



ETNOGRAFISKA MUSEET
STATENS MUSEER FÖR VÄRLDSKULTUR

SAGOVÄRLDAR – SAGOR, MYTER OCH BERÄTTELSE

LÄRARHANDLEDNING

Förskola och grundskola åk F-6 i ämnena Svenska och SO
(Geografi, Religion, Samhällskunskap och Historia)

Introduktion, upplägg, planering och arbetsuppgifter till
skolprogram med museipedagog eller besök på egen hand

Introduktion

Utställningen Sagovärldar på Etnografiska museet i Stockholm erbjuder en lärarik upplevelse och ett rikt utbud och material som lärare och elever fysiskt på plats kan ta del av inom ramen för skolämnena svenska och SO (geografi, religion, historia, samhällskunskap) i grundskolans årskurs F-6, samt förskolan.

Utställningen kan levandegöra läroplansanknuten tematik kring berättelser, berättande, skönlitteratur, myter, mytologi, läsande, skrivande, kreativitet, världen, världens länder och kulturer, språk, historia, religion mm. Utställningen kan skapa engagemang och bli en bas för samtal, och därigenom ligga till grund för ett starkt lärande. Besöket kan dessutom samköras med undervisningen i flera ämnen, vilket kan underlätta möjligheten till att genomföra ett besök. Lärare kan samarbeta och mer tid och utrymme kan hittas i skolschemat. Detta kan i sin tur leda till en mindre stressfri tillvaro samtidigt som eleverna kan komma i väg på en lärarik och minnesvärd upplevelse. Undervisningen kring temat kan fortgå under flera tillfällen och delas upp utifrån strukturen före-under-och efter museibesöket.

Denna lärarhandledning fokuserar på lärare och elever som besöker museet fysiskt under ett bokad skolprogram med museipedagog eller besöker utställningen på egen hand (egen ledning) med sin klass.

Bokningar av skolprogram görs via webbsidan [Visningar och skolprogram - Etnografiska museet](#)

För att besöka utställningen på egen hand behöver läraren mejla Etnografiska museets reception (reception@etnografiska.se) för att boka datum och tid.

För att på egen hand kunna leda runt sin klass och fördjupa sig i utställningens innehåll finns dokumenten "Sagovärldar – sammanfattning av utställning" till hjälp.

Utställningens innehåll och nedan övningar och arbetsuppgifter är kopplade till förskolans och grundskolans läroplan och kursplaner i svenska och SO (geografi, religion, samhällskunskap och historia) (se [Läroplanskopplingar utställningen Sagovärldar](#) [Sagor, myter och berättelser - Etnografiska museet](#))

Inför besöket/användningen av museets material

För att eleverna på bästa sätt ska kunna ta sig an museets utbud kan det vara bra att redogöra för vissa fakta, teman och begrepp, såväl som museet i sig inför besöket.

Inför museibesöket och undervisningen om berättelser, berättande, sagor, myter och skönlitteratur från olika delar av världen är det givande att behandla fakta/teman/begrepp som:

Museum

Etnografi – folkbeskrivningar/folkberättelser

Saga

Myt

På webbsidan [Skola Online - Världskulturmuseerna \(varldskulturmuseerna.se\)](https://skolaonline.se/varldskulturmuseerna) finns Världskulturmuseernas digitala lärresurser som berör myter och legender från antikens Grekland och Rom:

[Antiken - Världskulturmuseerna](#)

[Herakles - Världskulturmuseerna](#)

[Berömda myter - Världskulturmuseerna](#)

[Berömda myter - Världskulturmuseerna](#)

Introduktionsfilmer till Etnografiska museet och Världskulturmuseerna hittas på:

[Besök Etnografiska museet - YouTube](#)

1 minut och 58 sekunder

[Vilka är Världskulturmuseerna? - YouTube](#)

2 minut 32 sekunder

Om klassen ska utföra ett eget arbete enskilt eller i grupp under besöket/studietiden kan det vara en idé att i förväg dela ut uppdrag eller låta eleverna själva välja berättelse att studera. Se mer nedan!

Under skolprogrammet/besöket

Det pedagogledda skolprogrammet inleds med att museipedagogen håller i en introduktion till utställningen och tematiken. Liknande upplägg bör den som går på egen hand med klassen genomföra. Om du som lärare vill ha en speciell inriktning på skolprogrammet med museipedagog meddela detta vid bokning och/eller prata med museipedagogen om detta. Om ingen riktning väljs sker ett allmänt hållet program med inslag av de olika alternativen. Inriktningarna som kan väljas är:

- Berättelser och berättande
- Myter, legender och ursprungshistorier
- Berättelser från hela världen. Fokus på varifrån berättelserna kommer och vad de kan berätta om dessa platser och människorna som lever där. En starkare koppling till skolämnet SO.

Dessa inriktningar är även spår som den lärare som besöker utställningen på egen hand med sin klass kan företa.

Efter introduktionen följer eleverna med museipedagogen/läraren in i utställningen och upptäcker några av berättelserna och miljöerna tillsammans. Det finns tolv stycken berättelser och miljöer i utställningen, samt en i museiparken (om grodan Tiddalik). Under ett skolprogram tas 3-4 av dessa upp av museipedagogen. För den lärare som går på egen hand med sin klass tas tre berättelser i sin helhet upp i dokumentet "Sagovärldar – sammanfattning av utställning": Arraweelo, det mexikanska dödsriket och valfiskens Matsya.

Berättelserna förmedlas på ett spännande sätt och efter varje berättelse följer en diskussionsstund som berör vad berättelsen handlar om, de inriktningar som läraren valt, samt vad eleverna själva har för tankar och känslor kring historierna. Programmet avslutas med sammanfattning och avslutande diskussion.

Om museet är öppet efter programmets slut kan klassen fortsätta upptäcka utställningen på egenhand.

Arbetsuppgifter, frågor och övningar till skolprogrammet och utställningen

Frågorna relaterar till det innehåll som helt eller delvis förmedlas av museipedagogen under ett skolprogram, men övningarna kan även användas av klassen efter en visning eller då de går på egen hand i utställningen. Frågorna kan genomföras av eleverna själva, i grupp eller under en diskussion med läraren i utställningen eller efteråt i skolan.

Arbetsuppgifter om sagorna

1. Återberätta berättelsen om Arraweelo!

Vilka känslor och tankar fick du när du hörde berättelsen?

Berättelsen handlar om en orättvisa – vilken? Vad tycker du om orättvisor? Hur ska orättvisor lösas?

Vad är en legend? Känner du till någon annan legend? Vilken?

Vad menas med hjälte?

Vad menas med huvudkaraktär?

Vem är hjälte och huvudkaraktär i berättelsen om Arraweelo?

Har du någon hjälte? Hur ska en hjälte vara?

Vilka är dina favoriter bland huvudkaraktärer i andra berättelser?

Från vilken världsdel kommer berättelsen om Arraweelo? Från vilket land?

2. Återberätta berättelsen om valen Jeedara!

Vilka känslor och tankar fick du när du hörde berättelsen?

Vad är en myt?

Vad är en skapelsemyt och skapelseberättelse?

Känner du till någon annan skapelseberättelse? Vilken?

Hur tror du världen skapades?

Från vilken världsdel kommer berättelsen om Jeedara? Från vilket land?

3. Återberätta berättelsen om zodiakdjuren!

Vilka känslor och tankar fick du när du hörde berättelsen?

Vad menas med årdsdjur? Vilket årdsdjur är du?

Vad menas med ursprungshistoria?

Känner du till någon annan ursprungshistoria? Vilken?

Från vilken världsdel kommer berättelsen om zodiakdjuren? Från vilket land?

4. Återberätta berättelsen om mugumoträdet!

Vilka känslor och tankar fick du när du hörde berättelsen?

Berättelsen har ett speciellt tema som den som läser eller lyssnar till berättelsen ska fundera extra över. Vad är temat i berättelsen om mugumoträdet? Vad ska du lära dig?

Hur tycker du vi bättre ska ta hand om jorden, världen och naturen?

Känner du till andra teman som berättelser brukar handla om? Vilka?

Från vilken världsdel kommer berättelsen om mugumoträdet ifrån? Från vilket land?

5. Återberätta berättelsen om de förälskade bergen!

Vilka känslor och tankar fick du när du hörde berättelsen?

Berättelsen har ett speciellt tema som den som läser eller lyssnar till berättelsen ska fundera extra över. Vad är temat i berättelsen?

Känner du till andra teman som berättelser brukar handla om?

Från vilken världsdel kommer berättelsen om de förälskade bergen? Från vilket folk (folkgrupp/minoritet)?

6. Återberätta berättelsen om mårhundarna tanuki!

Vilka känslor och tankar fick du när du hörde berättelsen?

Vad menas med saga? Vad menas med folksaga?

Känner du till andra sagor? Känner du till andra folksagor?

Från vilken världsdel kommer berättelsen om mårhundarna? Från vilket land?

7. Återberätta berättelsen om de dödas rike!

Vilka känslor och tankar fick du när du hörde berättelsen?

Vad tror du händer efter döden?

Vad är en myt? Vad är en skapelsemyt och skapelseberättelse? Känner du till någon annan skapelseberättelse? Vilken?

Från vilken världsdel kommer berättelsen om de dödas rike? Från vilket land?

8. Återberätta berättelsen om valfiskens Matsya!

Vilka känslor och tankar fick du när du hörde berättelsen?

Vad är en myt?

Vad är en skapelsemyt och skapelseberättelse?

Känner du till någon annan skapelseberättelse? Vilken?

Berättelsen har ett speciellt tema som den som läser eller lyssnar till berättelsen ska fundera extra över. Vad är temat i berättelsen?

Känner du till andra teman som berättelser brukar handla?

Berättelsen har att göra med en speciell religion. Vilken? Vad menas med religion?

Från vilken världsdel kommer berättelsen om valfiskens Matsya? Från vilket land?

9. Återberätta berättelsen om musiken från bergen!

Vilka känslor och tankar fick du när du hörde berättelsen?

Berättelsen har ett speciellt tema som den som läser eller lyssnar till berättelsen ska fundera extra över. Vad är temat i berättelsen?

Känner du till andra teman som berättelser brukar handla om?

Berättelsen handlar om en karneval och en speciell högtid och tradition? Vad menas med högtid? Vad menas med tradition? Känner du till andra högtider?

Från vilken världsdel kommer berättelsen om musiken från bergen? Från vilket land?

10. Återberätta berättelsen om Stallu!

Vilka känslor och tankar fick du när du hörde berättelsen?

Vilka känslor fick du när du hörde berättelsen?

Varför tror du berättelsen skapats? Vad skulle berättelsen göra med den som hörde den?

Vad menas med saga? Vad menas med folksaga?

Känner du till andra sagor? Känner du till andra folksagor?

Berättelsen är även en skräckhistoria. Känner du till andra skräckhistorier eller läskiga berättelser?

Från vilken del av världen kommer berättelsen om Stallu? Från vilket folk (folkgrupp/minoritet)?

11. Återberätta berättelsen om fåglarnas resa!

Vilka känslor och tankar fick du när du hörde berättelsen?

Fåglarna letar efter någon att leda dem så att du slutar bråka och tar hand om sig själv bättre. Vad får de för svar?

Berättelsen är skriven i diktform. Detta kallas även för lyrik och poesi. Vad menas med det?

Berättelsen är en reseberättelse som handlar om sökandet efter svaret på en fråga. Känner du till andra berättelser som handlar om en resa? Vilka?

Känner du till andra berättelser som handlar om sökandet efter svaret på en fråga? Vilka?

Från vilken världsdel kommer berättelsen om de fåglarnas resa? Från vilket land?

12. Återberätta berättelsen om Goha!

Vilka känslor och tankar fick du när du hörde berättelsen?

Vilka känslor fick du när du hörde berättelsen?

Berättelserna om Goha lockar ofta till skratt. Känner du till någon annan rolig historia? Vilken?

Från vilken del av världen kommer berättelsen om Goha? Från vilka länder?

13. Återberätta berättelsen om grodan Tiddalik!

Obs! Berättelsen skildras utanför museet i Museiparken.

Vilka känslor och tankar fick du när du hörde berättelsen?

Vilka känslor fick du när du hörde berättelsen?

Berättelsen om grodan Tiddalik lockar till skratt. Känner du till någon annan rolig historia? Vilken?

Från vilken del av världen kommer berättelsen om grodan Tiddalik? Från vilket land?

Se även träplattorna i varje sagomiljö med fakta och frågeställningar kring:

Var kommer berättelsen ifrån?

Vad får berättelsen oss att tänka på?

Vad är det för slags berättelse?

Hur kan en berättelse berättas?

Fakta och frågor om Arraweelo, Dödsriket och Valfisken Matsya hittas även i dokumentet "Sagovärldar – sammanfattning av utställning".

Övningar och arbetsuppgifter att fortsätta med under eller efter besöket i utställningen

1. Återberätta/sammanfatta en av berättelserna i utställningen
2. Teckna en scen eller händelse från en av utställningens berättelser
3. Dramatisera (spela upp som i teater) en scen eller händelse från en av utställningens berättelser
4. Skriv en fortsättning på någon av berättelserna i utställningen
5. Välj en berättelse i utställningen och försök hitta en liknande berättelse. Vad är det för berättelse? Vilka likheter och skillnader finns mellan berättelserna?

6. Besvara alla eller vissa av följande frågor:

A. Vem är din hjälte? Vem är din förebild? Hur ska en hjälte vara? Hur ska en förebild vara?

B. Vilken är dina favoritkaraktärer från berättelsernas värld? Varför tycker du det?

C. Har du någon favoritskurk från berättelsernas värld? Vem? Varför?

D. Känner du till någon legend förutom legenden om Arraweelo? Om så är fallet, återberätta den.

E. Känner du till någon skapelseberättelse förutom de som finns med i utställningen? Om så är fallet, återberätta den.

F. Känner du till någon ursprungshistoria förutom de som finns med i utställningen? Om så är fallet, återberätta den.

G. Känner du till någon berättelse med ett speciellt tema i förutom de som finns med i utställningen? Om så är fallet, återberätta den och beskriv dess tema.

7. Skriv en egen berättelse

Uppgiften kan kompletteras med en eller flera deluppgifter:

A. Beskriv din huvudkaraktär och hjälte

B. Beskriv berättelsens motståndare/skurk/antagonist

C. Dela upp berättelsen i tydliga akter/delar – början, mitt och slut

D. Gestalta en tydlig konflikt eller ett problem

E. Berätta om ett speciellt tema

8. Hitta på en egen skapelsemyt
9. Hitta på en egen legend
10. Hitta på en egen ursprungshistoria
11. Hitta på en läskig historia
12. Hitta på en rolig historia
13. Hitta på en berättelse som handlar om en resa
14. Hitta på en berättelse som handlar om sökandet efter ett svar