



## KALD TIL SAMLING

**Kald til samling, kald folk som arbejder på marken, hjem til landsbyen eller gården**

### Stedet

I kan lege, at I er en jernalderlandsby, ved at dele jer op i små adskilte grupper. Nogle er "hjemme i landsbyen", mens andre er "hyrder på engen" eller "ude i marken".

### Historien

Det er en helt almindelig dag i jernalderen. Hjemme i landsbyen er der mange forskellige gøremål og lyde. I kan høre smedens hammer på jernet, og lyden af korn, der blive malet til mel inde i et af husene. Men der er også lyde af brægende får, gøende hunde og legende børn.

Ude på marken arbejder de med at høste kornet, mens de synger, så arbejdet går lettere. På engen et stykke væk, går nogle drenge og vogter får, mens de spiller på små fløjter, som de selv har lavet. De prøver at efterligne fuglene.

Men nu sker der noget, så alle skal kaldes hjem til landsbyen! Er det fordi, grøden er færdig? Fordi I skal slukke en brand? Eller er nogen vendt hjem fra en lang rejse? I bestemmer historien. Overvej hvordan de forskellige beskeder lyder forskelligt.

### Opgave

I aftaler to signaler, som I kan lave med jeres horn. Signalerne skal være nemme at genkende, og tydelige at adskille fra hinanden. Det er lidt ligesom morsekode — skift mellem korte og lange toner, og opadgående-nedadgående bevægelse:

- **Signal 1:** Der er mad, kom hjem! Signalet skal være enkelt og klart.
- **Signal 2:** Brandalarm! Et superkort meget kraftigt alarm-signal som kan gentages mange gange.

Prøv at skabe et lille teaterstykke omkring alarmerne. Undervejs skal I bruge signalerne.





## ANGREB

Kald til angreb, advarsel om et angreb fra fjenden.

### Stedet

I kan bruge et hvilken som helst areal som en "kampplads", og et andet sted, som I kan lege er "landsbyen".

### Historien

I er beboere i en lille jernalderlandsby. I lever et fredeligt bondeliv, men på det seneste har rygterne svirret, om at en fremmed fjende er på vej.

I foråret gravede I en masse huller på række, som I håber fjendens heste vil snuble i, inden de kommer for nær. Men I har også gjort jeres våben klar og der er lagt en plan for kamp.

En tidlig morgen hører I lyden af hundredvis af hestehove i galop. Ud af morgendisken kommer en hær af krigere med lanser og skjolde, buer og pile. Nogle til hest, andre til fods. I må advare nabolandsbyerne og tilkalde forstærkning!



### Opgave

I aftaler tre signaler, som I kan lave med jeres horn. Signalerne skal være nemme at genkende, og tydelige at adskille fra hinanden. Det er lidt ligesom morsekode — skift mellem korte og lange toner, og opadgående-nedadgående bevægelse:

- **Signal 1: ALARM — vi bliver angrebet!** Signalet skal være enkelt og klart, alle skal forstå at de nu skal gå til deres pladser. Det skal vække alle i landsbyen og på de nærmeste marker. Er der f.eks. et helt særligt krigs-advarselshorn som kun høvdingen må bruge?
- **Signal 2: Advare nabolandsbyen!** Et meget kraftigt laaangt signal, som kan høres over stor afstand, så nabolandsbyerne ved at de skal hjælpe. Overvej hvilke blæsere der egner sig til hvilken situation. Er der f.eks. et helt særligt krigs-advarselshorn, som kan høres helt hen til nabolandsbyerne?
- **Signal 3: TIL ANGREB!** De angribende krigere blæser til angreb. Her blæser mange samtidig, for at vække skræk og rædsel!

Prøv at skabe et lille teaterstykke omkring alarmerne. Undervejs skal I bruge signalerne i forskellige larmende instrumenter. Lav evt. en 'battle', hvor to grupper står over for hinanden og på skift spiller på forskellige larmende instrumenter — f.eks. horn og skjolde (låg/bakker) — mens de bevæger sig frem mod hinanden.