

GOODPUSH



SKATE GAMES

০

০

স্কেট গেমস বুকলেট

BANGLA

SKATE GAMES

স্কটবোর্ড গেমস খেলোৱাৰ স্কটবোর্ড শেখা বশী আনন্দদায়ক। এটি নতুন স্কটবোর্ডবোৰে বোর্ড নতুনত্বৰে ৰাখা, ভাৱসাম্য বজায় ৰাখা এবং স্কটবোর্ডবোৰে অন্তৰ্দৰে প্ৰতি খেলোৱা শক্তিৰে সাহায্য কৰে। আৰু প্ৰতিবৰ্তীতে এটি পৰ্দা যাওয়া বা আঘাত পাওয়া থাকে বন্ধ কৰে। স্কটবোর্ড গেমস খেলোৱাৰ আৰু অন্যান্য সুবিধাগুলোৰে মধ্যৰে ব্যক্তি :

- কোনবন্ধ দুশ্চিন্তা ছাড়াই স্কটবোর্ডে নতুন কৌশল ব্ৰুত কৰা ও চৰ্চা কৰা যায়।
- অংশগ্ৰহণকৰীদৰে মাৰে স্কটবোর্ডে কৌশল ছাড়াও মহযোগিতা, টিমি ওয়াৰক এবং মূজনশীলতাৰ মত গুণাবলী তৰে হয়।
- সাধাৰণ কনক্ৰিটৰে জায়গাকও অনকে বশী ছ্যালক্ৰেজি এবং মজাদাৰ কৰে তুলতে পাৰে গেমস গুলো
- অনকে গেম আছৰে যোগেলে যেকোন লভেলেৰে স্কটবোর্ডবোৰা খেলতে পাৰে এবং এতে কৰে তাৰা একমাৰে মলিৰে খেলোৱা অভিজ্ঞতাও হয়।
- খেলোৱাৰে বশে উদ্দীপনা যোগায় এবং মহজহে ১০-১৫ মিনিটৰে একটী স্কটবোর্ড লমৈন মম্পন্ন হয় যায়।

নৰি ২০ এৰ অধিক স্কটবোর্ড গেমসৰে ধাৰণা দেওয়া হল যোগেলে স্কটবোর্ডবিং এৰ মাৰে মম্পূৰ্ত। কী ধৰণৰে দক্ষতাৰ প্ৰয়োজন তাও চহিনতি কৰা আছৰে। তুমি যদি আৰু আইডিয়া দৰি চাও তাহলে যোগেলে পাঠাও goodpush@skateistan.org এই ইমেইল ঠিকানায়।



MIRROR GAME



মৰিৰ গহৈম

পাৰম্পৰিক মহযোগিতা, বোর্ড নতুনত্ব, মূজনশীলতা

শক্তিবাহীৰা জোড়ায় জোড়ায় বোর্ডে দাঁডাবে এবং একে অপৰেৰে মুখোমুখি থাকবে (অনুব্ৰু ক্ৰমতা মহ)। একজন শক্তিবাহী একটী মুভমেন্ট কৰবে এবং আৰুকেজনও ঠিকি আয়নাৰ মত একই মুভমেন্ট কৰবে। (উদাহৰণস্বৰূপ বোর্ডে এক পাৰে দাঁডাবে)।

উল্টো মৰিৰ

শক্তিবাহীৰা জায়গা প্ৰতিবৰ্তন কৰে এবং অন্য অবস্থান থাকে গেমট চমুটা কৰে। প্ৰথমত স্কটবোর্ডে উত্তমাহতি কৰাৰ একটী মজাদাৰ উপায়।

FLIP DECK



ফ্লপি ডেকে

ভাৱসাম্য

শক্তিবাহীৰা গোল কৰে দাঁডাবে বোর্ডগিলে তাদেৰে পাৰে আঙুলেৰে উপৰ উপৰ নীচ কৰে ফ্লপিড কৰে রাখাবে। তনি প্ৰযন্ত গুণে মহাই বোর্ড উল্টে লাফৰে পড়বে এবং উপৰেৰে দৰি অবতৰণ কৰবে। যতক্ষণ প্ৰযন্ত মহাই না পৰে যহে লাফতে পাৰবে ততক্ষণ প্ৰযন্ত খেলো চলবে। নতুনদেৰে জন্য এটি একটী ভালো খেলো।

- প্ৰমিৰে পজনিৰে শুরু কৰেও একই খেলো খেলো যায়।

TRAIN GAME



ট্ৰেনে/ বুলেগাড়ি গেম

আত্মবিশ্বাস, দলগত কাজ, জড়তা ভাঙা, কয়কেটা বোর্ডে মজ্জতি কৰে শক্তিবাহীদেৰে বসাও এবং প্ৰত্যকে সামনেৰে জনকে ধৰে রাখবে। সবাৰ সামনেৰে যি বসবে সি প্ৰশক্তি কৰে হাত ধৰতে পাৰে অথবা একটী দৰি বা ব্ৰুমা ধৰে রাখতে পাৰে। প্ৰশক্তি কৰি ধীৰে ধীৰে গুৰুকে টানবে এবং বক্তিন দৰি নৰি যাবে। যখন স্কটবোর্ডবোৰে চহিন ভঙে যাবে তখন তাদেৰে থামৰি প্ৰশক্তি কৰে যায়গা প্ৰতিবৰ্তন কৰে দৰি এবং আবাৰে শুরু কৰবে। প্ৰশক্তি কৰে তাৰ জায়গা প্ৰতিবৰ্তন কৰতে পাৰে মাৰ পৰে এবং শৰেৰে জনকে সামনেৰে নৰি আমতে পাৰে অথবা সবাৰই জায়গা প্ৰতিবৰ্তন কৰতে পাৰে।

RED LIGHT



GREEN LIGHT

লাল বাতী সবুজ বাতী

নৰিপত্তা, ধাক্কা, থামা

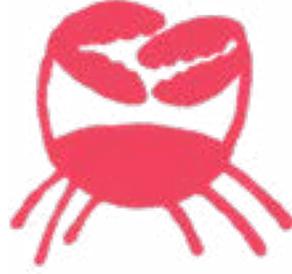
শক্তিবাহীৰা একটী মমতল জায়গাৰ এক প্ৰান্ত জুৰে লাইন তৰি কৰে। প্ৰশক্তি কৰে জায়গাৰ মাৰে দাঁডাবে এবং চৰিকাৰ কৰে "সবুজ" (যাও) অথবা "লাল" (থামো) অথবা "হলুদ" ধীৰে চলোৰ জন্য। প্ৰশক্তি কৰে নৰি শোনাৰ মাৰে মাৰে শক্তিবাহীদেৰে অতক্ৰম কৰতে হবে এবং অপৰ পক্ষৰে পক্ষৰে প্ৰথমজন জতিবে। "লাল" চৰিকাৰ কৰাৰ সময় যদি তাৰা তাডাতাৰি না থামে তৰে সিই শক্তিবাহীদেৰে আবাৰ লাইন শুরু কৰতে ফৰি যতে হবে।
দৃষ্টিব্য: স্থানীয় ভাষায় বঙগুলা অনবাদ কৰতে পাৰে।

CRAB WALK

ক্ৰাবওয়াক ৱেম

বোৰ্ড কন্ট্ৰোল

নশিচি হাৰ্ণ নাও, য'ে সন্মত শক্ৰিাব্থীৱা প্ৰথমৰে তাদৰে বোৰ্ডগুলতি ক্ৰাবওয়াক কৰতৰে পাৰে, তৰে তাৱা জোডা হসিৰে, বুলিৰে ৱেম হসিৰে অথৱা পুৰো ক্ৰাৰে সাৰ্খ শ্ৰুতহি ৱেম কৰতৰে পাৰে।



BALL GAME

বল খেলো

ভাৰমাম্ময়, মহযোগতি

শক্ৰিাব্থীৱা স্ক্ৰেবোৰ্ডে যাবৰে এৰং একৰে অপৰেৰে মুখোমুখি জোডায় জোডায় থাকৰে। একজোডা শক্ৰিাব্থীৱা মধ্যৰে একৰি বল থাকৰে (প্ৰযাপ্ত বল না থাকৰে) হলেমটে বা প্ৰ্যাড ব্যৱহাৰ কৰতৰে পাৰে বলৰে প্ৰবিৰত) শক্ৰিাব্থীৱা স্ক্ৰেবোৰ্ডে ঘুৰে বডোনাৰে সন্ময় বলটি নজিৰে মধ্যৰে পাম কৰাৰ চেষ্টা কৰৰে।

- খেলো আৰু কঠনি কৰে তুলতৰে প্ৰতটি শক্ৰিাব্থীৱা কাছ একৰি বল ব্যৰে এৰং তাদৰে একই সাৰ্খ নজিৰে মধ্যৰে বল আদান-প্ৰদান কৰতৰে হৰে।



CATS AND MICE

বডিল ও ইদুৰ

ধাককা, ঘোৱা, গৰ্ভা

২-৩ জন অংশগ্ৰহণকাৰী হৰে "বডিল" এৰং বাকি অংশগ্ৰহণকাৰী হৰে ইদুৰ। বডিল স্ক্ৰেবোৰ্ডে ইদুৰদেৰে তাডা কৰৰে। একবাৰ ট্ৰিয়াগ কৰা ইদুৰদেৰে স্ক্ৰেবি বন্ধ কৰতৰে হৰে। প্ৰশ মুইচ তৰে কৰে এটকি আৰু কঠনি কৰে তোলা যায় বডিলদেৰে জন্য়।

BLIND GAME

চোখ বাধা খেলো

সহানুভূতি, বোৰ্ড নশিন্ত্ৰণ

শক্ৰিাব্থীৱা জোডায় বক্তিত হৰে, একজন শক্ৰিাব্থীৱা খেলোয় অন্ব হসিৰে থাকৰে (চোখৰে চাৰপাশৰে কাপডৰে টুকৰে দিৰে বাধা হৰে)। চোখ বাধা শক্ৰিাব্থীৱা বোৰ্ডে দাঁডিৰে এৰং চলাফৰো কৰাৰ চেষ্টা কৰৰে, এৰং তাৰ বন্ধু, তাকৰে আশপাশৰে ঘোৱাফৰো কৰতৰে সাহায্য কৰৰে যতৰে সৰে অন্ব কাৰোও সাৰ্খ আঘাত না পায়, যদি সৰে খেলোয় নতুন হয় তাহলে চোখ বাধা শক্ৰিাব্থীৱাৰে ভাৰমাম্ময় বজায় রাখতৰে এৰং বোৰ্ডে থাকতৰে সাহায্য কৰৰে।

COPS AND ROBBERS

পুলশি এৰং ডাকাড

সহযোগতি, তৎপৰতা

স্ক্ৰেবোৰ্ডে জুৰে এলোমলোভাৰে ১০-২০ টা ক্ৰোণ / পাইলন সৰে আপ কৰো (ব্যাম্প এৰং ফল্যাট)। শক্ৰিাব্থীৱাৰে ২ টি দিলে বক্তিত কৰা হৰে, পুলশি এৰং ডাকাড। প্ৰশক্ৰিয়কা একৰি হুইমলে বাজাৰে এৰং ডাকাড ক্ৰোণলো সোজা কৰাৰ চেষ্টা কৰে স্ক্ৰেবি কৰৰে, তখন পুলশিৱা তাদেৰে পছিন থাকে আটকানোৰে চেষ্টা কৰৰে। ৫-১০ মিনিটেৰে পৰে প্ৰশক্ৰিয়কা হুইমলে বাজাৰে এৰং সন্মত স্ক্ৰেবিগলি আৰু ক্ৰোণলো স্পৰশ না কৰে থামতৰে হৰে। প্ৰশক্ৰিয়কাৰে ব্ৰফাৰি হতৰে হৰে এৰং নশিচি হতৰে হৰে, য'ে কৰে ক্ৰোণলো আৰু সোজা না কৰে। এইবাৰ ক্ৰোণ গণনা কৰৰে এৰং দখৰে কাদৰে পক্ষৰে ক্ৰোণ বশী ব্যৰে, তাৰাই গমেটি জিছে। প্ৰথম ৱাউন্ডৰে পৰে, দলগুলি ভুমকি পালটে এৰং আবাৰ খেলব (ডাকাড হওয়া প্ৰত্যেকেই পছন্দ কৰে)। দুৰ্ঘটব্য: ক্ৰোণ না থাকৰে বোতলও ব্যৱহাৰ কৰতৰে পাৰে।



FROZEN TAG

ফ্ৰোজনে ট্ৰিয়াগ

বোৰ্ড নশিন্ত্ৰণ, দলবদ্ধ কাজ

প্ৰশক্ৰিয়কাপদেৰে খেলোটি প্ৰচিলনা কৰতৰে হৰে এৰং যখন ক্ৰোণও শক্ৰিাব্থীৱাৰে ট্ৰিয়াগ কৰা হৰে, তখন সৰে বোৰ্ডে বৰফ (দাঁডিৰে) হৰে যাবৰে এৰং একৰি বাহু সোজা কৰে ধৰে রাখৰে। তাৱা কৰে তখনই শীতল হতৰে পাৰে যদি অন্ব ছাত্ৰ তাদেৰে হাতৰে নচিৰে দিৰে স্ক্ৰেবি কৰৰে এৰং যদি শক্ৰিাব্থীৱা একৰে অপৰকে সাহায্যতা না কৰলে, ট্ৰিয়াগৰা আৰু দুৰত জিৰে যাবৰে। এই গমেটি ১০ মিনিটি অথবা সন্মত শক্ৰিাব্থীৱা ট্ৰিয়াগ হওয়া প্ৰযন্ত স্থায়ী হতৰে পাৰে।



DAB TAG

ড্ৰাব ট্ৰিয়াগ

আটকানো বাহুতৰে শীতল না হওয়া অব্দ তাৱা একৰি "ড্ৰাব পোজ" কৰতৰে পাৰে। ট্ৰিয়াগদেৰে "ড্ৰাবাৰ" বলা যতৰে পাৰে।

KEEP AWAY

দুৰে রাখা

গৰ্ভা, বোৰ্ড নশিন্ত্ৰণ, জড়তা ভাঙা

প্ৰশক্ৰিয়কা নজিৰেই এইখনে খেলব এৰং তাৱা শক্ৰিাব্থীৱাৰে কাছ থাকে স্ক্ৰেবি কৰে দুৰে সৰে যাবৰে, গমেৰে মূল বসিয় হল স্ক্ৰেবি বোৰ্ডে থাকাকালীন শক্ৰিাব্থীৱা প্ৰশক্ৰিয়কাৰে ধৰা। ক্ৰোণও প্ৰশক্ৰিয়কা ধৰা পড়লে, অন্ব একজন প্ৰশক্ৰিয়কাৰে নাম (বা ক্ৰাৰে দুৰততম স্ক্ৰেবিৰে নাম) ডাকা হৰে এৰং শক্ৰিাব্থীৱা তখন তাকৰে ধৰে।



CIRCLE RACE



সাঁকুলে বসে

গতি: কারভিং

ছাত্তরো তাদেবে বোবুডগুলােৰ উপৰ প্ৰাইমৰো অবস্থানে একটা বৃত্তৰ আকাৰে দাঁড়ায়। প্ৰশিক্ষক দুটা ছাত্তৰকে একে অপৰে পাশে দাঁড় কৰায় বৃত্ত ঘৰিে দোডানোৰে জন্য় এবং য়ে প্ৰথমৰে ফৰিে আমবৰে নজিৰে আগৰে জায়গায় মেই প্ৰথম হবৰে। ৩-২-১ গণনাৰ পৰ শক্তিযাবুখীয়া তাদেবে বোবুডগুলাে তুলে নযিে বসে শূৰু কৰে। দ্ৰষ্টিবয: খলো আৰু কঠনি কৰাৰ জন্য় জায়গাইয় ফৰিে আমবৰে পৰে, তাদেবে বোবুডে প্ৰমিোতৰে দাঁড়য়িে, বোবুডে নচিে ফলপি কৰে উপৰে দাঁড়াত হবৰে।

LIMBO



লম্বিৰো

ভাৰমাম্ব, বোবুডে নযিন্ত্ৰণ

শক্তিযাবুখীয়া তাদেবে স্কটেবোবুডে চডাৰ মময় নিচৰে দযিে যাওয়াৰ জন্য় দুটা ব্যক্তৰি বকেৰে উচ্চতায় প্ৰায় ১০ মট্ৰিৰে দুৰে একটা লাইন তৰে কৰে। স্টিৰিং ধাৰণ কৰে স্টিৰিংটী ধৰে থাকে লোকেৰো আম্বতৰে আম্বতৰে এটকিে কম কৰে দয়ে য়ে কাৰা সৰ্বনম্বিন স্তম্ভ কৰতৰে পাবৰে, যমেন ঘূৰণায়মান অবস্থায় “কফনি” অবস্থানে চলৰে যায়। দ্ৰষ্টিবয: নিচ দযিে যাওয়াৰ জন্য় একটা স্কটেবোবুডে ধৰে রাখতৰে পাবৰে, তবৰে স্টিৰিংই ভালো।

হপি পি জাম্প

স্টিৰিংটী বিবহাৰ কৰে, শক্তিযাবুখীয়া দোডে লাফ দযিে উঠাৰ আগৰে তাদেবে বোবুডে নিচৰে চলৰে যাবৰে। প্ৰতিটি সফল লাফানোৰে পৰে স্টিৰিং উত্থাপতি হবৰে। অভিজ্ঞদেবে জন্য় বডা ভৰেয়ালগুলাে যুক্ত কৰা যতৰে পাবৰে।



RELAY RACE

বলিে বসে

গতি: প্ৰযুক্তগতি দক্ষতা, দলবদ্ধভাৰে সম্বাদতি কৰ্ম মাধাৰণ বলিে বসেৰে মতৰে (স্কটেবোবুডে বাদে!) দুটা সম্বান দল থাকবৰে, প্ৰতিটি দলেৰে সাথৰে স্কটেবোবুডে ক্ৰেত্ৰেৰে বপিবিত প্ৰান্তৰে একটা লাইনৰে থাকবৰে একে অপৰেৰে মুখোমুখি। দলগুলাে অপৰ পক্ষৰে সতীৰ্থদেবে সাথৰে প্ৰতিযোগতি কৰবৰে এবং দলেৰে সতীৰ্থদেবে দোডেৰে আগৰে অন্য পক্ষৰে সাথৰে হাইফাইড(হাত মলিনো) দতিে হবৰে যতক্ষণ না দলেৰে স্দয়য়া যায় এবং একটা দল জতিতৰে না পাবৰে।

- খলোকে কঠনি কৰা: বাধা প্ৰদানকৰি বম্বু যমেন কণে যাব আশপাশৰে ভাৰা টকি ট্যাক কৰবৰে, ব্যাম্প যাব মধ্যৰে দযিে যাবৰে, স্টিৰিং যা দযিে অনি ওভাৰ কৰবৰে, একটা বিল ও চামচ, ক্ৰম্টিম পৰিবিতন ইত্যাদি।

CONE-TOWER RELAY RACE

কণে-টাওয়াৰ বলিে বসে

গতি: সহযোগতি

এই গমেটী দুটা গ্ৰুপৰে খলেবৰে এবং কচ্ছি কণে প্ৰয়োজন যা একে অপৰেৰে শীৰ্ষৰে ভাৰমাম্বপূৰণ হতৰে পাবৰে। প্ৰতিটি ব্যক্তী স্কটেপাবুকেৰে একপাশ থকেৰে অন্য দকিে স্কটে কৰে এবং শেষৰে তাদেবে সতীৰ্থদেবে ট্যাপ কৰতৰে ফৰিে যাওয়াৰ আগৰে টাওয়াৰে তাদেবে কণেটা রাখবৰে। য়ে দলটি তাদেবে সম্বস্ত কণে স্তূপাকাৰে রাখবৰে এবং আবার লাইনৰে ফৰিে আমবৰে তাৰাই জয়ী।



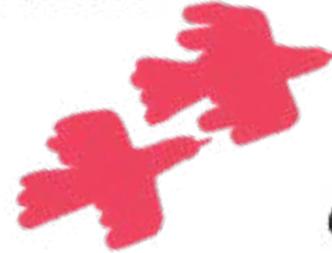
SPORTS ON SKATEBOARDS

স্কটেবোবুডে খলোধুলা

বোবুডে নযিন্ত্ৰণ

স্কটেবোবুডে চালানোৰে মময় স্কটেপাবুকে কীভাৰে খলেতৰে হয়? তা শক্তিযাবুখীয়া ইতমিধ্যৰে জানৰে এমন অন্যান্য খলোগুলি সাথৰে থাপ থাইয়ৰে নতি পাববৰে। উদাহৰণ: স্কটেবোবুডে সকাৰ, স্কটেবোবুডে ব্যাডমন্টিন, স্কটেবোবুডে মনি গল্ফ, স্কটে হক।

FOLLOW THE LEADER



নতোকৰে অনুসৰণ কৰা

সৃজনশীলতা, প্ৰবাহ

কটে স্কটেপাবুকে সবাৰ আগৰে থকেৰে লডি দৰিে এবং অন্য সবাৰে অনুসৰণ কৰবৰে (ক্ৰযাপ হওয়া এডাতৰে অংশগ্ৰহণকৰীদেবে সংখ্যা স্কটেপাবুকেৰে আকাৰেৰে উপৰে নৰিভুৰ কৰে!)



INVENT A TRICK

কৌশল আবষ্কাৰ কৰা

সৃজনশীলতা

শক্তিযাবুখীদেবে ৩-৫ গ্ৰুপৰে ভাগ কৰে। ৫-১০ মনিটৰে মময়সীমাৰ মধ্যৰে প্ৰতিটি গ্ৰুপ তাদেবে নজিস্ব কৌশল আবষ্কাৰ কৰাৰ চেষ্টা কৰবৰে। মময়সীমা শেষ হওয়াৰ পৰে তারা তাদেবে ধাৰণাগুলি অন্যদেবে সাথৰে ভাগ কৰবৰে নৰি এবং তৰে কৰা প্ৰতিটি কৌশল চেষ্টা কৰবৰে। তদেবে সৃজনশীলতা বকিশৰে চেষ্টা কৰতৰে হবৰে এবং স্কটেপাবুকেৰে ভেতৰকাৰ প্ৰতিবন্ধকতা গুলো ব্যবহাৰ কৰাৰ চেষ্টা কৰতৰে হবৰে। দ্ৰষ্টিবয: কৌশলগুলি কিখনই কৰা হয়নি এমন হতৰে হবৰে, শক্তিযাবুখীদেবে জন্য় নতুন হতৰে এইটাই মুখ্য।

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

গমে অফ এম.কে.এ.টি.ই

সৃজনশীলতা, প্ৰযুক্তগতি দক্ষতা

(মধ্যবৃত্তী / উন্নত স্তৰে) ২-৬ জনেৰে জন্য় আদৰ্শ। একজন একটা কৌশল দযিে শূৰু কৰবৰে, যদি তারা কৌশলটি দযিে অবতৰণ কৰে তবৰে অন্য সকলকে অবশ্যই একই কৌশলটি কৰতৰে হবৰে, যাৰা অবতৰণ কৰবৰে না তারা একটা লটোৰ পাবৰে, প্ৰথম লটোৰে : এম। কটে যদি কৌশলটি অবতৰণ না কৰে তবৰে পৰবৃত্তী ব্যক্তৰি পাল। খলোয়াড়ৰা ও টি কৌশল ব্যবৃত্ত হযৰে এমকেটিে শব্দটিৰে পেছানোৰে পৰে বাদ হযৰে যাবৰে। শেষে ব্যক্ত জয়ী হসিাবে বৰিচেতি হবৰে।



GOODPUSH

goodpush.org

Skate games Bangla edition