

GOODPUSH



SKATE GAMES

0

0

**SKATE JOLASEN
LIBURUXKA**

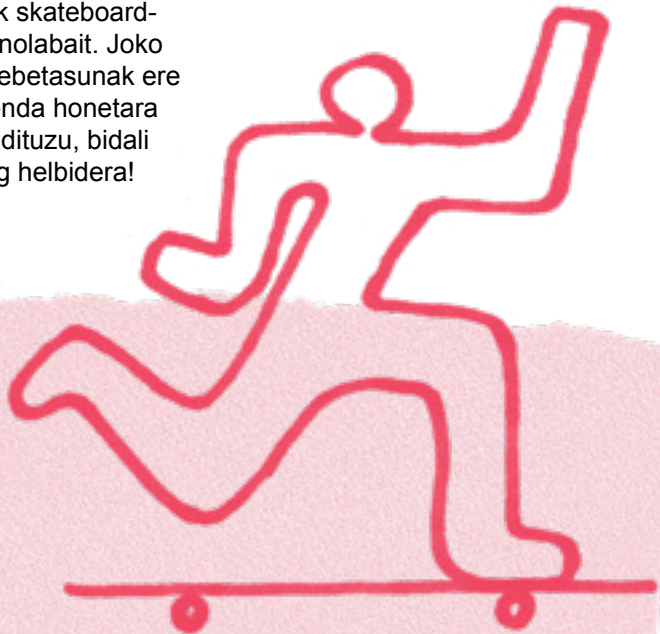
BASQUE

SKATE GAMES

Skateboard-aren praktikan jolasak barneratzeak ikastaroak dibertigarriagoak bilakatzen ditu. Jolasek patinatzaile berriei skateparkean euren taula kontrolatzen, oreka lantzen eta haien burua eta besteena zaintzen ikasten laguntzen diete, eta horrek epe luzera istripuak eta lesioak murrizten laguntzen du. Hauek dira Skate jolasak erabiltzearen beste abantaila batzuk:

- Skateboard-ean trebetasun berriak ikastea eta praktikatzea kontzienteki pentsatu gabe
- Jolasek parte-hartzaileek beste trebetasun batzuk (patinatzeakoak ez direnak) eraikitzen laguntzen dute, hala nola lankidetzak, talde lana eta sormena
- Jolasek lurzoru zati lau bat patinatzeako interesgarriagoa eta zailagoa bilakatzen dute
- Jolasetan ia edozein mailatako skateboarder-ek parte hartu dezakete, honek maila ezberdinetako patinatzaileak elkarrekin lan egitera bultzatzen dituelarik
- Jolasak dinamizatzaileak dira eta skate ikastaro bateko 10-15 minutu erraz betetzen dituzte

Jarraian, skate-jolasen 20 ideia baino gehiago daude, eta denak skateboard-ing-a barne hartzen dute nolabait. Joko bakoitzerako funtsezko trebetasunak ere nabarmentzen dira. Zerrenda honetara gehitzeko ideia batzuk badituzu, bidali goodpush@skateistan.org helbidera!



MIRROR GAME



ISPILU JOLASA

Lankidetzak. Taularen Kontrolak. Sormena

Ikasleak binaka jartzen dira (antzeko gaitasunekin) eta taulan elkarrekin aurrez aurre zutik daude. Ikasle batek mugimendu bat egiten du eta beste ikasleak ispilu baten antzera jokatu behar du, mugimendu bera eginez (adib. taulan hanka baten gainean zutik). Alderantzizko ispilua: ikasleak alde batetik aldatzen dira eta jokoa kontrako posizioan (Switch) probatzen dute. Aldebiko mugimendua bultzatzeko modu dibertigarria.

FLIP DECK



TAULARI BUELTA

Oreka-Egonkortasuna

Ikasleak borobilean jartzen dira oinen gainean ohola hankaz gora jarrita. Irakasleak 3 zenbatzean ikasle guztiak aldi berean salto egiten dute taula irauli eta honen gainean lurreratzeko saiatu behar dute. Jolasak zirkuluko ikasle guztiak erori gabe salto egin dezaketen arte jarraitzen du. •Hasiberrientzako jolas bikaina. "Primo" posizioan hasiz ere egin daiteke.

TRAIN GAME



TRENAREN JOLASA

Konfidantza | Talde-lana | Izotz-hauslea

Lerrokatu hainbat taula eta eseri ikasleak aurrean duten pertsonari eutsita. Irakasleak lehen pertsonaren eskuei eutsi diezaike tira egiteko edo ikasleei soka bat bota. Instruktoreak poliki-poliki tiratzen du taldea, eta norabide ezberdinetan zizelkatzen hasten da. Patinatzaileen katea hausten denean, irakaslea gelditu egiten da, eta berriro hasten dira. ikasleek trenaren norabidea alda dezakete eta ikasleen lekuak alda ditzakete, atzerantz begira jarriz edo haien tauletan duten posizioa aldatuz.

RED LIGHT



GREEN LIGHT

ARGI GORRIA ARGI BERDEA

Segurtasuna | Bultzatzea | Gelditzea

Ikasleek lerro bat egiten dute eremu lau baten mutur batean zehar. Instruktoorea eremuaren erdian dago eta "berdea" (joan) edo "gorria" (gelditu) oihu egingo du; moteltzeko "horia" ere egin dezake. Ikasleek irakasleen argibideak entzuten dituzten bitartean patinatu behar dute, eta beste aldera heltzen den lehenengoak irabazten du. "gorria" oihukatzean azkar gelditzen ez badira, ikasle horiek hasierako lerrera itzuli behar dute. Oharra: koloreak tokiko hizkuntzara itzul ditzake.

CRAB WALK

KARRAMARRO LASTERKETA

Taularen kontrola

Ziurtatu ikasle guztiek badakitela "karramarro-paseo" bat egiten oholetan. Ondoren, binaka, errelebo moduan, edo klase osoak lasterketetara jolas dezake. Jarri ikasleak irteera lerroan eta eman hasiera!



BALL GAME

PILOTA JOKOA

Oreka | Lankidetzeta

Ikasleak binaka eta aurrez aurre doaz skate-an. Ikasle bikote batek baloi bat dute euren artean (baloi nahikorik ez badago, kaskoa edo babesak erabil ditzakezu ordez) ikasleak skate-an mugitzen dira baloia euren artean pasatzen saiatzen ari diren bitartean.

Zaildu: ikasle bakoitzak pilota bat dauka eta aldi berean botatzen ditu, hara eta hona trukaturaz.



BLIND GAME

ITSUEN JOKOA

Enpatia | Taularen Kontrola

Ikasleak binaka banatzen dira; ikasle bat itsua da (jarri oihal zati bat begien inguruan). Ikasle itsua taula gainean jartzen da eta bultzaka mugitzen saiatzen da, bikotekideak ikasle itsuari argibideak emanez zuzentzen lagundu behar dio, inguruan dabilzan beste patinatzaileak kolpa ez dezan ziurtatzeko. Hasiberria izatekotan, ikasle itsuari oreka mantentzen eta taula gainean egoten lagundu behar dio



CATS AND MICE

KATUAK ETA SAGUAK

Bultzatzea | Biratzea | Abiadura

2-3 parte-hartzaile "katuak" dira eta gainerako parte-hartzaileen (saguak) atzetik doaz, skateetan noski. Behin harrapatuak izatean saguek patinatzeari utzi behar diote. Katuei jolasa zailagoa egin ahal zaie "Switch" posizioan aritzeko eskatuz.

COPS AND ROBBERS

POLIZIAK ETA LAPURRAK

Lankidetzeta | Arintasuna

Ezarri 10-20 kono/piloi ausaz skateparkean zehar (arrapaletan eta lauetan). Ikasleak 2 taldetan banatzen dira, poliziak eta lapurrak. Irakasleek txistua jotzen dutenean lapurrak konoei buelta ematen aritzen dira poliziek kono hauek tente jartzen dituzten bitartean. 5-10 minutu igaro ondoren irakasleak txistua jotzen du eta patinatzaile guztiak gelditu behar dira konoak ukitzeari utziz. Momentu honetan irakasleak epailea izan behar du eta inork ez duela konorik botatzen edo zutik jartzen ziurtatu. Kontatu konoak eta ikusi zein taldek dituen kono gehiago bere alde; talde hori izango da irabazle. Lehenengo txandaren ostean, taldeen rola aldatu eta berriro jokatu (denei gustatzen zaie lapurrak izatea!). Oharra: ur botilak ere erabil ditzakezu konorik ez baduzu.1



FROZEN TAG

UKITU ETA IZOZTU:

Taularen kontrola | Talde-lana

Irakasleak "harrapatzaile" izan behar dira eta ikasle bat ikutzean izoztu egiten dira; taula gainean zutik "bultza" posizioan (Push) eta beso bat zuzen mantendu. Beste ikasle bat haien beso azpitik igarotzean desizoztu daitezke, eta ikasleek elkarri laguntzen ez badiote etiketatzaileek azkarrago irabaziko dute. Jolas honek 10 minutu edo gehiago iraun dezake edo ikasle guztiak izoztu arte.



DAB TAG

Dab ikutzea :besoa zuzen eutsita izoztu beharrean, ikasleek "dab pose" egin dezakete izoztuak direnean. Izoztuak "dabbers" deitu daitezke.

KEEP AWAY

URRUNDU

Abiadura | Taularen Kontrola | Izotz-hauslea

Irakasleak "harrapakinak" dira eta ikasleengandik urruntzen dira patinatzen, jolasaren helburua ikasleek irakaslea harrapatzea da haien skateetan ibiltzen diren bitartean. Begirale bat harrapatu ondoren, beste irakasle baten izena (edo klaseko patinatzaile azkarrenaren izena) altuan esaten da eta ikasleak haien atzetik joaten dira.





CIRCLE RACE

ZIRKULU LASTERKETA

Abiadura | Carving

Ikasleak zirkulu batean jartzen dira taulak "primo" posizioan daudela, hasieran ez dira haien gainean zutik egon behar. Irakasleak bata bestearen parean dauden bi ikasle aukeratzen ditu zirkuluan zehar korrika egiteko eta ahalik eta lehenen bere lekura itzultzeko. 3-2-1 zenbatuta ikaslek haien taulak jaso eta zirkulu lasterketa hasten dira. Oharra: irabaztea zailagoa izan dadin, berriro lekuan daudenean truku bat egitea proposa dezakezu. Esate baterako, taula gainean "primo" posizioan zutik jarri eta taula irauliz gainean jausi.

LIMBO



LINBOA

Oreka | Taularen Kontrola

Ikasleek lerro bat egiten dute bularraren altueran soka bat eusten duten bi pertsonengandik 10 metro ingurura, ikasleak soka azpitik pasatzeko (linboa) beren skatean ibiltzen diren bitartean. Sokari eusten dioteneak pixkanaka-pixkanaka behera egiten dute linborik baxuena norik egiten duen ikusteko, hala nola azkenean ikasleak soka azpitik etzalda pasa daitezke. Oharra: skateboard bat ere erabilii daiteke jendea azpitik pasa dadin, baina soka seguruagoa da!

HIPPIE JUMP

soka erabiliz, ikasleek sokaren gainetik jauzi egiten dute euren taulak azpitik jarraitzen duten bitartean, ondoren taularen gainean jausiz.. Salto arrakastatsu bakoitzaren ondoren soka altxa daiteke ospatzeko. "Body Varial" ak gehi daitezke talde aurreratuentzako.



RELAY RACE

ERRELEBO LASTERKETA

Abiadura | Trebetasun Teknikoak | Talde-lana

Errelebo-lasterketa arrunt batean bezala (baina skatean gainean), sortu bi talde berdin, jarri talde erdia lerro batean eta beste erdia eremuaren aurkako muturretan elkarri begira. Bi taldeek elkarren arteko lasterketa egin behar dute, erreleboka. Taldekideek elkarri bosteko bat eman behar diote errelebo gisa. Taldekide guztiak joan-etorria burutzean bukatzen da. Erreleboak lehenengo burutzen dituen taldeak irabazten du.

Zaildu ezazu: gehitu oztopoak, hala nola, tic tac bidez behar dituzten konoak, gainditu behar dituzten arrapalak, makilak, koilara eta arraultza, mozorro aldaketa, etab.

CONE-TOWER RELAY RACE

KONO-DORRE ERRELEBO LASTERKETA

Abiadura | Lankidetzak

Joko hau bi talderekin jokatzeko da, eta bata bestearen gainean kokatu daitezkeen konoak behar dira. Taldekide bakoitzak skateparkeko alde batetik bestera patinatzen du kono bat eramanez eta amaieran bere konoa dorrean kokatu behar du taldekideei erreleboa pasa aurretik, helburua kono-dorre bat egitea delarik. Kono guztiak pilatu eta hasierako lerroa itzultzen den taldeak irabazten du.



SPORTS ON SKATEBOARDS

KIROLAK SKATEBOARDEAN

Taularen kontrola

Ikasleek dagoeneko ezagutzen dituzten beste kirol batzuk skateboardetan ibiltzen diren bitartean egiteko egokitu ditzakezu. Adibidez: Skateboard Soccer, Skateboard Badminton, Skateboard Mini Golf. Patin Hockey!

FOLLOW THE LEADER



JARRAITU LIDERRA

Sormena | Flow

Norbaitek skateparkeko bidea ezartzen du eta beste guztiak hau jarraitzen dute (partehartzaile kopurua skatepark-aren tamainaren arabera da istripua saihesteko!)



INVENT A TRICK

ASMATU TRUKU BAT

Sormena

Banatu ikasleak 3-5eko taldetan. 5-10 minutuko denbora tartean talde bakoitzak bere "trikimailua" edon mugimendua asmatzen saiatu behar da. Denbora tarte amaitu ondoren, talde bakoitzak beren ideiak partekatu beharko dituzte beste taldeekin eta sortutako "trikimailu" bakoitza saiatu. Saiatu sormendunak izaten eta skateparkean ere oztopoak erabiltzen. Oharra: trikimailuak ez dira zertan ikasleentzat guztiz berriak izan behar, ikasleentzako pizgarriak baizik.

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

S.K.A.T.E. JOKOA

Sormena | Trebetasun Teknikoak

(maila ertaina/aurreratua) Ideala 2-6 lagunekin. Pertsona batek trikimailu batekin hasten da, trikimailua lortzen badu beste guztiak trikimailu bera egin behar dute, lortzen ez dutenek "letra" bat jasoko dute, lehenengoa: S. Trikimailua jartzen duen pertsonak ez badu trikimailua lortzen hurrengo partaidearen txanda izango da trikimailu bat ezartzeko. Jokalariak kanporatzen dira 5 trikimailu huts egiten dituztenean eta SKATE hitzera iristen direnean. Zutik dagoen azkenak irabazten du!



GOODPUSH

goodpush.org

Skate games Basque edition