

HIPPAHUHTIKUU



SISÄLLYS

X-hippa.....	2
Tunnelihippa.....	3
Vessanpönttöhippa.....	4
Töpselihippa	5
Tynnyrihippa.....	6
Liikehippa	7
Ketjuhippa.....	8
Laastarihippa	9
Taputushippa.....	10
Kuperkeikkahippa.....	11
Aurinko ja jää -hippa.....	12
Häntähippa	13
Lohikäärmeenpyrstöhippa	14
Älä osu lattiaan -hippa.....	15
Viivahippa.....	16
Peikkoäitihippa	17
Noidankattilahippa.....	18
Rosvo ja poliisi	19
Aku-hippa.....	20
Kukkuuhippa	21

HIPPAHUHTIKUU

X-hippa

Kiinnijäänyt jää x-asentoon, kaveri pelastaa ryömimällä jalkojen välistä.



HIPPAHUHTIKUU

Tunnelihippa

Kiinnijäänyt jää x-asentoon. Kolme kaveria pelastaa siten, että kaksi muodostaa tunnelin kiinniotetun taakse ja yksi ryömii kaikkien jalkojen välistä.



HIPPAHUHTIKUU

Vessanpönttöhippa

Kiinnijäänyt jää toispolviseisontaan toinen käsi ilmassa, kaveri pelastaa istumalla polvelle ja laskemalla käden.

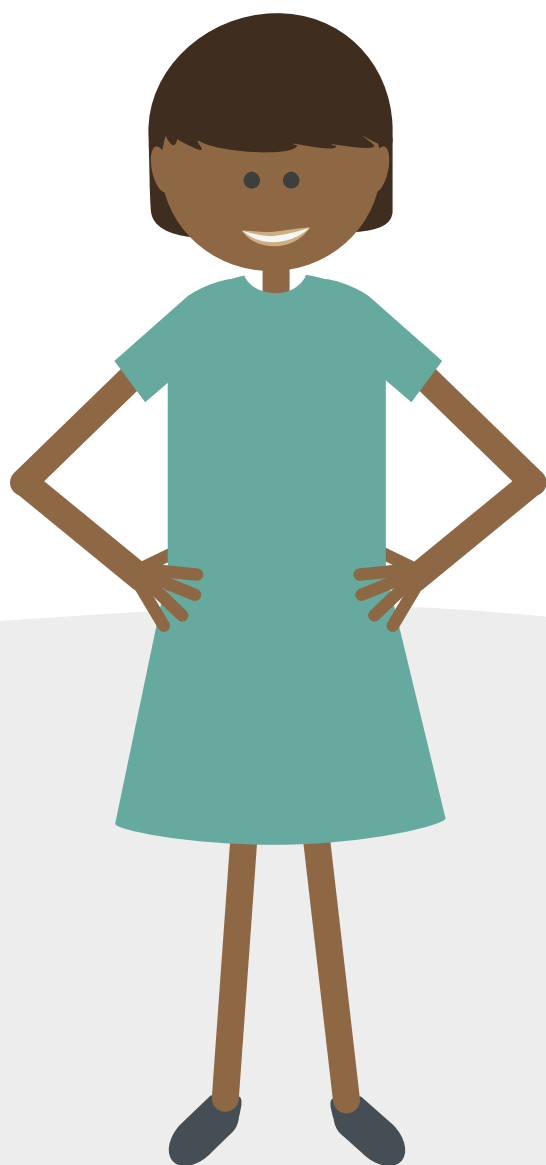


HIPPAHUHTIKUU

Töpselihippa

Kiinnijäänyt jää seisomaan kädet lanteille, kaveri pelastaa ”laittamalla töpselin seinään” eli halaamalla kaveria käsien välistä.

1.



2.



HIPPAHUHTIKUU

Tynnyrihippa

Kiinnijäänyt muodostaa käsistään ympyrän.
Kaveri pelastaa kurkkaamalla ympyrästä.



HIPPAHUHTIKUU

Liikehippa

Kiinnijäänyt jää paikalleen tekemään jotakin liikettä,
kuten tasapainottelemaan tai hyppimään.
Kaveri pelastaa tekemällä saman liikkeen.



HIPPAHUHTIKUU

Ketjuhippa

Kiinnijääneet muodostavat hipan kanssa ketjun, joissa vain reunimmaisten kädet saavat ottaa toisia kiinni.



HIPPAHUHTIKUU

Laastarihippa

Kun hippa koskee kiinnijäänyttä, syntyy kohta ”haava”, jota kiinnijääneen pitää painaa kädellään, eli ”laastarilla”.
Kun hippa koskee kiinnijäänyttä uudelleen, syntyy toinen haava, jota painetaan toisella kädellä.
Kun hippa koskee kolmannen kerran, laastarit loppuvat ja kiinnijääneestä tulee uusi hippa.

1.



2.



HIPPAHUHTIKUU

Taputushippa

Kiinnijäänyt menee polvi-istuntaan, josta kaveri voi pelastaa tekemällä sovitun taputusrytmin yhdessä.



HIPPAHUHTIKUU

Kuperkeikkahippa

Kiinnijäänyt käy tekemässä kuperkeikan, kärrynpyörän tai pyörii paikallaan kolme kierrosta ja saa sitten jatkaa leikkiä.



HIPPAHUHTIKUU

Aurinko ja jää -hippa

Jää-hipan kosketuksesta kiinnijäänyt jähmettyy paikalleen.
Aurinko-hipan kosketuksesta kiinnijäänyt sulaa ja voi jatkaa peliä.

1.



2.



HIPPAHUHTIKUU

Häntähippa

Kiinniotettavalla on häntänä huivi, jonka hippa yrittää napata kiinni.
Huivin menettäneestä tulee uusi hippa.



HIPPAHUHTIKUU

Lohikäärmeenpyrstöhippa

Liikutaan ketjussa toisista kiinni pitäen. Jonon ensimmäinen pyrkii nappaamaan jonon viimeisen pyrstön eli huivin.



HIPPAHUHTIKUU

Älä osu lattiaan -hippa

Hippa ja kiinniotettavat saavat liikkua vain pelialueen välineiden päällä.
Kiinnijääneestä tulee uusi hippa.



HIPPAHUHTIKUU

Viivahippa

Hippa ja kiinniotettavat juoksevat vain salin viivoja pitkin.
Kiinnijääneestä tulee uusi hippa.



HIPPAHUHTIKUU

Peikkoäitihippa

Salin jokaisessa nurkassa on peikkoäiti, joka yrittää saada mahdollisimman monta peikkolasta pesäänsä. Peikkolapset heräävät salin keskiympyrästä ja lähtevät liikkumaan salissa.



HIPPAHUHTIKUU

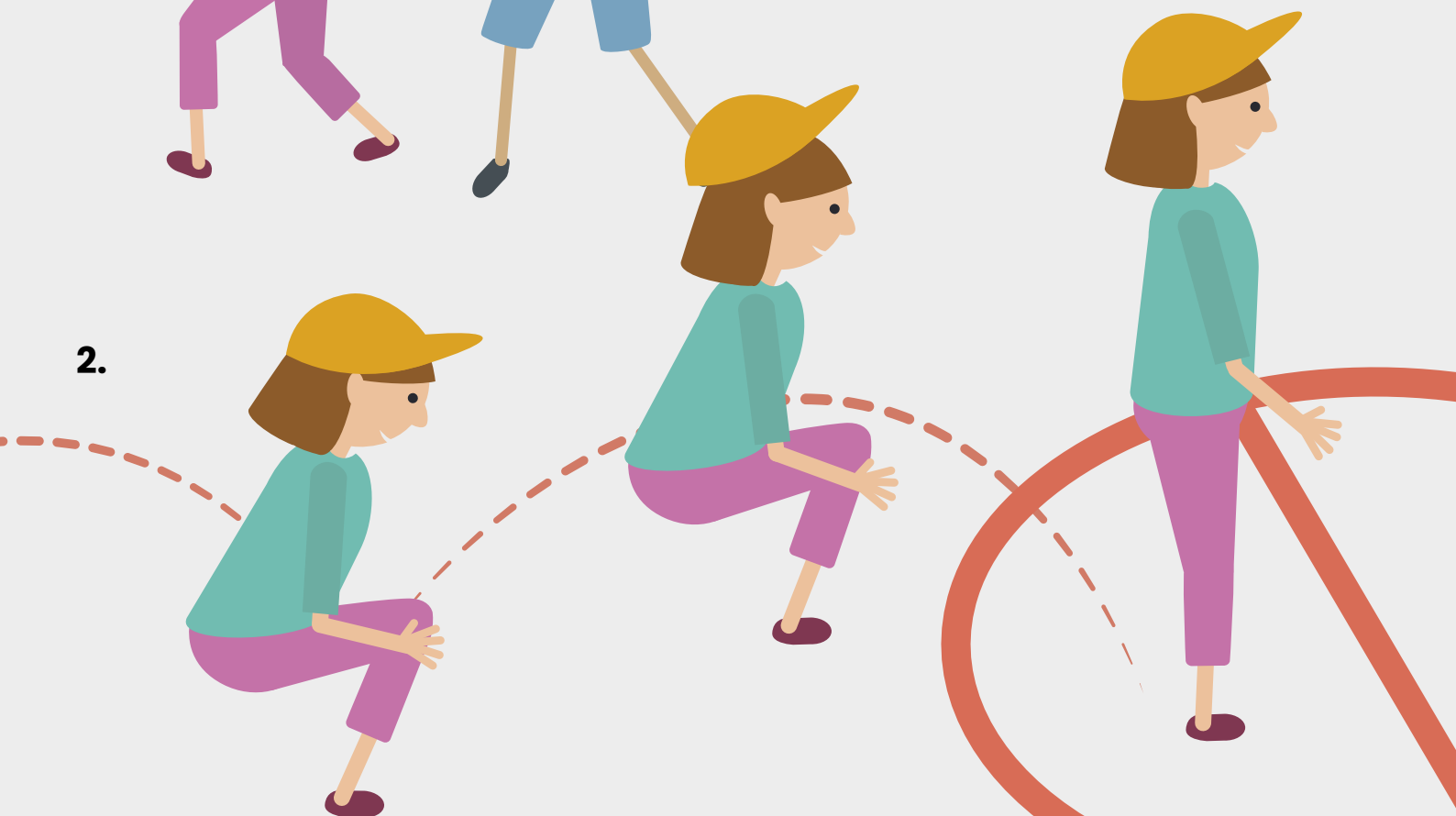
Noidankattilahippa

Hippa on noita, joka muuttaa kiinnijääneen sammakoksi.
Kiinnijäänyt pelastuu pomppimalla noidankattilaan,
eli salin keskiympyrään.

1.



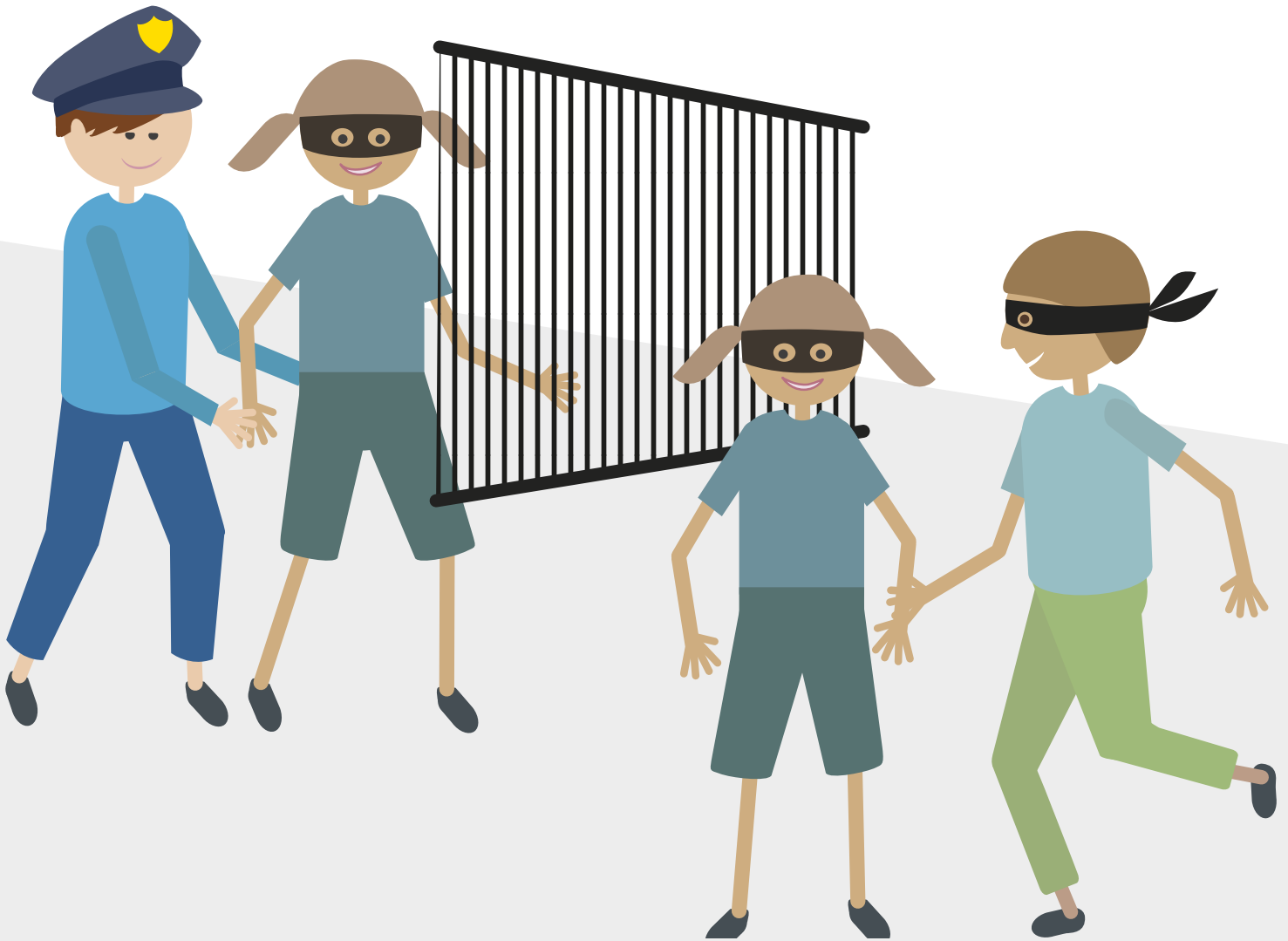
2.



HIPPAHUHTIKUU

Rosvo ja poliisi

Poliisit ottavat kiinni rosvoja ja vievät heitä vankilaan.
Toinen rosvo voi pelastaa kiinnijääneen hakemalla hänet vankilasta.



HIPPAHUHTIKUU

Aku-hippa

Kiinnijäänyt voi pelastautua menemällä kyykkyyyn ja huutamalla jonkin Aku Ankan ystävän nimen.

Samaa ei saa sanoa kahdesti.

Peliä voi pelata myös väreillä, viikonpäivillä, numeroilla tai englannin kielen sanoilla.



HIPPAHUHTIKUU

Kukkuhippa

Kun hippa saa leikkijän kiinni, leikkijä menee kyykkyyyn ja laittaa kädet maahan. Kiinnijääneen voi pelastaa niin, että menee kyykkyyyn kiinnijääneen kanssa selät ja peput vastakkain.

Tämän jälkeen molemmat nostavat pepun pystyyn ja kurkistavat omien jalkojen välistä kaveria ja sanovat: KUKKUU!

1.



2.

KUKKUU!



KUKKUU!