

TAITOHIPPA

5-15 min

Tehtävässä liikutaan ja esitellään taitoja.

TEHTÄVÄ:

Valitaan yksi hippa. Jos ryhmä on suuri tai joukossa on motorisilta taidoiltaan monenlaisia lapsia, voi hippoja olla useampikin.

OHJAAJA OHJEISTAA:

Hippa tai hipat koettavat saada muita leikkijöitä kiinni kevyesti koskemalla. Kun joku leikkijöistä saadaan kiinni, tämä jähmettyy paikoilleen. Muut leikkijät voivat pelastaa kiinnijääneen niin, että jähmettynyt leikkijä näyttää pelastamaan tulleelle jonkin osaamansa taidon (kärrynpyörä, yhdellä jalalla tasapainottelu, tanssiaskel, hassu ilme, vieraskielinen tervehdys...), jonka pelastaja koittaa toistaa. Tämän jälkeen jähmettynyt vapautuu jatkamaan leikkiä. Hippa ei saa ottaa pelastajaa ja jähmettyä kiinni kesken pelastamisen.

Vaihtakaa välillä hippaa.

