



**MIKKELIN
KILPA-VEIKOT**

HIPPAPELI NUORILLE

KAUPPIAAT JA RYÖVÄRIT

SÄÄNNÖT

PELIN KULKU

- Pelikentän kulmiin on asetettu 4 mattoa majataloiksi ja keskelle kenttää ryövärien luola.
- Pelaajat jaetaan kauppiaisiin ja ryöväreihin. Ryöväreitä on kaksi. Ryövärit aloittavat ryövärien luolasta ja pelaajat jakautuvat tasaisesti majataloihin.
- Kauppiaiden täytyy kiertää majatalosta toiseen samaa kiertosuuntaa.
- Majataloissa täytyy suorittaa aina tehtävä, esimerkiksi haarahyppelyt, punnerrukset, vatsalihakset yms.
- Ryövärit pyrkivät ottaa kauppiaita kiinni heidän vaihtaessa majataloa.
- Kauppias, jonka ryöväri on saanut kiinni, joutuu keskelle ryöväreitten luolaan.
- Luolassa olijän kauppiaan voi pelastaa kiertämällä kaikki 4 majataloa, jonka jälkeen hän voi hakea pelaajan omaan majataloon nostamalla käden merkiksi.
- Peli loppuu ennalta määritetyn peliajan jälkeen tai kun kaikki kauppiaat ovat ryöväreitten luolassa.

SOVELLUKSIA

- Liikkuminen hyppien majatalosta toiseen.
- Majataloissa täytyy suorittaa aina tehtävä, esimerkiksi haarahyppelyt, punnerrukset, vatsalihakset yms.
- Majatalossa aikaraja, jolloin pakko vaihtaa seuraavaan majataloon.

**SYKETTÄ
NOSTATTAVA
HARJOITE!**

Pelin soveltuvuus on kattava monille eri ryhmille.

LÄHTEET

Viitattu:

sporttipankki.com

Lisätietoa saatavissa:

[Linkki](#)