

GOODPUSH



SKATE GAMES

0

0

**GIOCHI CONNESSI
ALLO SKATEBOARD**

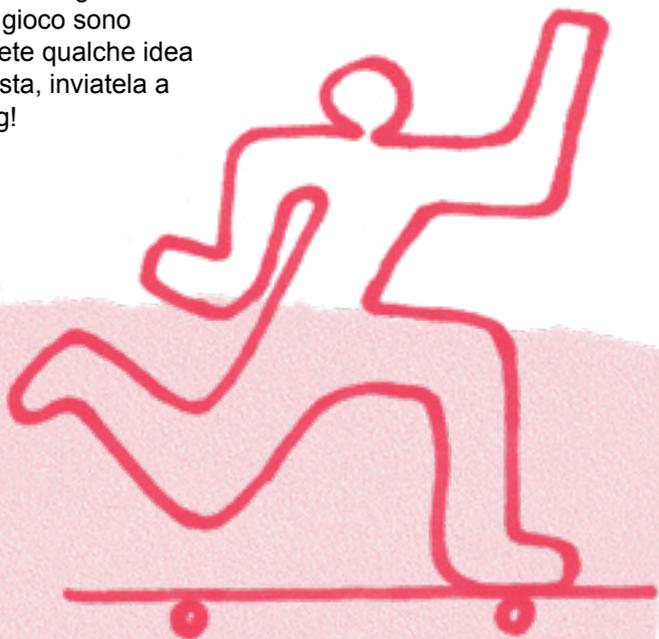
ITALIAN

SKATE GAMES

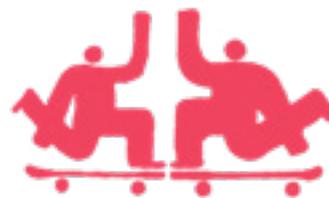
Creare dei giochi rende le lezioni di skateboard più divertenti. I giochi aiutano anche i nuovi skater ad imparare a gestire la tavola, a controllare l'equilibrio e allo stesso tempo permettono di tenere d'occhio chi li circonda all'interno della pista da skate: un aspetto, quest'ultimo, che aiuta a ridurre gli incidenti e gli infortuni nel lungo periodo. Altri benefici del gioco con lo skate sono:

- **Imparare e praticare nuove abilità con lo skate senza pensarci consapevolmente.**
- **I giochi aiutano i partecipanti ad apprendere altre abilità (al di fuori dello skate) come la cooperazione, il lavoro di squadra e la creatività.**
- **I giochi possono rendere anche un pezzo di cemento più interessante e impegnativo da superare con lo skate.**
- **Molti giochi possono essere praticati trasversalmente da quasi tutti i livelli, il che incoraggia gli skater di diversi livelli a lavorare insieme.**
- **I giochi sono energizzanti e riempiono facilmente 10-15 minuti di una lezione di skateboard.**

Qui sotto ci sono più di 20 idee di gioco che in qualche modo coinvolgono tutti gli skater. Le abilità chiave per ogni gioco sono anche evidenziate. Se avete qualche idea da aggiungere a questa lista, inviatela a goodpush@skateistan.org!



MIRROR GAME



GIOCO DELLO SPECCHIO

Cooperazione

Controllo della scheda. Creatività. Gli studenti vanno in coppia (con abilità simili) e si affrontano in piedi sulla tavola. Uno studente fa un movimento e l'altro studente si comporta come uno specchio, facendo esattamente lo stesso movimento (es. in piedi su una gamba della tavola).

Specchio inverso: gli studenti cambiano lato e provano il gioco dall'altra parte. Un modo divertente per incoraggiare l'uso ambidestro dello skateboard.

FLIP DECK



LE FLIP DECK

Equilibrio

Gli studenti stanno in piedi in cerchio con la tavola capovolta sopra le dita dei piedi. Contare fino a 3, poi tutti gli studenti saltano capovolgendo la tavola e devono atterrare in cima. Il gioco continua fino a quando tutti gli studenti nel cerchio possono saltare senza cadere. È più indicato per i principianti.

Si può anche ripetere lo stesso gioco, ma iniziarlo in prima posizione.

TRAIN GAME



GIOCO DEL TRENO

Fiducia | Lavoro di squadra | Esercizio per rompere il ghiaccio

Allinea diverse tavole e fai sedere sopra di esse gli studenti mentre tieni una persona di fronte a loro. L'istruttore può tenere le mani della prima persona oppure farlo aggrappare a una corda. L'istruttore tira lentamente il gruppo a sé e inizia a scuoterlo in diverse direzioni. Quando la catena di skater si rompe, l'istruttore si ferma e gli studenti si rimescolano, tornano al loro posto e ricominciano da capo. L'istruttore può anche cambiare direzione e tirare l'ultimo studente per primo, in modo che gli studenti siano o rivolti all'indietro oppure si rigirano sulle loro tavole.

RED LIGHT



GREEN LIGHT

LUCE ROSSA E LUCE VERDE

Sicurezza | Andare avanti | Fermarsi

Gli studenti formano una linea su un'area pianeggiante. L'istruttore si trova al centro dell'area e urlerà "verde" (vai) o "rosso" (stop) - può anche dire "giallo" per rallentare. Gli studenti devono procedere sullo skate mentre ascoltano le istruzioni degli istruttori, e vince il primo che raggiunge l'altra estremità dell'area. Se non si fermano rapidamente quando l'istruttore urla "rosso" allora gli studenti devono tornare indietro e iniziare la linea da capo. Nota: si possono tradurre i colori nella lingua locale.

CRAB WALK

GARA DEI GRANCHI

Controllo della lavagna

Assicuratevi che tutti gli studenti sappiano come fare la camminata del granchio prima sulle loro tavole. Dopo di che possono correre, sia in coppia, sia come gara a staffetta, oppure con l'intera classe sulla linea di partenza.



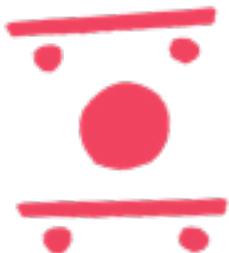
BALL GAME

GIOCO DELLA PALLA

Equilibrio | Cooperazione

Gli studenti si distribuiscono a coppie uno di fronte all'altro, ognuno sul proprio skateboard. Ogni coppia di studenti ha una palla (se non ci sono abbastanza palle si potrebbe usare in alternativa un casco o un cuscino), gli studenti si muovono sullo skateboard cercando di passarsi la palla tra di loro mentre si muovono.

Per rendere il gioco più difficile: ogni studente ha una palla e la lancia contemporaneamente all'altro, scambiandosele in contemporanea.



BLIND GAME

GIOCO PER NON VEDENTI

Empatia | Controllo della tavola

Gli studenti si dividono in coppie, uno studente è cieco (viene bendato con un pezzo di stoffa). Lo studente cieco sta in piedi sulla tavola e cerca di muoversi e andare avanti, mentre il partner dovrebbe aiutare lo studente cieco ad assicurarsi che non colpisca altri skater in giro. Se il livello è principiante, lo studente vedente dovrebbe aiutare quello non vedente a bilanciare il peso e rimanere sulla tavola.



CATS AND MICE

GATTI E TOPI

Spingere | Girare | Velocità

2-3 partecipanti sono i "gatti" e inseguono il resto dei partecipanti (i topi) che naturalmente sono sugli skateboard. Una volta presi, i topi devono scendere dallo skate. Si può rendere il gioco più difficile per i gatti facendo loro spingere un interruttore.

COPS AND ROBBERS

GUARDIE E LADRI

Cooperazione | Agilità

Distribuire 10-20 coni in modo casuale in tutta la pista da skate (sulle rampe e in piano). Gli studenti sono divisi in 2 gruppi, le guardie (la polizia) e i rapinatori. Gli istruttori fanno un fischio e i rapinatori rovesciano i coni, mentre i poliziotti, girando intorno, lo rimettono in posizione verticale. Dopo 5-10 minuti l'istruttore fischietta e tutti gli skater devono fermarsi senza toccare altri coni. L'istruttore dovrebbe essere l'arbitro e assicurarsi che nessuno abbatta o metta più coni in posizione verticale. Contare i coni e vedere quale squadra ha più coni a loro favore, vincendo la partita. Dopo il primo turno, i gruppi si scambiano i ruoli e giocano di nuovo (a tutti piace essere i rapinatori!).
Nota: puoi usare anche bottiglie d'acqua se non hai i coni.



FROZEN TAG

ETICHETTA CONGELATA

Controllo della tavola | Lavoro di squadra

Fate in modo che gli istruttori siano i punti di partenza e quando uno studente viene etichettato si deve bloccare (come congelato) mentre sta in piedi sulla sua tavola in posizione di spinta tenendo un braccio dritto. Gli studenti possono essere scongelati solo se un altro studente pattina con lo skate sotto al braccio del ragazzo congelato. Se gli studenti non si aiutano a vicenda gli "etichettatori" vinceranno più velocemente. Questo gioco può durare circa 10 minuti circa fino a quando tutti gli studenti non vengono etichettati.



DAB TAG

Etichetta tampone: invece di congelarsi con il braccio teso, gli studenti possono fare una "posa tampone" fino a quando non vengono scongelati. Gli etichettatori possono essere chiamati "tamponi"



KEEP AWAY

TENETEVI ALLA LARGA

Velocità | Controllo della tavola | Rompere il ghiaccio

Gli istruttori stessi sono i punti di partenza e si allontanano dagli studenti. Lo scopo del gioco è che gli studenti prendano l'istruttore mentre rimangono sui loro skateboard. Una volta che un istruttore viene catturato, il nome di un altro istruttore (o il nome dello skater più veloce della classe) viene eliminato e gli studenti devono andare dietro di loro.



CIRCLE RACE

GARA CIRCOLARE

Velocità | Scompiglio

Gli studenti stanno in piedi in cerchio con le loro tavole davanti (non ci sono già sopra). L'istruttore sceglie due studenti in piedi uno accanto all'altro: i ragazzi devono correre e cercare di tornare per primi al loro posto. Al conteggio di 3-2-1 gli studenti salgono sulle loro tavole e partono. Nota: per rendere più difficile la vittoria, si può aggiungere un trucco che gli studenti devono fare una volta che sono tornati al loro posto. Ad esempio, devono stare in piedi sul bordo della tavola e capovolgerla verso il basso per stare in cima.

LIMBO



Equilibrio | Controllo della tavola

Gli studenti fanno una fila a circa 10 metri di distanza da due persone che tengono una corda all'altezza del petto per permettere agli studenti, sullo skateboard, di andare sotto (limbo). Le persone che tengono la corda gradualmente la abbassano per vedere chi riesce ad abbassarsi di più, ad esempio, entrando in posizione "bara", mentre stanno sullo skate. Nota: Si può anche tenere uno skateboard per le persone che vanno sotto alla corda, ma la corda è più indulgente!

HIPPIE JUMP

Usando la corda, gli studenti saltano sopra la corda mentre la loro tavola segue sotto prima di riatterrarci sopra. La corda può essere alzata dopo ogni salto riuscito. Varietà corporee possono essere aggiunte al mix per gruppi avanzati.



RELAY RACE

GARA A STAFFETTA

Velocità | Competenze tecniche | Lavoro di squadra

Come in una tipica gara a staffetta (ma sugli skateboard!), si hanno due squadre uguali una di fronte all'altra. Metà di ogni squadra forma una fila agli estremi opposti dell'area skate. Le squadre devono correre verso i loro compagni di squadra dall'altra parte e dare il cinque prima che il loro compagno di squadra corra dall'altra parte, fino a quando tutti i membri della squadra hanno raggiunto il punto opposto e una squadra vince.

Per rendere più difficile il gioco: aggiungere ostacoli come coni da oltrepassare facendo zig zag, rampe da sorpassare, bastoni, una pallina sul cucchiaino, cambi costume, ecc.

CONE-TOWER RELAY RACE

GARA A STAFFETTA CON TORRE DI CONI

Velocità | Cooperazione

Questo gioco si fa dividendosi in due gruppi e necessita di coni che possono essere impilati uno sull'altro. Ogni persona sale sullo skate da un lato all'altro della pista e lo scopo è creare una torre di coni prima di tornare al proprio posto e nominare i compagni di squadra. La prima squadra che ammassa per prima tutti i coni e torna alla linea di partenza vince.



SPORTS ON SKATEBOARDS

SPORT SU SKATEBOARD

Controllo della tavola

È possibile adattare altri sport che gli studenti già conoscono e adattarli alla guida degli skateboard. Ad esempio, skateboard calcio, skateboard Badminton, skateboard mini golf. Skateboard hockey!

FOLLOW THE LEADER



SEGUI IL LEADER

Creatività | Flusso

Qualcuno guida la strada intorno alla pista da skate e tutti gli altri seguono (il numero di partecipanti dipende dalle dimensioni della pista per evitare di schiantarsi!)



INVENT A TRICK

INVENTA UN NUMERO

Creatività

Dividere gli studenti in gruppi di 3-5. In un arco di tempo di 5-10 minuti ogni gruppo dovrebbe cercare di inventare il proprio numero. Dopo che il tempo è finito, i ragazzi dovrebbero condividere le loro idee con gli altri gruppi e tentare ognuno dei numeri che sono stati creati. Cercate di farli essere creativi e usate gli ostacoli anche all'interno della pista da skate. Nota: i numeri non devono essere mai stati fatti, devono essere nuovi per gli studenti, devono creare una nuova linea.

GAME OF SKATE

S.K.A.T.E

GIOCO S.K.A.T.E

Creatività | Competenze tecniche

(livello intermedio/avanzato). Ideale per 2-6 persone. Chiedi a una persona di iniziare con un numero: se il numero riesce, tutti gli altri devono fare lo stesso numero, quelli che non riescono ricevono una lettera, la prima: S. Se la persona non riesce a fare il numero tocca alla persona successiva provare il numero. I giocatori vengono eliminati quando falliscono 5 tentativi e raggiungono la parola SKATE. Vince l'ultimo che sta in piedi!



GOODPUSH

goodpush.org

Skate games Italian edition