginç ve zorlu hale getirebilir.
- Birçok oyun, farklı seviyelerdeki kaykaycıları beraber çalışmaya teşvik eden hemen hemen her seviyedeki kaykaycı tarafından oynanabilir.
- Oyunlar enerji veriyor ve bir kaykay dersinin 10-15 dakikasını kolayca dolduruyor.

Aşağıda, bir şekilde kaykay içeren 20'den fazla kaykay oyunu fikri bulunmaktadır. Her oyun için temel beceriler de vurgulanmıştır. Bu listeye eklemek için bazı fikirleriniz varsa, onları goodpush@skateistan.org adresine gönderin!



MIRROR GAME



AYNA OYUNU

İşbirliği | Kaykay Kontrolü | Yaraticılık

Öğrenciler ikili olarak (benzer yeteneklerle) eşleştirilir ve kaykayda birbirlerine bakacak şekilde dururlar. Bir öğrenci bir hareket yapar ve diğer öğrenci aynen aynı hareketi yaparak bir ayna gibi davranır (örn. Kaykay üzerinde tek ayak üstünde durur).

Ters Ayna: Öğrenciler taraf değiştirir ve oyunu diğer pozisyonlardan dener. Çok yönlü paten yapmayı teşvik etmenin eğlenceli bir yolu.

FLIP DECK



FLIP DECK

Denge

Öğrenciler, kaykayları ayaklarının üstünde ters çevrilmiş şekilde bir daire halinde dururlar. 3'e kadar sayıp, sonra tüm öğrenciler tahtayı çevirip zıplarlar ve üstüne çıkarlar. Oyun, dairedaki tüm öğrenciler düşmeden kaykayın üstüne çıkana kadar devam eder. Yeni başlayanlar için en iyi oyun.

• Aynı oyuna primo pozisyonunda oynayarak da başlanabilir.

TRAIN GAME



TREN OYUNU

Güven | Takım çalışması | Buzları eritmek

Birkaç kaykayı hizalayın ve öğrencilerin önünde bulunan kişiyi tutarken oturmasını sağlayın. Eğitimci ilk kişinin ellerini tutabilir veya ip tutmasını sağlayabilir. Eğitimci yavaşça grubu çeker ve farklı yönlerde gitmeye başlar. Kaykaycı zinciri kırıldığında, eğitimci durur ve öğrenciler yerlerini değiştirir ve yeniden başlar. Eğitimci ayrıca yön değiştirebilir ve ilk önce son öğrenciyi çekebilir, böylece arkaya bakarlar veya hepsinin tahtaları üzerinde yön değiştirmelerini sağlar.

RED LIGHT



GREEN LIGHT

KIRMIZI IŞIK YEŞİL IŞIK

Güvenlik | İtme | Durdurma

Öğrenciler düz bir alanın bir ucuna bir çizgi çizer. Eğitimci alanın ortasında durur ve "yeşil" (git) veya "kırmızı" (dur) diye bağırır - yavaşlamak için "sarı" da yapabilir. Öğrenciler eğitimcilerin talimatlarını dinlerken kaymak zorundadırlar ve böylece karşı tarafa ilk ulaşan kazanır. "Kırmızı" diye bağırırken çabucak durmazlarsa, o zaman öğrencilerin başlangıç çizgisine geri dönmeleri gerekir. Not: renkler yerel dile çevrilebilir.

CRAB WALK

YENGEÇ YÜRÜYÜŞ YARIŞI

Kaykay kontrolü

Tüm öğrencilerin ilk önce kaykaylarında yengeç yürüyüşü yapmayı bildiklerinden emin olun, daha sonra çiftler halinde, bayrak yarışı olarak ya da tüm sınıf aynı anda yarışabilirler.



BALL GAME

TOP OYUNU

Denge | İşbirliği

Öğrenciler kaykay üzerinde çiftler halinde birbirleriyle karşı karşıya dururlar. Bir çift öğrencide bir top bulunur (eğer yeterli sayıda top yoksa kask ya da yastık kullanabilirsiniz) öğrenciler kaykay üzerinde hareket ederlerken topu birbirlerine paslarlar.

o Zorlaştırın: Her öğrencinin bir topu olacak şekilde aynı anda onları birbirlerine paslarlar.



BLIND GAME

KÖR OYUN

Empati | Kaykay Kontrolü

Öğrenciler çiftlere ayrılır, bir öğrenci kördür (göz çevresine bir parça kumaş koyun). Kör öğrenci tahta üzerinde durur ve iterek hareket etmeye çalışır, eşi, kör öğrencinin, diğer kaykaycılara çarpmamasına ve eğer yeniyse aynı zamanda dengeli ve kaykay üzerinde durmasına yardımcı olmalıdır.



CATS AND MICE

KEDİLER VE FARELER

İtmek | Dönmek |

Hız. 2-3 katılımcı "kedi" dir ve diğer katılımcıları (farelerin) kovalar - elbette kaykaylar üzerinde. Ebelendikten sonra fareler kaymayı durdurmak zorundadır. Kediler için oyun zorlaştırılabilir.

COPS AND ROBBERS

POLISLER VE SOYGUNCULAR

İşbirliği | Çeviklik

Kaykay parkı boyunca rastgele 10-20 koni / direk ayarlayın (rampalarda ve yerde). Öğrenciler polis ve soyguncular olmak üzere 2 gruba ayrılır. Eğitimciler bir düdük çalar ve soyguncular konileri devirerek kaymaya başlar, polisler de kayarak onları tekrar dik konuma getirir. 5-10 dakika sonra, eğitimci düdüğü üfler ve tüm patencilerin daha fazla koniye dokunmadan durması gerekir. Eğitimci hakem olarak kimsenin yere düşmemesine veya düdükten sonra daha fazla koninin dik hale getirilmediğine dikkat etmelidir. Koniler sayılır ve hangi takımın lehine daha fazla koni olduğuna göre kazanan belirlenir. İlk turdan sonra, gruplar rolleri değiştirir ve tekrar başlanır (herkes soyguncu olmayı sever!).

Not: Eğer konileriniz yoksa su şişelerini de kullanabilirsiniz.



FROZEN TAG

DON ATEŞ

Kaykay Kontrolü | Takım çalışması

Eğitmenlerin "ebe" olmalarını sağlayın ve bir öğrenci ebelendiğinde, kaykaya basıp itme pozisyonunda dururken donmaları gerekir ve bir kollarını ileriye doğru tutarlar. Sadece başka bir öğrenci kolunun altından kayarsa devam edebilirler. Öğrenciler birbirlerine yardım etmezlerse ebeler daha çabuk kazanırlar. Bu oyun 10 dakika kadar veya tüm öğrenciler ebelenene kadar sürebilir.

DAB TAG

Doğrudan dışarıda tutulan kolla dondurma yapmak yerine, öğrenciler donmadan önce bir "dab pozu" yapabilir. Etiketçiler "dabbers" olarak adlandırılabilir.



KEEP AWAY

UZAK DUR

Hız | Kaykay Kontrolü | Buzları eritmek

Eğitmenlerden biri ebe olur ve öğrencilerden uzakta kaymaya başlar, oyunun amacı öğrencilerin kaykayları üzerindeki eğitmeni yakalamalarıdır. Bir eğitmen yakalandıktan sonra, başka bir eğitmenin adı (veya sınıftaki en hızlı kaykaycının adı) söylenir ve öğrenciler onu yakalamaya çalışırlar.



CIRCLE RACE

ÇEMBER YARIŞI

Hız | Dönüşler

Öğrenciler kaykayları primo pozisyonunda olacak şekilde bir daire yaparlar, böylece kaykay üzerinde durmazlar. Eğitimci, daire etrafında yarışacak ve yerlerine geri dönen ilk kişi olmaya çalışacak iki öğrenciyi seçer. 3-2-1 diye sayılır, öğrenciler kaykaylarını alır ve başlar.

Not: Kazanmayı zorlaştırmak için, öğrenciler yerlerine döndüklerinde yapmaları gereken bir numara ekleyebilirsiniz, kaykay üzerinde primo durmak ve kaykayı aşağı çevirip üstünde durmak gibi.

LIMBO



Denge | Kaykay Kontrolü

Kaykayları üzerinde iki kişi göğüs üstü mesafesinde bir ipi tutar, bu kişilerden yaklaşık 10 metre uzakta diğer öğrenciler ipin altından (limbo) geçmek üzere bir sıra yaparlar. İpi tutanlar yavaş yavaş ipi aşağı indirirler ve öğrenciler değişik hareketlerle "tabut" gibi, en aşağıdan geçmeye çalışır. Not: İnsanların altından geçmesi için bir kaykay da kullanılabilir, ancak ip daha bağışlayıcıdır!

HIPPIE JUMP

Öğrenciler ipi kullanarak tahtaları altlarına geldikçe ipin üzerinden atlarlar. Her başarılı atlama sonra dizi yükseltilebilir. Gelişmiş gruplar için karışıma vücut çeşitleri eklenebilir



RELAY RACE

RÖLE YARIŞI

Hız | Teknik beceriler | Takım çalışması

Tipik bir bayrak yarışı yarışında olduğu gibi (ancak kaykay üzerinde!), Takımların yarı yarıya, kaykay alanında karşılıklı olacak şekilde iki eşit takıma bölünür. Takımlar, diğer taraftaki takım arkadaşına ulaşmak üzere yarışır, diğer taraftaki arkadaş yarışa başlatmak için çak yapmalıdır. Tüm takım üyeleri karşıya geçene ve bir takım kazanana kadar bu sürer.

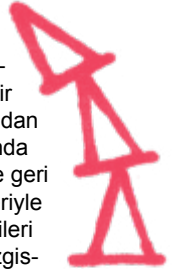
Zorlaştırın: Zig-zag yapılması gereken koniler, rampalar ekleyebilir, öne geçme, top ve kaşık, kostüm değiştirme vb. gibi engeller eklenebilir.

CONE-TOWER RELAY RACE

KONI KULE RÖLESİ YARIŞI

Hız | İşbirliği.

Bu oyun iki grupla oynanır ve birbirlerinin üzerine dengelenebilecek koniler gerektirir. Her bir kişi, kaykay parkının bir tarafından diğerine kaymaktadır ve sonunda takım arkadaşlarını ebelemeye geri dönmekten önce, kuleye konileriyle katkıda bulunmalıdır. Tüm konileri üst üste dizen ve başlangıç çizgisine geri dönen ilk takım kazanır.





SPORTS ON SKATEBOARDS

KAYKAY ÜZERİNDE SPOR

Kaykay Kontrolü

Kaykaylara binerken öğrencilerin kaykay parkında nasıl oynanacaklarını zaten bildiklerini diğer sporlara da adapte edebilirsiniz. Örnek: Kaykay Futbolu, Kaykay Badminton, Kaykay Mini Golf, Kaykay Hokeyi!

FOLLOW THE LEADER



LİDERİ TAKIP ET

Yaratıcılık, Akış

Birisi kaykay parkının etrafında yol gösterir ve diğerleri takip eder (katılımcıların sayısı çarpmayı önlemek için kaykay parkının boyutuna bağlıdır!)



INVENT A TRICK

BİR NUMARA YARAT

Yaratıcılık

Öğrencileri 3-5 kişilik gruplara ayırın. 5-10 dakikalık bir zaman dilimi içinde her grup kendi numaralarını icat etmeye çalışmalıdır. Süre bittikten sonra fikirlerini diğer gruplarla paylaşmalı ve yaratılan her numarayı denemeliler. Yaratıcı olmalarını sağlayın ve kaykay parkındaki engelleri de kullanın. Not: Numaraların daha önce hiç yapılmamış olması gerekmez, sadece öğrenciler için yeni veya yeni bir kısım olması gerekli.

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

K.A.Y.K.A.Y.

Yaratıcılık | Teknik beceriler

(orta / ileri seviye) 2-6 kişi için uygundur. Bir kişinin bir numara ile başlamasını sağlayın, numarayı yapmayı başarırlarsa diğerlerinin de aynı numarayı yapması gerekir, yapamayanlar bir harf alır; ilk harf olan K ile başlanır. Seçilen kişi numarayı yapamazsa sıra diğer kişiye geçer. Oyuncular 6 tane numara yapamadıklarında veya KAYKAY kelimesine ulaştıklarında elenirler. Sona kalan kazanır!



GOODPUSH

goodpush.org

Skate games Turkish edition