# Jakten på den gyllene kompassen

Ämnen: geografi, idrott och hälsa

Årskurs: 1-3, 4-6

Går att utföra enskilt / i par

Eleven ska träna karttecken och orientera i Minecraft med hjälp av en karta

## Beskrivning av uppgiften

Eleven kommer få träna karttecken som tillhör orienteringskartor med hjälp av en orienteringsuppgift i Minecraft. Eleverna kan jobba enskild eller i par. För att klara uppgiften behöver eleven hitta alla 10 kontroller med en bokstav. Därefter behöver eleven mata in bokstaven in i kodlåset för att kunna komma in till klubbhuset – inne i huset ligger en gyllene kompass som leder till en skatt.

**Viktiga begrepp: karta, karttecken, orientering**

## Koppling till LGR22

**Centralt innehåll 4-6 (är även möjligt att genomföra i lågstadiet)**

*GEOGRAFI: Digitala och analoga kartor och deras uppbyggnad med gradnät, färger, symboler och skala. Topografiska och tematiska kartor.*

*IDROTT OCH HÄLSA: Att orientera sig i den närliggande natur- och utemiljön med hjälp av kartor, såväl med som utan stöd av digitala verktyg. Kartors uppbyggnad och sym­bo­ler.*

## Ett exempel på arbetsgång

**Din uppgift​**

1. Ladda ner världen ”Orienteringskarta”.
2. Hämta kartan från kistan och orientera din väg till de olika kontroller – använd kontrollblanketen för att kunna identifiera olika karttecken.
3. Lista ut lösenordet för att kunna ta dig in i Klubbstugan.
4. Använd den gyllene kompassen för att kunna hitta skatten!

Lycka till!

En bild som visar Pc-spel, Spelprogramvara, Strategispel, text

Automatiskt genererad beskrivning

## Inställningar för världen

Inställningar är förinställda, du behöver inte göra några ändringar.

## Facit för att kunna lyckas i uppgiften

1. När man loggar in första gången till spelet, spawnar man vid en kista – ta en karta från kistan.

En bild som visar skärmbild, text, Pc-spel, träd

Automatiskt genererad beskrivning

1. Man kan ha kartan i handen för att kunna orientera. Kontrollerna är grönmarkerade på kartan, man ser sin plats på kartan markerad med namn och grå prick.

En bild som visar skärmbild, Pc-spel, Spelprogramvara, Strategispel

Automatiskt genererad beskrivning

1. När man har hittat alla kontrollerna, ska man till klubbhuset. Man tar ett papper från kistan (gul pil på bilden) och efter man har skrivit ner lösenordet, matar man nyckelkortet in vid ”gubben” (röd pil på bilden)

En bild som visar Pc-spel, skärmbild, Spelprogramvara, 3D-modellering

Automatiskt genererad beskrivning

1. För att skriva ner koden, byt ordet *Papper* till *KRENETTCAK* och sedan ta pappret med dig.

En bild som visar text, skärmbild, kvadrat, Rektangel

Automatiskt genererad beskrivningEn bild som visar text, skärmbild

Automatiskt genererad beskrivningEn bild som visar text, skärmbild

Automatiskt genererad beskrivning

1. Efter man har hittat kompassen, leder den till skattkistan som ser ut så här (en tunna).

En bild som visar skärmbild, växt, Pc-spel, träd

Automatiskt genererad beskrivning

## Idéer för utveckling av uppgiften

Man kan jobba i par så att man turas med orientering.

Koppla uppgiften gärna till ett större arbete runt kartor och dess uppbyggnad, och även med orientering på idrotten.

Man kan även bygga en egen karta + värld om man vill utveckla själva kartan på något sätt.