



## Hippaleikit ● ●

### Vinkkejä hippaleikkeihin

- Kiinniottaja kannatta merkitä, esim. liivillä, etenkin silloin kun leikkijät eivät tunne toisiaan tai ryhmä on suuri yli 15 lasta.
- Kerro säännöt selkeästi ja aloita leikki mahdollisimman nopeasti.
- Pillillä pystyt hyvin pysäyttämään leikkijät tarvittaessa.
- Ole itse mukana, jos vain voit, niin lapset innostuvat ja saavat esimerkkiä.
- Muista turvallisuus eli poista leikkialueelta kaikki turha mihin voi törmätä.
- Hippaa on helppo muunnella ja lapset ovat erityisen hyviä keksimään lisää muunnelmia.

### “Tavallinen” Hippa

kiinniottaja ottaa kiinni muita leikkijöitä. Kiinnijääneestä tulee hippa, joka vuorostaan jatkaa muiden kiinni ottamista. Hipan erottamiseksi hänellä kannattaa olla kädessään esim. liivi tai nauha tms.

### Parihippa

Leikkijät pitävät toisistaan kiinni käsikoukulla. Yhdestä parista muodostuu hippa ja kiinniotettava. Kun kiinniotettava tulee esim. parin oikeaan käsikoukkuun turvaan, tulee parista vasemman puoleisesta kiinniotettava, jota hippa jahtaa. Kiinniotetusta tulee hippa.

### Maasto hippa

Maasto hippaa leikitään metsässä tai pihalla ja turvaksi voi valita esim. kiipeilytelineen, keinut tms. Turvassa saa olla enintään 10 sekuntia, jonka jälkeen on poistuttava. Voidaan myös sopia, että turvassa saa olla enintään kolme leikkijää ja neljännen tullessa ensimmäisen pitää poistua jne.

### Ketjuhipassa

Ketjuhipassa kiinniotetut muodostavat käsi kädessä ketjun, joka ottaa muita kiinni. Lopulta kaikki ovat yhtä pitkää ketjua. Ketjuja voi myös leikin edetessä pilkkoa tarpeen mukaan.

### Telkkarihippa

leikkijä on turvassa menessään kyykkyy ja sanoessaan jonkin televisio-ohjelman nimen.

### **X-hippa**

Kun hippa saa leikkijän kiinni koskettamalla, tämä jää X-asentoon. Toiset leikkijät voivat pelastaa hänet ryömimällä jalkojen välistä.

### **Patsashippa**

Kun hippa saa lapsen koskettamalla kiinni, tämä jää patsaaksi siihen asentoon kuin on pysähtynyt. Toiset leikkijät voivat pelastaa hänet tekemällä itsestään samanlaisen patsaan kiinni jääneen viereen.

### **Limahippa**

Valitaan yksi leikkijöistä limaksi. Lima saa liikkua vain kierien ja pyörien lattialla. Lima saa toisen kiinni koskettamalla näin hänestäkin tulee lima. Muuta leikkijät liikkuvat kävellen. Leikitään kunnes kaikki leikkijät ovat muuttuneet limaksi.

HUOM! Leikkialue kannattaa rajata melko pieneksi.

### **Banaanhippa**

Kun hippa saa lapsen koskettamalla kiinni, tämä nostaa kädet ilmaan "banaaniksi". Toiset leikkijät voivat pelastaa hänet avaamalla kädet eli kuorimalla banaanin auki.

### **Kissa ja hiiri -hippa**

Valitaan leikkijöistä kissa ja hiiri. Muut leikkijät asettuvat seisomaan vierekkäin pareittain ympäri leikki aluetta. Kissa yrittää saada hiiren kiinni. Hiiri voi mennä turvaan seisomaan kolmanneksi jonkun parin viereen. Tällöin se parista joka ei seiso hiiren vieressä muuttuu kissaksi ja kissasta tulee hiiri. Jos kissa saa hiiren kiinni roolit vaihtuvat eli kissasta tulee hiiri ja toisin päin.

HUOM! säännöt voivat olla aluksi vaikeat ymmärtää. Voi leikkiä myös niin että roolit eivät vaihdu kun hiiri menee turvaan. Ei kannata leikkiä jos on paljon lapsia, koska seisoskelijoille voi tulla tylsää.

### **Krokotiilihippa**

Kun hippa saa leikkijän koskettamalla kiinni, tämä nostaa kädet ilmaan eteensä suureksi "krokotiilin suuksi". Toiset leikkijät voivat pelastaa hänet sulkemalla kädet eli laittamalla krokotiilin suun kiinni.

### **Idols (x-factor) hippa**

kun hippa saa leikkijän koskettamalla kiinni, tämä jää laulamaan (leikisti tai oikeasti) paikalleen. Toiset leikkijät voivat pelastaa hänet menemällä tämän viereen ja antamalla äänen eli nostamalla sormen pystyyn. Kun laulajalla on kolme ääntä, hän pelastuu.

### **Jääkuningas ja aurinko -hippa**

Valitaan leikkijöistä jääkuningas ja aurinko. Jääkuningas yrittää ottaa muita leikkijöitä kiinni. Kun hän saa koskettamalla jonkun leikkijän kiinni, tämä jäätyy patsaaksi ja jää siihen asentoon mihin pysähtyi. Kun aurinko käy koskettamassa jääpatsasta, tämä sulaa ja pääsee mukaan leikkiin.

### **Viuhkahippa**

Kun hippa saa leikkijän koskettamalla kiinni, tämä jää seisomaan paikalleen ja heiluttaa käsiä ylös alas kuin tuuletin. Toiset leikkijät voivat pelastaa hänet menemällä viilentämään itseään tuulettimeen eli seisovat hetken kiinni jääneen vieressä, joka heiluttaa käsiä.

### **Viivahippa**

Viivahippaa leikitään juoksemalla salin viivoilla. Hippa yrittää saada kiinni muita leikkijöitä, kun hippa koskettaa toista leikkijää tämä jää kyykkyyyn. Toiset voivat pelastaa hänet nostamalla, näin pääsee mukaan leikkiin. Vaihtoehto on, että kiinni jäänyttä ei voi pelastaa ja silloin siitä kohtaa ei pääse enää ohitse.

### **Rehtorihippa**

Valitaan leikkijöistä "rehtori" joka ottaa muita lapsia kiinni rajatulla alueella. Kun rehtori saa leikkijän koskettamalla kiinni, rehtori toruu lasta heiluttamalla sormeja ja sanomalla "So So". Näin kiinni otetusta leikkijästä tulee rehtori ja hippa vaihtuu.

### **Aku Ankka tai Disney hippa,**

Kun hippa saa leikkijän koskettamalla kiinni, niin hippa vaihtuu. Leikkijät pääsevät turvaan hippaa menemällä kyykkyyyn ja sanomalla jonkin Aku Ankassa esiintyvän (tai disney- piirretty) hahmon nimen. Jos sanoo vahingossa Aku ankka hänestä tulee heti hippa. Kyykyssä saa olla n. 5 sekuntia.

### **Puu-, kivi- ja silta -hippa**

Kun hippa saa leikkijän koskettamalla kiinni, hippa kertoo onko kiinni jäänyt kivi, puu tai silta. Kiinni jäänyt menee siihen asentoon mikä hänelle kerrotaan eli kivi menee sykkyrälle maahan makaamaan, puu jää seisomaan paikoilleen ja silta menee silta-asentoon. Toiset leikkijät voivat pelastaa kiven hyppäämällä yli, sillan menemällä alitse ja puun kiertämällä kolme kertaa puuta ympäri.

### **Kivihippa**

Kivihipassa otetaan muita leikkijöitä kiinni rajatulla alueella. Kun hippa saa leikkijän kiinni koskettamalla, tämä jää lattialle kivi asentoon. Toiset leikkijät voivat pelastaa hänet hyppäämällä kiven yli.

### **Laastarihippa**

valitaan leikkijöistä hippa ja sairaanhoitaja. Hippa ottaa muita leikkijöitä kiinni rajatulla alueella. Kun hippa saa leikkijän koskettamalla kiinni, leikkijän täytyy laittaa "laastari" eli käsi siihen kohtaan mihin hippa kosketti ja jatkaa matkaa käsi kiinni tässä kohdassa. Kun hippa saa saman henkilön toisen kerran kiinni, sama pitää tehdä uudestaan ja nyt on molemmat kädet "laastareina".

Kolmannen kerran kun hippa saa saman henkilön kiinni on leikkijä niin "sairas", että ei enää pysty liikkumaan ja jää joutuu jäädä maahan makaamaan. Sairanhoitaja voi koskettamalla pelastaa sairaan ja näin leikki jatkuu.

### **Puunhakkaaja & metsänvartija -hippa**

Valitaan hippa, joka on "puunhakkaaja" ja pelastaja, joka on "metsänvartija". Hippa ottaa muita lapsia kiinni rajatulla alueella. Kun hippa saa leikkijän koskettamalla kiinni,

tämä menee kyykkyyyn ja "puu" eli leikkijä kaatuu Metsänvartija voi pelastaa hänet nostamalla "puun ylös".

### **Ketjuhippa**

Hippa ottaa muita leikkijöitä kiinni rajatulla alueella. Kun hippa saa leikkijän kiinni koskettamalla, ottaa kiinni jäänyt leikkijä hippaa kädestä ja he yrittävät yhdessä saada muita kiinni. Näin jatketaan ja ketju kasvaa. Vain ketjun päät saavat ottaa leikkijöitä kiinni. Jos ketju katkeaa silloin ei voida ottaa muita kiinni kunnes ketju on taas ehjä. Leikki loppuu kun kaikki ovat jääneitä.

### **Vessanpönttöhippa**

Hippa ottaa muita lapsia kiinni rajatulla alueella, kun hippa saa leikkijän kiinni koskettamalla, tämä jää toispolviseisonta-asentoon ja nostaa käden ylös ja huutaa "vessanpönttö". Toiset leikkijät voivat pelastaa hänet istumalla "vessanpöntölle" polvelle ja vetämällä vessan eli laskemalla käsi alas.

## **HIPPA LEIKKEJÄ VÄLINEILLÄ** ● ●

### **Ambulasshippa**

Aluksi valitaan hippa ja ambulanssi kuljettajat (kaksi leikkijää yhteen ambulanssiin) sekä merkitään sairaalaksi jokin alue. Hippa ottaa muita leikkijöitä kiinni rajatulla alueella. Kun hippa saa leikkijän kiinni koskettamalla, tämä jää maahan makaamaan. Kiinni jäänyt pelastetaan niin, että ambulanssin kuljettajat nostavat leikkijän "ambulanssin kyytiin" ja vievät tämän sairaalaksi merkitylle alueelle. Näin kiinni jäänyt parantuu ja pääsee takaisin leikkiin.

Välineet: pieniä/kevyitä jumppapatjoja ambulanssiksi. Sairaalan merkitsemiseksi välineitä.

### **Bakteerhippa**

Hippa ottaa muita lapsia kiinni rajatulla alueella. Hipalla on kädessään "bakteeripallo". Hippa yrittää ottaa leikkijöitä kiinni bakteeripallolla koskettamalla. Kun hippa saa leikkijän kiinni, "bakteeripallo" siirtyy ja kiinnijääneestä tulee uusi hippa. Edellisestä hipasta tulee kiinni otettava. Bakteeripalloa ei saa heittää vaan toiset otetaan kiinni koskettamalla.

Leikkiä voi varioida siten, että "bakteeripallo" muuttuu virukseksi. Leikin sääntö muuttuu siten että palloa saa heittää.

Välineet: Palloja

### **Vannehippa**

Vanteita levitetään ympäri salia. Kun hippa saa leikkijän kiinni tämä menee seisomaan tyhjään vanteeseen. Hänet voidaan pelastaa niin, että pelastaja menee seisomaan myös vanteen sisälle. Lapset yhdessä nostava vanteen alakautta ylös niin että he menevät vanteen läpi.