



KAIKKI  
PELISSÄ





# Kaikki Pelissä -opevideot osa 1/4: Hippaleikit



Tuemme Suomen Palloliitossa liikunnanopetusta sekä seurojen koulu- ja päiväkotiyhteistyötä Kaikki Pelissä -toiminnalla. Kaikki Pelissä -kokonaisuus sisältää materiaalia ja koulutusta opettajille sekä toimintamalleja seurayhteistyön toteuttamiseen.

Tästä dokumentista löydät vinkkejä liikuntatuntien toteuttamiseen jalkapallon ja futsalin avulla. Videomateriaalien harjoitteet on kuvattu tekstein ja piirroksin. Harjoitteiden periaatteet toimivat myös muissa pallopeleissä.

Videomateriaalin löydät [täältä >>](#).



# 1. Hippaleikit

**Yhteys perusopetuksen opetussuunnitelmaan:** Motoriset perustaidot, havaintomotoriikka, sosiaalinen toimintakyky

**Ydinasiat mitä harjoitteilla kehitetään:** Liikkeelle lähteminen ja pysähtyminen, liikesuuntien vaihtelu, tasapainotaidot, havainnointi ja päätöksenteko, koettu pätevyys (positiivisten kokemusten kautta)

**Jalkapallon lajitaidot:** harhauttaminen, suunnanmuutokset, pallon kuljettaminen, suojaaminen, syöttäminen, havainnointi ja ennakointi

Harjoitteita voi tehdä niin sisällä kuin ulkonakin, pallon kanssa tai ilman.

Muokkaa harjoitteissa alueen kokoa, pelaaja- sekä ryhmien määrää oppilasmäärän mukaan.

# Esitellyt harjoitteet

1. Ryhmähippa 1-2-3
2. Havainnointihippa
3. Kuka pelkää Huuhkajia?
4. Ryöstöhippa
5. Huuhkajan pallovaja
6. Sulkaralli



# Soveltaminen erilaisille taito- ja osaamistasoille



Tee harjoituksista kaikille saavutettavia. Tarjoa innostavia liikuntaelämyksiä erilaisille pelaajille taito- ja osaamistasosta riippumatta.

Sovella sääntöjä ja välineitä.

- Isompi ja kevyempi pallo antaa aikaa reagoinnille (muista myös ilmapallot), kirkas ja helisevä pallo auttaa hahmottamaan pallon sijainnin.

Muuta tilan kokoa.

- Eri harjoitukset helpottuvat/vaikeutuvat tilan kokoa tai välimatkoja muuttamalla. Vaikutus vaihtelee oppilaan ominaisuuksista riippuen.

Tue osallisuutta.

- Kysy, miten liikkujaa toivoo häntä avustettavan.
- Anna oppilaan toimintakykyä vastaavia tehtäviä. Anna jokaiselle osallistujalle merkittävä rooli.

Käytä monipuolisesti opetusmenetelmiä

- Puhu vähän, näytä paljon, käytä mielikuvia. Suosi rutiineja ja tuttuja leikkejä.
- Kysy, kuuntele, varmista ja toimi.
- Tarvittaessa käytä ohjauksessa kuvia sekä haptiikkaa, eli keholta keholle annettuja kosketusviestejä.
- Käytä yksin, pareittain ja ryhmissä tehtäviä harjoitteita.

Keskustele oppilaiden kanssa, miten pelitoverit voivat ottaa huomioon erityistä tukea tarvitsevan.


KÄYTETYT MERKIT

 (HYÖKKÄÄVÄ) PELAAJA

 (PUOLUSTAVA) PELAAJA

 PALLO

 MATALA KARTTI

 SYÖTTÖ

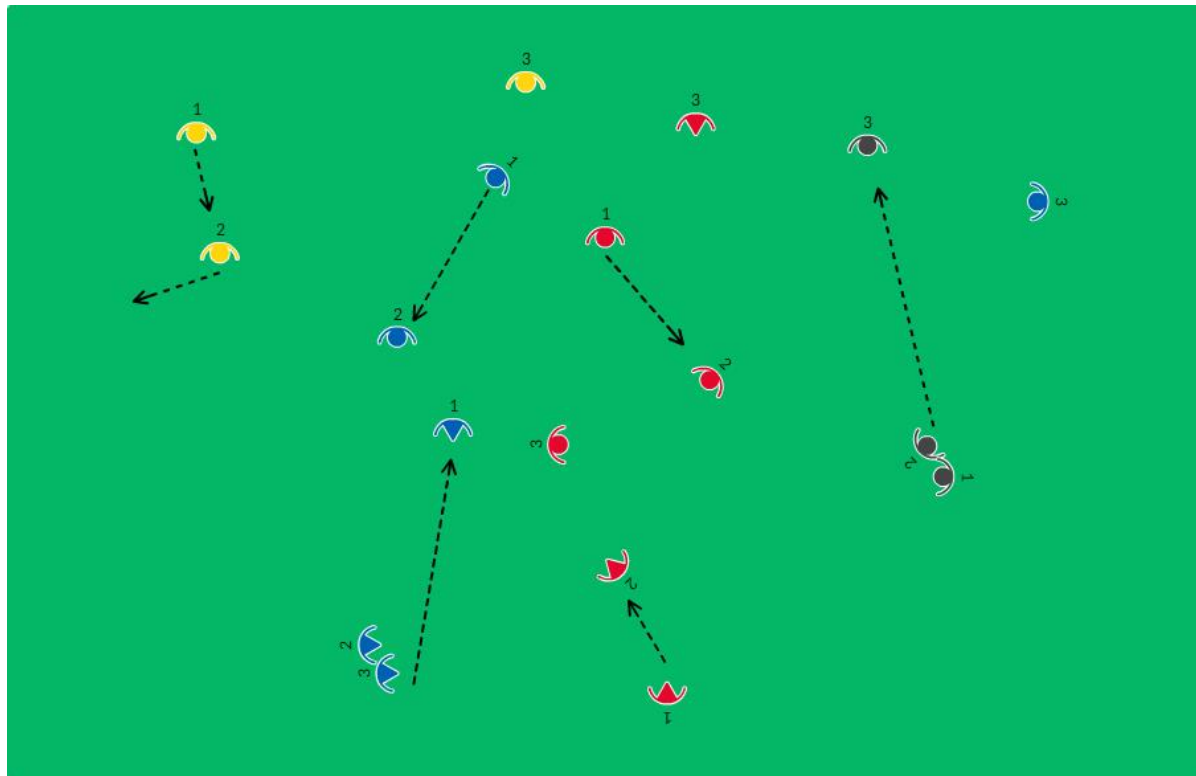
 PELAAJAN LIIKE

 KULJETUS

 LAUKAUS

 PENKKI

# 1. Ryhmähippa 1-2-3



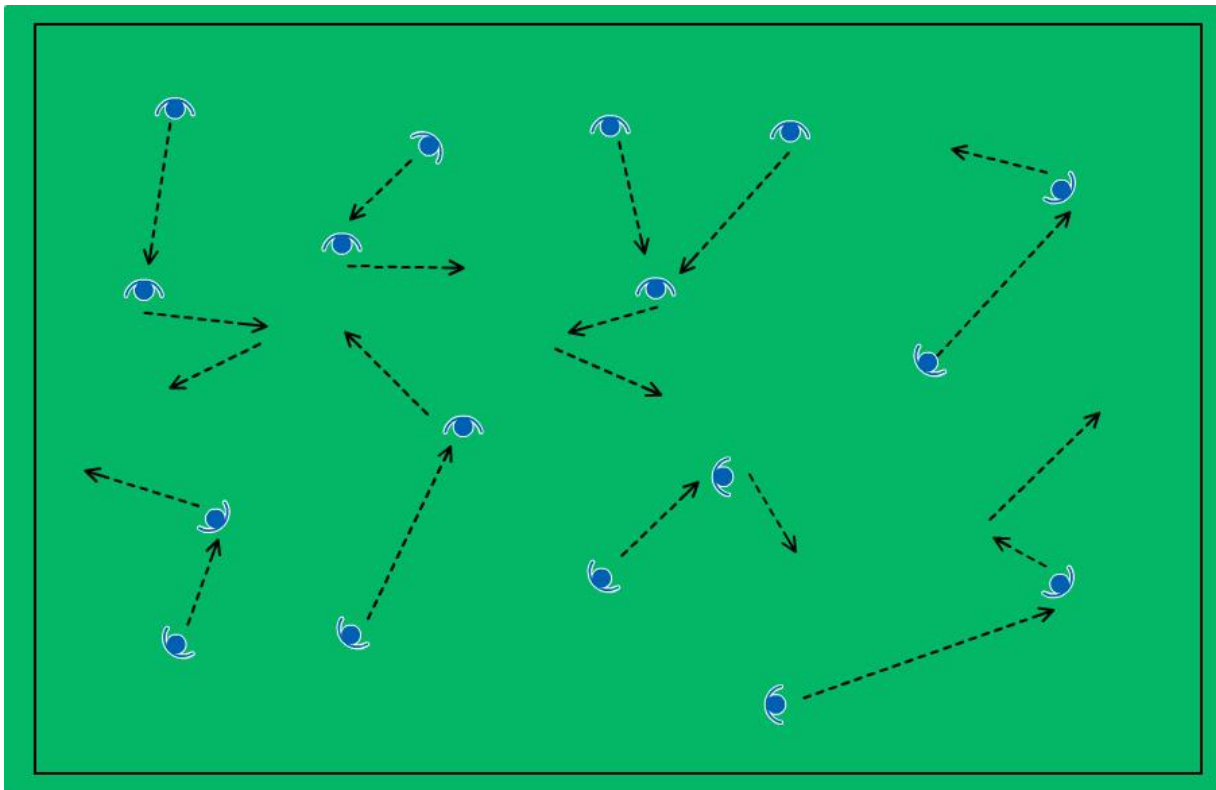
## Kuvaus:

Ryhmät toimivat itsenäisesti, mutta samalla alueella. Tehdään 3-4 hengen ryhmät. Annetaan joka ryhmän jäsenelle oma numero 1, 2 tai 3 (oppilaat itse voivat sopia tämän). Hippa alkaa niin, että rajatulla alueella joka ryhmässä 1 ottaa kiinni 2:sta, kiinni saatuaan 2 ottaa kiinni 3:sta ja 3:n ottaa taas ykköstä.

## Kehittelyt:

- Ota jalkapallo mukaan. Jos ryhmässä on kolme jäsentä, tarvitaan kaksi palloa. Ryhmän numero 1 aloittaa ilman palloa ja pyrkii riistämään pallon numero 2:lta. Pallon menetettyään 2:n taas riistää 3:lta jne. Edelleen kaikki ryhmät toimivat samalla alueella. Ympäristön ja tilojen havainnointi korostuu.
- Vaihtelee alueen kokoa (havainnointi/suunnanmuutokset korostuvat).

## 2. Havainnointihippa



### Kuvaus:

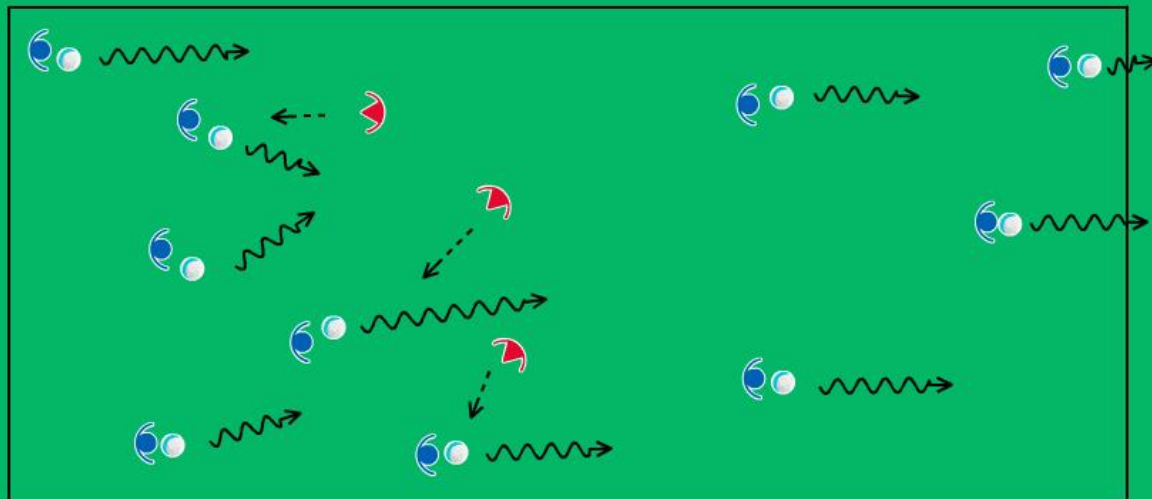
Kaikki ottavat kiinni toisiaan. Kiinni jäädessäsi, mene kyykkyasentoon ja nosta käsi ylös. Pelastus tapahtuu läpyllä käteen. Jos molemmat sattuvat jahtaamaan toisiaan ja kohtaavat samaan aikaan, mennään kivi, paperi ja sakset. Hävinnyt jää kiinni odottelemaan pelastusta.

### Kehittelyt:

- Vaihtele alueen kokoa ja muotoa.
- Vaihtele asentoja ja pelastustapoja kiinnijääneille eri erissä.
- Pelastaminen voi tapahtua myös niin, että kiinnijäänyt pääsee pois, kun hänet kiinniottanut jää kiinni (havainnointi korostuu).



### 3. Kuka Pelkää Huuhkajia?



#### Kuvaus:

Lähdetään aina merkistä liikkeelle. Kaikkien pitää liikkua vähintään 5 sekunnin aikana. Keskellä on 2-3 kiinniottajaa (heidän alue voidaan rajata). Aluksi leikki voidaan mennä ilman palloa.

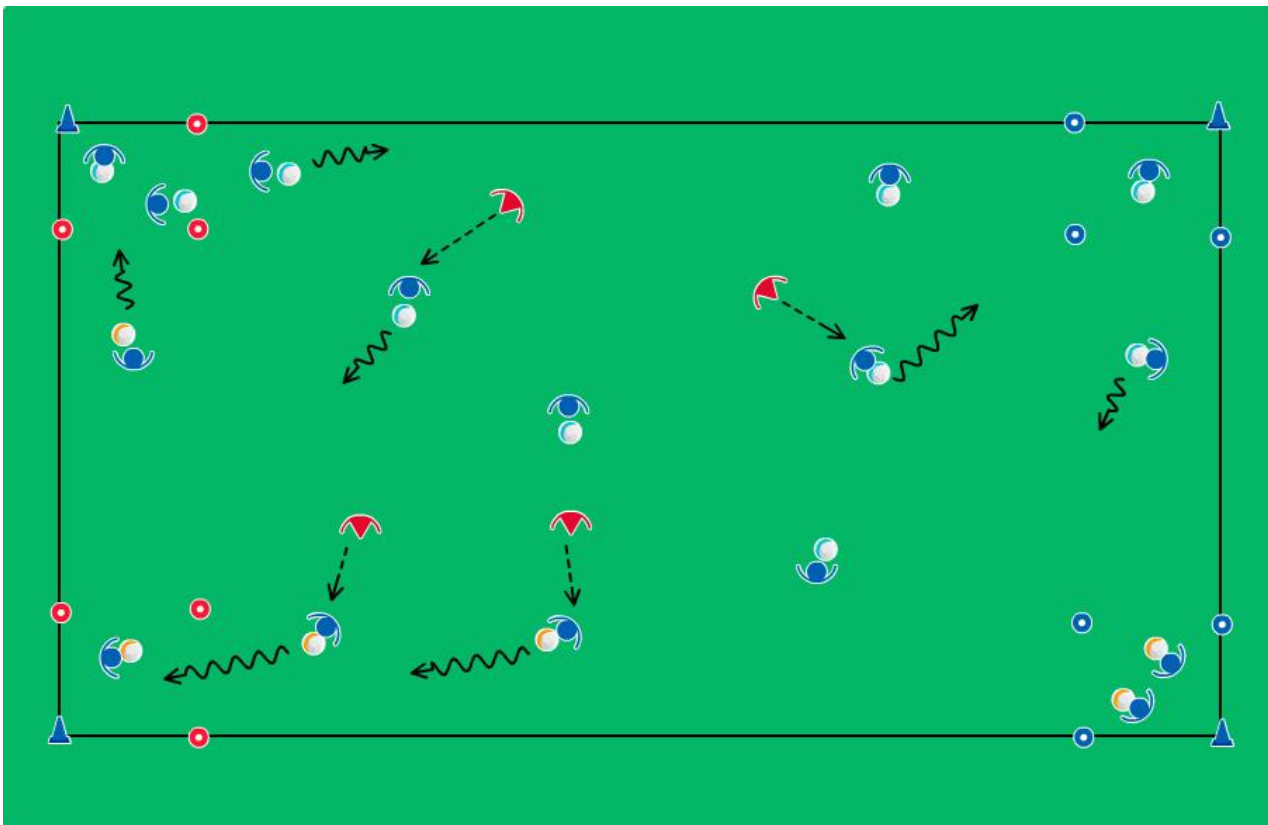
Kiinniottaja vaihtuu aina kosketuksesta (ilman palloa), pallon riistosta, tai pallon karatessa sitä kuljettaneelta (pallon kanssa). Riiston tehnyt saa pallon sen menettäneeltä.

Pallo pitää pysyä sitä kuljettavalla hallussa ja sitä ei saa potkaista turvaan toiseen päähän.

#### Kehittelyt:

- Muuta alueen kokoa.
- Kiinni jäätyään oppilas jää kiinniottajaksi, mutta saa toimia vain pienellä (esim. 1m x 1m) alueella kiinniottajien apuna. Kentästä tulee kuljettajille enemmän sokkelomainen, kun kentällä on muitakin kiinniottajia (liikkuvia ja alueella toimivia).

## 4. Ryöstöhippa



Kuvaus:

Rajattu neliön tai suorakulmion muotoinen alue. Neljä tai viisi pesää turvina. Jokaisella oppilaalla on oma pallo.

Tavoitteena on kuljettaa pesältä pesälle ja kerätä itselle pisteitä (käynti pesässä = 1 piste). Jokainen laskee omat pisteensä.

Alueella on 2-3 kiinniottajaa, jotka yrittävät koskea, tai riistää palloa (opettaja määrittää kiinniottotavan). Jos kiinniotto/riisto onnistuu, osat ja pallo vaihtuvat. Leikki voidaan aluksi mennä ilman palloa. Kiinniottaminen tapahtuu tällöin aina koskettamalla.

Menkää useita, lyhyitä, maksimissaan 1 minuutin eriä.

Kehittelyt:

- Rajoita pesissä liikkumista. Pesässä käynnin jälkeen pitää aina käydä vastakkaisen puolen pesässä (suorakulmion muotoinen leikkialue).
- Keskipesästä saa 2 pistettä (siellä käynnin jälkeen pitää liikkua seuraavaksi sivupesälle).
- Toteuttakaa leikki ryhmäkisana, jossa jäsenten pisteet lasketaan lopuksi yhteen.

## 5. Huuhkajan pallovaja

Kuvaus:

Useampi 3-5 pelaajan ryhmä ja ryhmästä aina yksi kerrallaan liikkeellä. Tehtävänä on päästä kiinniottajien ohi ja tuoda esine tai pallo reunoja pitkin omalle joukkueelle. Yksi esine tai pallo on aina yhden pisteen arvoinen.

Seuraava saa lähteä liikkeelle, kun edellinen on päässyt kiinniottajien ohi, tai kiinni jäädessään palannut oman ryhmän luokse juosten.

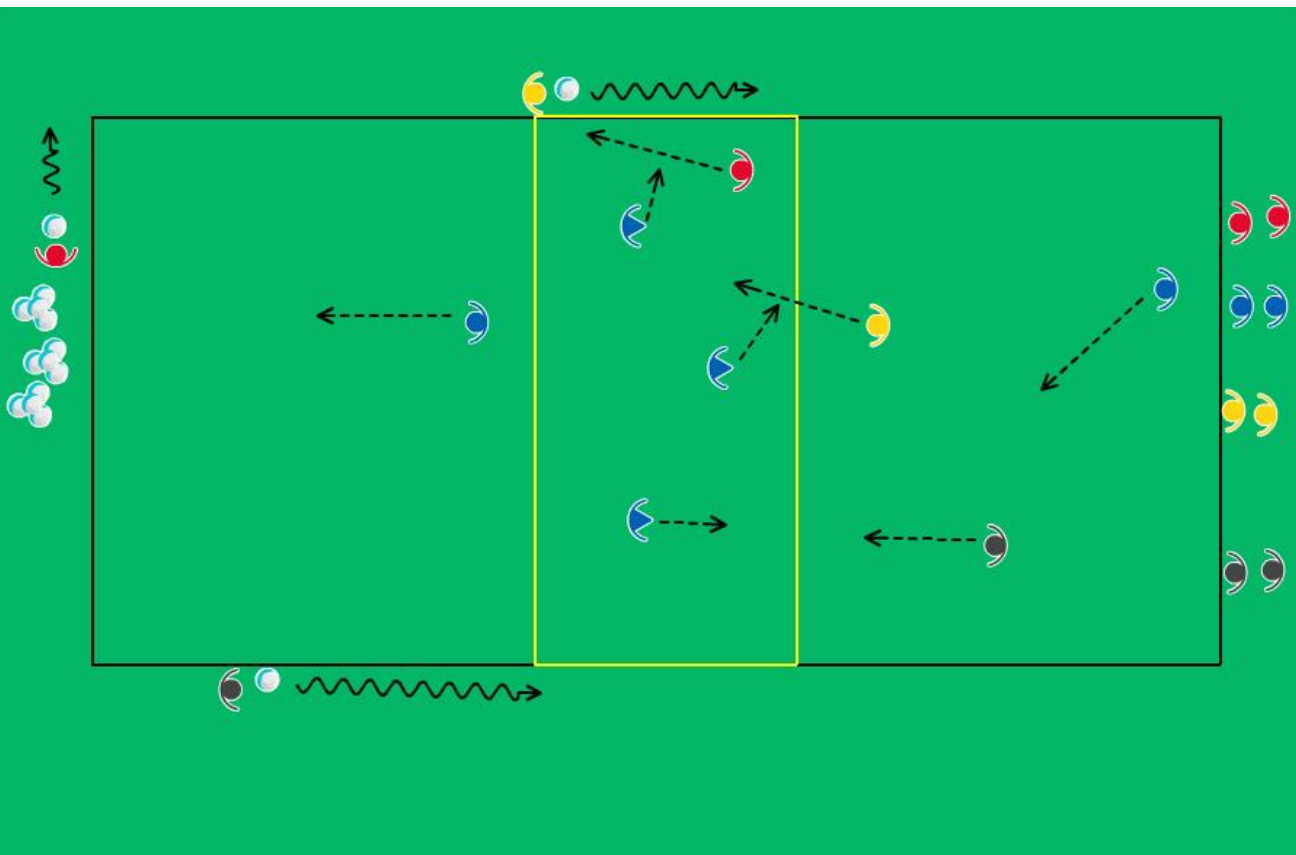
Kiinniottajat toimivat rajatulla alueella ja voivat ottaa kiinni vain palloille yrittäviä pelaajia.

Leikki kannattaa opetella ensin käsissä tuotavien esineiden (pienet pallot, tötsät, liivit) kanssa.

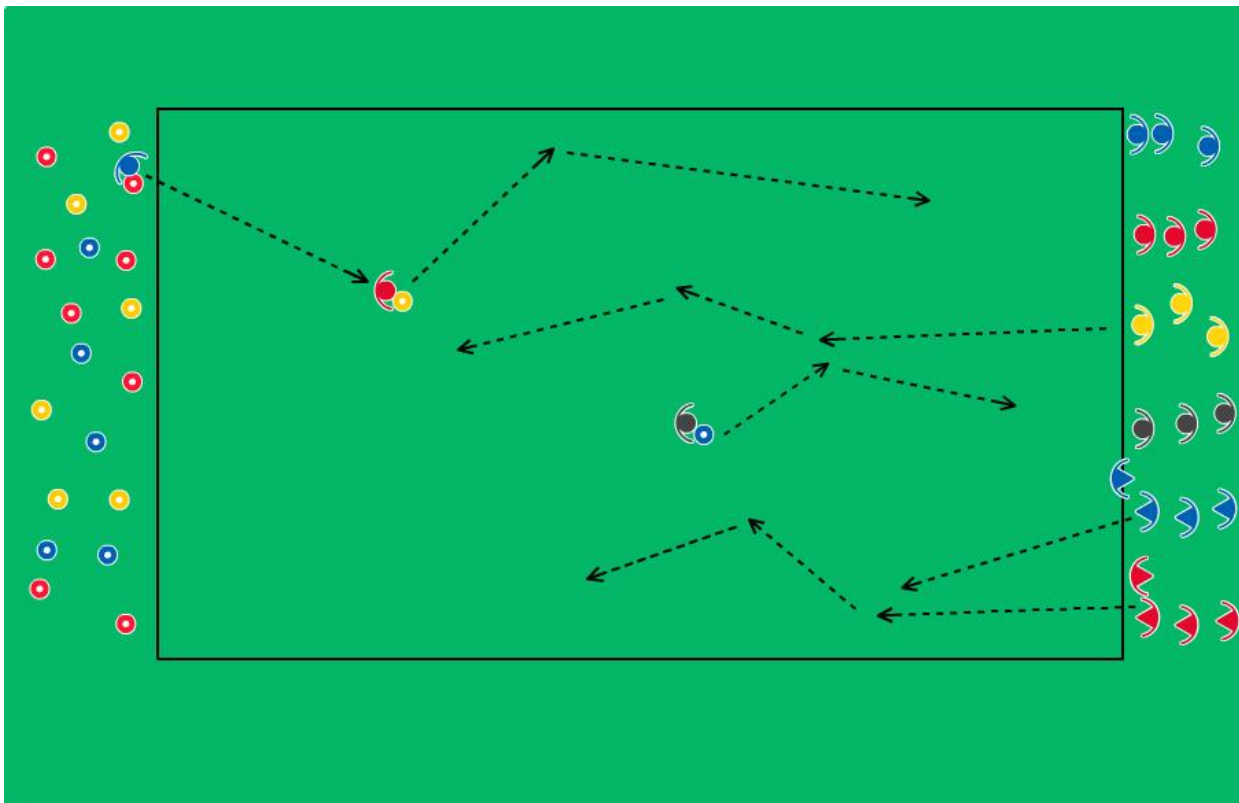
Pelin voittaa eniten pisteitä (esineitä/palloja) kerännyt joukkue.

Kehittelyt:

- Laita eri arvoisia palloja noudettaviksi (lisäile pelin aikana niitä).
- Tee erilaisia pujotteluratoja reunoille, mitä pitkin pallo pitää tuoda.
- Määritä, miten palloa pitää kuljettaa (esim. jalkojen välissä pallotellen, rullaamalla jalkapohjalla, vuorotellen sisä- ja ulkoterällä jne.).



## 6. Sulkaralli



### Kuvaus:

Useampi 3-5 pelaajan ryhmä ja ryhmästä aina yksi kerrallaan liikkeellä. Joka oppilaalla liivi/häntä vyötäröllä.

Tavoitteena on hakea esine omalle joukkueelle tavoitealueelta ja kuljettaa se oman ryhmän luokse. Matkalla tavoitealueelle ja sieltä pois tullessa voi ryöstää kaverin ”sulan” (vyötäröllä oleva nauha) ja saada joukkueelleen lisäpisteitä. Peli jatkuu silti, vaikka menettäisi oman nauhan.

Tavoitealueella olevat esineet (esim. tötsät, pallot) ovat 1 pisteen arvoisia ja nauha (oma tai vastustajalta ryöstetty) 2 pisteen. Lähtö- ja tavoitealueella on turva-alue ja siellä ei voi ryöstää häntä.

Lopuksi lasketaan pisteet palloista ja nauhoista. Pelin voittaa eniten pisteitä kerännyt joukkue.

### Kehittelyt:

- Myös pallon voi ryöstää toiselta joukkueelta meno- tai tulomatalla.
- Poista tavoitealueen turva.