

# GOODPUSH



## SKATE GAMES

0

0

SPANISH

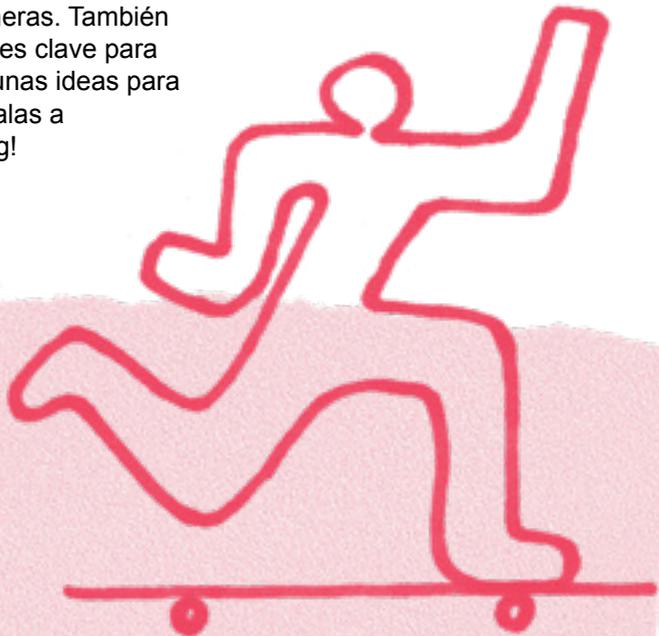
CUADERNILLO DE  
JUEGOS DE SKATE

# SKATE GAMES

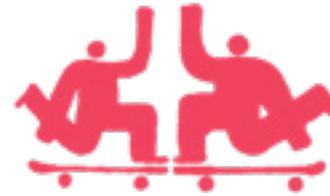
Jugar juegos en skates hace que las clases sean más divertidas. Los juegos también ayudan a lxs nuevxs skaters a aprender a controlar su tabla, a equilibrarse y a estar atentxs a lxs demás dentro del skatepark, lo que ayuda a largo plazo a reducir accidentes y lesiones. Otros beneficios de jugar juegos de skate incluyen:

- Aprender y practicar nuevas habilidades de skate sin pensarlo conscientemente.
- Ayudar a lxs participantes a desarrollar otras habilidades no relacionadas directamente con el skate como la cooperación, el trabajo en equipo y la creatividad.
- Los juegos pueden hacer que una simple placa de cemento se vuelva más interesante y desafiante para patinar.
- Muchos de estos juegos pueden ser jugados por skaters de casi cualquier nivel, lo que alienta a lxs skaters de diferentes niveles a trabajar juntxs.
- Los juegos son energizantes y pueden ocupar fácilmente 10-15 minutos de una clase.

A continuación se presentan más de 20 ideas de juegos de skate que implican el patinar de diferentes maneras. También se destacan las habilidades clave para cada juego. Si tienes algunas ideas para agregar a esta lista ¡envíalas a [goodpush@skateistan.org](mailto:goodpush@skateistan.org)!



## MIRROR GAME



### ESPEJOS

**Cooperación | Control de la tabla | Creatividad**

Lxs estudiantes van en parejas (con habilidades similares), enfrentadxs y paradxs en la tabla. Unx hace un movimiento y la pareja actúa como un espejo, haciendo exactamente el mismo movimiento (por ejemplo, de pie sobre una pierna en la tabla).

Espejo inverso: lxs estudiantes cambian el pie del frente y prueban el juego en posición switch. Una forma divertida de fomentar el patinaje ambidiestro.

## FLIP DECK



### GIRAR LA TABLA

**Balance**

Lxs estudiantes se paran en círculo con la tabla al revés sobre los dedos de los pies. Se cuenta hasta 3 y todxs saltan volteando la tabla y aterrizando en la parte superior. El juego continúa hasta que todxs lxs estudiantes en el círculo puedan saltar sin caerse. Ideal para principiantes.

• También se puede jugar el mismo juego pero comenzando en posición primo.

## TRAIN GAME



### TRENES

**Confianza | Trabajo en equipo | Rompehielos**

Se alinean varias tablas y lxs estudiantes se sientan aferrándose a la persona que tienen frente a ellxs. La persona que coordina puede tomar las manos del primer "vagón" o hacer que sostengan una cuerda. Tira lentamente del grupo y comienza a serpentear en diferentes direcciones. Cuando la cadena de skaters se rompe, se detienen, lxs estudiantes cambian lugares y comienzan de nuevo. La persona que coordina también puede cambiar de lado a mitad de camino y tirar primero del último vagón para que lxs estudiantes miren hacia atrás, o hacer que todxs cambien de orientación en sus tablas.

## RED LIGHT



## GREEN LIGHT

### LUZ ROJA-LUZ VERDE

**Seguridad | Patear | Parar**

Lxs estudiantes hacen una línea uno al lado de otro en un área plana. La persona que coordina se para en el medio del área y gritará "verde" (arrancar) o "rojo" (detenerse); también puede decir "amarillo" para reducir la velocidad. Lxs estudiantes tienen que patinar hacia el lado opuesto mientras escuchan las instrucciones de lxs instructorxs. Gana quien primero llegue al otro lado. Lxs estudiantes que no se detengan rápidamente cuando gritan "rojo" deberán regresar a la línea de inicio. Nota: puede traducir colores a lenguaje local.

## CRAB WALK

### CARRERA DE CANGREJOS

#### Control de la tabla

Primero hay que asegurarse de que todxs lxs estudiantes sepan cómo hacer un paseo de cangrejo en sus tablas. Luego pueden competir, ya sea en parejas como una carrera de relevos o con toda la clase en la línea de partida.



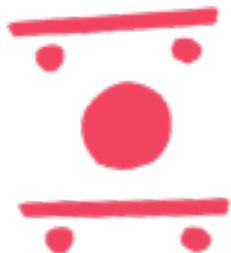
## BALL GAME

### PASAR LA PELOTA

#### Equilibrio | Cooperación

Lxs estudiantes van en parejas patinando enfrentadxs. Mientras se trasladan tratan de pasarse una pelota (si no hay suficientes pelotas, podría usarse un casco o rodilleras).

Más difícil: cada estudiante tiene una pelota y la lanza al mismo tiempo, intercambiándola de unx a otrx.



## BLIND GAME

### A CIEGAS

#### Empatía | Control de la tabla

Lxs estudiantes se dividen en parejas, unx hace de "ciegxs" con un trozo de tela tapándole los ojos. Se para en la tabla e intenta moverse pateando, la otra persona lx debe guiar para asegurarse de que no golpee a otrxs skaters, así como ayudar a equilibrarse y permanecer en la tabla si son muy principiantes.



## CATS AND MICE

### GATOS Y RATONES

#### Patear | Doblar | Velocidad

2-3 participantes son "gatos" y persiguen al resto de lxs participantes, "ratones", por supuesto en sus skates. Una vez tocadxs, los ratones tienen que dejar de patinar. Puede hacerse más difícil para los gatos obligándolxs a patear de switch.

## COPS AND ROBBERS

### POLICÍAS Y LADRONXS

#### Cooperación | Agilidad

Se instalan 10-20 conos al azar en todo el skatepark (en rampas y planos). Lxs estudiantes se dividen en 2 grupos (policías y ladronxs). La persona que coordina hace sonar un silbato y lxs ladronxs intentarán tirar los conos mientras lxs policías los vuelven a poner en posición vertical (por supuesto todxs patinando). Después de 5-10 minutos, la persona que coordina toca el silbato y todxs lxs skaters deben detenerse sin tocar más conos. El equipo que tenga más conos a su favor gana el juego. Después de la primera ronda, los grupos cambian de roles y juegan de nuevo (¡a todxs les gusta ser ladronxs!). Nota: si no se tienen conos se pueden usar botellas de agua.



## FROZEN TAG

### MANCHA CONGELADA

#### Control de la tabla | Trabajo en equipo

Lxs instructorxs son "mancha". Cuando un estudiante es tocado, debe congelarse parado en su tabla en posición de empuje y levantar su brazo derecho. Solo podrá descongelarse si otrx estudiante patina bajo su brazo. Si lxs estudiantes no se ayudan entre sí, las manchas ganarán más rápidamente. Este juego puede durar unos 10 minutos o hasta que todxs lxs estudiantes estén "manchadxs".



## DAB TAG

en lugar de congelarse con el brazo extendido, se puede hacer la "pose de dab" hasta que ser descongeladxs. Las manchas pueden llamarse "dabbers"

## KEEP AWAY

### MANTENER LA DISTANCIA

#### Velocidad | Control de la tabla | Rompehielos

La persona que coordina se aleja patinando. El objetivo del juego es que lxs estudiantes atrapen a lxs docentes mientras permanecen en sus skates. Cuando se lx atrapa, nombra a otra persona (docente o skater avanzadxs de la clase) y lxs estudiantes lx persiguen.





## CIRCLE RACE

### CARRERA EN CÍRCULO

**Velocidad | Carving**

Lxs estudiantes se ubican en círculo con sus tablas en posición primo para que no se paren sobre ellas. La persona que coordina elige a dos estudiantes paraxs unx al lado de otrx. A la cuenta de 3-2-1, lxs estudiantes recogen sus tablas y comienzan a patinar alrededor del círculo tratando de llegar primero a su lugar.

Nota: para que sea más difícil ganar, se puede agregar un truco que deberán hacer una vez que estén de vuelta en su lugar (por ejemplo, pararse de primo en su tabla, voltearla y colocarse en la parte superior).



## LIMBO

**Equilibrio | Control de la tabla**

Lxs estudiantes hacen una fila a unos 10 metros de distancia de dos personas que sostienen una cuerda a la altura del pecho para que sus compañerxs pasen por debajo (limbo) mientras van en sus skates. Las personas que sostienen la cuerda gradualmente la irán bajando para ver quién puede hacer el limbo más bajo, hasta ponerse en posición de "ataúd" mientras ruedan.

Nota: También pueden sostener una patineta para que la gente pase por debajo, ¡pero la cuerda es más amable!

## HIPPIE JUMP

**Equilibrio | Controle**

Lxs estudiantes saltan sobre la cuerda mientras su tabla pasa por debajo antes de volver a aterrizar sobre ella. La cuerda se puede elevar después de cada salto exitoso. Se pueden agregar body variats a las combinaciones para grupos avanzados



## RELAY RACE

### CARRERA DE RELEVOS

**Velocidad | Habilidades técnicas | Trabajo en equipo**

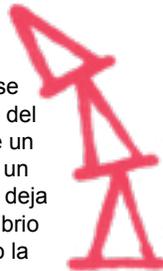
Como en una carrera de relevos típica (¡excepto que en skates!), se arman dos equipos iguales, la mitad de cada equipo en una línea en los extremos opuestos del área de skate uno frente al otro. Cada integrante tiene que patinar hacia su compañerx de enfrente y chocar sus manos para habilitarx a salir hacia el otro lado. Gana el equipo que primero complete el cambio total de lugares.

Más difícil: agregar obstáculos (conos, rampas, palos para saltar con ollies, una pelota y una cuchara, cambios de vestuario, etc.)

## CONE-TOWER RELAY RACE

### ARMAR LA TORRE

**Velocidad | Cooperación**  
(Este juego se juega en dos grupos y requiere conos que se pueden equilibrar uno encima del otro.) Cada persona patina de un lado al otro del skatepark con un cono. Cuando llega al final, lo deja en el suelo o lo pone en equilibrio con otro cono para ir armando la torre, y vuelve a tocar a sus compañerxs de equipo. Gana el primer equipo que apile todos sus conos y vuelva a la línea de salida.



## SPORTS ON SKATEBOARDS

### DEPORTES EN SKATE

**Control de la tabla**

Adaptar otros deportes que lxs estudiantes ya sepan para jugar en el skatepark y mientras patinan. Ejemplo: Skatefútbol, Skatetenis, Skatebasquet, ¡Skatehockey!

## FOLLOW THE LEADER



### SIGUE AL LÍDER

**Creatividad | Fluidez**

Alguien lidera una vuelta por el skatepark y todos los demás lx siguen (el número de participantes depende del tamaño del skatepark ¡para evitar choques!)



## INVENT A TRICK

### INVENTA UN TRUCO

**Creatividad**

Se divide a lxs alumnx en grupos de 3-5. En 5-10 minutos, cada grupo debe inventar su propio truco. Una vez finalizado el tiempo, deben compartir sus ideas con los otros grupos y cada uno probará los trucos creados por los demás. Traten de que sean creativos y que también usen obstáculos dentro del skatepark.

Nota: no es necesario que los trucos sean totalmente desconocidos, solo deben ser nuevos para lxs estudiantes o variantes de trucos conocidos.

## GAME OF SKATE

# S.K.A.T.E

### JUEGO DE S.K.A.T.E.

**Creatividad | Habilidades técnicas**

(nivel intermedio / avanzado) Ideal para 2-6 personas. Una persona comienza con un truco, si lo consigue, todas las demás deben hacer el mismo truco. A las que no les sale reciben una carta, la primera: S. Si la persona no consigue hacer el truco, será la siguiente en intentar hacer un truco. Lxs jugadorxs son eliminados una vez que fallan 5 trucos y alcanzan la palabra SKATE. ¡Gana la última persona en quedar en pie!



**GOODPUSH**

[goodpush.org](http://goodpush.org)

Skate games Spanish edition