

5. TUNTI

Alkuleikki:

Ambulanssihippa

Hippoja ryhmän koosta riippuen 1-3.

Hipan saadessa leikkijän kiinni, tämä kaatuu maahan.

Toiset leikkijät voivat pelastaa kaatuneen ”potilaan” toimimalla ambulanssina ja kuljettamalla tämän leikkialueen ulkopuolella sijaitsevaan ”sairaalaan” (ennalta määrätty paikka, patja tms. Sairaaloita voi olla useampia eri puolilla salia). Ambulanssissa tulee olla neljä kuskia (yksi joka raajalle).

Kuljettaessaan potilasta ambulanssikuljettajien tulee pitää kovaa PII-PAA -ääntä.

Huom! Kun leikkijä on ambulanssina (tai odottaa muita leikkijöitä potilaan luona pitämällä tätä raajasta kiinni), ei hippa voi ottaa tätä kiinni.

Hippa kannattaa merkitä nauhalla/liivillä.

Mattosarja yksin:

[Ryömiminen](#)

[Konttaus](#)

[Polvikävely](#)

[Polviuoksut](#)

[Tasatassu](#)

Mattosarja pareittain:

[Neliveto mudassa](#)

Ominaisuus:

[KPS 1-2-3-4](#)

Väline:

[Vanne yksin](#)

Voimistelu:

[Kiinalainen kuperkeikka](#)

Kamppailu:

[Sylistä karkaaminen](#)

Loppuleikki:

Bottleflip –viesti:

Lapset 4 hengen joukkueisiin. Jonon ensimmäinen käy aina vuorollaan merkityllä alueella (noin 5 m päässä lähtöpaikasta) heittämässä juomapullolla ”bottleflipin”.

- Mikäli heitto onnistuu ja pullo jää pystyyn, saa seuraava lähteä jonosta omaan suoritukseen.
- Mikäli heitto epäonnistuu, ja pullo kaatuu, on koko joukkueen tehtävä ohjaajan määräämää lihaskuntoliikettä sovittu määrä. Kun kaikki ovat tehneet suoritukset, saa jonossa seuraava lähteä omaan suoritukseen.

Voittaja on se joukkue, jonka jokainen jäsen on käynyt heittämässä ”bottleflipin”, tehneet vaadittavat suoritukset ja ovat saaneet loppujonon kuntoon.



Kiinalainen kuperkeikka