

### 3. TUNTI

#### **Alkuleikki:**

*Zombiehippa*

*Leikin alussa yksi leikkijöistä on zombie. Zombie saalistaa muita liikkumalla neljällä raajalla.*

*Kun zombie saa leikkijän kiinni, tulee tästäkin zombie.*

*Peli päättyy, kun kaikki ihmiset ovat muuttuneet zombieiksi.*

#### **Mattosarja yksin:**

[Krapu](#)

[Karhunkäynnit](#)

[Hevonen](#)

[Mittarimadot](#)

[Tukkipyörintä](#)

#### **Mattosarja pareittain:**

[Pois mun huoneesta!](#)

[Jarrumies](#)

#### **Ominaisuus:**

[Yli-ali](#)

#### **Väline:**

[Jumppapallo parin kanssa](#)

#### **Voimistelu:**

[Kuperkeikat](#) (eteen)

#### **Kamppailu:**

[Härkätaistelu](#)



Härkätaistelu

#### **Loppuleikki:**

Eläinliikkumisviesti:

Lapset 4 hengen joukkueisiin. Jonon ensimmäinen käy aina vuorollaan kiertämässä merkkikartion, joka on 5 m päässä. Leikin ohjaaja antaa neljä eri eläinliikkumista (esim. harakka, karhu, rapu ja sammakko). Joukkue päättää keskenään kuka tekee minkäkin eläimen. Jokainen eläinliikkuminen pitää tehdä kuitenkin kerran viestin aikana. Voittaja on se joukkue, joka on kiertänyt kartiot nopeimmin, ja ovat saaneet loppujonon kuntoon.

Palkintona on joukkueen merkkikartion siirtäminen metrin kauemmaksi, jonka jälkeen kisataan uudestaan eri eläimillä jne..