

Eik og kronhjorten



Et kulturhistorisk aktivitetseventyr

Materialer som skal bruges til aktiviteterne i Eik og kronhjorten:

I egen netpose:

- 120 muslingekort (60 med orange baggrund og 60 med grøn baggrund)
- 2 ens sæt af billedlotteriet
- 25 kort med røde fluesvampe
- 50 kort med klovafttryk
- 2 stk. gyldne skind

Fra kassens fælles aktivitetsudstyr:

- 12 markeringsbrikker
- 3 elastiksnore
- 12 par blindebriller

Derudover skal der bruges:

- 2 hulahopringe eller andet som kan markere en lille base.



UDFORSK DE BLÅGRØNNE RUM

Eik og kronhjorten

Forord:

Eik og kronhjorten er et kulturhistorisk aktivitetseventyr, baseret på livet ved Nivåfjord i stenalderen. Et aktivitetseventyr betyder, at der fortælles et eventyr/en historie, som understøttes af aktiviteter, undervejs.

Målgruppe:

Konceptet er målrettet aldersgruppen 6 – 11 år og er velegnet både til undervisningsformål i skolen, som aktivitet til SFO/fritidshjem og f.eks. børnefødselsdage.

Sådan gør du:

Dette hæfte indeholder historien, et rutekort og en beskrivelse af de aktiviteter/lege, som skal udføres. Derudover medfølger de nødvendige rekvisitter til de forskellige aktiviteter i en pose.

Historien og aktiviteterne udfolder sig efter en kronologisk rute i Dage-løkke Skov, som du kan se på side 5. Her ser du både, hvor de enkelte kapitler skal læses op, og hvor de forskellige aktiviteter skal foregå.

Det er en god idé at være to voksne om opgaven, så den ene kan gå foran og gøre klar til aktiviteterne mens den anden læser historien og styrer aktiviteterne. Aktivitetsbeskrivelserne finder du på side 8, 12, 15 og 20. De er markeret med blå baggrund.

Baggrund for historien - læs gerne højt for deltagerne:

I jægerstenalderens sidste årtusinder, mellem 6000 og 4000 f.Kr., i det som kaldes Ertebølleperioden, blev der skabt talrige nye bugter og fjorde ved de danske kyster, bl.a. her i Nivå.

Havet steg, fordi klimaet var omkring tre grader varmere end i dag, så store dele af indlandsisen smeltede og hævede vandstanden i havene. Samtidig havde vægten af istidens kolossale gletsjere presset dele af landet nedad, så landmasserne lå lavere end i dag.

Da havet stod højest, strakte Nivåfjorden sig fire kilometer ind i landet mod Langstrupmose. Se kortet næste side.

Ved fjorden mødtes flere forskellige naturtyper, og det gjorde den til et ideelt bosættelsesområde for stenalderens jægere og fiskere. Bredderne og baglandet var dækket af en tæt urskov, hvor der færdedes jagtvildt som rådyr, kronhjorte og vildsvin. Her kunne jægerne også samle bær, nødder og andre af skovens frugter. I fjorden var der på grund af det varme klima et rigt liv af fugle, fisk, snegle og muslinger. Samtidig

Aktivitetsbeskrivelse

Hvem, hvad, hvor

Eik og kronhjorten

Et kulturhistorisk aktivitets-eventyr tilrettelagt for brug i området omkring skovbasen i Dage-løkke Skov

Skrevet af:

Claes Kiilsgaard

Illustreret af:

Christian Stephensen

Aktiviteter af:

MOTIVATION ApS
v/Jesper Grothe Pedersen

Research:

Historiker Mette Staun Jensen

Kildemateriale og konsultation:

Museum Nordsjælland
v/ Ole Lass Jensen

Det hele i samarbejde med og på foranledning af:

Partnerskabet Gang i Fredensborg v/Anne-Lene Haarklou Hansen

Trinmål:

Ertebøllekulturen, som aktivitetseventyret tager afsæt i, er en del af historiekanon for 3. og 4. klasse.

Historien og aktiviteterne bidrager til viden om kanonpunktet.

© Gang i Fredensborg 2017



Gang i Fredensborg er et partnerskab bestående af Fredensborg Kommune og Naturstyrelsen. Partnerskabet har til formål at skabe nye og spændende rammer for fysisk aktivitet og naturoplevelser.



var der let adgang til det åbne hav, hvor stenaldermenneskene på det dybere vand kunne fiske torsk eller småhajer, eller de kunne jage sæler på strandene.

Derfor blev fjorden ved Nivå et fast opholdssted for lokale stenalderjægere i mere end 2000 år. Langs de gamle fjordbredder kender vi til ikke mindre end 24 bopladser, som stammer fra tiden mellem 6200 og 4000 f.Kr. Dertil kommer bopladsen nord for bålhytten. Se kortet til højre.

I 1992 fandt arkæologerne en næsten 7500 år gammel grav fra jægerstenalderen. Graven blev fundet under udgravningen af en af bopladserne ved Nivås stenalderfjord.

I graven lå et velbevaret skelet af en femårig stenalderdreng. Du kan se skelettet på Museum Nordsjælland, Sdr. Jagtvej 2 i Hørsholm. I vores historie kalder vi drengen Ulf.

Arkæologerne fandt drengen udstrakt på ryggen, med armene langs siden. I munden lå en tilhugget sten, der i form og størrelse passede med en barnetunge. Arkæologerne kender ikke betydningen af stenen, men i jægerstenalderen placerede de efterladte ofte gaver i gravene. Mændene fik især flinteknive med sig. Kvinderne og børnene fik oftest perlekæder lavet af dyretænder eller sneglehus. I nogle grave har man også fundet kronhjørtegevirer.

Arkæologerne er ikke helt enige om, i hvilken grad man tyede til vold i den sene jægerstenalder. Moderate skader på kranierne ses relativt ofte, men det er usikkert, om skaderne er kommet som følge af vold eller uheld. Ca. 10 % af kranierne har spor af alvorlige skader som følge af vold, men det er sjældent, at volden havde dødelig udgang.

Men der er fundet en grav ved Vedbæk hvor der lå en mand som var død af en pilespids i halsen. Mandens skelet kan du se på Gl. Holtegaard, Attemosevej 170 i Holte som en del af Vedbækfundene.

Historien om Eik og kronhjorten er frit skrevet med inspiration fra ovenstående fund og den viden, vi har om bopladserne ved Nivås stenalderfjord. F.eks. har vi valgt at lade historiens hovedperson, Eik, være Ulf's storebror.

Vi håber, at I får en sjov og anderledes oplevelse af livet i Nivå i stenalderen.



Kortet viser Nivåfjorden, da havet stod højest, omkring 4000 f.Kr. Kilde: Museum Nordsjælland
Gang i Fredensborg har udvidet kortet til at omfatte bålhytten samt bopladsen i Dageløkke Skov.

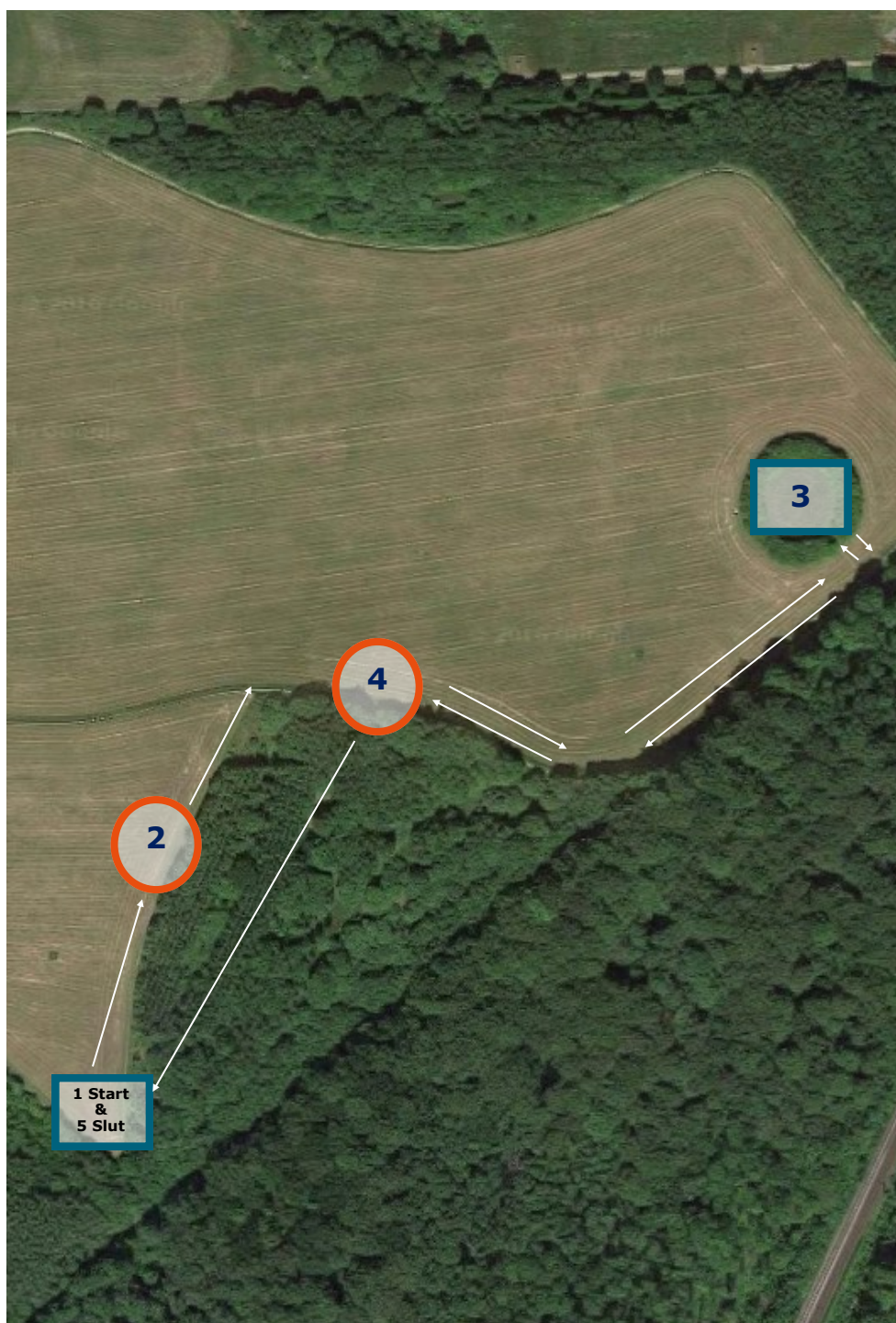


Rekonstruktion af hovedet til den femårig stenalderdreng som kan ses på Museum Nordsjælland. Kilde: Museum Nordsjælland

Venlige hilsner fra
partnerskabet Gang i Fredensborg

Dageløkke Skov

Rutekort



Aktivitetseventyret udfolder sig fra sted til sted i den kronologiske rækkefølge fra start til slut som du ser på kortet til venstre.



Ved de orange cirkler skal der **KUN** læses fra historien.



Ved de blå rektangler skal der **BÅDE** læses fra historien **OG** gennemføres en eller to aktiviteter.

Bemærk: Skulle græsset på bopladsen (post 3) være for højt, så kan de to aktiviteter som skal gennemføres der fint afvikles i skoven på den anden side af skovvejen.

1 Start

I skovbasens bålhytte i Dageløkke Skov

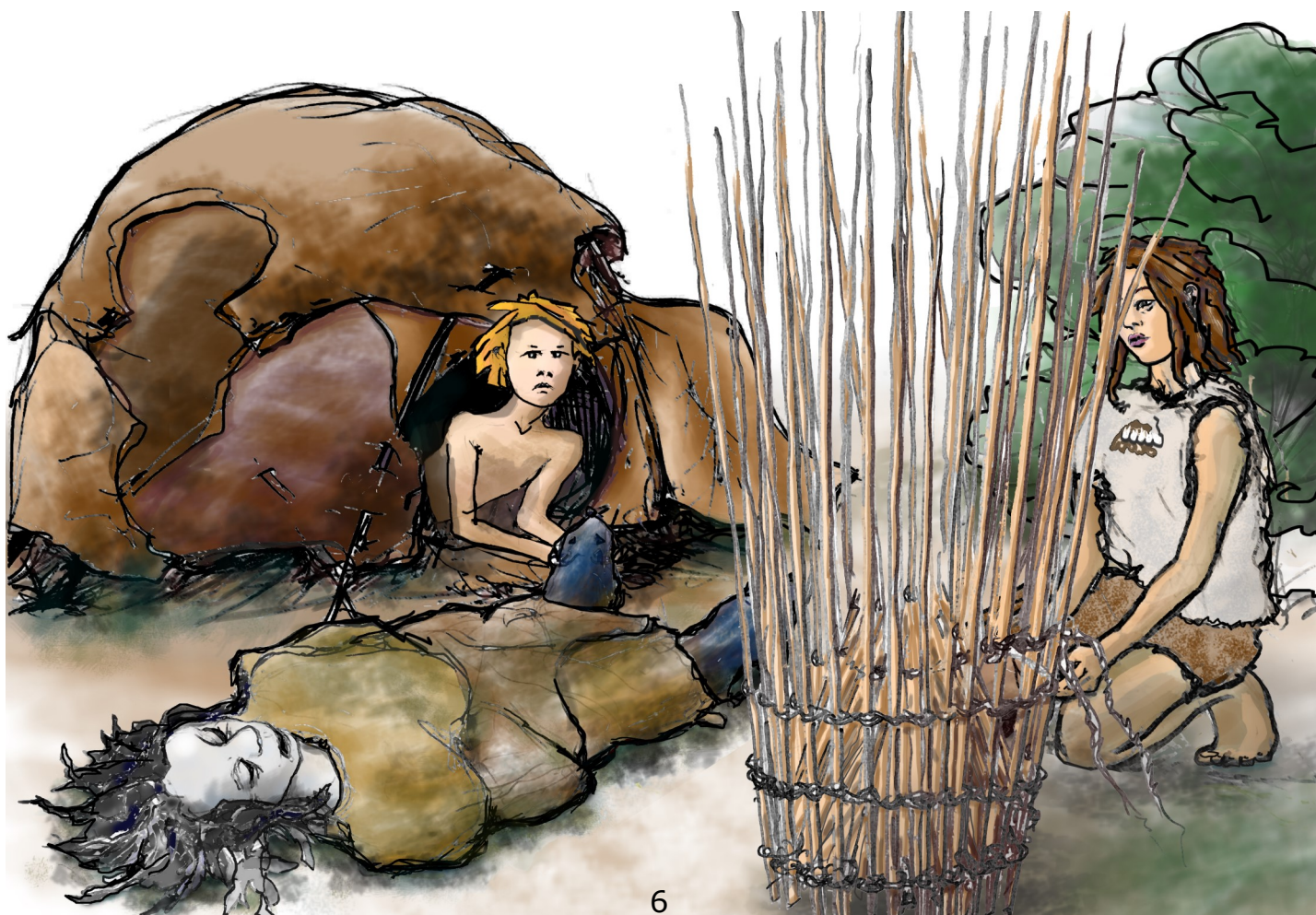
Læs højt:

Nu skal I høre historien om Eik på tolv år, der i morgendisens solopgang jagtede en stor, flot kronhjort ind i den tætte urskov ... Langt væk fra den trygge boplads ved fjorden. Det hele startede i en af bopladsens skindhytter:

Eik kiggede sørgmodigt ud af hyttens åbning. Ude på pladsen sad hans mor og flettede åleruser, mens hun vågede over farmor, som var død i nat.

Solens første stråler ramte den lille boplads, og der kom liv i de tre hytter. Eik vækkede sine tre små søskende, de skulle alle ned til vandkanten og samle muslinger.

Uden for hytten begyndte bopladsens hunde at hyle, de var sultne og trætte af at spise gammelt tørret kød. Eiks mave rumlede, han havde kun fået bær, nødder og muslinger de sidste to dage. Bopladsens jægere havde været væk længe. De var taget væk fra fjorden, ud mod sundet, for at fange sæler, som gav mad og skind til vinteren.

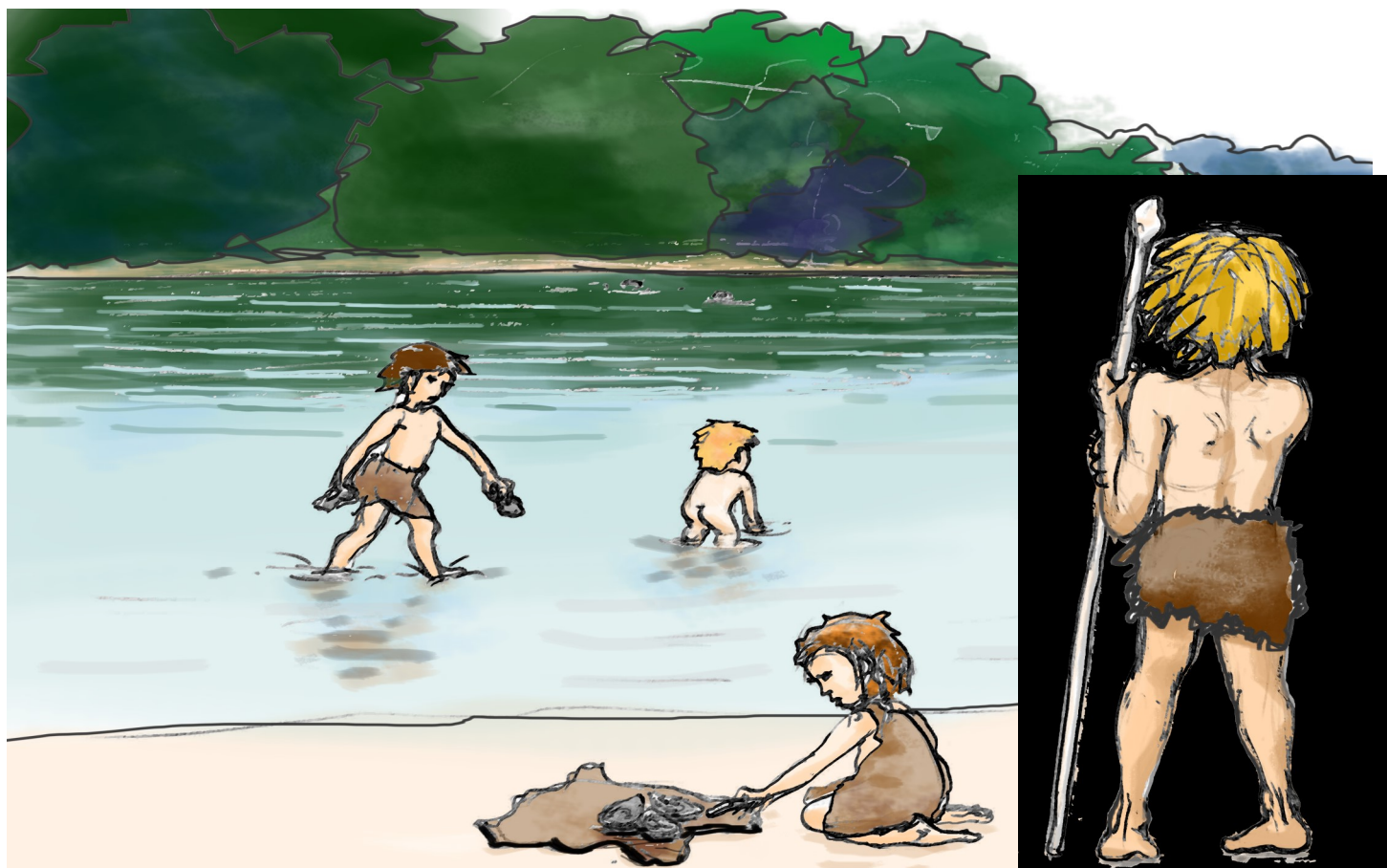


I jægerstenalderen levede der kun 5000 mennesker i Danmark. Alligevel måtte jægerne sejle ud i deres både, væk fra bopladsen, for at finde føde. De levede mest af mad fra vandet, som fisk, sæler og skaldyr og deres både var kanoer, lavet af udhuggede træstammer.

De tog også på jagt i urskoven. Jægerne havde jagthunde og brugte langbuer. De kunne ramme et dyr op til 20 meter væk ... På en måde minder stenalderfolket meget om de indianere, vi hører om i historier fra Syd-og Nordamerika.

Stenalderjægerne skød ulv, ræv, vildsvin, rådyr, fugle og kronhjorte. Kødet tilberedte de over bål, dyretænderne lavede de smykker af, gevirer og knogler blev anvendt som redskaber, og skindet brugte de til tøj og hytter.

Ved de danske fjorde og kyster samlede bopladsernes børn og kvinder snegle, muslinger og østers. Ved Nivå og langs med Øresundskysten fandtes der dog ikke østers, så her samlede de snegle og muslinger. Eik slæbte frustreret sine søskende ned mod fjordkysten "Hvorfor skulle han ud og samle muslinger ...



Nu hvor jægerne var væk, var det jo ham, som var bopladsens ældste mand"! Eik kiggede surmulende mod hytten, fars langbue lå derinde, han ville hellere ud og jage.

Men før vi hører mere om Eiks jagt på kronhjorten skal vi hjælpe bopladsens børn med at samle muslinger. Kom med ud på græsset foran bålhytten.

Instruktion: Gå ud på marken foran bålhytten.

Samle muslinger

Aktivitets- beskrivelse

Deltagerne inddeles i to hold, hvor det gælder om at samle flest muslinger, inden tidevandet kommer.

Materialer

3 elastiksnore inkl. pløkker til banemarkering

2 hulahopringe (findes i bålhytten)

2-4 gange så mange muslinger som der er deltagere, max. 120 stk. Muslingerne findes med to forskellige baggrundsfarver - en farve til hvert hold, og fordeles med samme antal til begge hold.

Antal deltagere

12-24 deltagere

Organisering

- En bane på 20 x 40 m etableres med de tre elastiksnore, hvoraf den ene fungerer som midterlinje. Se tegning på næste side.
- En hulahopring (eller en anden tilsvarende markering) placeres på hver side af midterlinjen.
- Deltagerne inddeles i to hold.
- Hvert af holdene placerer deres stak med muslinger ved siden af deres hulahopring/basemarkering.
- De to hold tager opstilling på hver deres side af midterlinjen, med ryggen mod modstanderne.

Spillets gang

Når aktiviteten sættes i gang, skal hvert hold først placere samtlige af deres egne muslinger på egen banehalvdel. De må selv afgøre hvor langt fra midterlinjen de vil placere muslingerne.

Så snart holdet har placeret alle sine egne muslinger, løber de over på modstandernes banehalvdel, hvor de begynder at indsamle de muslinger, det andet hold har placeret på deres banehalvdel.

De muslinger, der indsamles, lægges i den hulahopring/basemarkeringen, som er placeret på banehalvdelen.

Bemærk: Hver person må kun placere eller indsamle én musling ad gangen. Dvs. det er ikke tilladt at tage en hel stak.

Spillets afslutning

Når et af holdene har fået indsamlet alle de muslinger, modstanderne har lagt ud, har holdet nået at samle alle deres muslinger, inden tidevandet kommer.

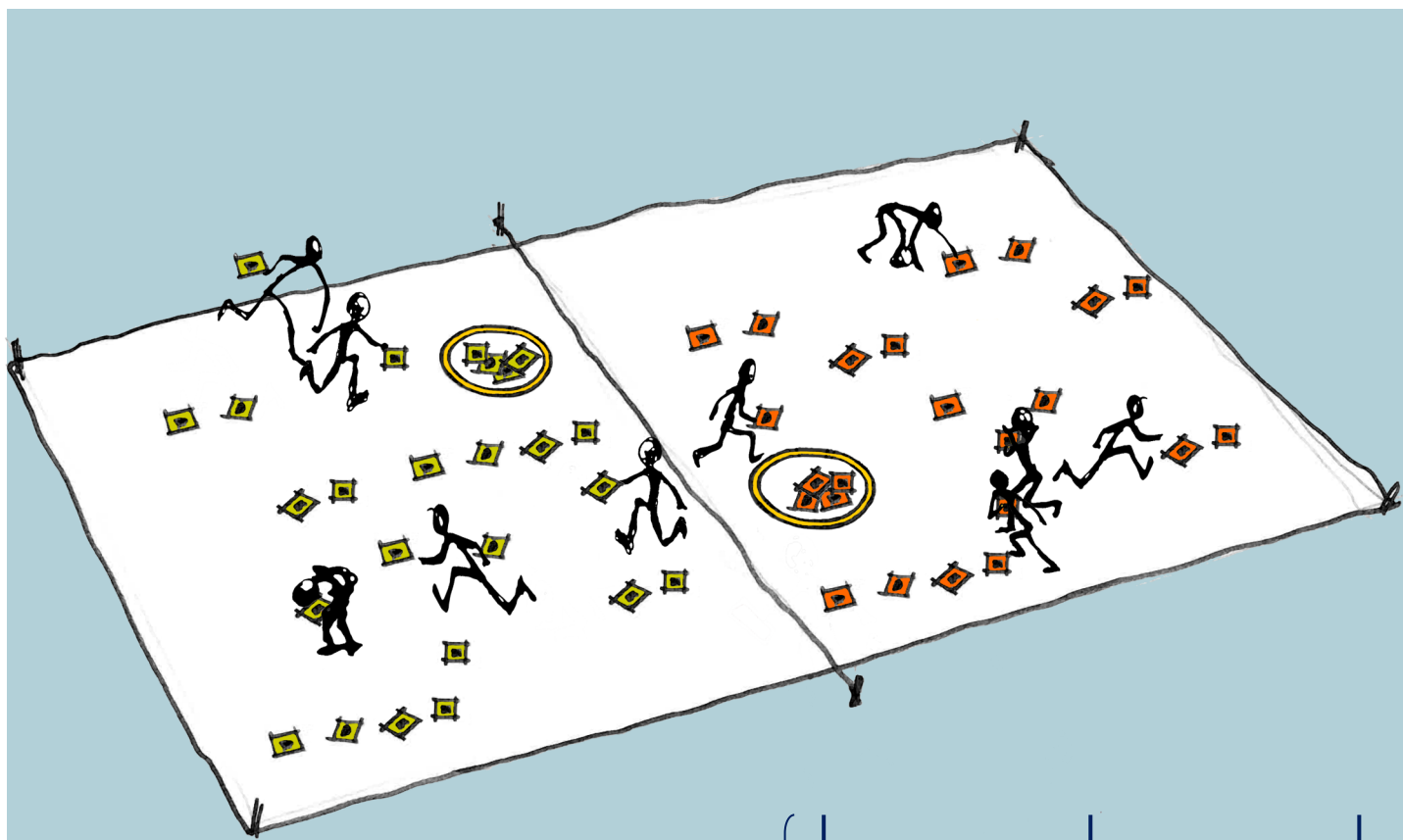
Bemærk

I *Samle muslinger* kan antallet af muslinger samt løbeafstand, dvs. banestørrelse, tilpasses i forhold til målgruppens forudsætninger og motivation. Ved få deltagere: Overvej færre muslinger og mindre bane og omvendt.

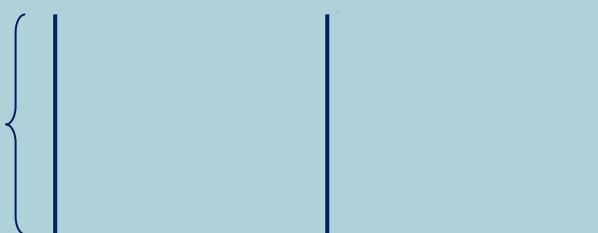
(Når legen er ovre, skal elastiksnorene bringes med videre til næste aktivitet sammen med det øvrige aktivitetsudstyr til disse aktiviteter.)

Samle muslinger

Illustration



Elastiksnor



Figur der viser hvordan elastiksnorene anvendes som banemarkering. Elastikkerne fastgøres med en pløk i hver ende.

Banens længde og bredde tilpasses arealet og antal deltagere. Det er underordnet, om banen er kvadratisk eller rektangulær.

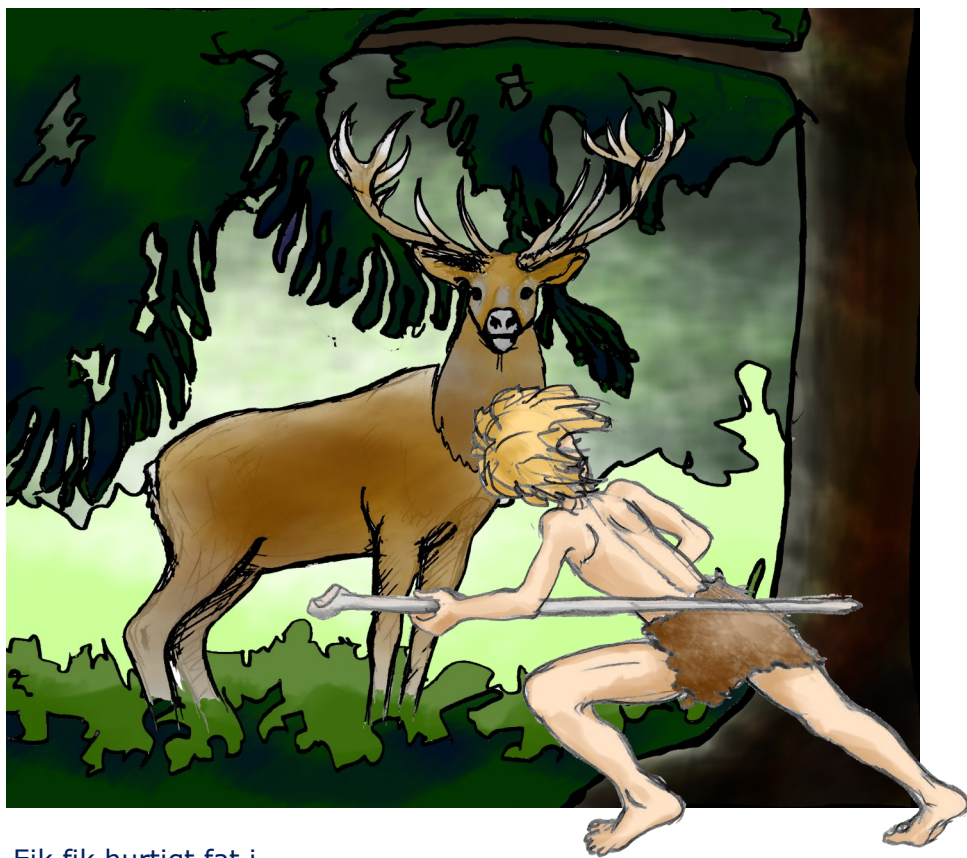
Instruktion: Når legen er afsluttet, skal I gå hen til post 2 ved skovbrynet, hvor historien fortsætter.

2

Ved skovbrynet

Læs højt:

Eik var kommet et stykke væk fra de andre. Han kiggede forgæves mellem fjordkystens sten, i dag var der ikke mange muslinger ... Nu måtte de ud og finde bær og nødder ved skovbrynet!



Eik fik hurtigt fat i mod urskoven, samde listede igennem skovens tætte krat.

Eik klemte øjnene sammen, han fæstnede blikket på det sted, kronhjorten var gået ind. Han skulle nok vise sin far, at han også kunne jage!

Kom følg med Eik på sporet af kronhjorten.

Eik kiggede over mod skoven. Han stivnede og klemte øjnene sammen. Aldrig før havde han set så stor og flot en kronhjort! Den gik fornemt rundt og hapsede nye skud fra de små buske i skovbrynet.

Eik kiggede et kort øjeblik på sine søskende. De ledte energisk efter mad mellem stenene ... de kunne godt klare sig uden ham.

Han satte i løb mod bopladsens hytter, nu ville han skaffe noget kød, og de kunne godt bruge skindet til vinteren ... og farmor ... farmor skulle have et flot tandsmykke fra hjorten med i graven.

fars langbue. Han satte i løb tidig med at kronhjorten uvident-

Instruktion: Gå til post 3

3

Ved stenalderbopladsen

Læs højt:

Eik stoppede forpustet op, han kiggede i alle retninger. Kronhjorten var forsvundet. Han tørrede sved væk fra øjnene, han havde brug for at se tydeligt og tænke klart.

Han huskede alle de ting, han havde lært af sin far. Hvordan kronhjortens spor kunne findes på træernes bark, grenenes bidmærker, aftryk i skovbunden, og de rundformede lorte, der lå samlet i store bunker.

Eik smilede for sig selv, ham og hans far havde en gang forsøgt at spore en stor hjort. De havde næsten opgivet jagten, da hans far brokkende havde trådt i en frisk bunke hjortelorte. Den dag var de kommet hjem med masser af mad til bopladsen.

Eiks far havde lært ham alt om livet som jæger! Hvordan man lavede våben af flintesten, fangede ål ved mørkets frembrud og meget andet. Nu ville han gøre sin far stolt, han skulle nok finde den kronhjort, han skulle nok huske de ting, hans far havde lært ham.

I legen "Sporfinderen" kan I hjælpe Eik med at huske de ting, han havde lært af sin far.



Sporfindereren

Aktivitets- beskrivelse

Hjælp Eik med huske de forskellige spor efter hjorten.

Materialer

2 ens sæt af billedlotteriet. Billedlotteriet er udviklet specielt til denne aktivitet og hver spilleplade indeholder dels billeder af spor, som en hjort efterlader, dels billeder af genstande fra ertebølletiden. Og så er der selvfølgelig nogle illustrationer fra historien om Eik og kronhjorten.

Antal deltagere

8-32 deltagere. Ved et deltagerantal op til 16 bruges kun det ene billedlotteri. Ved flere end 16 deltagere benyttes begge sæt.

Organisering

- Spillebrikkerne fra billedlotteriet blandes godt og fordeles på jorden i et område på ca. 10 x 10 meter.
- Børnene inddeles i små hold à 2-4 deltagere pr. hold.
- Hvert hold får udleveret en spilleplade med billeder af de 9 spillebrikker, de skal finde.
- Spillepladerne lægges på jorden med samme afstand til området med spillebrikkerne, og holddeltagerne stiller op bagved deres egen spilleplade.
- Ved mange hold kan holdene fordeles på flere sider af området med spillebrikkerne.

Spilleets gang

Når spillet går i gang, gælder det for holdet om at finde de 9 spillebrikker, der hører til deres spilleplade. Alle holddeltagere må lede på samme tid.

Hver deltager må blive ved med at lede indtil han/hun finder en af holdets spillebrikker, hvorefter denne spillebrik skal løbes tilbage og lægges på spillepladen før en ny spillebrik må hentes. **Man må kun hente en brik pr. person ad gangen.**

Hvis en forkert spillebrik bringes tilbage til spillepladen, skal denne spillebrik lægges tilbage, før en ny brik kan findes.

Spilleets afslutning

Når alle hold har fået spillepladen fuld.

Tal om hvilke af billederne som viser spor efter hjorten og hvad de andre ting på billederne er.

Variationer

Sporfinder kan også spilles som en stafet. I stafetudgaven løber kun én deltager fra hvert hold ad gangen ud for at kigge efter en brik. Der må kun kigges på en brik pr. løber. Hvis brikken ikke passer til holdets plade, løber deltageren tomhændet tilbage til holdet. En ny deltager løber ud til en ny brik, indtil det lykkes holdet at finde de brikker, som passer. Det gælder om først at få sin plade fuld.

Instruktion: Når legen er ovre, bliv på bopladsen og læs næste del af historien højt.

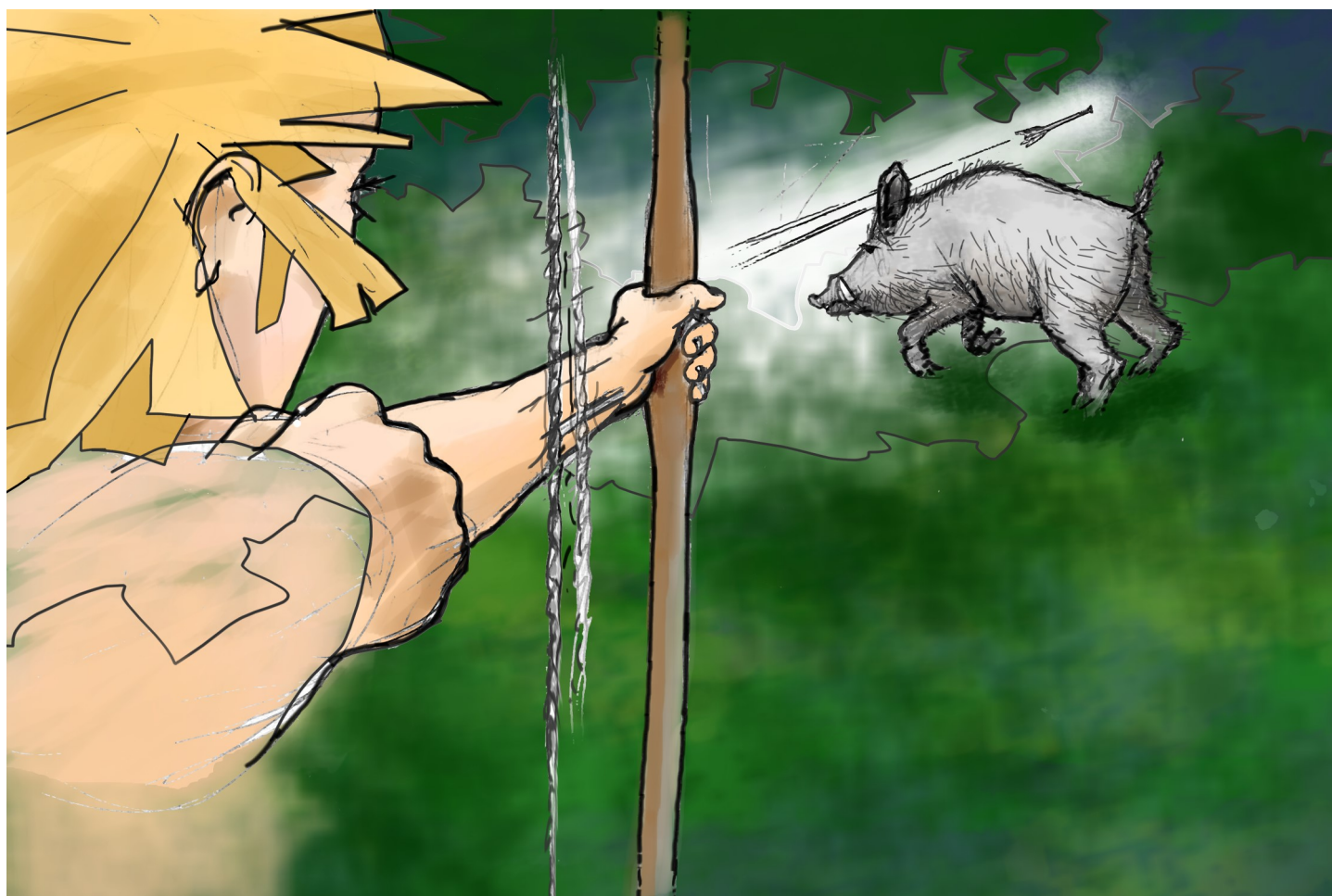
Læs højt:

Eik satte sig på hug i den tætte skov. Der var skrabet i skovbunden. Sporet var friskt, for en regnorm kæmpede sig væk fra overfladen.

Han kiggede smilende på sporet, kronhjorten havde skrabet i skovbunden efter friske grønne skud. Eik rettede sig stolt op, han var på sporet af den.

Pludselig lød der et hvin ved siden af ham. Han nåede lige at springe til siden, da et vildsvin kom susende forbi ham. Han sendte hurtigt en pil efter det, men skød over! Vildsvinet drøede hvinende væk fra ham.

Han pustede rystende ud. Han havde en gang set et kæmpe vildsvin spidde en dreng på hans egen alder. Drengen havde fået en perlekæde af vildsvinets tænder med sig i graven.



Eik kom til at tænke på sin egen lillebror, Ulf, som også var død. Ulf havde været så glad for at fiske.

De var taget af sted fra den gamle boplads, dagen efter de havde begravet ham.

Eik havde placeret en sten på sin lillebrors læber. Det var Ulfs yndlingssten, og Eik havde givet ham den med i graven.

Eiks dystre tanker blev forstyrret af en lyd fra buskene bag ham. Han tog hurtigt en pil op til buen, og spændte den.

I det samme kom en af hundene fra bopladsen ud fra krattet. Eik lagde lettet buen fra sig. Det var Fars bedste jagthund, den kendte skoven ud og ind, og Eik tog den glad med sig - nu skulle de fange kronhjorten.

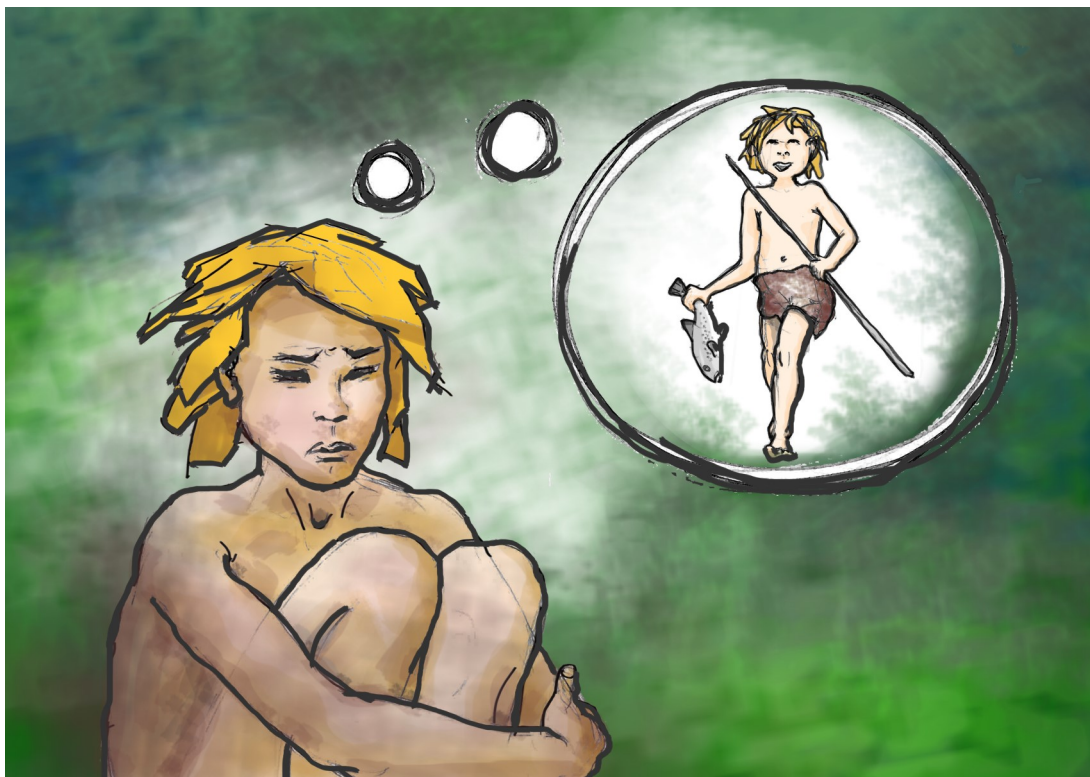
Sammen fulgte de efter kronhjorten dybere og dybere ind i den tætte urskov ...til sidst var det næsten umuligt at se en hånd for sig.

Eik kiggede på den søgende jagthund. Den havde mistet færtten af kronhjorten. Selvom hunden lod som om, den havde næsen i det rigtige retning, vidste Eik godt, at sporet endte blindt.

Han satte sig opgivende ned i det tætte buskads, han var udmattet, han var sulten og tørstig. Hvor var han dum, hvordan kunne han tro, at han kunne være bopladsens STORE jæger. Han kunne ligeså godt vende om og samle muslinger med sine søskende. Og måske ... måske kunne han i stedet finde nok snegle til en halskæde til Farmor!

Hunden satte sig opgivende ved siden af Eik. Han omfavnede grådkvalt den store bløde hund. Hvad ville hans far have gjort? Eik kiggede rundt omkring sig, ingen afgravede grene og ingen friske hjortelorte han kunne jøkke i. Han havde stolet så blindt på hundens næse, at han selv havde glemt at se efter spor.

Eik fik en idé, han kravlede undersøgende et stykke tilbage, og så fandt han det, et spor! Det var et aftryk fra hjortens klov. Eik gispede højlydt, det var det største aftryk han nogensinde havde set. Kronhjorten måtte være kæmpestor. Han fandt endnu et aftryk og endnu et. Eik kravlede rundt i den tætte skovbund, han kunne næsten ingenting se, og måtte famle sig frem, for at finde kronhjortens kæmpe aftryk.



Instruktion: Hjælp Eik med at finde hjorteafttryk i legen "Blindt spor".

Blindt spor

Aktivitets- beskrivelse

Hjælp Eik og sporhunden med at finde sporene...

Materialer

- 2 elastiksnore inkl. pløkker til banemarkering
- 25 kort med billeder af røde fluesvampe
- 50 kort med billeder af hjortens klovafttryk
- 12 par blindebriller
- 12 markeringsbrikker

Antal deltagere 8 til 24 deltagere

Organisering

- En bane på 10x20 meter etableres ved hjælp af de to elastiksnore. Se figuren på næste side. Ved få deltagere kan banen gøres mindre.
- Kortene med klovafttryk fordeles ud over hele banen.
- Deltagerne deles op i par, som fordeler sig jævnt langs banens ene langside.
- Hvert par forsynes med et par blindebriller og en markeringsbrik. Brikken markerer parrets standplads og fungerer som opbevaringssted for de kort, som efterhånden bliver indsamlet.
- Hvert par skal beslutte, hvem som vil være "blind", og hvem som vil være "hjælper". Den blinde tager blindebriller på.
- Først når alle de "blinde" har fået blindebriller på og er klar til at bevæge sig ind på banen, spredes kortene med fluesvampe ud mellem klovafttrykkene på banen.
- Hjælperens opgave er at dirigere sin blinde makker rundt for at finde klovafttrykkene og samtidig sørge for, at den blinde ikke støder ind i de andre blinde eller berører de giftige fluesvampe der også er spredt ud på banen. Det er forbudt at løbe!

Spillets gang

Det gælder om at indsamle så mange klovafttryk som muligt indenfor den aftalte tid.

Hjælperen må gerne bevæge sig ind på banen sammen med den blinde, men må kun dirigere ved hjælp af tale, ikke ved at berøre eller fysisk lede den blinde.

Den blinde må kun hente et klovafttryk ad gangen. Aftrykket skal bringes tilbage til holdets standplads og lægges i holdets markeringsbrik uden fysisk hjælp fra hjælperen, kun verbale instrukser. Rammer den blinde en anden blind eller en fluesvamp, skal holdet kaste et klovafttryk fra sin markeringsbrik ud på banen igen.

Spillets afslutning

Enten når alle klovafttryk er samlet ind, eller når der fløjtes af, hvis der spilles på tid. Det hold med flest indsamlede klovafttryk har vundet. Alternativt kan der f.eks. spilles først til fem eller lignende.

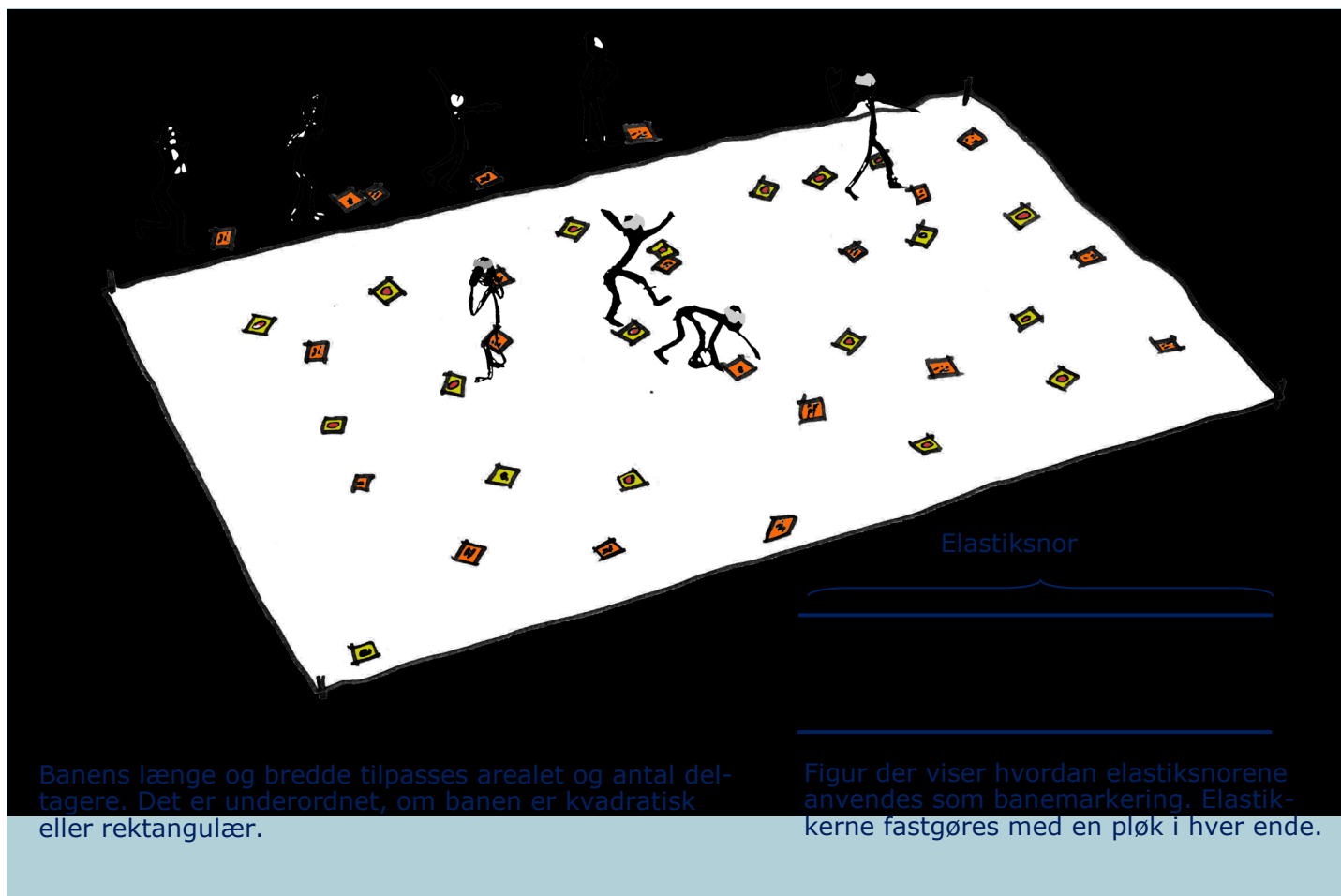
Variationer

Spillet kan gøres nemmere ved at spille uden kortene med fluesvampe. Omvendt kan spille gøres sværere ved at hjælperen kun må dirigere fra holdets standplads.

Deltagerne kan også inddeles i to hold, som skal dyste mod hinanden om at finde flest klovafttryk.

Blindt spor

Illustration



Instruktion: Når legen er ovre, bliv stående og læs højt.

Læs højt:

Eik havde endelig fundet nok aftryk fra hjorten, han var helt sikker på hvilken retning den var gået. Han klappede glad hunden, og sammen fortsatte de jagten. Eik kiggede opmærksomt på hvert et spor fra kronhjorten, og jagthunden havde endnu en gang fået færten af hjorten. De gik begge meget forsigtigt og lydløst frem, sporerne var tydelige, kronhjorten var ikke langt fra dem.

Instruktion: Gå stille og lydløst videre til post 4 hvor historien fortsætter.

4

På skovvejen ved indgangen til den lille sti



Hvisk: Kom vi skal være helt stille, Eik og jagthunden fulgte sporene denne vej! Prøv at snige jer frem uden at træde på grene der knækker.

Instruktion: Snig jer tyve meter hen ad stien, inden næste del læses op.

En gren knækkede i krattet foran Eik. Jagthunden lagde sig stille ned til jorden og lyttede, og Eik gjorde det samme. De bevægede sig forsigtigt gennem krattet, til en lysning ved en skovsø.

Der stod kronhjorten, solens stråler ramte dens kæmpe gevir, mens den veltilfreds slubrede søens vand i sig.

Eik rettede sig op, satte pilen op til buen og spændte alt hvad han havde lært.

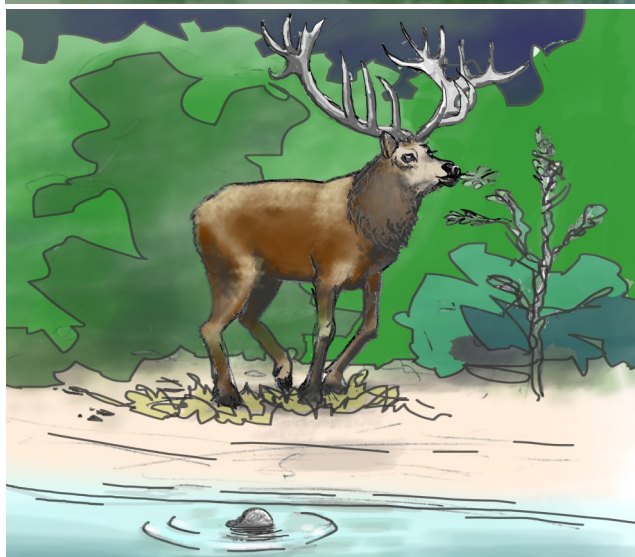
Kronhjorten løftede hovedet og kiggede sig ophøjet omkring.

Eik rystede på hånden, han havde aldrig set så flot et dyr. Pludselig drejede kronhjorten blikket mod ham.

Eik holdt vejret, et kort øjeblik stod alting stille på nær Eiks tanker. Nu var chancen her, han skulle vise hvad han duede til og komme hjem med både kød og en flot gave til farmors gravfærd.

Han trak pilen endnu længere tilbage. Kronhjorten opfattede bevægelse, og i det samme Eik sendte pilen af sted, vendte den omkring.

Et stille suk undslap Eik, da pilen susede ind i brystet på kronhjorten, der kort stoppede op, inden den sank sammen. Pilen havde ramt direkte i hjertet.



Eik satte sig ned til jagthunden, der logrende slikkede ham i hovedet. De klarede det! - uden hjælp fra Eiks far. Han klappede hunden på hovedet, gid hans far havde været der, så han kunne have set hvor dygtig han var. Han kiggede opgivende på den store kronhjort, gid far havde været der, til at hjælpe med at få alt det kød hjem. Nu måtte Eik bruge sin kniv til at skære det kød fra han selv kunne trække hjem. En ting var sikkert, kronhjortens gevir skulle med.

Solen var ved at gå ned, da Eik endelig var på vej hjem med en bære fyldt med skind, kød og farmors gevir. Hunden gik logrende ved siden af Eik, med et kæmpe kødben i munden. De to jagtkammerater havde ingen anelse om, at bopladsen i det samme blev overfaldet af jægere fra Vedbæk ... De manglede skind og våben og havde opdaget, at jægerne fra Eiks boplads havde været væk længe.

Skynd jer tilbage til bålhytten og hør, hvad der så skete.



Instruktion: Følg stien tilbage til bålhytten

5
Slut

Marken udenfor bålhytten

Læs højt:

Eik hørte skrigene, inden han nåede bopladsen. Han kunne høre stemmer fra fremmede mænd og kvinder og børn, der skreg. Han slap båren med kødet og løb mod bopladsen.

Det første han så, var sine tre søskende, der alle sad på ryggen af en jæger, der prøvede at hive et skind ud af hænderne på Eiks mor. Han løb hen i mod dem, ingen skulle stjæle deres skind.

Kom med og hjælp Eik og hans søskende i "Kampen om det gyldne skind".



Kampen om det gyldne skind

Aktivitets- beskrivelse

En udfordring på list og hurtighed...

Materialer

- 2 elastiksnore inkl. pløkker til banemarkering
- 1-2 gyldne skind el. lign
- 1-2 markeringstoppe/trækævlér (kan udelades)

Antal deltagere 6-14 deltagere pr. skind/bane

Varighed 10-20 min.

Organisering

- En bane på 20x20/30 meter etableres ved hjælp af de to elastiksnore, Se figuren på næste side, med en markeringsbrik/trækævlér placeret i midten.
- Det gyldne skind lægges på brikken/kævlén eller direkte på jorden.
- Deltagerne inddeles i to lige store hold, som placeres bag hver deres baglinje/elastiksnor.
- En neutral dommer udnævnes.

Spilleets gang

På dommerens signal gælder det for én fra hvert hold om, at kæmpe om det gyldne skind. Dette foregår **enten** ved at stjæle skindet og løbe tilbage til eget hold, dvs. krydse egen baglinje, uden at blive rørt/fanget, **eller** ved at få modstanderen til at stjæle skindet, for så at fange denne person, inden han/hun når tilbage til modstanderholdet med skindet.

Når en deltager kommer tilbage til sit hold med det gyldne skind uden at være blevet rørt/fanget, overgår den modstander, han/hun har kæmpet imod, til vinderens hold. Hvis deltageren omvendt bliver rørt/fanget, inden han/hun når tilbage med det gyldne skind, overgår den fangede person til modstanderholdet. Dysten fortsætter ved, at skindet lægges tilbage midt på banen, og at en ny deltager fra hvert hold kæmper om skindet.

Spilleets afslutning

Når alle deltagere er på samme hold, eller når der fløjtes af, hvis der spilles på tid. Det hold med flest deltagere har vundet.

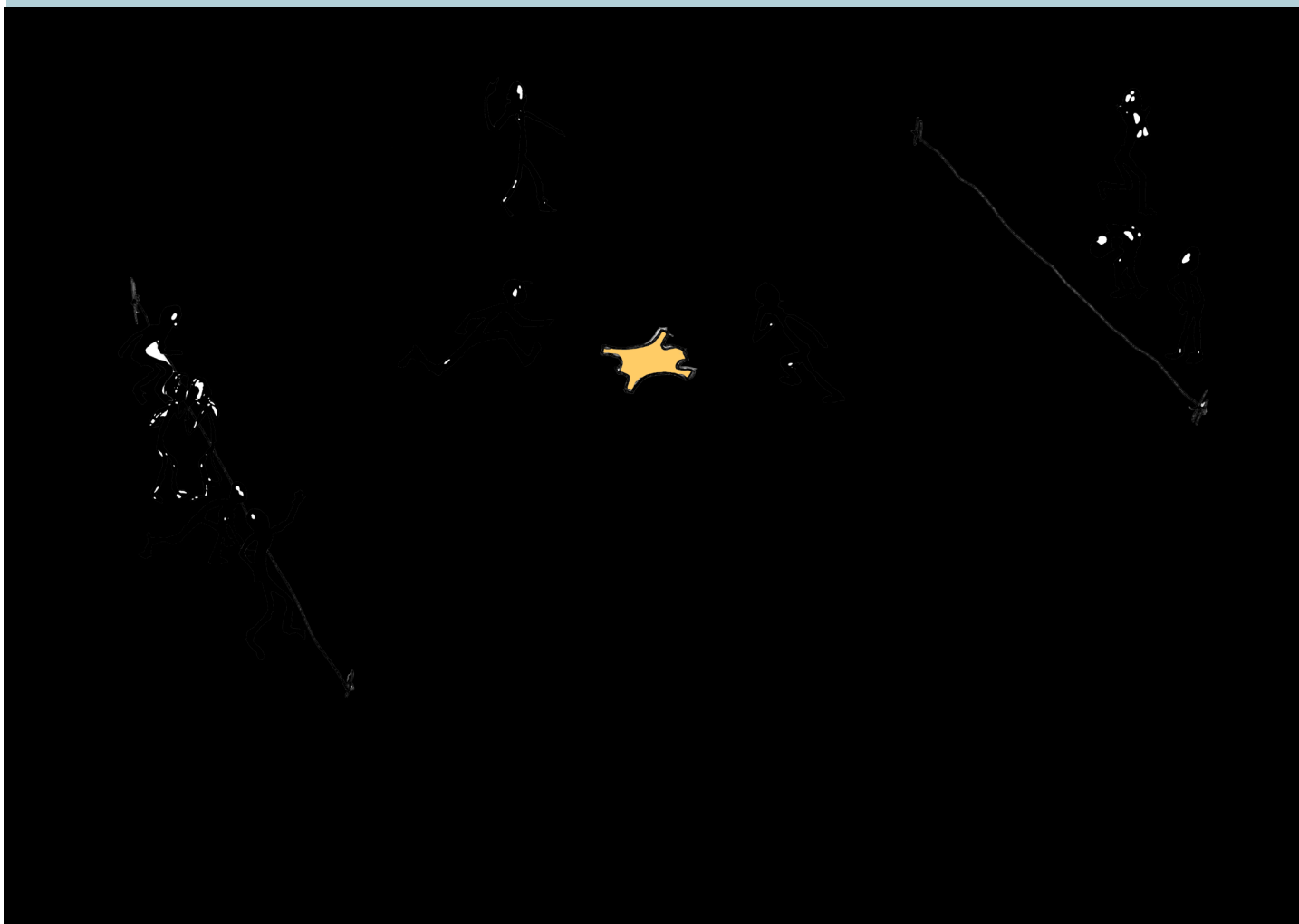
Variationer

Brug flere skind ad gangen, f.eks. to skind med 2-3 meters mellemrum. Her sender hvert hold to deltagere af sted, på dommerens signal. Ligesom tidligere gælder det for disse, at de skal stjæle skindet eller fange de modstandere, som stjæler det. Har man først stjålet et skind og løbet hjem med det, kan man ikke vende tilbage i kampen og hjælpe sin holdkammerat.

Dommeren må holde et vågent øje og bistå med hjælp til at bestemme, hvem som skal skifte hold, hvis der opstår tvivlssituationer. Kæmpes der med flere skind ad gangen, kan deltagerantallet øges.

Kampen om det gyldne skind

Illustration



Instruktion: Når legen er ovre, bliv stående, eller sæt jer ind i bålhytten, og læs slutningen højt.

Læs højt:

Bopladsens kvinder og børn havde kæmpet længe, men kræfterne var ved at slippe op. Eik kiggede kort rundt. Ved deres hytte havde fars jagthund skiftet kødbenet ud med anklen på en af de fremmede jægere, og ved en af de andre hytter havde en dum jæger revet alt skindet af, så der kun var træpindende tilbage.

Eik kiggede forfærdet hen mod farmor ... en af jægerne var ved at fjerne det skind, hun var pakket ind i.

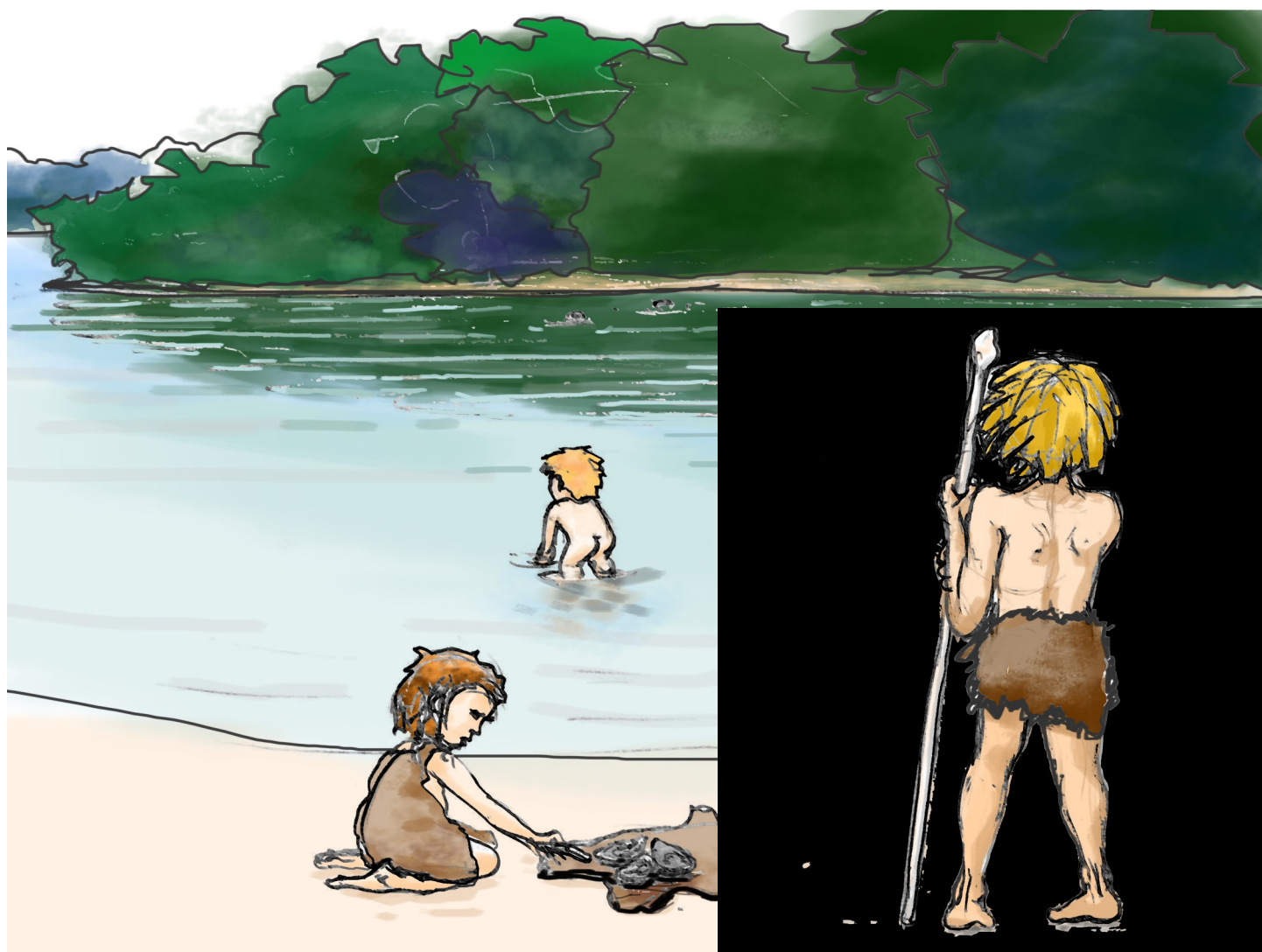
Eik løb skrigende mod den forbavsede jæger, der kort rystede på hovedet, inden han trak sin kniv frem ... Men Eik fortsatte skrigende mod ham, jægeren skulle lige til at stikke kniven frem mod Eik, da en pil skar igennem luften. Med et skrig faldt jægeren om, pilen var gået lige igennem halsen på ham.

Eik stoppede forbavset op, han kiggede bagud og fik øje på sin far, der stod med en langbue. Bopladsens jægere var kommet tilbage. Far var kommet tilbage. De fremmede jægere flygtede ned til deres båd, og tog deres dødeligt sårede kammerat med.

Eik smilede triumferende til sin far ... Han kunne ikke vente med at vise ham kronhjortegeviret.

SLUT







UDFORSK DE BLÅGRØNNE RUM



Miljø- og Fødevareministeriet
Naturstyrelsen



FREDENSBORG
KOMMUNE

Gang i Fredensborg er et partnerskab bestående af Fredensborg Kommune og Naturstyrelsen.
Partnerskabet har til formål at skabe nye og spændende rammer for fysisk aktivitet og naturoplevelser.

