

PÅ JAGT

I er en gruppe stenalderjægere, som skal på jagt. For at lave en god jagt, skal I kunne kommunikere, sende beskeder til hinanden. Og der er ingen mobiltelefoner. Så hvordan kan det gøres? Fløjter er gode til signaler. De giver en klar lyd, som kan høres over større afstande. De kan høres gennem skoven, uden at skræmme dyrene.

Stedet

I kan lege, at I er en lille gruppe stenalderjægere på vej ind i urskoven. I skal bevæge jer rundt i skoven én og én eller to og to.

Skoven er tæt, men indimellem er der små lysninger.

Historien

Når man går på jagt, skal man bevæge sig stille rundt, så man ikke skræmmer dyrene væk.

Opgave

Inden I går ud på jagten skal I aftale fire signaler, som I kan lave med jeres fløjter. 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:

1. Signal 1: **Jeg har set et stort dyr herovre!** Signalet skal være et meget klart, men det må ikke skræmme dyrene.
2. Signal 2: **Hørt!** En kort genkendelig lyd, så alle ved, at de andre har hørt beskeden. Det skal bruges som svar, hver gang nogen 'siger' noget.
3. Signal 3: **Hjælp, fare!** Signalet skal overdøve alt andet, og må godt skræmme dyrene.
4. Signal 4: **Samling....nu går vi hjem!** Et klart og genkendeligt signal.

Prøv at bevæge jer stille rundt i området, som var I på jagt. Undervejs skal I bruge signalerne.

