

## 8. TUNTI

### **Alkuleikki:**

*Supermieshippa*

*Ryhmän koosta riippuen 1-2 hippaa.*

*Hipalla on supermiehen voimat, eli kun tämä saa kosketettua leikkijää, tämä "lentää" molskilla (ottaa hurjan loikan kyljelleen).*

*Ilmalennon jälkeen leikkijä palaa leikkiin.*

*Hippa kannattaa merkitä nauhalla/liivillä. Hippa voi myös lentää supermiehenä (juosta toinen käsi suorana).*

### **Mattosarja yksin:**

[Hylkeet](#)

[Ravut](#)

[Munamiehet](#) (eteen-takse)

[Juoksu](#)

[Kuperkeikka eteen jatkuvana](#)

### **Mattosarja pareittain:**

[Karhulla ratsastaminen juntaotteella](#)

### **Ominaisuus:**

[Kompassineula](#)

### **Voimistelu:**

[Kärrynpyörän alkeet](#)

### **Kamppailu:**

[Kädet yhteen -paini](#)

[Koulupaini](#)

### **Temppurata**

[Esimerkki temppuradasta](#)



Kädet yhteen -paini