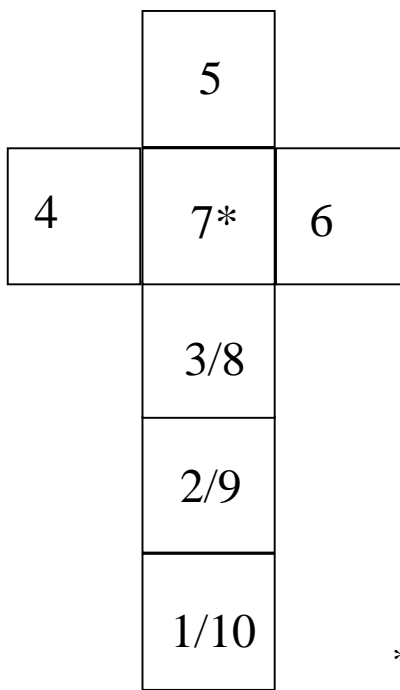
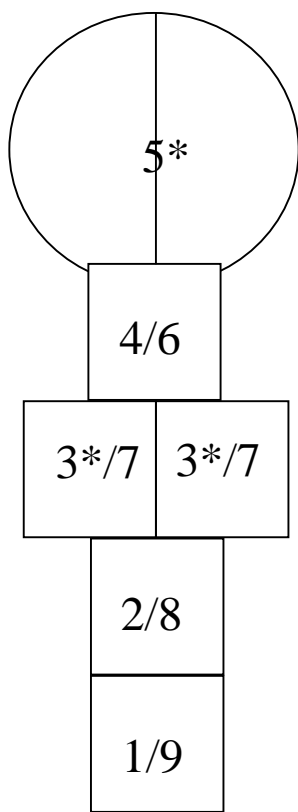


## Ruutuhyppely, "tikkari"- ja "risti"malli



\* kahdella jalalla

Maahan piirretään hyppyruutu. Kukin hyppääjä heittää jokaisella kierroksella ensin pantin ruutuun ja sen jälkeen hyppää ruudukon kuvion päästä päähän ja takaisin. Panttina voidaan käyttää avaimia, kiviä tai keppejä tai mitä tahansa pientä esinettä. Isompi ja epämääräisen muotoinen pantti tuo heittoon lisää vaativuutta. Kaikki paitsi pariruudut tai ristimallin keskiruutu hypätään kinkaten. Hyppyvuoroa saa jatkaa kunnes käryää (eli stiplaa).

Pantti heitetään ensin ensimmäiseen ruutuun, ja sitten toiseen jne. Pantin on osuttava aina vuorossa olevaan ruutuun. Se ei saa osua ruudukon reunalle eikä toisten hyppääjien pantteihin. Jos pantinheitto epäonnistuu, hyppääjä käryää. Pantti jää merkiksi siihen ruutuun, mihin asti on kuviossa päässyt; näin hyppääjä jatkaa seuraavalla vuorolla samasta kohtaa kuin on edellisellä vuorolla jäänyt.

Hyppääjä ei saa hypätä niihin ruutuihin, joissa on oma tai toisten pelaajien pantteja, eikä hän saa osua viivoille. Paluumatkalla ruudukossa hänen on poimittava panttinsa käteen kaatumatta tai osumatta kädellä viivalle. Muuten hän käryää, ja vuoro siirtyy seuraavalle.

Näin hypättiin Heinolassa koulujen pihoilla 1980-luvulla.  
Sonja Maununaho/Leikkilinna