

GOODPUSH



SKATE GAMES

0

0

JEUX DE SKATE

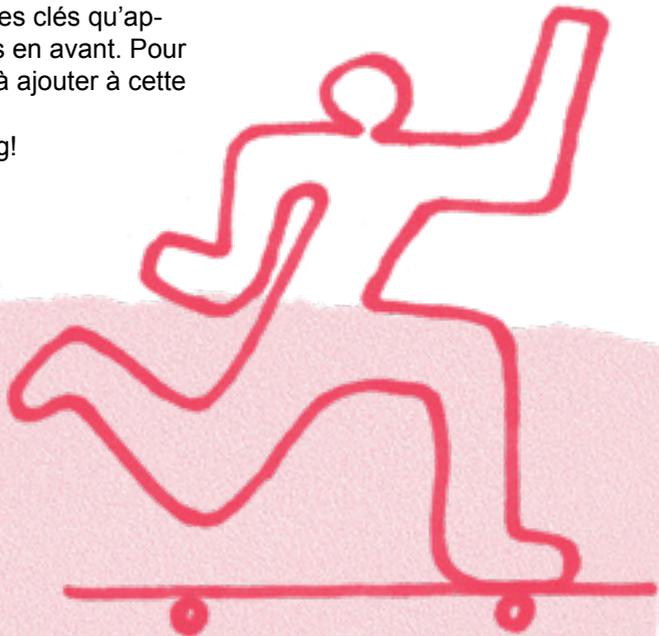
FRENCH

SKATE GAMES

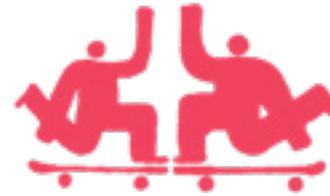
Jouer à des jeux rend les leçons de skate plus ludiques et amusantes. Les jeux aident aussi les nouveaux skateur·euses à apprendre à contrôler leur planche, à garder leur équilibre et à veiller sur les personnes qui les entourent dans le skatepark, ce qui contribuera à réduire les chutes et blessures sur le long terme. Les jeux de skates ont également d'autres avantages:

- Apprendre et pratiquer de nouvelles techniques de skate sans y penser
- Les jeux permettent aux participant·es de développer d'autres compétences, comme la coopération, l'esprit d'équipe et leur créativité
- Les jeux peuvent transformer les surfaces en béton les plus plates en un challenge pour nos skateur·euses
- La majorité des jeux est accessible aux skateur·euses de tout niveau, ce qui encourage les participants de différents niveaux à travailler ensemble
- Les jeux sont énergisants et occupent facilement 10-15 minutes d'une séance de skate.

Voici ci-dessous plus de 20 idées de jeux, qui nécessitent toutes la pratique du skateboard. Les techniques clés qu'apporte chaque jeu sont mis en avant. Pour des propositions de jeux à ajouter à cette liste, joignez-nous à goodpush@skateistan.org!



MIRROR GAME



LE JEU DU MIROIR

Coopération | Maîtrise du Skate | Créativité

Les élèves (de niveaux similaires de préférence) se regroupent par deux et se font face tout en se tenant debout sur leur planche. Lorsqu'un·e des élèves fait un geste, le·a deuxième doit faire exactement le même mouvement (ex. : se tenir sur une jambe sur le skate).

Le Miroir Inversé : Les élèves changent de côté et essaient le jeu dans l'autre sens. Une façon amusante de développer une maîtrise ambidextre du skateboard.

FLIP DECK



LE FLIP DECK

Équilibre

Les élèves se tiennent debout en cercle, le skate retourné sur les orteils. Comptez jusqu'à 3, puis tous les élèves sautent en faisant faire un flip à la planche et en atterrissant dessus. Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les élèves puissent atterrir sur leur skate sans tomber. Idéal pour les débutant·es.

• Le jeu peut aussi se jouer en commençant par la position primo.

TRAIN GAME



LE JEU DU TRAIN

Confiance | Esprit d'équipe | Brise-glace

Alignez plusieurs planches puis demandez aux élèves de s'y asseoir, tout en se tenant à la personne devant eux. L'instructeur·rice peut tenir les mains de la première personne ou lui demander de tenir une corde. L'instructeur·rice tire lentement le groupe et commence à se déplacer, zigzaguer dans différentes directions. Lorsque la chaîne de skateur·euses se brise, l'instructeur·rice s'arrête, les élèves se remettent à leur place et recommencent. L'instructeur·rice peut aussi changer de sens à mi-chemin et tirer le·a dernier·ère élève de la chenille ; les élèves se retrouvent soit tournés vers l'arrière, soit se retournent sur leurs planches.

RED LIGHT



GREEN LIGHT

FEU ROUGE FEU VERT

Sécurité | Pousser | Freinage

Les élèves se mettent en ligne dans un espace à surface plate. L'instructeur·rice se tient au milieu de la zone et crie "vert" (avancer) ou "rouge" (freiner) – "orange" peut aussi être utilisé pour ralentir. Les élèves ont pour but de traverser la zone en respectant les consignes de l'instructeur·rice. S'ils ne s'arrêtent pas rapidement après "rouge", il·elles doivent retourner à la ligne de départ.

CRAB WALK

LA COURSE DU CRABE

Maîtrise du Skate

Assurez-vous que tou·tes les élèves savent marcher en crabe sur leur planche. Il·elles peuvent ensuite faire la course, en binômes, en se relayant, ou bien avec toute la classe sur la ligne de départ.

Complicitez le jeu : les élèves ont chacun une balle et se font la passe continuellement, tout en faisant la course du crabe.



COPS AND ROBBERS

LA POLICE ET LES VOLEURS

Coopération | Agilité

Installer 10 à 20 cônes au hasard dans le skatepark (sur les rampes et à plat). Les élèves sont divisés en 2 groupes, les policier·ères et les voleur·euses. Les instructeur·ices tirent un coup de sifflet et les voleur·euses roulent vers les cônes pour les faire tomber tandis que les policier·ères skatent pour les remettre en place. Après 5 à 10 minutes, les instructeur·rices tirent de nouveau un coup de sifflet ; tous les skateur·euses doivent s'arrêter et ne plus toucher de cônes, un·e instructeur·rice fait l'arbitre pour s'en assurer. Les instructeur·rices comptent les cônes tombés versus les cônes debout. L'équipe qui a plus de cônes en sa faveur gagne la partie. Pour la partie suivante, les groupes changent de rôle et recommencent à jouer (tout le monde aime être les voleurs !). Note : si vous n'avez pas de cônes, vous pouvez aussi utiliser des bouteilles.



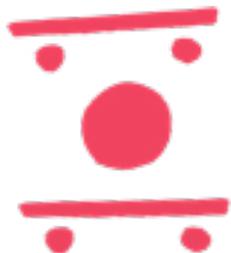
BALL GAME

LE JEU DE LA BALLE

Équilibre | Coopération

Les élèves se regroupent par deux et se font face tout en se tenant debout sur leur planche. Chaque paire d'élèves prend une balle (s'il n'y a pas assez de balles, vous pouvez utiliser un casque ou des coussinets). Les élèves se déplacent sur skate tout en essayant de continuellement se passer la balle.

Complicitez le jeu : les élèves ont chacun une balle qu'il se lancent au même moment, continuellement tout en se déplaçant.



BLIND GAME

LE JEU DU COLIN MAILLARD

Empathie | Maîtrise du skate

Les élèves se rassemblent par paires, l'un·e par paire a les yeux bandés. L'élève à l'aveugle se tient sur son skate et tente de se déplacer sur son skate. Son·a co·équipier·ère doit l'aider à se diriger et s'assurer qu'il·elle ne heurte pas les skateurs aux alentours. Si l'élève aux yeux bandés est débutant, son coéquipier doit aussi s'assurer que qu'il·elle garde son équilibre sur la planche.



CATS AND MICE

LE CHAT ET LA SOURIS

Pousser | Tourner | Rapidité

2-3 participant·es sont les "chats" et courent après le reste des élèves (les souris) – tou·tes sont sur leurs skates, bien sûr. Une fois touchées par les chats, les souris doivent s'arrêter de skater. On peut rendre les choses plus difficiles pour les chats en les faisant rouler en switch.

FROZEN TAG

LE LOUP GLACÉ

Maîtrise du Skate | Esprit d'Équipe

Les instructeur·rices sont les "loups". Lorsqu'ils touchent un·e élève, il·elle doit "geler" (se tenir immobile) en position de poussée sur sa planche, en maintenant un bras droit devant lui·elle. Un·e élève ne peut être dégelé que si un·e autre élève roule sous son bras. Si les élèves ne s'entraident pas, les loups gagneront plus rapidement. Ce jeu peut durer une dizaine de minutes ou jusqu'à ce que tous les élèves soient marqués.



DAB TAG

Le Dab Glacé : Au lieu de geler le bras tendu devant eux, les élèves peuvent faire un Dab, position dans laquelle il·elles restent sur leur skate jusqu'à ce qu'il·elles soient dégelés.

KEEP AWAY

ATTRAPE-LOUP

Rapidité | Maîtrise du Skate | Brise-glace

Un·e des instructeur·rices commence par être le "loup" et, sur son skate, s'éloigne des élèves. Les élèves ont pour but d'attraper l'instructeur·rice tout en restant sur leurs skates. Une fois que le loup est attrapé, il·elle crie le nom d'un autre instructeur·rice, ou bien de l'élève le·a plus rapide en skate, qui devient le nouveau loup que les élèves doivent attraper.





CIRCLE RACE

LA COURSE EN CERCLE

Rapidité | Carving

Les élèves se mettent en cercle en position primo, ne sont pas sur leurs skates. L'instructeur-riche désigne deux joueur-euses placés l'un-e à côté de l'autre, qui doivent se mettre à courir autour du cercle et tenter d'être le-a premier-ère à retourner à sa place. Il-elles ne commencent qu'après un décompte 3-2-1, il-elles peuvent alors ramasser leur planche et se mettre à rouler. Note : pour augmenter la difficulté du jeu, les élèves peuvent avoir à faire un trick une fois de retour sur place (par exemple : se tenir sur la planche puis la retourner pour atterrir sur le dessous de la planche).

LIMBO



Équilibre | Maîtrise du skate

Les élèves s'alignent à environ 10 mètres de deux personnes tenant une ficelle à hauteur de poitrine. Les élèves doivent passer sous la ficelle (limbo) en roulant sur leurs skates. Les personnes qui tiennent la corde l'abaissent progressivement, afin de voir qui peut faire le limbo le plus bas, en se mettant par exemple en position "cercueil" pour passer, toujours en roulant. Note : On peut aussi utiliser un skate pour le limbo, mais la ficelle est plus clémente !

CORDE À SAUTER

Toujours avec la ficelle. Les élèves doivent sauter au-dessus de la corde tandis que leur planche passe par dessous. La corde peut être élevée après chaque saut réussi. Des body variats peuvent être ajoutés pour les élèves au niveau avancé.



RELAY RACE

COURSE DE RELAIS

Rapidité | Compétences techniques | Esprit d'équipe

Comme dans une course de relais typique (sauf qu'ici on reste sur nos skates !), il faut deux équipes de taille égale. Les moitiés de chaque équipe se tiennent en ligne aux extrémités opposées de la zone de skate et se font face. Les élèves à la ligne A doivent courir vers leurs coéquipier-ères à la ligne B, de l'autre côté de la zone et leur taper dans la main pour qu'il-elles puissent prendre leur place et rouler de l'autre côté de la zone. L'équipe qui gagne est la première dont toutes les coéquipier-ères se sont déplacés.

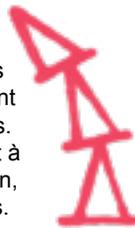
Complicitez le jeu: ajouter des obstacles comme des cônes pour faire des tic tac, des rampes à franchir, des obstacles pour les ollies, une course à la cuillère/course à l'œuf, des costumes, etc.

CONE-TOWER RELAY RACE

LE COURSE DE RELAIS; LA TOUR DES CÔNES

Rapidité | Coopération

Ce jeu se joue avec deux groupes et nécessite des cônes qui peuvent être empilés les uns sur les autres. Chaque personne skate d'un bout à l'autre du Skatepark, cône en main, pour l'empiler sur la tour de cônes. L'élève doit ensuite rapidement retourner à son point de départ pour taper dans la main du-e la coéquipier-ère suivant-e et ainsi lui donner le départ. La première équipe à empiler tous ses cônes et à revenir sur la ligne de départ gagne.



SPORTS ON SKATEBOARDS

SPORT SUR SKATE

Maîtrise du skate

Adaptez d'autres sports que les élèves connaissent, qu'il-elles pourront pratiquer dans le skatepark, sur leurs skates ! Exemples : skate-football, skate-badminton, skate-minigolf, skate-hockey !

FOLLOW THE LEADER



SUIVEZ LE-A CHEF-FE

Créativité | Mobilité

Quelqu'un mène le groupe, se déplace dans le skatepark et tout le monde le suit (le nombre de participant-es à la fois dépend de la taille du skatepark pour éviter de se percuter !).



INVENT A TRICK

INVENTEZ UN TRICK

Créativité

Répartissez les élèves en groupes de 3 à 5. Dans un laps de temps de 5 à 10 minutes, chaque groupe devrait essayer d'inventer son propre trick. Une fois le temps imparti écoulé, les élèves doivent partager leurs idées avec les autres groupes et essayer chaque trick qui a été créé. Essayez de leur faire faire preuve de créativité et d'utiliser les obstacles à l'intérieur du skatepark également. Notes : les tricks ne doivent pas nécessairement être du jamais-vu, il faut juste qu'ils aient quelque chose de nouveau pour les élèves.

GAME OF SKATE

S.K.A.T.E

LE JEU DU S.K.A.T.E.

Créativité | Compétences techniques

(Niveau intermédiaire/avancé)

Idéal avec 2 à 6 personnes. Une personne commence par un trick, si elle réussit le tour, tous les autres doivent l'imiter, ceux-celles qui n'arrivent pas reçoivent une lettre, la première : S. La personne qui n'a pas réussi le trick doit lancer le nouveau trick. Les joueur-euses sont éliminés dès qu'ils échouent 5 figures et atteignent le mot SKATE. Le-a dernier-ère debout gagne!



GOODPUSH

goodpush.org

Skate games French edition