

GOODPUSH



SKATE GAMES

0

0

SKATE SPELLETJES BOEKJE

DUTCH

SKATE GAMES

Het spelen van skateboard spelletjes maakt leren leuker. Spelletjes helpen beginnende skaters ook om hun skateboard te beheersen, balanceren, en om anderen in het skatepark in de gaten te houden, wat langetermijngelukken en blessures helpt te verminderen. Andere voordelen van het skateboarden zijn onder andere:

- Nieuwe skatevaardigheden leren en oefen zonder er bewust over na te denken
- Spelletjes helpen deelnemers om andere (niet-skatergerelateerde) vaardigheden te leren zoals samenwerking, teamwork en creativiteit
- Spelletjes kunnen zelfs een vlak stuk beton interessant en uitdagend te maken voor het skaten
- Veel spelletjes kunnen gespeeld worden op bijna elk niveau van skateboarden, wat ervoor zorgt dat skaters van verschillende niveaus met elkaar kunnen samenwerken
- Spelletjes zijn stimulerend en vullen makkelijk 10-15 minuten van een skateles

Hieronder staan 20+ spelletjes ideeën die allemaal op de een of andere manier met skateboarden te maken hebben. De belangrijkste vaardigheden voor elk spel zijn ook gemarkeerd. Als je ideeën hebt om aan deze lijst toe te voegen, stuur ze dan naar goodpush@skateistan.org!



MIRROR GAME



Samenwerking | Board beheersing | Creativiteit

De leerlingen vormen paren (met vergelijkbare vaardigheden) en staan tegenover elkaar, terwijl ze op het board staan. De ene leerling doet een beweging en de andere leerling spiegelt deze beweging (bijv. Met een been of het board staan).

Reverse Mirror: Leerlingen wisselen van kant en proberen het spel vanuit de andere positie. Een leuke manier om ambidexter skaten aan te moedigen.

FLIP DECK



Balans

Leerlingen staan in een cirkel met het board ondersteboven op hun tenen. Tel tot 3, dan keren alle leerlingen springend het board om en landen bovenop. Het spel gaat door totdat alle leerlingen in de cirkel kunnen springen zonder van het board te vallen. Het beste spel voor beginners.

- Kan ook hetzelfde spel spelen, maar dan beginnen in primo positie.

TRAIN GAME



Vertrouwen | Teamwork | Ijsbreker

Leg verschillende skateboards naast elkaar neer en laat de leerlingen zitten, terwijl ze de persoon voor hen vasthouden. De instructeur kan ofwel de handen van de eerste persoon ofwel het touw vasthouden. De instructeur trekt langzaam aan het touw en stuurt de groep in verschillende richtingen. Wanneer de keten van skateboards breekt, stopt de instructeur en wisselen de leerlingen hun plaats en beginnen opnieuw. De instructeur kan ook halverwege het spel van kant wisselen en degene achteraan naar voren trekken, zodat ze naar achteren wijzen, of hij/zij kan ze van oriëntatie op hun board laten wisselen.

RED LIGHT



GREEN LIGHT

Veiligheid | Duwen | Stoppen

Leerlingen maken een lijn over één uiteinde van een vlak gebied. De instructeur staat in het midden van het gebied en zal ofwel "groen" (go) of "rood" (stop) roepen — kan ook "geel" roepen om te vertragen. De leerlingen moeten over het vlak skaten, terwijl ze naar de instructies van de instructeur luisteren, en de eerste die naar de andere kant is, wint. Als ze niet snel stoppen als de instructeur "rood" roept, dan moeten die leerlingen teruggaan naar de startlijn.

Opmerking: kan kleuren vertalen naar de lokale taal.

CRAB WALK

Board beheersing

Zorg ervoor dat alle leerlingen eerst weten hoe ze een crabwalk moeten doen op hun boards, dan kunnen ze met z'n tweeën, als estafetteloop, of met de hele klas aan de startlijn racen.



BALL GAME

Balans | Samenwerking

Leerlingen gaan met z'n tweeën op het skateboard met het gezicht naar elkaar toe staan. Een paar leerlingen hebben één bal (als er niet genoeg ballen zijn kun je een helm of pads gebruiken) en de leerlingen bewegen zich op het skateboard om de bal aan elkaar door te geven, terwijl ze zich bewegen.

Maak het moeilijker: elke leerling heeft een bal, gooit het tegelijkertijd en wisselt het daardoor heen en weer.



BLIND GAME

Empathie | Board beheersing

Leerlingen verdelen zich in paren, een ervan is blind (blinddoek deze). De blinde leerling staat op het board en probeert zich te bewegen door te duwen, de partner moet de blinde leerling helpen te sturen om er zeker van te zijn dat hij/zij geen andere skaters raakt die rondzwerven, en moet de blinde leerling helpen in balans te komen en op het board te blijven als hij/zij nieuw is.



CATS AND MICE

Duwen | Draaien | Snelheid

2-3 deelnemers zijn de "katten" en jagen rond de rest van de deelnemers (de muizen) — op skateboards — op skateboards natuurlijk. Eenmaal getikt moeten de muizen stoppen met skaten. Je kunt het de katten moeilijker maken door ze te duwen en daardoor te draaien.

COPS AND ROBBERS

Samenwerking | Behendigheid

Stel in het skatepark (op hellingen en vlakken) willekeurig 10-20 kegels/masten in. De leerlingen worden verdeeld in 2 groepen, de politie en de overvallers. De instructeurs fluiten en de overvallers skaten en duwen de kegels om, terwijl de politie de kegels weer rechtop zet. Na 5-10 minuten fluit de instructeur en moeten alle skaters stoppen zonder nog meer kegels aan te raken. De instructeur moet de scheidsrechter zijn en ervoor zorgen dat niemand meer kegels neer slaat of rechtop zet. Tel de kegels en kijk welk team meer kegels in hun voordeel heeft en daarmee de wedstrijd wint. Na de eerste ronde wisselen de groepen van rol en spelen opnieuw (iedereen vindt het leuk om de overvallers te zijn!).
Let op: kan ook waterflessen gebruiken als je geen kegels hebt.



FROZEN TAG

Board beheersing | Teamwork

Laat de instructeurs "het" zijn en wanneer een leerling is getikt moeten ze bevroren, terwijl ze op hun board staan in de getikte positie en één arm rechtop houden. Ze kunnen alleen ontdooid worden als een andere leerling onder hun arm skate, en als de leerlingen elkaar niet helpen zullen de tikkers sneller winnen. Dit spel kan tien minuten duren of totdat alle leerlingen zijn getikt.



DAB TAG

In plaats van te bevroren met een arm die recht naar buiten wordt gehouden, kunnen de leerlingen een "schar-houding" aannemen tot ze ontdooid zijn. Tikkers kunnen "dabbers" genoemd worden.



KEEP AWAY

Snelheid | Board beheersing | Ijsbreker

De instructeurs zelf zijn "het" en ze skaten weg van de leerlingen, het doel van het spel is voor de leerlingen om de instructeur te vangen, terwijl ze op hun skateboards blijven. Zodra een instructeur gevangen is, wordt de naam van een andere instructeur (of de naam van de snelste skater in de klas) uitgeroepen en gaan de leerlingen achter hen aan.



CIRCLE RACE

CIRKEL RACE

Snelheid | Snijwerk

Leerlingen staan in een cirkel met hun skateboards in primo positie, zodat ze er niet op staan. De instructeur kiest twee leerlingen uit die naast elkaar staan om rond de cirkel te racen en als eerste terug te gaan naar hun plaats. Bij het aftellen van 3-2-1 pakken de leerlingen hun boards op en beginnen. Let op: om het winnen moeilijker te maken kun je een truc toevoegen die ze moeten doen als ze weer op hun plaats zijn, zoals op hun board in primo staan en het omkeren om er bovenop te gaan staan.



Balans | Board beheersing

Leerlingen maken een lijn op ongeveer 10 meter afstand van twee mensen die een touw op borsthoogte houden, zodat de leerlingen eronder (limbo) door kunnen rijden op hun skateboards. De mensen die het koordje vasthouden, maken het geleidelijk aan lager om te zien wie het laagst in de vergetelheid kan raken, bijvoorbeeld door tijdens het eronderdoor rijden in de "kist" positie te komen. Let op: Kan ook een skateboard omhoog houden, zodat mensen eronder kunnen rij, maar touw is vergevingsgezinder!

HIPPIE JUMP

Met behulp van het touw springen de leerlingen over het touw, terwijl hun plank onder het touw doorrijdt voordat ze weer erop springen. Het touw kan na elke succesvolle sprong worden verhoogd. Lichaamsvarianten kunnen worden toegevoegd aan de mix voor gevorderde groepen. grupos avanzados



RELAY RACE

Snelheid | Technische vaardigheden | Teamwork

Zoals in een typische estafette (maar nu op skateboards!), vorm twee gelijke teams, met de helft van elk team in een rij tegenover elkaar. Teams moeten naar hun teamgenoten aan de andere kant racen en een high five geven, totdat alle teamleden zijn vertrokken en een team wint.

Maak het moeilijker: voeg obstakels toe, zoals kegels die in de weg staan, hellingen die ze moeten opgaan, stokken om over te springen, een bal en een lepel, kostuumwissel, enz.

CONE-TOWER RELAY RACE

Snelheid | Samenwerking

Dit spel wordt gespeeld met twee groepen, en vereist kegels die op elkaar kunnen worden gestapeld. Elke persoon skate van de ene kant van het skatepark naar de andere en moet aan het einde zijn of haar kegel bijdragen aan de toren, voordat hij/zij een van de teamgenoten gaat tikken. Het eerste team dat al zijn kegels opstapelt en terugkeert naar de startlijn wint.



SPORTS ON SKATEBOARDS

Board beheersing

Je kunt andere sporten die de leerlingen al kennen, aanpassen om in het skatepark te spelen tijdens het skateboarden. Voorbeeld: Skateboardvoetbal, skateboard badminton, skateboard minigolf. Skate Hockey!

FOLLOW THE LEADER



Creativiteit | Flow

Iemand leidt de weg rond het skatepark en iedereen volgt (aantal deelnemers is afhankelijk van de grootte van het skatepark om niet te crashen!).



INVENT A TRICK

Creativiteit

Verdeel de leerlingen in groepen van 3-5. In een tijdsbestek van 5-10 minuten moet elke groep proberen om hun eigen truc te verzinnen. Na het tijdsbestek moeten ze hun ideeën delen met de andere groepen en elk van de trucjes die ze hebben bedacht, proberen na te doen. Probeer ze creatief te laten zijn en gebruik ook obstakels in het skatepark. Let op: trucs hoeven niet helemaal nieuw te zijn, alleen nieuw voor de leerlingen, of een nieuwe lijn van denken.

GAME OF SKATE \$K.A.T.E

Creativiteit | Technische vaardigheden

(middelmatica/gevorderd niveau)

Ideaal voor 2-6 personen. Laat één persoon beginnen met een truc, als ze de truc hebben uitgevoerd, moeten alle anderen dezelfde truc doen, degenen die het niet voor elkaar krijgen, hebben een letter, de eerste: S. Als de persoon de truc niet kan uitvoeren, wordt de beurt aan de volgende persoon gegeven om een truc voor te doen. Spelers worden geëlimineerd als ze 5 trucs niet halen en het woord SKATE bereiken. De laatste staande wint!



A stylized black line drawing of a skateboarder in a dynamic pose, with one foot on the board and the other leg kicked high. The background is split horizontally into a red top half and a white bottom half, with a white line resembling a smoke trail or a path in the upper left. The word 'GOODPUSH' is written in red capital letters on the white background.

GOODPUSH

goodpush.org

Skate games Dutch edition