

# FYLGJA

TYRAS FANTASTISKA RESA



Lärarhandledning

# INNEHÅLL

<i>Inledning - Vad är Fylgja .....</i>	<i>3</i>
<i>Bakgrund- En kort historik.....</i>	<i>4</i>
<i>Om hemsidans innehåll.....</i>	<i>5</i>
<i>Tips - Hur man kan använda spelet i undervisningen....</i>	<i>6</i>
<i>Installationsguide MAC.....</i>	<i>7</i>
<i>Installationsguide PC.....</i>	<i>8</i>
<i>Felsök och tips vid installation .....</i>	<i>9</i>
<i>Guide till spelet- Meny .....</i>	<i>10</i>
<i>Guide till spelet - Kapitel .....</i>	<i>11</i>
<i>Spela och Uppdrag .....</i>	<i>12</i>
<i>Arkeologi i närområdet .....</i>	<i>13</i>
<i>Att visualisera den lokala forntiden.....</i>	<i>14</i>
<i>Exempel från Fylgja .....</i>	<i>16</i>
<i>Källförteckning .....</i>	<i>19</i>
<i>Kontakt .....</i>	<i>20</i>

# Inledning

## Vad är Fylgja?

Fylgja är ett äventyrsspel som är utvecklat på Mölndals stadsmuseum. Syftet med Fylgja har varit att för barn i synnerhet, levandegöra det förflutna och lyfta fram den lokala forntida historien. Fylgja utspelar sig på två arkeologiska fyndplatser i Källered, Mölndal, och är en berättelse om en flicka som heter Tyra som reser tillbaka i tiden, till bronsåldern och järnåldern. Fylgja finns att ladda ner på hemsidan.

Hemsidan innehåller förutom spelet:

- Information om de flesta av föremålen som vi har använt oss av för att skapa miljöer och karaktärer till spelet
- Aktiviteter som man kan skriva ut och pyssla, så som klippdockor och pappershus
- Forntidsquiz
- 3 virtuella turer i miljöerna
- En guide till hur man kan utforska sin egen lokala forntid.

Fylgja är tänkt som ett komplement till forntidsundervisningen. Arkeologin står för rekvisitan och scenografin i spelet och miljöerna står för bakgrundshistorien i berättelsen.

## På upptäcksfärd i den lokala forntidshistorien

Fylgja är baserat på två arkeologiska fyndplatser i Källered, Mölndal. Väldigt lite på platserna vittnar om vad som en gång har funnits där, men likväl så har det säkert en gång varit skådeplatsen för stort och smått, dramatik och vardag.

I ett avsnitt i detta handledningsmaterial berättar vi om hur vi har gått tillväga för att skapa berättelsen om Fylgja och spelet. Vi vill på detta sätt gärna uppmuntra elever och lärare att utforska sin egen omgivning och hoppas att detta skall inspirera till nya fantasifulla tidsresor i er nära forntida miljö.



*Tyra är den tioåriga huvudpersonen i Fylgja. Guidad av en stor svart fågel finner hon sig plötsligt på äventyr i forntiden. Hon möter många människor och får viktiga uppdrag att utföra.*

# Bakgrunden till Fylgja - om sjöarna i Tulebo

## En kultplats från bronsåldern och en fornborg i trä

Fylgjas berättelse utspelar sig runt två arkeologiska fyndplatser som ligger i Källered i Mölndal. Det är vid sjöarna Tulebosjön och Hårssjön som man har gjort ovanliga fynd. På åsen i Stretered, som löper längs med Tulebosjön, fann man när man undersökte platsen inför en nybyggnation, ett hundratal kokgropar. De är daterade till sen bronsålder och arkeologerna anser att det troligtvis rör sig om en kultplats. Vid nästa sjö, Hårssjön, har man hittat resterna av vad som tros vara en fornborg i trä, som kallas Tuleboborgen. Den är daterad från år 0-1000. Av dessa båda platser syns idag inget med blotta ögat.

Med dessa båda platser som utgångspunkt ville vi på Mölndals stadsmuseum skapa ett fiktivt äventyr i forntidsmiljö för att visualisera dessa platser. För att skapa Fylgja har vi tagit fasta på det lilla vi vet om järnåldern och bronsåldern, och utgått från arkeologin för att skapa rekvisitan och scenografin till miljöerna och karaktärerna. Utifrån tidsåldrarna har vi bestämt ett tema som känns representativt för perioden. Båda berättelserna handlar också om hotande konflikter, fred, krig och gränstrakter, som är ett tänkbart scenario för det område där spelets handling äger rum. Många av kläderna och föremålen som finns i spelet kan man idag se på olika museer. På hemsidan finns information om materialet som ingår i spelet. Under kapitlet "När var hur?" kan man läsa mer om hur vi har gått tillväga för att skapa spelet.

## Vad betyder Fylgja?

Ordet fylgja är samma ord som i dagens "följa". I den fornnordiska mytologin beskrivs en Fylgja som en följeslagare, ett skyddsdjur som alla människor har. Man träffar oftast inte sitt skyddsdjur förrän den dag man dör, utom i sina drömmar. Senare kom betydelsen att ändras till att betyda ett kvinnligt andeväsen som är en beskyddare av släkter och ätter.

Vem som är Fylgjan i spelet är inte helt tydligt. Kanske är det Tyra själv, eller Shamankvinnan - eller kanske korpen?



*Av de arkeologiska fynd som har gjorts i Källered är det inte mycket som är synligt för blotta ögat. Vid Tulebosjön, där det under bronsåldern brann hundratals eldar, ligger det idag ett villaområde. Och fornborgen vid Hårssjön är täckt av skog och blåbärsris.*

# HEMSIDANS INNEHÅLL

## Järnåldern/Bronsåldern

I Fylgja utgör arkeologin scenografi och rekvisita till äventyret. Bakom alla personer och miljöer ligger ett omfattande researcharbete.

Under avsnitten JÄRNÅLDERN / BRONSÅLDERN kan man gå in och klicka på olika karaktärer och miljöer och läsa lite mer om det verkliga föremålet och var det finns att se.

## Aktiviteter

- Skriv ut pappershus och klistra ihop. Järnålder eller bronsålder. Färglägg själva eller använd det färdiga
- Klippdockor från spelet.
- Ett litet quiz där man får gissa svaret på frågor om arkeologiska föremål och forntiden. Ledtrådar finns på hemsidan.

## Arkeologi

Det här avsnittet handlar om hur man kan se spåren efter forntiden och gå på upptäcktsfärd i sin egen närmiljö. Läs mer om om detta på sid 13-18.

## Spelet

Här laddar man ner Fylgja-spelet. Det finns också en länk till information om hur man laddar ner, installerar och spelar Fylgja.

## Virtuella turer

Det finns tre virtuella turer, två i bronsåldern och en i järnåldern, där man kan gå omkring i miljöerna från spelet. Man styr med piltangenterna och använder musen för att se sig omkring.



# Att använda spelet i undervisningen

## Vad behöver man?

För att spela Fylgja behöver man en dator (spelet fungerar inte på iPad), mus och hörlurar eller högtalare. Det går att spela med datorns touchpad, men det är oftast inte lika lätt att styra och svårare att få en orientering i spelet eftersom Fylgja är byggt så att man använder musens högra knapp till att se sig omkring.

## Hur lång tid tar det att spela spelet?

Fylgja tar ca 40-50 minuter att spela igenom. Det är uppdelat i två episoder, den första i bronsåldern och den andra i järnåldern. Varje episod är indelad i fyra kapitel. Man kan när som helst välja vilket kapitel man vill spela.

## Hur kan man använda spelet?

Nedan ges ett par förslag, men det finns säkert andra kreativa lösningar till hur man kan använda Fylgja i undervisningen.

- Man kan spela tillsammans med eleverna på en storbildsskärm eller projektor. Låt eleverna turas om att spela. Spela en del av spelet i taget, samtala med eleverna om vad de har sett och upplevt, och använd hemsidan som stöd för att söka information. Låt sen eleverna spela samma moment själva om de vill.
- Låt barnen spela två och två. Med en liten extraplugg till lurarna kan man ansluta ett extra par lurar.
- Om eleverna har tillgång till dator hemma kan ett kapitel i Fylgja vara en hemuppgift. Instruera eleverna först om hur man rör och

orienterar sig i spelet. Sedan kan ni gå igenom kapitlet tillsammans och använda det som diskussionsunderlag. Ta hemsidan till hjälp för att söka information.

- Använd Fylgja som inspiration för hur man kan visualisera sin egen lokala forntidsmiljö. Använd hemsidan som hjälp för att söka information och läs om hur Fylgja-teamet har gått tillväga för att skapa miljöerna och karaktärerna, på senare sidor här i handledningen.

## Tips om hur man inte bör använda spelet:

Fylgja är en linjär historia och ett äventyr och en saga och kan i sitt uttryckssätt närmast jämföras med en film. Det är inte likt många andra spel som ibland används i undervisning, exempelvis för att repetera in matematik. Därför är det inte att rekommendera att en hel klass sitter med varsin dator och högtalaren på och spelar spelet samtidigt, lika lite som om de alla hade tittat på samma film med högt ljud på varsin skärm. Om man vill att varje elev skall sitta vid en egen dator, använd hörlurar och mus.

## Synpunkter eller förslag?

*Fylgja är en ny generation av läromedel, tillika ett experiment från Mölndals stadsmuseums sida på hur nya tekniker kan användas för att levandegöra historien. Det är därmed ganska oprövat och Mölndals stadsmuseum tar tacksamt emot feedback på, med vilka metoder ni har använt i undervisningen och hur det har fungerat. Kontaktuppgifter finns på sista sidan, och på hemsidan.*

# LADDA NER OCH INSTALLERA - MAC

Det är enkelt att ladda ner och installera Fylgja till din MAC. Nedan ser du de olika momenten. Beroende på vilket operativsystem du har så kan det se lite olika ut.

1. Klicka på ikonen på hemsidan för att ladda ner Fylgja till MAC



2. Nedladdningen börjar och filen lägger sig i Downloads-mappen. Klicka på Fylgja\_Mac.dmg för att starta programmet. Kan du inte hitta filen kan du alltid söka efter den i sökfönstret längst upp till höger i finder-menyn



3. Programmet öppnas.



4. Installera genom att dra ikonen med fågeln till mappen Applications /Program



5. Installation sker



6. Du hittar Fylgja bland Applications/program eller launchpad



7. Första gången du startar Fylgja kan det hända att datorn frågar om det är ok att starta det nedladdade programet. Tryck "OPEN"



8. Ställ in kvalitén.

Olika datorer klarar av att hantera bilder olika bra. Man kan börja med att acceptera de inställningar som visas. Om spelet sedan hackar eller känns ryckigt kan man alltid gå in i spelets meny och göra ändringar.



# LADDA NER OCH INSTALLERA - PC

Nedan ser du de olika stegen som installationsprogrammet genomför på din PC.

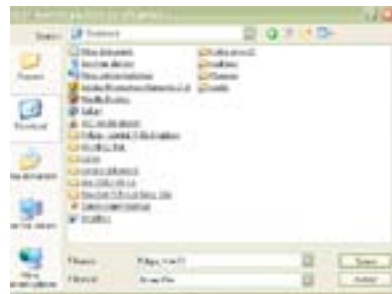
1. Klicka på ikonen för att starta nedladdningen. Det kan ta en stund, Fylgja tar ca 287 mb av utrymme på datorn.



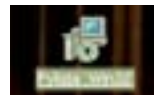
2. Välj att spara programmet.



3. Välj var du vill spara så att du hittar installationsfilen. Exempelvis på skrivbordet eller Mina dokument. Om du inte minns var du sparade det kan du alltid göra en sökning på datorn efter filen Fylgja\_Win32.exe



4. Klicka på Fylgja\_Win32.exe för att starta installationen



5. Installationen startas. Följ instruktionerna som följer.



6. Välj var programmet skall sparas. Per automatik vill installationsprogrammet lägga det i foldern /program. Om du inte har några andra önskemål klicka nästa.



7. Välj plats för genvägar. Även här kan du bara klicka nästa om du inte har specifika önskemål.



8. Se till att rutan "Skapa en ikon på skrivbordet" är iklickad. Då blir det lätt att hitta spelet på skrivbordet när installationen är slutförd



9. Installera



10. Installationen är klar. Klicka i "Starta Fylgja" om du vill börja spela nu. Vill du spela vid ett senare tillfälle tar du bort krysset. Slutför. Om du väljer att spela senare startar du spelet via ikonen på skrivbordet.



8. Ställ in kvalitén. Olika datorer klarar av att hantera bilder olika bra. Man kan börja med att acceptera de inställningar som visas. Om spelet sedan hackar eller känns ryckigt kan man alltid gå in i spelets meny och göra ändringar i efterhand.





# FELSÖK OCH TIPS VID INSTALLATION

Ibland kan det uppstå problem vid installationen  
De flesta problem som uppstår har att göra med två saker:

- att man inte är inloggad på datorn som administratör och därmed inte har behörighet att installera något på datorn.
- Virusprogram och brandväggar.

## **Virusprogram och brandväggar**

Framförallt när man använder Internet Explorer uppstår det problem där Explorer klagar över att det inte känner igen mjukvaran. Använd hellre Firefox eller någon annan webbläsare.

Stäng av virusprogram som exempelvis Norton. Fylgja är skapat av en liten utvecklare och programmet känner inte igen dess ursprung och behandlar spelet som om det vore ett virus.

## **Administratör och behörighet**

Om datorn säger att du inte har behörighet att installera, så betyder det att en administratör måste installera programmet. Ta reda på vem som är administratör på datorn och be denne om hjälp.

*OBS! Det är viktigt att ta reda på om eleverna har behörighet att installera själva på skolans datorer. Annars kan det vara en bra idé att se till att programmen är installerade innan de skall användas.*

## **Om spelet eller datorn hänger sig**

Ibland kan det uppstå problem när man spelar. Om datorn eller programmet hänger sig, pröva att avsluta programmet genom att trycka esc. Om inte det hjälper, starta om datorn (med ON/OFF-knappen i värsta fall). När du startar Fylgja igen, pröva att spela med en lägre kvalitet.

# MENY

Första gången man startar spelet kommer man till en meny. Här går det att göra olika inställningar samt välja var i spelet man vill spela från.

**Genom att trycka ESC kan man alltid komma tillbaka till menyn när man är inne i spelet.**

Fullskärm. Bestäm om du vill ha en liten bild eller fullskärm. Det är automatiskt fullskärm.

Nytt spel. Startar spelet från början.

Spelet består av två episoder, den första i bronsåldern och den andra i järnåldern. Varje episod inleds med en illustrerad berättelse för att ta spelaren in i historien. Vill man hoppa över denna kan man trycka på mellanslagstangenten.

Fortsätt spela. Den här är till för om man gick till menyn inifrån spelet och vill återvända till det ställe där man var och stänga menyn.



Undertexter. Klicka i den om du vill att dialogen skall visas som text också.

Snabbt eller snyggt. Här kan du ställa in kvalitén. Ju högre kvalitet på bilden, desto mer krävande är det för datorn. Om spelet känns ryckigt eller hackar kan det bero på datorns prestanda. Prova att ställa ner kvalitén närmare snabbt.

Välj kapitel. Spela vilket avsnitt du vill, när som helst. Mer om detta på nästa sida.

Avsluta. Avslutar spelet

# KAPITEL

Spelet inleds med en illustrerad/animerad berättelse som tar spelaren in i handlingen. Vill man hoppa över de stycken inne i spelet där det är dialog, kan man trycka på mellanslagstangenten.

Spelet är uppdelat i två äventyr: bronsåldern och järnåldern. Varje äventyr består av fyra olika kapitel. Man kan när som helst spela ett annat kapitel genom att välja det i menyn. Det är gjort så för att ge mesta möjliga frihet till spelaren, så att man alltid kan komma vidare i berättelsen eller spela om ett moment.

Tyra får i spelet olika uppgifter att lösa:

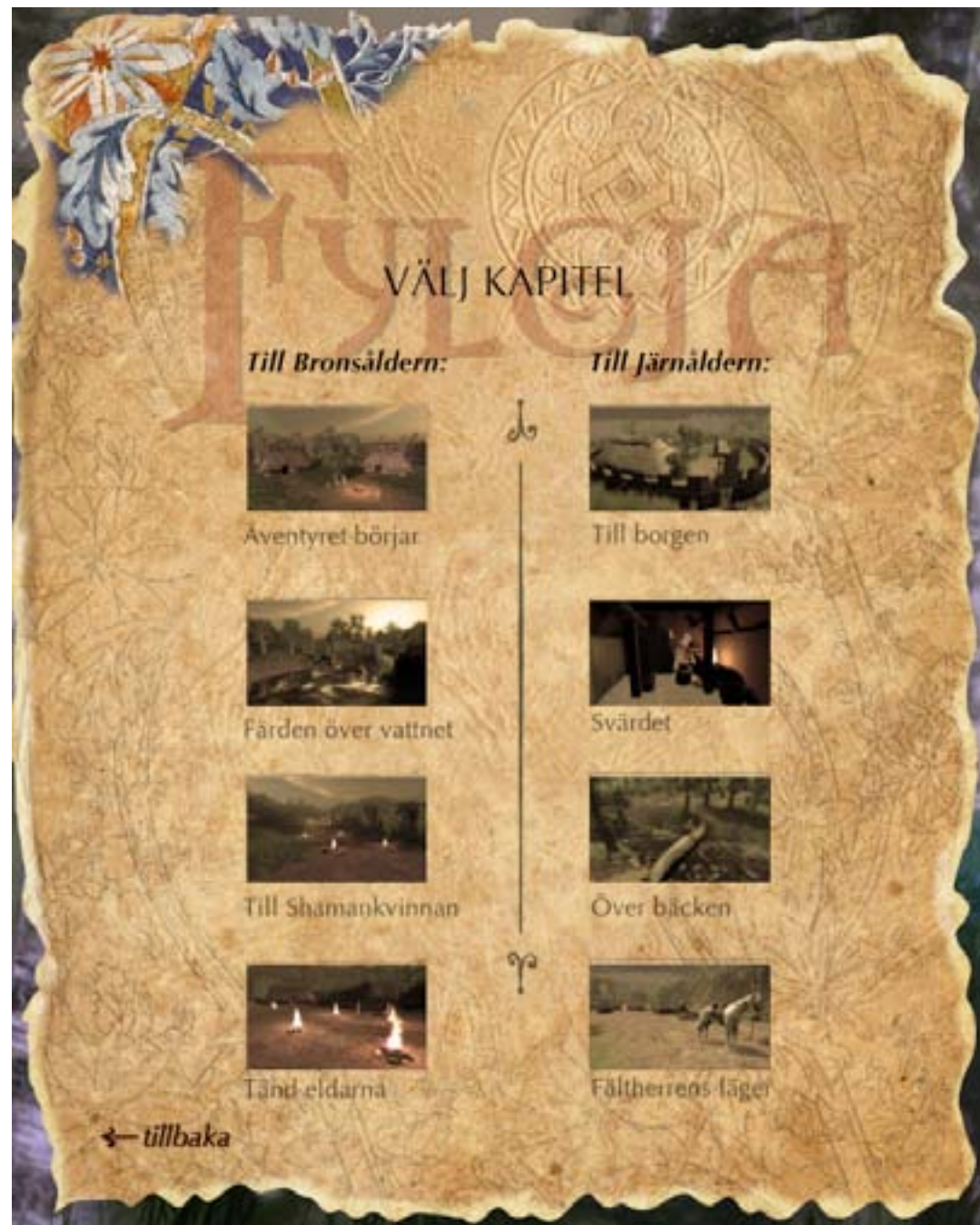
Bronsåldern:

- Hämta ingredienser till en salva
- Göra en hållristning Obs! Detta är egentligen inget spel utan man kan avsluta när man själv är nöjd med hur det ser ut.
- Paddla på ån bort till kokgroparna. Följ bara vattnet så långt det går. Man behöver inte paddla in till stranden och kliva ur. Man märker när man har paddlat tillräckligt långt.
- Shamankvinnan. Hon ger dig i uppgift att hämta saker.
- Tänd eldarna.

Järnåldern:

- Hämta ett svärdskaft i skogen
- Hjälpa smeden att smida svärdet
- Ta svärdet genom skogen, över bäcken, till fältherrens läge
- Rida tillbaka till borgen

Läs mer om hur man navigerar i spelet på nästa sida.



# SPELA SPELET

Fylgja tar ca 40-50 minuter att spela igenom. I det första kapitlet i bronsåldern får spelaren lite instruktioner om hur man skall göra för att spela spelet. Läs instruktionerna och pröva själv.

## Att röra sig i spelet

Tyra rör sig framåt när man klickar på marken dit man vill att hon skall gå. Det går också att använda piltangenterna.



## Att orientera sig i spelet

Håll höger musknapp nere och dra med musen åt sidan för att byta riktning på kameran. På det här sättet är det lättare att se var man skall gå



## Kartan och korpen visar vägen

Det finns en karta i högra hörnet. Pilen visar var man själv är och stjärnan visar destinationen. Korpen följer med och visar vägen.



# TYRAS UPPDRAG

Klicka på säcken på ryggen för att se sakerna som Tyra har hämtat. Klicka på den öppna säcken för att stänga igen



Tyra får olika uppdrag att utföra. Klicka på pergamentrullen fäst vid bältet för att se uppdragen igen.

# ARKEOLOGI

## Upptäck forntiden i närområdet

Vår vision med Fylgja var att levandegöra den lokala forntiden. Att uppmuntra barn att upptäcka de spår som finns omkring oss och vetskapen om att det överallt och ibland på de mest oväntade ställen har pågått märkliga ting.

Därför har vi lagt in en liten guide på hemsidan om hur man kan undersöka sitt eget närområde. När vi skapade berättelsen om Tyra hade vi hjälp av kunniga arkeologer, men det finns mycket man kan göra själv för att skapa sin egen fantasifulla resa tillbaka till forntiden. Nedan beskriver vi hur vi gick tillväga för att skapa Fylgja, och hoppas att detta kan vara till inspiration för liknande övningar med eleverna. Vi vill därför uppmuntra elever och pedagoger att gå på upptäcktsfärd i forntiden.

Under "ARKEOLOGI" på hemsidan, har vi listat några av de vanligare fornyfunden.

Det finns också en länk till Riksantikvarieämbetets hemsida "fornsök". Genom den kan man söka på sin egen närmiljö och se vad det finns där man befinner sig. Ett besök på platsen kan ge inspiration till berättelser eller att visualisera och en chans för barnen att bekanta sig med hur man läser en karta, vad man skall tänka på när man analyserar miljön osv.

Bland Historiska museets samlingar kan man söka efter fynd baserat på ort, och se vad som har hittats i närheten av där man själv bor.



Gravhög



Hällkista



Röse



Hällristningar  
och skålgropar



Hålväg



Skeppssättning

# NÄR, VAD, VAR?

## Att visualisera den lokala forntiden

Att visualisera sin forntida närmiljö sätter igång fantasin och man får ett tillfälle att se vardagens platser med nya ögon. Ofta vet man kanske innan vad det är man vill göra; en bild, ett dataspel, en berättelse eller en teaterpjäs. Vad kan man göra för att skapa sig en bild av forntiden där en berättelse kan ta form?

När det handlar om forntiden är det mycket som vi inte vet. Ett bra sätt är att börja med det man vet och besvara följande tre frågor:

När hände det?

Var hände det?

Vad hände? Hur berättas det?

Detta är de grundläggande frågor som en författare till film, spel eller böcker jobbar utifrån. Med detta som utgångsläge kan man definiera det man vet och få en tydlig bild av vad man saknar material och försöka fylla luckorna så gott det går. Ofta kan man använda sitt sunda förnuft, till exempel kan man kanske utgå ifrån att det hade någon form av bord eller bänkar under forntiden, även om det inte har gjorts så många arkeologiska fynd av möbler. Även att forntidens människor hade samma register av känslor som vi har idag, kan vi vara helt säkra på. Seder och bruk var däremot annorlunda. Det blir nästan som ett detektivarbete. När man inte längre får hjälp av vare sig fakta eller förnuft, ja, då får fantasin ta vid och man får brodera ut historien själv.



När vi skapade Fylgja använde vi oss av detta för att skapa bakgrunden som vi kunde bygga historien omkring oss. Vi utgick från det vi visste och fyllde i luckorna med ny fakta och fiktion.

Här ses Shamanens dräkt som exempel. Den är baserad på många arkeologiska föremål. I Lejre i Danmark har man gjort rekonstruktioner av tyger och kläder. Halskragen finns i utställningarna på Historiska museet. De små påsarna vid bältet har vi hämtat inspiration från nutida shamaner som ofta förvarar mediciner och örter på det här viset.

# NÄR?

När utspelar sig historien? Ta reda på en ungefärlig tidpunkt och sök information om denna.

Vad hade man för kläder, vad odlade eller jagade man?

Vilka gudar trodde man på? Hur såg samhället ut?

Vad är det utmärkande draget för den tidsperioden?

Vad är vanliga arkeologiska fynd från den här tiden?

Finns det något speciellt arkeologiskt fynd från orten?

# VAD?

Det finns förstås många sätt att levandegöra eller iscensätta forntiden. Oftast har man ju någon idé från början om vad det är man vill göra, om det skall bli en teckning, ett dataspel eller ett rollspel. Researcharbetet ger inspiration till händelser som kan ha utspelat sig på platsen.

Eftersom det inte finns så mycket bevarat från forntiden, och det är så mycket som vi inte vet om människorna som levde då, väcker det också många frågor. Det är här, bland frågorna, som förståelsen för arkeologi finns att hämta.

Om tretusen år, vad finns kvar av oss då?

Vi begravs i våra finaste kläder. Våra vackraste och dyrbaraste saker vårdar vi och bevarar, men vardagsföremålen kasseras när de går sönder eller när det kommer något bättre och modernare. Och så var det helt säkert även för forntidens människor.

# VAR?

## Vad är speciellt med platsen?

Finns det några vattendrag?

Ligger den på en höjd eller gömd i landskapet?

Vad skulle du själv tänka dig att göra där?

Vad inbjuder platsen till?

Ligger det några andra samtida fornlämningar i närheten eller är den isolerad?

Har man hittat något speciellt på platsen?

## Hur såg det ut på platsen då?

Landskapet förändras med tiden. Det kan vara landhöjningen och havsnivåerna som ändras, så att där vi nu bor eller jobbar kanske var havsbotten eller del av en skärgård.

Eller så kan det vara människan själv som ändrar på det genom odling eller skogsplantering. Hur har det sett ut där du är innan? Klimatförändringar har skett i alla tider, från ca 3000-700 f kr var det betydligt varmare i Norden. Sedan följde ett kallare klimat som mer liknar det vi har nu. Hur påverkar det landskapet och livet för människorna som bodde där?

## EXEMPEL FYLGJA - NÄR?

### BRONSÅLDERN

Streiteredsgroparna är daterade till bronsålder. Så tidpunkten var ganska given. Det finns inga nedskrivna berättelser i Norden från den här tiden. Det vi har är hällristningar. I Europa finns de grekiska sagorna som är samtida med bronsåldern. Det var säkert mycket annorlunda liv runt medelhavet, men några beröringspunkter verkar det trots allt finnas, speciellt om man tittar på den gemensamma ikonografin.

### Religion

Det är en tid som både arkeologiska föremål och hällristningarna vittnar om som mycket ceremoniell och religiös. Många av de föremål som har hittats som yxor och sköldar lämpar sig inte alls för strid utan verkar ha haft en rituell funktion snarare än för att verkligen brukas i krig.

Det finns beskrivet om offer, ceremonier och en kult runt solen, de fyra elementen och årstiderna.

Många av föremålen som hittats har varit i par, två likadana yxor, hjälmar eller lurar. Tvillingar verkar ha varit något speciellt och heligt för bronsålder.

Solens resa över himlen är ett återkommande motiv på hällristningar, rakknivar och figurer.

### Samhället

Samhället var högst troligt mycket hierarkiskt, med en rik elit, och sedan bönder eller trälar.

Man odlade och hade djur. Djuren gick för det mesta ute, men kunde ibland vara inne i husen.

Hantverkare var skickliga både att bearbeta metall och trä och de hade antagligen en upphöjd position i samhället. Handelsförbindelser med kontinenten fanns och man har funnit gott om föremål från kontinenten här.

### Klimatet

Vi vet att det var varmare då, men i slutet av bronsåldern blev klimatet lite bistrare.

### Vanliga arkeologiska fynd

Hällristningar med olika motiv och skålgropar.

Rakknivar.

Stora bronssmycken, dekorerade med spiraler.

Armringar av brons och guld.

Yxor.

Svärd.

Hjälmar.

Figuriner föreställande människor, fåglar och hästar.

Bältesbucklor.



Gravar, med lämningar av människor, kläder, smycken och mat.

## **EXEMPEL FYLGJA - NÄR?**

### **Järnåldern - Folkvandringstid**

Vi visste att Borgen var daterad från år 0-1000-talet. Eftersom det inte var möjligt att illustrera hela den här perioden valde vi en tidpunkt som vi tyckte passade bra. Vi bestämde oss för folkvandringstiden som inföll 400-500 e kr under järnåldern. Det är en tid från vilken det finns gott om arkeologiska fynd men också en del skriftliga utsagor som exempelvis Beowulf och några romerska texter. Det är en period som verkligen triggat fantasin, guldet strömmade in i landet, stora skatter har funnits från den här tiden.

### **Religion**

Under folkvandringstiden kom asatron till Norden. Och några av berättelserna om dessa gudar har överlevt till idag.

Offer verkar ha varit en vanligt förekommande ritual. Man har hittat hela hästar med utrustning, människor och annat som har offrats i sjöar och vattendrag. Kanske var det ett sätt att tacka gudarna för ett lyckat slag.

### **Samhället**

Det var en mycket dynamisk tid i hela Europas historia. Romerska rikets makt löstes upp det var oroliga tider. Mindre kungadömen och klaner uppstod runt om över kontinenten. Många nordbor tjänstgjorde i olika arméer både i Rom och hos germanska hövdingar. De blev rikligt belönade och många återvände hem med stora rikedomar och nyvunnen status.

Folkvandringstiden kallas ibland för "Nordens guldålder" på grund av de otroliga mängder guld som man har hittat från den här tiden.

### **Hur bodde man?**

Husen var lite större under den här tiden, och ofta låg de ihop med ett större långhus i byn. Djuren övernattade inne i husen. Detta var troligtvis ett sätt att skydda sin egendom, och skydda djuren mot rovdjur och kyla. Man livnärde sig även nu på odling och jakt. Man hade även handelsförbindelser med kontinenten.

Man hade sedan en tid kunnat bearbeta järn, som krävde högre temperaturer än brons. Det fanns skickliga hantverkare på den här tiden, och många av de svärd man har hittat från den här tiden är långt mer avancerade i sitt slag än senare vikingatida svärd.

### **Klimatet**

Under järnåldern var klimatet ganska likt det vi har nu. Det var kalla vintrar och mycket nederbörd.

### **Arkeologiska fynd**

Vävda kläder av ull.

Klädspännen.

Svärd.

Hjälmarna.

Hästutrustningar.

Guld, guld och åter guld: smycken, brakteatar, ofta med djurornament, romerska mynt. Enklare guldtenner.

Figuriner föreställande vad som kan vara gudar

Spelbjäser, man spelade ett slags brädspel likt Nefatafl.

Knappar.

## EXEMPEL FYLGJA - VAR?

### **Ett strategisk gränsområde**

Äventyret skulle utspela sig i trakten runt Stretered och Tulebo i Kållered. Det är två arkeologiska fyndplatser. Av dessa syns idag inget alls, men de är väl värda att berättas om eftersom de är så specifika i sitt slag.

### **Vad har man hittat på platserna?**

Vid sjöarna i Kållered i Mölndal har man gjort ett par unika arkeologiska fynd. På en ås utmed Tulebosjön har man hittat hundratals kokgropar. Alla är daterade till bronsåldern. De har brunnit samtidigt och arkeologer tror att de har varit del av en kultplats. För övrigt har man hittat lämningar av ett enda men mycket stort hus i ena änden av kokgropssystemet.

Vid nästa sjö, Hårssjön, som ligger en bit bort, har man hittat resterna av vad man tror är en borg i trä. Även pilspetsar och bitar av renslen eller smycken och en mystisk metalltacka med ovisst geografiskt ursprung. Borgen är daterad till 0-1000 år e kr.

### **Vad är speciellt med området runt sjöarna?**

Vi frågade oss också vad som var speciellt med den här platsen. Det är sedan urminnes tider en gränstrakt. Vattnet från Tulebosjön och Hårssjön rinner söderut, mot Kungsbackafjorden, medan vattnet från sjöarna norr om denna rinner norrut. Detta bildar en vattendelare och skapar en naturlig gränstrakt i landskapet. På gamla kartor från 1700-talet framgår detta tydligt. Så kom även gränsen mellan Sverige och Danmark att dras här. Den gamla landsvägen gick förbi här som man fick ta om man skulle ta sig från Götaälvdalen och mot Halland, ännu kan man se spår av hålvägen som har formats i landskapet. Det finns anledning att tro att båda platserna har med gränstrakten att göra.

Kanske var kokgropssystemet ett ställe där man kunde träffas från olika klaner, ha gemensamma ceremonier, knyta nya familjeband och göra affärer eller politiska uppgörelser. Och kanske var Tuleboborgen en plats för militära och politiska ändamål, ett ställe som gav skydd mot anfall men som ändå gav en vy över landsvägen och vad som hände där?

### **Vad inbjuder platserna till?**

Kokgroparna ligger på en vacker ås, invid sjön. Det är lätt att föreställa sig att det måste ha varit spektakulärt och vackert en midsommarafton, eldarna brinner på åsen och den uppgående försommarsolen speglar sig i sjön. Platsen inbjuder till skådespel eller midsommardans.

Vid Hårssjöns strand är det helt annorlunda. Det skulle idag inte vara en naturlig plats att bo på, eftersom vätan i marken gör platsen ganska ogästvänlig. Vassen växer hög runt sjön. Skulle man bygga borgen där idag skulle den vara nästan helt gömd och skyddad i vassen. Man har hittat utspridd, bearbetad näver runt borgen. Kanske växte det mycket björk där redan då. Näver var en handelsvara på järnåldern. Den användes till bruksföremål och byggnadsmaterial.

Detta kan vara ledtrådar till varför borgen låg där den låg.

# KÄLLFÖRTECKNING

## Litteratur

*Myths and legends of the vikings Ancient cultures (Grange books)*

*Celtic Myths and beliefs -II-, (Grange books)*

*The celts - Artist and storytellers (Grange books)*

*Viking goods (Grange books)*

*Fosie IV Bebyggelsen under brons och järnåldern,*

*Niljs Björhem Ulf Säfvestad*

*The rise of the bronze age society, travels transmissions transformations*

*Kristian Kristainsen Thomas B Larsson*

*Hednagudar och Hövdingadömen i det gamla Skandinavien,*

*John kraft*

*Viking og Hvidekrist,*

*(Nordisk ministerråd)*

*The vikings activitybook,*

*David M Wilson*

*De byggede rigeT,*

*Palle Lauring*

*Illerup Ådal,*

*Jörgen Ilkjaer*

*Elevated rock art,*

*Johan Ling*

*Danmarks Oldtid,*

*Johannes Brøndsted*

*Gulhalskragarna,*

*Wilhelm Holmqvist*

*Nordiska Gudar och Hjältar,*

*Anders Bæksted*

*Mossarnas folk,*

*P V Glob*

*Stenåldern Bronsåldern Järnåldern,*

*Lars Larsson, Thomas B Larsson, Birgit Arrhenius*

## Experter och sakkunniga

Vi har också fått ovärderlig hjälp från Bengt Nordkvist

(Riksantikvarieämbetet), Lotta Fernstål och Inga Ullén (Historiska riksmuseet) Flemming Kaul (Nationalmuseum i Köpenhamn) Anne Batzer (Arkeologiskt försökscentra i Lejre).

## Föremål

De flesta av föremålen kommer från Nationalmuseum i Köpenhamn och Historiska riksmuseet i Stockholm. Kläder samt järnåldershus baseras på rekonstruktioner gjorda i Sagnlandet Lejre. Bronsåldershus från Ekehagens forntidsby i Falköping. Smycke från Lerberg finns på Göteborgs stadsmuseum.

# KONTAKT

## Frågor eller synpunkter?

Kontakta Mölndals stadsmuseum

tel 031-315 16 50

Besök Kvarnbygatan 12  
431 34 Mölndal

Mail: [info@fylgja.se](mailto:info@fylgja.se)  
eller [museum@molndal.se](mailto:museum@molndal.se)

