

A group of Minecraft characters, including Steve, Alex, and various villagers, are posed in front of a large stone building. The scene is set in a bright, sunny environment with a clear blue sky and green grass. The characters are rendered in the iconic pixelated style of the game.

Lärarhandledning

TIME TRAVEL AT
UPPÅKRA



A World by Team Workbench



Skillbuilder powered by ianprogrez

SOFIA WINGE



Välkommen!

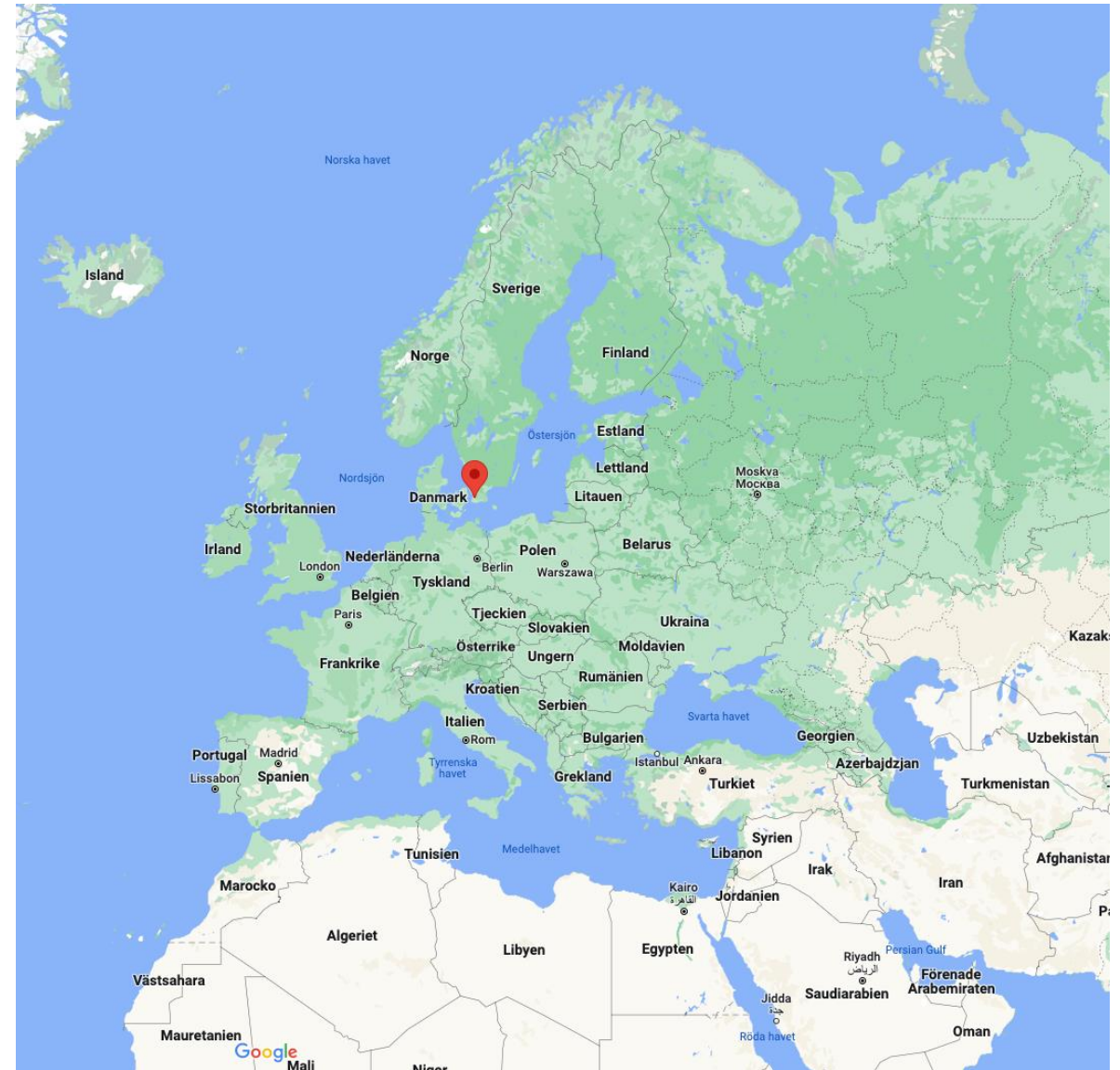
Jag heter Sofia Winge, och jag arbetar som arkeolog för Uppåkrastiftelsen (Stiftelsen Uppåkra Arkeologiska Center).

Vi är en allmännyttig stiftelse som har i uppdrag att förmedla den fantastiska fornlämningen Uppåkra.

Nutida Uppåkra och dåtida Uppåkra

Visste du att mellan Malmö och Lund vilar resterna efter en av de största järnålders-boplatserna i Norra Europa? I mer än 1100 år var detta ett stort politiskt och religiöst maktcentrum. Här styrde och ställde generationer av härskare, och människorna dyrkade de nordiska gudarna; Oden bland många fler.

Idag finns endast åkrar och fält kvar av denna en gång så mäktiga plats. Endast 0,2 % har än så länge grävts fram av fornlämningen, och vi står nu inför en unik möjlighet att skriva om historien!



Uppåkra i Minecraftvärlden

Mina kollegor och jag har tillsammans med skånska skolelever som deltagit i vår Arkeologiskola börjat avslöja Uppåkras mysterier.

Genom att gå in i Minecraftversionen av Uppåkra kan du och dina elever också delta i de arkeologiska undersökningarna. Hjälp arkeologerna med utgrävningen i Minecraftvärlden, och res tillbaka i tiden för att avslöja mysterierna med de olika fynden ni gräver fram.

Genom varje fynd kommer ni att kunna lära er mer om Uppåkras historia, men även om olika metoder och tvärvetenskapliga ämnen som arkeologerna använder sig av för att få ny kunskap.



Arkeologi och tvärvetenskap

Det finns många vägar till att utvinna kunskap om vårt förflutna. Arkeologi är ett tvärvetenskapligt ämne, vilket innebär att arkeologer arbetar med forskare inom många olika ämnen.

Detta betyder att många inlärningsmål kan nå genom att arbeta med arkeologi som ingångsväg.



CHRISTER FUGLESANG



Hej!

Mitt namn är Christer Fuglesang, och jag är en av medlemmarna i Uppåkras vetenskapliga råd. Jag är professor i rymdfart men även astronaut. 2006 blev jag den första svensken i rymden!

Jag är också en av karaktärerna i det här spelet, där jag berättar om astronomi och vad människorna under järnåldern trodde om månen, solen och stjärnorna.

Vi ses i spelet!

Inlärningsmål

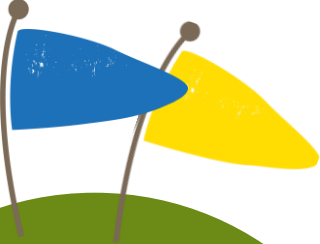
Spelupplägget i Minecraftvärlden kan länkas till olika ämnen, såsom historia, språk, geografi, konst, religion med mera, men även till att belysa källkritik och källhantering.

Upplägget är skapat för att du som lärare ska kunna arbeta ämnesöverskridande och hitta ingångar som kan fördjupas tillsammans med eleverna i klassrummet.

Genom att använda Time travel at Uppåkra kan du utmana eleverna att arbeta med "21st Century Skills" såsom kreativitet, problemlösning, initiativförmåga, samarbetsförmåga, digital kompetens med mera.



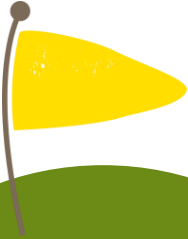
Lektionsöversikt



Lektion 1:

Uppdrag: Tandmysteriet

- Introduktion till nutidens Uppåkra
- Tidsresa till Uppåkra under förromersk järnålder 98 f.Kr.



Lektion 2:

Uppdrag: Halsbandet i mossen

- Tidsresa till Uppåkra under förromersk järnålder 98 f.Kr.



Lektion 3:

Uppdrag: Handel på Uppåkra – de romerska mynten

- Tidsresa till Uppåkra under romersk järnålder 211 e.Kr.



Lektion 4:

Uppdrag: Mordgåtan – Muggen

- Tidsresa till folkvandringstidens Uppåkra 460 e.Kr.



Lektion 5:

**Uppdrag: Uppåkras
heliga graler**

- Vendeltidens Uppåkra
551 e.Kr.



Lektion 6:

**Uppdrag: Öva inför ett
vikingatida plundringståg**

- Vikingatidens
Uppåkra 840 e.Kr.



Lektion 7:

**Uppdrag: Riv Kulthuset
och bygg en kyrka**

- Vikingatidens
Uppåkra 952 e.Kr.

En extra lektion

**Uppdrag: Bygg din egen version av
härskarhallen, Uppåkras träpalats**

- Utgå från fynd som hittats under
den pågående utgrävningen av
byggnaden.
- Var med och tävla om vem som
gör den bästa rekonstruktionen!



Bidra till vår utvärdering

Det här spelet är under ständig utveckling. Vi är tacksamma för din feedback! Skriv gärna till oss och berätta hur du jobbat med **Time travel at Uppåkra** i klassrummet.

Alla förslag på hur vi skulle kunna utveckla spelet mottages tacksamt.

Spelet möter verkligheten

Uppåkras arkeologer och vetenskapliga råd

I Minecraftvärlden kommer eleverna att interagera med så kallade NPC:s (Non-player characters). Deras namn och identiteter tillhör riktiga personer, bland annat arkeologer och forskare från det Uppåkras vetenskapliga råd. I spelet kommer eleverna därför att träffa forskare inom olika ämnen såsom kognitionsvetenskap, pedagogik, historia, rymdfart och osteologi.

Det finns också möjlighet att boka in digitala möten i klassrummet för att prata med en av arkeologerna från spelet eller skicka frågor till forskarna för att skapa en djupare förståelse för Uppåkra.

LÄS MER PÅ

www.uppakra.com/8-2-minecraft-generell-information-sv.

MATS FASTRUP



Hej!

Jag heter Mats Fastrup, och jag är ordförande för Uppåkras Vetenskapliga råd. Om du har frågor till någon av oss i det vetenskapliga rådet, kontakta gärna Sofia Winge så vidarebefordrar hon detta till oss.

sofia.winge@uppakra.se

Den pågående utgrävningen – elevernas tolkningar baserade på riktiga fynd

År 2022 påbörjades den hittills största forskningsundersökningen i Sverige här på Uppåkra. Generationer av så kallade hallbyggnader, härskarnas pampiga bostäder, håller just nu på att grävas fram. Många fler svar på Uppåkras gåtor kommer att avslöjas, och historien kommer att skrivas om under de kommande åren.

I det här spelet är ett av uppdragen att återskapa härskarhallen i Minecraft. Eleverna arbetar med de senaste fynden och resultaten från grävningen för att kunna skapa sin egen tolkning av byggnaden.

En tävling pågår till 2026 då utgrävningen avslutas. Den tolkning som är närmast arkeologernas resultat av grävningen vinner!

Skicka era bidrag till sofia.winge@uppakra.se genom att ta en skärmavbild eller skicka bilder. Glöm inte att skicka in dokumentation kring elevernas val av material och tolkning. 2027 avslöjar vi vinnaren!



HÅKAN ASPEBORG



Hej!

Jag heter Håkan Aspeborg och jag leder utgrävningarna på Uppåkra tillsammans med mitt team av arkeologer från Lunds universitet.

MICKE HERMANSSON

Hej!

Jag heter Micke Hermansson.
Jag finns också med i det här spelet!
När jag arbetade som lärare kom
jag nämligen på en modell med
superkorta lektioner som kallas
"Dagens Grej" eller GOTD.



GREJ OF THE DAY

GOTD går ut på att eleverna får en ledtråd som väcker deras nyfikenhet. Sen får de tid på sig att fundera och försöka lista ut svaret, följt av en mikrolektion. Den ska vara kort, med fokus på storytelling, och det ska alltid finnas med en WOW-faktor. Eleverna får sedan i uppdrag att återberätta för andra. På så sätt skapas de allra bästa förutsättningarna för inläring!

Micke Hermansson kommer att dyka upp i spelet, och ge eleverna svar på följande ledtrådar och några "Fun facts". Här finns förstås också möjlighet att plocka upp tråden i klassrummet.

"Kan vara supermjukt, men också hårdast av allt"

"Luftfylld frukt som kan flyta".

"Svenskar som kretsar kring jorden"

**Här hittar
eleverna
ledtrådarna**

[www.uppakra.com/8-3-fakta-
om-uppakra-sv](http://www.uppakra.com/8-3-fakta-om-uppakra-sv)

Svar: 1. kol, 2. Äpple, 3. Astroider

Varför Minecraft Education?

Minecraft Education kan användas för att trigga kreativiteten i klassrummet. Minecraft spelas redan av miljontals barn världen över, dessutom nästan jämnt fördelat mellan pojkar och flickor.

När spelet används på ett klokt och genomtänkt sätt av en pedagog i klassrummet kan Minecraft vara en värdefull resurs för inläring av ämnen som det annars kan vara svårt att skapa intresse för.

Minecraft Education innehåller inslag som har tagits fram specifikt för att kunna användas i klassrummet, såsom till exempel karaktärer (NPC:s) som fungerar som berättare och som guidar eleverna genom spelet.

Vem är spelet till för?

Ålder 10–12



Hur du kommer igång

Den här Minecraftvärlden skapades för Minecraft Educational Edition. För att kunna spela behöver du Minecraft Educational Edition och ett Microsoft Academic account. Alla Microsoft Academic Accounts tillåter dig att spela Minecraft Edition gratis upp till 10 gånger. I flera kommuner i Sverige finns konton tillgängliga för skolor.

För att ladda ned Minecraft Educational Edition och Time travel at Uppåkra, klicka här

[Minecraft – Allmän information till dig som lärare - Uppåkra Arkeologiska Center](#)



Att starta spelet

En rekommendation är att spela någon av de enklare världarna i Minecraft Education tillsammans med era elever innan ni tar er an Time travel at Uppåkra, då det är en lite mer komplex värld än flera av spelen i plattformen.

- 1. Ladda ned Time travel at Uppåkra från www.uppakra.com/8-2-minecraft-generell-information-sv
Det kan ta lite tid innan världen har laddats ned.**
- 2. Öppna filen (som öppnar upp spelet i Minecraft Education Edition).**
- 3. Logga in med ditt Microsoft Academic account.**
- 4. Spela!**

Eller

- 1. Ladda ned Time travel at Uppåkra
www.uppakra.com/8-2-minecraft-generell-information-sv
Det kan ta lite tid innan världen har laddats ned.**
- 2. Öppna Minecraft Education Edition**
- 3. Klicka på spela**
- 4. Klicka på importera**
- 5. Välj den nedladdade filen Time travel at Uppåkra**
- 6. Öppna upp filen**
- 7. Spela!**

Frågor om Minecraft Education?

På den officiella sidan för Minecraft Education finns bra instruktioner för hur du kommer igång med spelet. Om du skulle vilja boka en digital eller fysisk workshop för goda råd om hur man kan arbeta med Minecraft Education i klassrummet rekommenderar vi även *kodcentrum* som har lång erfarenhet och gedigen kompetens. Kontakta info@kodcentrum.se för mer information.



I klassrummet

Det finns olika sätt att ta sig an det här spelet. Du känner förstås själv vad du tror fungerar bäst för dig och din klass.

- 1.** Låt eleverna börja spela direkt, låt dem upptäcka, läsa några av texterna, göra några av uppgifterna och se vad eleverna själva plockar upp i spelet. Ett tips är att gå runt i klassrummet och upptäcka världen tillsammans med eleverna.
- 2.** Ett förslag är att läsa några av texterna tillsammans. Se till att eleverna besöker www.uppakra.com/8-3-fakta-om-uppakra-sv för att få djupare kunskap.

Viktigt för lärare

Du behöver inte vara någon expert på Minecraft. Använd istället dina pedagogiska färdigheter för att navigera eleverna rätt i klassrummet. Sätt till exempel ihop dem i par så att de kan samarbeta och hjälpas åt, även om de arbetar med olika datorer/devices.

Bryt emellanåt, låt dem dela med sig av vad de upptäckt i spelet och se om detta kan matcha något du vill plocka upp i klassrummet. Att utgå från att du är guiden men inte experten på Minecraft är ett viktigt tankesätt.

Tips på regler i klassrummet

Att tänka på:

Hur hanterar du olika nivåer av kunskap om Minecraft i klassrummet?

Ljud på eller av?

Det finns några coola effekter i det här spelet och till och med toner som använts för att demonstrera musik-arkeologi. Vi rekommenderar eleverna att använda hörlurar om ljudet ska vara på, alternativt stänga av ljudet.

Varje lärare känner sin elever bäst, men här kommer några råd från en lärare som använder sig av Minecraft i klassrummet:

- Stanna upp på regelbunden basis för att samla in kunskap, väcka frågor och dela erfarenhet. Använd koden "Time out " eller liknande när du önskar få allas uppmärksamhet. Förslag på tidsintervall: 20 minuter.
- Händerna av datorn och skärmar nedfällda/övertäckta för att bibehålla uppmärksamheten. Det är en gyllene regel som med fördel kan informeras innan ni sätter igång.
- Sätt tidigt standarden att eleverna ska hjälpas åt. Arrangera klassrummet för att underlätta att de kan hjälpa varandra (Vi har sett många gånger hur detta har fungerat väldigt fint). Bestäm i förväg hur ni ska dokumentera och se till att detta sker genom hela spelet.

Viktiga kommandon

Här hittar du några generella kommandon i spelet. Det finns fler tips för hur du klarar av varje uppdrag i Lärarhandledningen.

Om du fastnar:

Tryck T för att öppna upp chattfönstret. Skriv / här kommer snart text för att komma loss.

Behöver du åka tillbaka till nutidens Uppåkra? Prata med korpen Munin och följ hans instruktioner.

Till fots

W=framåt **S**=Bakåt **A**=Åk till vänster **D**=Åk till höger Control (CTRL) eller dubbelklicka **W** =spring

Vänster musknapp utan föremål=Svinga armen /Attackera /Förstör Höger musknapp med föremål =Svinga föremål (för att gräva)/Attackera/Förstör

Höger musknapp=Prata med folk Höger musknapp=Hoppa på cykeln Höger musknapp=Interagera med föremål (display med föremål)

Höger musknapp=Placera ett block Mellanslag=Hoppa Q=Släpp föremål E=Öppna upp Förrådet (Inventory) 1-9 eller skrolla på musen =Välj föremål i "Hotbar"

På cykeln: Mellanslag eller shift = Hoppa av cykeln

W = Framåt

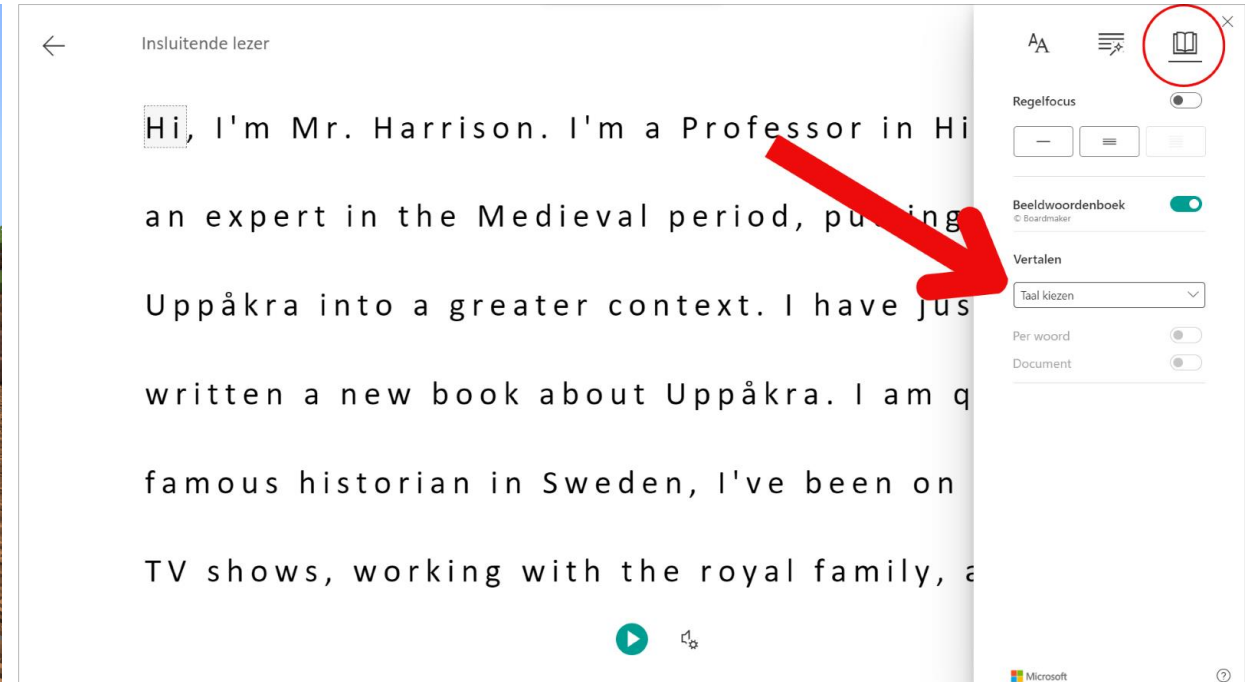
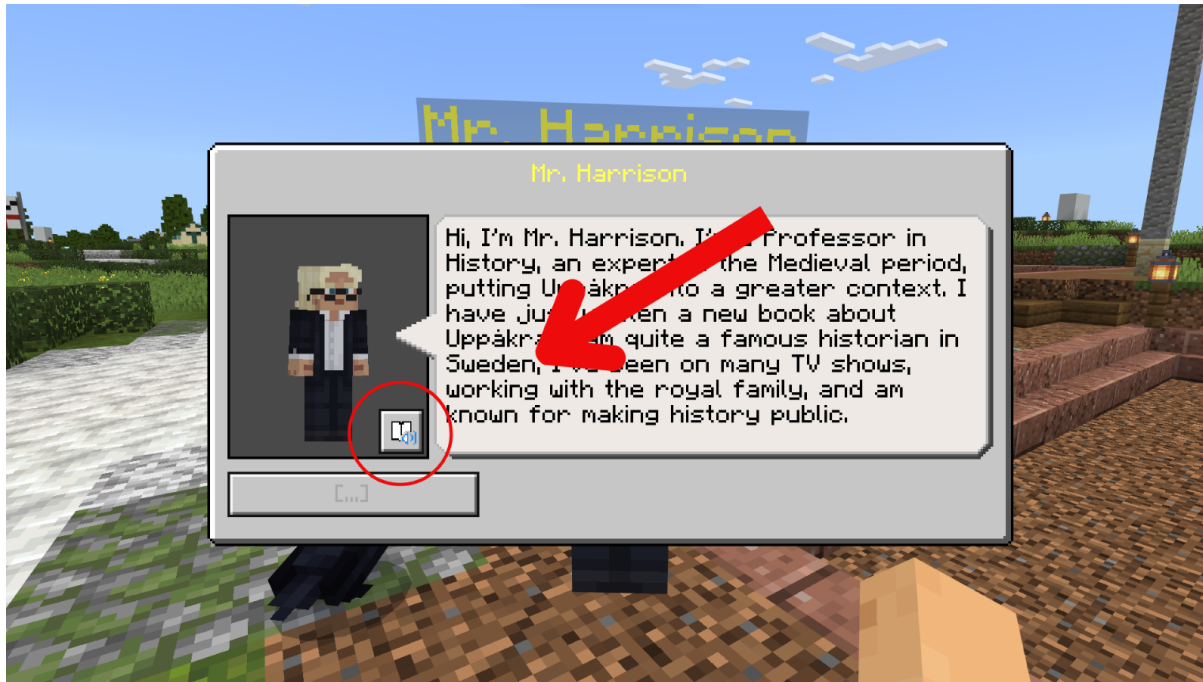
S =Bakåt

A = Åk till vänster

D = Åk till höger

Översättning

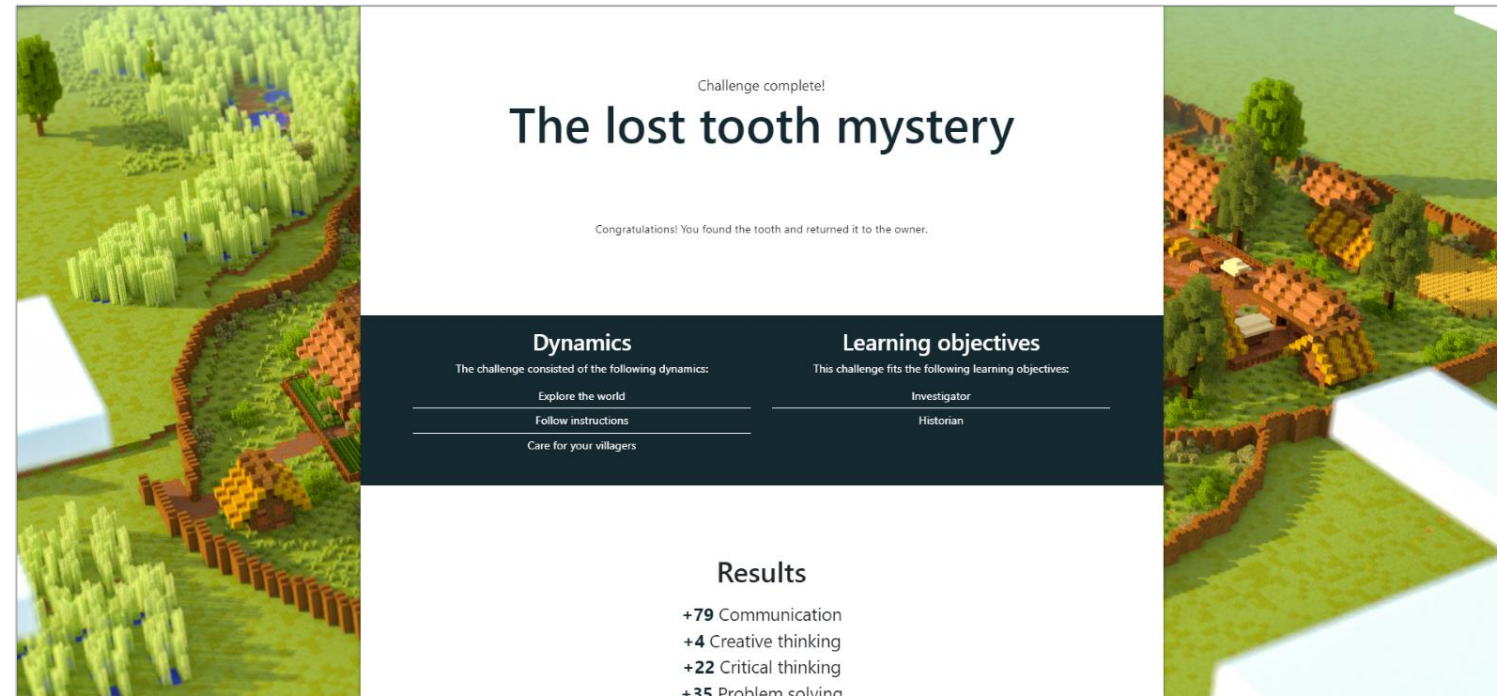
Det här spelet finns på svenska och engelska.
Det går även att översätta till andra språk vid behov.



Certifikat efter avklarat uppdrag

Efter varje uppdrag i spelet får eleverna ett certifikat. Det här certifikatet kan användas som ett intyg för att eleven har klarat uppdraget. Det visar också vilka färdigheter de har övat upp, och vilka inlärningsmål de har uppfyllt.

När du klickar på länken till certifikatet kommer en websida att öppnas. Du tillfrågas antingen om inloggningsuppgifter till Microsoftkontot, eller loggas in direkt. Varje elev får ett personligt certifikat. Du kan på så sätt granska elevens individuella "Soft skill" profil och se vilka uppdrag som har genomförts.



Challenge complete!

The lost tooth mystery

Congratulations! You found the tooth and returned it to the owner.

Dynamics	Learning objectives
The challenge consisted of the following dynamics:	This challenge fits the following learning objectives:
Explore the world	Investigator
Follow instructions	Historian
Care for your villagers	

Results

- +79 Communication
- +4 Creative thinking
- +22 Critical thinking
- +35 Problem solving

Set-up

Time travel at Uppåkra – världen är stor och spelas bäst uppdelad under flera lektioner. Varje uppdrag tar ungefär 30 minuter att spela. Detta är förstås väldigt individuellt. Spelandet kan kombineras med en lektion före eller efter spelandet för att fokusera på ett visst ämne, eller frågor som dykt upp.

Guiden nedan visar ett förslag på upplägg för hur de olika delarna av spelet (Lektionerna/uppdragen) kan spelas i klassrummet. Delarna kan exempelvis spelas i den ordning som beskrivs nedan. Men utöver att eleverna behöver klara det första uppdraget (Lektion 1) för att komma vidare finns det inget krav på att följa den här ordningen.



VIKTIGT.

Den enda delen av spelet som inte kan hoppas över är introduktionen/Lektion 1, Tandmysteriet vid den gula och blå flaggan (se fig.1). Det är designat för att guida spelaren genom de första stegen i Uppåkravärlden.

Efter att ha avlutat varje lektion/uppdrag får spelaren/eleven ett personligt certifikat, som visar vilka inlärningsmål och färdigheter de fått genom att klara uppdraget.

Generell speluppbyggnad

1. Prata med forskarna och arkeologerna
2. Gräv fram fynd
3. Gör en tidsresa och genomför uppdrag
4. Rapportera dina fynd
5. Lär dig mer om historia och vetenskap

För att starta ett specifikt uppdrag behöver du gräva upp rätt föremål. Det kan alltså finnas flera fynd i samma schakt, men endast vissa som gör att du skickas iväg på en tidsresa. På nästa sida hittar du en översikt över alla utgrävningsplatserna, och var du kan hitta de rätta fynden för att påbörja uppdragen. De flesta av fynden som eleverna hittar, är riktiga fynd som har hittats i verklighetens Uppåkra.

TIPS

I Minecraft-världen finns en svart korp som kallas *Munin* som följer efter dig. Du kan prata med Munin under uppdraget. Han kommer att hjälpa dig med ledtrådar, eller att avsluta ett uppdrag och komma tillbaka till nutiden.

(Visste du att idén att ha en korp som hjälpredda kom från en elev som heter Adam. Han var en av de elever som hjälpte till att ta fram Time travel at Uppåkra).

Den här världen är mycket stor. Det finns cyklar som gör att du kan ta dig från en punkt till en annan. Bara klicka på en cykel för att hoppa på, och tryck sedan *shift* eller *mellanslag* för att hoppa av.





Lektion 1:

Uppdrag: Tandmysteriet

- ➡ **Introduktion till nutida Uppåkra**
- ➡ **Tidsresa till Uppåkra under förromersk järnålder 98 f.Kr.**

Läs för dina elever:

Den första lektionen börjar med en introduktion till Uppåkra och hur spelet är uppbyggt. Under den första lektionen kommer du att få delta i din första digitala utgrävning och spela det första uppdraget, vilket tar dig tillbaka i tiden för att uppleva mysteriet med den försvunna mjölkanden.

Efter att ha avslutat detta första uppdraget kommer du att kunna spela de andra uppdragen i vilken ordning du vill.

Speluppbyggnad

1. Följ efter Sofia till besökscentret
2. Prata med forskarna
3. Börja din första utgrävning
4. Starta uppdraget Tandmysteriet (genom att hitta en tand)
 - Prata med byborna
 - Lista ut var tanden finns gömd
 - Ge den tillbaka till barnet
5. Avsluta Tandmysteriet
6. Prata med Sofia igen, hon står nu vid Arkeologiskolan.



Inlärningsmål

Vetenskap:

Lär dig mer om arkeologi

Historia/Kultur:

Lär dig mer om Odin och hans korpar

Biologi:

Lär dig mer om korpar

Vetenskap:

Lär dig mer om
Kol 14-metoden

Kognitionsvetenskap

TIPS

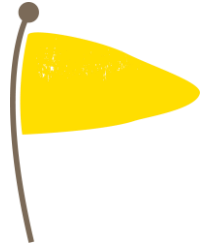
Byborna pratar mycket om ett speciellt träd.
Du skulle kunna titta där.

Om du hjälper en av byborna att hitta hans gamla tand
(en annan bybo har den), kommer han att ge dig ett
tydligt råd var du ska titta för att hitta barnets tand.

Vill du veta mer?

Tanden I spelet är baserat på ett riktigt
fynd från Uppåkra. Den hittades av Ines,
11 år 2019. Läs mer och se filmen om
Ines tand här: [www.uppakra.com/8-3-fakta-
om-uppakra-sv](http://www.uppakra.com/8-3-fakta-om-uppakra-sv)

Lektion 2:



Uppdrag: Halsbandet i mossen

➡ **Tidsresa till Uppåkra under förromersk järnålder 98 e.kr.**

Att läsa för dina elever:

Hitta halsbandet i utgrävningsområdet. Ge det till NPC Gianni Bello Cifuentes och gör en tidsresa.

Du hamnar i samma by som i Tandmysteriet. Men den här gången börjar det bli mörkt, och din mamma säger åt dig att skynda dig till mossen (våtmarken) för en viktig ceremoni.

Efter att ha gett dig ett halsband som du behöver till ritualen, skyndar du dig mot mossen.

Men det är inte lätt att komma fram. Hitta vägen genom labyrinten och sök upp de äldste och Völvan (sierskan) som väntar på dig.

Slutför ceremonin för att göra klart ditt uppdrag. Rapportera tillbaka till Gianni för att få ett certifikat så snart du är tillbaka i nutidens Uppåkra.

Speluppbyggnad

1. Hitta halsbandet
2. Visa det för Gianni
3. Prata med mamma
4. Gå till mossen
5. Hitta vägen genom labyrinten
6. Slutför ceremonin
7. Rapportera tillbaka till Gianni.



TIPS

Om du har svårt för att ta dig igenom labyrinten får du en kompass efter tre försök.

Kompassen visar dig om du behöver gå vänster eller höger. Precis innan utgången finns det en grop du behöver hoppa över. Tryck på *mellanslag* precis i rätt stund för att hoppa över den.

Inlärningsmål:

Historia/Kultur:

- Lär dig om vem Völvan var
- Lär dig om gudinnan Nerthus
- Lär dig om offerceremonier

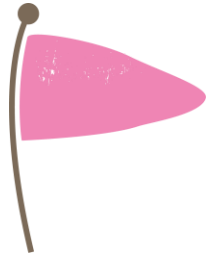
Vill du veta mer?

Gullåkra mosse = Mossen, eller våtmarken 2 kilometer från Uppåkra. Fynden som gjorts här visar att mossen användes för offerceremonier under förromersk järnålder.

Völva = sierska. En nordisk version av en shaman, eller häxa som utövade magi.

Nerthus = en gudinna som kan ha tillbeds av de Uppåkras tidigaste invånare.

Lektion 3:



Uppdrag: Handel på Uppåkra – de romerska mynten

➡ **Tidsresa till Uppåkra under romersk järnålder 211 e.Kr.**

Att läsa för dina elever:

Så snart du hittat de romerska mynten, res tillbaka i tiden för att få reda på mer om Kulthuset. Du behöver ta hjälp av byggmästaren för att avsluta byggnaden. Han behöver en lista med material du kan skaffa på marknaden.

Prata med byborna för att lista ut var du kan hitta allt du behöver. Uppåkra var en viktig plats för handel. Det fanns många material som importerades från andra regioner eller länder. Genomför byggmästarens instruktioner för att avsluta uppdraget.

Speluppbyggnad

1. Hitta de romerska mynten
2. Få instruktioner från byggmästaren
3. Prata med handelsmännen
4. Byt till dig de material du behöver
5. Ge materialen till byggmästaren
6. Rapportera tillbaka till NPC Arkeolog Linda.



TIPS

Du behöver läsa texten noggrant för det här uppdraget. Handelsmännen kommer att berätta för dig vad de behöver. Byt till dig saker av dem för att få allt material du behöver. Om du är riktigt snäll mot en viss person på marknaden, kan det hända att du får ett hemligt certifikat.

Inlärningsmål:

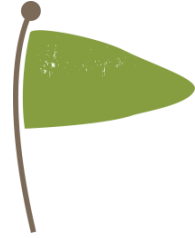
- **Historia/Kultur:** Lär dig mer om Kulthuset
- **Ekonomi:** Handel med varor
- **Geografi/Historia/Kultur:** Lär dig mer om handel i järnålderns Skandinavien och använd kartor för att hitta det Romerska riket och varifrån de romerska mynten kan ha kommit ifrån.

Vill du veta mer?

Romerska mynt = Hundratals mynt har hittats på Uppåkra. De visar de starka förbindelser som fanns med det romerska riket vid den här tiden.

Kulthuset/Uppåkras tempel = en stor, helig byggnad som stod i flera hundra år bredvid härskarhallen (huset där den ledande familjen bodde). De som byggde huset kan ha inspirerats av romarna, som också tillbad sina gudar i tempel.

Lektion 4:



Uppdrag: Mordmysteriet och muggen

➡ Tidsresa till folkvandringstidens Uppåkra 460 e.Kr.

Att läsa för dina elever:

Du kommer att hitta ett nedbränt hus med tre kroppar i det intill härskarhallen. Fortsätt att gräva för att hitta en mugg av keramik som får dig att minnas tillbaka till den här tragedin.

I minnet, kommer du att befinna dig i den stora härskarhallen tillsammans med rika och mäktiga personer. De är chockade då de har förstått att människorna som blivit nedbrända var Uppåkras härskare.

Farbror Sven vill att du ska hjälpa dem att upprätta allianser med varandra. Ta reda på vad som hände de tre människorna i det nedbrända huset.

Speluppbyggnad

1. Hitta muggen
2. Ta med dig muggen till NPC Linda (bredvid Härskarhallen i nutid)
3. Prata med NPC Farbror Sven
4. Hjälp de rika personerna
5. Hitta fyra delar av en lertavla
6. Lista ut vad som hände med de döda personerna
7. Rapportera till NPC Arkeolog Linda.



TIPS

Läs texten noggrant. Varje person kommer att vilja berätta för dig vad de vill ha. När de en gång har berättat för dig, kommer de inte att vilja berätta det igen. Det är OK om du inte fixar det på en gång. Du kan prova tre gånger innan farbror Sven blir arg.

Inlärningsmål:

- **Vetenskap:** Osteologi
- **Historia/Kultur:** Diplomati på Uppåkra
- **Historia/Kultur:** Runor och skriftliga källor
- **Källkritik**

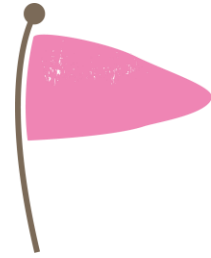
Vill du veta mer?

Muggen = hittad i utgrävningsområdet. Den är gjord av keramik och kan dateras till 400 e.Kr.

Brottsplats = Ett team av kriminaltekniker fastslog att det nedbrända huset inte var en olycka, och att människorna troligtvis blivit mördade.

Källkritik = Vid utgrävningsområdet i nutidens Uppåkra står NPC Historieprofessor Dick Harrison. Han ger råd om vad man behöver tänka på när man hanterar skriftliga källor.

Lektion 5:



Uppdrag: Uppåkras heliga graler

➡ Tidsresa till Vendeltidens Uppåkra 552 e.Kr.

Att läsa för dina elever:

Skålen och bägaren är två av Uppåkras speciella fynd. De har använts vid högtidliga tillfällen.

Hitta Skålen och bägaren och res tillbaka till en omvälvande tidsperiod. Hungersnöden hade slagit till, och människorna som överlevde försökte hitta sätt att blidka gudarna genom att be.

Hjälp völvan att brygga en dryck till hövdingen. Hövdingen kan sedan delta i offerceremonin.

Speluppbyggnad

1. Hitta skålen och bägaren
2. Visa dem för NPC Arkeolog Linda
3. Prata med Völvan
4. Lämna materialmen till völvän
5. Brygg drycken
6. Ge drycken till hövdingen
7. Hämta vad du behöver inför ceremonin
8. Delta i ceremonin.



TIPS

Spelet bör visa dig var du behöver göra för det här uppdraget. För att plocka upp en kyckling, klicka bara på kycklingen för att lägga till i din *Inventory*.

Inlärningsmål:

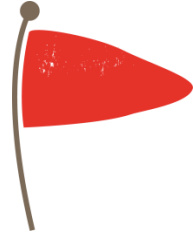
- **Vetenskap:** Astrologi och trosuppfattning i järnålderns Skandinavium
- **Geologi:** möjliga händelser som ledde till historien om Ragnarrök.

Vill du veta mer?

Skålen och bägaren = Hittades i utgrävningsområdet och är daterad till 500 e.Kr.

Skålen tillverkades någonstans i området runt Svarta havet. Skålen kan ha tillverkats i Uppåkra av en duktig guldsmed.

Lektion 6:



Uppdrag: Öva inför ett vikingatida plundringståg

➡ Tidsresa till vikingatidens Uppåkra 840 e.Kr.

Att läsa för dina elever:

Föremålet du hittar i spelet föreställer vad arkeologerna tror är ett lejon. Det är en kristen symbol. Hur hamnade den lilla djurfiguren här, och vad hände i Uppåkra vid den tiden?

Gör en tidsresa tillbaka till vikingatiden, där vikingarnas plundringståg har fört rikedomar till byn. Ett av dessa föremål är just lejonet som inspirerar dig att delta i räderna.

Din mamma är förstas emot det, men med hjälp av byborna och krigarna, förbereder du dig för ett långväga äventyr.

Speluppbyggnad

1. Hitta den lilla djurfiguren
2. Visa föremålet för NPC Osteolog Gianni
3. Prata med mamma
4. Hämta din utrustning från byborna
5. Klara av alla utmaningarna för att bli en krigare
6. Säg hejdå till mamma
7. Rapportera tillbaka till NPC Osteolog Gianni.



TIPS

I det här uppdraget behöver du klara av att skjuta, ducka och att brottas. Använd musknappen för att sikta och klicka för att skjuta. För att ducka, iaktta brottaren noggrant.

När brottaren går emot dig kommer en pil på marken att visa var han tänker attackera. Gå åt sidan med piltangenterna för att undvika attacken. Under brottningsmatchen, attackera inte brottaren direkt. Han försvarar sig själv ganska bra. Undvik hans attacker och slå genom att klicka på honom. Upprepa flera gånger för att vinna.

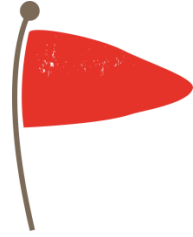
Inlärningsmål:

- **Historia/Kultur:** Vikingatåg
- **Geografi:** Vikingatida handel och räder i olika delar av världen.

Vill du veta mer?

Vikingarna och vikingatiden =
besök [Minecraft – Fakta om Uppåkra -
Uppåkra Arkeologiska Center](#)

Lektion 7:



Uppdrag: Riv Kulthuset och bygg en kyrka



Tidsresa till vikingatidens Uppåkra 978 e.Kr.

Att läsa för dina elever:

Du hittar ett föremål som kan ha tillhört det gamla kulthuset. Vad hände med det? Vid den här tiden ser vi att Uppåkra är på nedgång.

Många människor lämnar Uppåkra. Den här platsen har under flera hundra år varit en helig plats kopplad till asatron, men nu har allt fler börjat ta till sig den kristna tron. Grannbyn, Lund, tar över Uppåkras roll som den viktigaste platsen i området.

När människorna går över till den kristna tron är det dags att säga adjö till de gamla gudarna. Detta symboliseras genom att bygga en kyrka på Uppåkra. Hjälp byborna att riva det gamla kulthuset och bygga en kyrka.

Speluppbyggnad

1. Hitta trästolparna
2. Visa dem för NPC Arkeolog Gianni
3. Prata med byggmästaren
4. Riv ned väggarna
5. Utför din idé av en kyrka
6. Rapportera tillbaka till NPC Arkeolog Gianni



TIPS

När du river kulthuset, säkerställ att du plockar upp alla block du lämnar efter dig. Efter att du har rivit ned kulthuset kan du skapa din egen version av en kyrka.

När du står i byggområdet, öppna din *Inventory* genom att klicka 'E' på tangenterna och plocka upp det material du vill använda.

När du är färdig med bygget, prata med byggmästaren för att slutföra uppdraget.

Inlärningsmål:

- **Historia/Kultur:** kristendomen och vikingar
- **Historia/Kultur:** Uppåkras nedgång och övergången till medeltiden i Skandinavien

Vill du veta mer?

Vikingarna, kristendomen och vikingatiden = www.uppakra.com/8-3-fakta-om-uppakra-sv

Extra lektioner:

Uppdrag: Bygg din egen härskarhall

Intill den rosa flaggan. 45 min.

Att läsa för dina elever:

Den största arkeologiska forskningsutgrävningen i Sverige genomförs på Uppåkra under åren 2022-2026. Generationer av hallbyggnader som en gång tillhörde de mäktigaste dynastierna i Uppåkra kommer att grävas fram, och vi hoppas få många svar på flera av Uppåkras mysterier. Kanske får vi äntligen veta mer om hur byggnaderna en gång såg ut, och hur de användes under hundratals år.

Du kan hjälpa till att rekonstruera härskarhallen genom att använda samma information som arkeologerna. På den här siten kommer vi att lägga till mer information om fynden och resultaten från den pågående utgrävningen allt eftersom. I det här uppdraget får du gärna hantera en rad olika källor, och komma fram till vad du tror är den mest troliga rekonstruktionen av härskarhallen.

www.uppakra.com/8-3-fakta-om-uppakra-sv



Skicka ditt bidrag till vetenskapen via
sofia.winge@uppkra.se

Vi annonserar vinnaren 2027!

Inlärningsmål:

- Källkritik
- Arkeologiska metoder
- Tolkning baserad på fakta