

# Fang en sikahjort.

**Målgruppe:** 0.- 4. klasse

**Aktivitet:**

Fangeleg

**Formål:**

- Træne motorik og få motion.
- Lære at det er svært at snige sig.

**Du skal bruge:**

- Spilleregler.

**Sådan gør du:**

Tre børn udvælges til at være sikahjorte.  
Resten er jægere.

**Banen:**

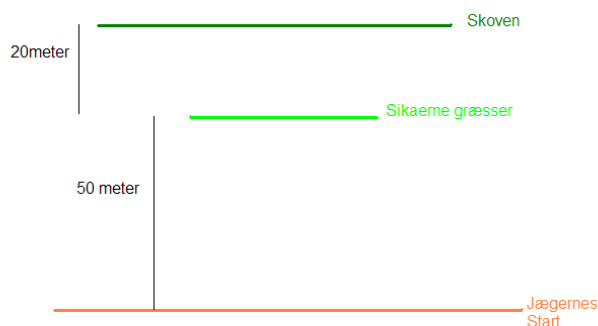
Der trækkes tre streger – den ene streg markerer hvor jægerne starter, den anden streg hvor sikahjortene græsser og den tredje markerer skoven.

Sådan leges legen.

De tre sikahjorte stiller med ryggen til jægerne, så de kigger ind mod skoven.

Nu gælder det for jægerne om at liste sig ind på sikahjortene og røre dem.

Hvis sikahjortene høre eller ser jægerne stikker de af mod skoven. Hvis sikahjortene løber mod skoven gælder det for jægerne om at løbe efter dem og fange dem. En sikahjort har vundet hvis den slipper ind i skoven uden at blive fanget af jægerne.



**Varighed:**

5 minutter, kan gentages med nye jægere og hjorte.

**Historie:**

Når man går på jagt er det vigtigt at kunne snige sig af sted for at komme så tæt på dyrene så muligt. Hvis et dyr opdager det vil det sætte i løb og forsvinde ind i skoven.

Mange dyr kommer frem når det er skumringstid, altså når solen er ved at gå ned og når den er på vej op, prøv engang at snige dig ind på et dyr og se hvor tæt du kan komme på det. Husk at det kan være en fordel, at snige sig op mod vinden så dyret ikke kan lugte dig.