



ETNOGRAFISKA MUSEET
STATENS MUSEER FÖR VÄRLDSKULTUR

SAGOVÄRLDAR

SAMMANFATTNING AV UTSTÄLLNING

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

Vägledning för lärare att genomföra en egen visning med sin klass

Introduktion

Denna vägledning och sammanfattning av utställningen *Sagovärldar* på Etnografiska museet i Stockholm kan användas av dig som lärare när du på egen hand leder runt dina elever i utställningen och berättar om det som visas. I lärarhandledningen för skolprogram och egen ledning-grupper finner du ytterligare arbetsuppgifter och övningar som lärare och elever kan använda sig av i samband med museibesöket och som kan komplettera denna sammanfattning.

Sagovärldars främsta målgrupp är förskola, förskoleklass och grundskola årskurs 1-6. Huvudtemat är berättelser från olika delar av världen. Gällande läro- och kursplaner är kopplingarna starkast till svenskämnet med fokus på berättande och berättelser, skönlitteratur, myter och sagor från olika delar av världen. Kreativitet, fantasi och skapande stimuleras. Livsfrågor, kontinenter, länder, folkgrupper och miljöer som berättelserna tar upp och härstammar ifrån är också ämnen som utställningen och dess berättelser tar upp.

Kopplingar till läro- och kursplaner hittas via:

[Sagor, myter och berättelser - Etnografiska museet](#)

I utställningen gestaltas miljöer från tolv berättelser från olika delar av världen. En trettonde finns i museiparken utanför museet – den australiensiska berättelsen om grodan Tiddalik. I varje miljö går det att ta del av berättelsen som berörs genom att läsa och lyssna. Lyssningsstationerna hittas vid speciella "sagostenar". Det finns olika former av interaktiva stationer som fördjupar lärdomarna, låter barnen leka, skapa och använda sina sinnen.

Nedan följer kortare sammanfattningar av alla de tretton miljöerna utifrån den ordningen de kommer i utställningen. Till tre av dem finns därefter berättelserna i sin helhet. Ytterligare textmaterial om berättelsernas form, innehåll, uppbyggnad och härstamning finns även med. Övriga berättelsers texter och lärmaterial hittas i själva utställningen.

Upplägg och innehåll

Inled din visning vid utställningens eldstad och samlingsplats med att presentera utställningens grundläggande innehåll. Berätta om vad berättelser är och vad de kan ge oss människor.

Samlas kring kartan över utställningen och förklara vad som finns att se och vilken väg ni ska ta.

Besök därefter utvalda sagomiljöer, läs eller lyssna till berättelserna, genomför interaktiva moment och diskutera berättelserna utifrån det lärmaterial som finns i denna handledning, samt i handledningen för fysiskt skolprogram och egen ledning.

Arraweelo (finns i längre version)

I en skogsmiljö skildras berättelsen och legenden om Arraweelo. Hon var en somalisk flicka som inte ville ta hand om hemmet likt andra kvinnor behövde göra under den tiden då hon levde. Arraweelo ville rida, skjuta med pilbåge och diskutera viktiga frågor som männen gjorde. Hon tyckte det var orättvist att det bara var män som bestämde och hon fick med sig många kvinnor i en strejk och ett uppror mot den rådande ordningen. I det nya samhälle som skapades blev Arraweelo själv drottning och ledare. För att hålla koll på männen brukade hon ställa kluriga frågor till dem. En av männen rymde till en skog och började därifrån att hjälpa de andra med svaret på gåtorna. Han hette Oday Bigay, och han och Arraweelo fortsatte att försöka överlista varandra under åren som följde.

Valen Jeedara

Vid en klippa mot fonden av en stjärnhimmel skildras skapelseberättelsen från den australiensiska Drömtiden när den stora vita valen Jeedara kom ner från Vintergatan för att skydda havet och lära alla djuren om Skaparen. Under sin färd skapade valen enorma märken i marken och havet – ställen som kom att leva vidare som heliga platser.

Zodiakdjuren

Vid en årssnurra över de kinesiska och asiatiska årsdjuren skildras historien om varför det blev just de, och varför de kom i den ordningen de kommer. Allt handlade om en tävling över en flod. Under loppet färdades den lilla råttan på oxens rygg och blev den som tog sig över först. Efter oxen följde tigern, kaninen, draken, ormen, hästen, geten, apan, tuppen och hunden. Sist kom grisen som var tvungen att lägga sig och vila på en ö under simturen över. Eftersom grisen somnade kom den inte fram till andra sidan stranden förrän det blivit mörkt.

Musiken från bergen

Vid Andernas berg skildras berättelsen om pojken Chucu som ville lära sig att spela flöjt under karnevalsfesten till Pachamamas ära – Moder Jord. Med sin syster tog han sig upp i bergen för att möta anden Serano, den ende som kunde hjälpa honom. Efter att Chucu och hans syster väntat länge och sedan somnat, dök Serano upp och förtrollade Chucus flöjt. Under festen som följde spelade Chucu den mest fantastiska musiken.

De dödas rike (finns i längre version)

Den som tar sig genom en mörk gång kommer till aztekernas (och mexikanernas) dödsrike. Där skildras skapelseberättelsen om gudarna Quetzalcoatl och Xolotl som behövde ta sig till dödsguden Miclantecuhtlis läskiga domäner för att hämta upp skelettdelar så att människan kunde återuppstå på jorden igen.

Mugumoträdet

Vid ett stort kenyanskt träd berättas historien om flickan Njeri som räddade sin by från torkan. Hon lyssnade till det stora mugumoträdet som stod mitt i byn och fick svaret att söka efter vatten under dess rötter.

De förälskade bergen

Vid fonden av två förälskade berg gestaltas historien om kvinnan som längtade efter ett barn. Till slut fick hon en son, men när sonen blev äldre blev kvinnan sjuk och han behövde bege sig till flodens källa som låg bortom de två kramande bergen för att hämta botemedel. Tillsammans med en flicka red han i väg och när han spelade med sin flöjt särade bergen på sig och han kunde finna det rena flodvatten som till sist blev moderns räddning.

De japanska mårhundarna tanuki

Vid en tempelträdgård skildras historien om de busiga japanska mårhundarna som håller vilda trumpartyn om nätterna.

Valfiskens Matsya (finns i längre version)

Vid en båt på väg undan stormhavet berättas den indiska och hinduiska skapelseberättelsen om hur kung Manu och de första människorna fick hjälp av en stor valfisk som hette Matsya. Valen hade tidigare fått hjälp av människorna och kom nu tillbaka för att rädda dem när en översvämning hotade. Med hjälp av en lång orm drog Matsya båten med de flyende människorna till säkerhet.

Fåglarnas resa

Vid en bergstopp befolkad av fåglar skildras den persiska (iranska) berättelsen om fåglarna som bråkade och aldrig kunde komma överens. För att lösa sina problem och hitta en ledare drog de i väg för att finna den mystiske och mytiska storfågeln Simorgh som ansågs ha stor visdom och förmåga att hjälpa dem. Genom sju dalar flög de och allt eftersom lärde de sig mer, samtidigt som flera av dem försvann. Till slut kom en spillra av flocken fram till Simorghs berg, men då visade det sig att Simorgh inte var där. Han fanns överhuvudtaget inte och fåglarna förstod att de tillsammans behövde kunde hitta vägledning och lösningar på sina problem.

Stallu

I en bergskula gestaltas den samiska folksagan om den store otäckingen Stallu som tycker om pengar och skatter, och som brukar fånga in barn. De små är däremot alltid för smarta för den dumme Stallu, de lurar honom och flyr till säkerhet.

Goha

I en marknad i en stad i Mellanöstern berättas historien om Goha och hur han skulle ta sig hem med sin son och åsna. Hela tiden klagade folk på hur Goha bar sig åt, så till slut fick han nog och suckade till sin son: "Nu förstår du hur svårt det är att göra alla nöjda."

Grodan Tiddalik

Vid en groda utanför museet berättas historien om grodan Tiddalik som svalde hela Australiens vatten och blev enormt stor. De andra djuren blev törstiga och bestämde sig för att skoja med Tiddalik så att han skulle börja skratta och kräkas ut allt vatten. Efter flera försök lyckades de och ur Tiddalik kom allt vatten tillbaka igen.

Från tre av miljöerna och berättelserna finns sagorna och texterna i sin helhet:

Arraweelo	Afrika
De dödas rike	Nordamerika
Matsya	Asien

Till dessa finns även ytterligare lärmaterial knutna. Detta består av frågeställningarna:

Var kommer berättelsen ifrån?

Vad får berättelsen oss att tänka på?

Vad är det för slags berättelse?

Hur kan en berättelse berättas?

Materialet kan användas efter att berättelserna skildrats och lästs upp/lyssnat till. Frågor kan ställas till eleverna och diskussioner kan föras. Samtalen kan fortsätta i klassrummet efteråt. Liknande material finns till varje berättelse och är tryckt på träplattor som finns i utställningen.

I lärarhandledningen för fysiskt skolprogram och egen ledning finns ytterligare övningar och arbetsuppgifter som lärare och elever kan använda sig av under och efter museibesöket.

Araweelo – flickan som ville leda

En gång i tiden fanns det ett rike i Somalia där endast män bestämde. Männen träffades och tog alla viktiga beslut medan kvinnorna tog hand om barnen, lagade mat och skötte djuren.

En dag föddes ett barn i den lilla byn.

- Grattis! Det är en flicka!

Pappan, mamman och hela familjen blev glada och firade. Flickan fick namnet Araweelo och redan som barn märkte hennes familj att hon var speciell. Araweelo ville rida på hästar, skjuta pilbåge och diskutera viktiga frågor med de vuxna.

Hon tyckte att kvinnor också borde få vara med och bestämma. När hon blev äldre ville många män gifta sig med henne, men hon brydde sig inte om det. Hon hade större drömmar.

Hon samlade alla kvinnor i byn och sa:

– Vi gör allt arbete i hemmet, men ingen lyssnar på oss. Vad säger ni: Ska vi sluta arbeta i hemmet och ta makten?

- Ja! Vilken bra idé, svarade alla.

Alla kvinnor i byn slutade laga mat, tvätta kläder och ta hand om hemmen. Männen blev förvirrade. De visste inte hur man lagar mat eller sköter ett hem.

Medan männen var upptagna med att försöka baka bröd och mjölka korna, passade kvinnorna på att ta över makten. Araweelo ledde dem.

Nu var Araweelo drottning. Hon bestämde att alla män skulle vara hemma och ta hand om familjen. Hon brukade ställa kluriga gåtor till männen i byn för att se om någon var emot henne. Men männen hade svårt att svara.

Det fanns en gammal man som hette Oday Biqay. Han rymde från byn. I stället gömde han sig i skogen, där träden var täta och fåglarna kvittrade. Där levde han ensam, långt från drottningen och hennes soldater, så att ingen skulle kunna hitta honom. Han hjälpte männen svara på hennes kluriga frågor.

När Araweelo fick veta att det bodde en äldre man i skogen sa hon åt sina vakter att fånga honom. De gick till skogen och letade efter Oday Biqay. Bakom träd, under stora stenar, i djupa grottor men de kunde inte hitta honom.

Efter många försök lyckades soldaterna gripa Oday Biqay, men han var smart och sa till dem:

– Om ni lämnar mig till Araweelo, vem ska då hjälpa er med hennes kluriga gåtor?

Soldaterna visste att Araweelo älskade gåtor. Hon gav dem ofta omöjliga uppgifter, och de behövde någon som kunde lösa dem. Så de släppte Oday Biqay och lät honom springa tillbaka till skogen.

En dag beordrade hon sina arbetare att bygga en port lika hög som en regnbåge.

Men, hur bygger man något så högt? Arbetarna blev oroliga. Om de misslyckades, kunde Araweelo bli väldigt arg.

Så de smög i väg till skogen och bad Oday Biqay om hjälp.

– Vad ska vi göra, frågade de.

Oday Biqay log och sa:

– Fråga drottningen var ni ska hitta pelare stora nog att hålla porten!

Alla sprang tillbaka och frågade Araweelo. Men när hon hörde deras fråga, blev hon misstänksam.

– Vem har sagt detta till er? sa hon och kisade med ögonen.

En annan gång sa hon:

– Hämta en bit skinn som har päls på båda sidor!

Soldaterna kliade sig i huvudet. De visste inte vad de skulle göra men de bad Oday Biqay om hjälp.

– Ge henne ett åsneöra, sa han och skrattade.

När drottningen fick åsneörat, blev hon förvånad. Hur kunde någon lösa alla hennes kluriga gåtor?

Den kloka drottningen och den listiga gubben Oday Biqay fortsatte att försöka överlista varandra, år efter år.

Berättad av Musa M Isse

Arraweelo – Lärmaterial/träplatta

Berättelsen om Arraweelo – legender, hjältar och huvudkaraktärer

Var kommer berättelsen ifrån?

Berättelsen om Arraweelo kommer från *Somalia*. Somalia är ett land i de östra delarna av världsdelen Afrika. Somalia ligger i ett område som kallas för Afrikas horn.

Berättelsen om Arraweelo är en legend och många människor tror att hon funnits på riktigt – att hon levde för två tusen år sen och var en mäktig drottning som styrde över en del av Somalia.

Idag bor det fler än 19 miljoner invånare i Somalia.

Huvudstaden i landet heter Mogadishu.

Det största språket i Somalia är somaliska.

Den som ska hälsa på någon på somaliska brukar ofta säga *ma fiican tahay?* (Hur mår du?)

Vad får berättelsen oss att tänka på?

Arraweelo ses av många som en *hjälte* som hjälpt och inspirerat många andra människor.

Har du någon egen hjälte? Det kan vara någon som du ser upp till och som du tycker gör bra saker – en förebild. En idol.

Det kan vara en levande människa eller så kan det vara en karaktär från en bok, film eller tv-serie.

Vem är din hjälte? Vem är din förebild?

Vilka är dina favoritkaraktärer från olika berättelser?

Skriv en lapp med namnen på dina hjältar, idoler och favoriter. Sätt upp den på tavlan!

Vad är det för slags berättelse?

Berättelsen om Arraweelo är en *legend*. Det betyder att historien är gammal och har berättats av många. Det som berättas *kan* ha inträffat på riktigt, men att detta inte är helt säkert.

Legenden om Robin Hood är en annan berömd legend. Den handlar om en man i England som gjorde uppror och började kämpa mot de rika och mäktiga som bestämde i landet. Kungen, prästerna och sheriffen (polisen) behandlade inte folket väl. Detta tyckte Robin Hood var orättvist och han tog pengar från de rika och gav åt de fattiga.

Känner du till någon annan legend?

Hur kan en berättelse berättas?

Arraweelo har rollen som *huvudkaraktär* i berättelsen om henne. Huvudkaraktären är personen eller figuren som en berättelse oftast handlar om. Huvudkaraktären är den som läsaren eller tittaren får följa genom berättelsen och handlingen. Huvudkaraktären upplever olika händelser och möter andra karaktärer. Ofta kan huvudkaraktären möta en motståndare – en antagonist. Motståndaren kan vara en skurk, ett monster eller en person som huvudkaraktären börjar tycka om – ett kärleksintresse. Huvudkaraktären kan också kallas för protagonist.

Vilka andra huvudkaraktärer känner du till från olika berättelser? Har du några favoriter?

Quetzalcoatl & Xolotl i De dödas rike

Den Fjärde solen hade störtat till marken och alla människor var döda. Den Femte solen lyste över en öde jord.

– Vi måste skapa nya människor! sa gudarna till varandra. Men då måste någon bege sig till Mictlán, De dödas rike, där kung Mictlantecuhтли och drottning Mictlancihuatl regerar. Där måste vi hämta benen från de som levde under den Fjärde solen! Men vem kan göra det?

– Jag går! sa Quetzalcoatl, den befjädrade ormguden.
– Jag följer med! sa hans tvillingbror, hundguden Xolotl.

Så följde de den väg solen tar varje kväll för att dö, längs en lång mörk tunnel ner i underjorden, tills de närmade sig Mictlantecuhтли och Mictlancihuatl. De satt på varsin tron omgivna av människoben och döskallar.

– O, härskare i De dödas rike, sa Quetzalcoatl. Världen däruppe är öde och tom. Vi gudar behöver människor som kan tillbe oss. Kan vi få ta med oss era fina människoben tillbaka till jordens yta, så att vi åter kan befolka världen?

– Vad tjänar vi på det? frågade Mictlantecuhтли med ett hånfullt leende. Om vi ger er benen får vi dem aldrig tillbaka!
– Det får ni visst! svarade Quetzalcoatl. Vi vill bara låna dem. Alla människor måste dö. Och då får ni benen tillbaka!

Mictlantecuhтли funderade, innan han svarade:

– Hmmm ... för all del. Ni får benen. Om ni kan spela på min snäcktrumpet och paradera genom mitt kungarike fyra gånger, till min ära!

Så räckte han över en stor snäcka till Quetzalcoatl, Men den hade inga hål i sig att göra toner med.

Xolotl tittade missbelåtet på snäckan:

– Han försöker lura oss!

Men Quetzalcoatl fick en idé! Han kallade på alla maskar och alla insekter som gnager hål. Han sa åt dem att göra hål i snäckan. Så höll han höll upp den och kallade på alla bin att krypa in genom hålen och surra riktigt högt. Tonerna från snäckan ekade när gudarna stolt paraderade fyra varv genom De dödas rike.

Mictlantecuhtli tittade surt på Quetzalcoatl och Xolotl när de kom tillbaka till tronsalen.

– Vi har gjort det du bad om. Ge oss nu benen!

– Hmmm, grymtade Mictlantecuhtli. Ni får väl ta benen då. Men glöm inte att vi ska ha tillbaka dem. Alla människor måste dö!

– Men alla våra värdefulla ben! viskade Mictlantecuhtli till sin make. De kan väl inte bara få ta dem?

– Så klart inte, viskade Mictlantecuhtli tillbaka, och över hans döskalleansikte spred sig ett ondskefullt leende. Så sa han åt sina tjänare att gräva en grop i den gång de två gudarna skulle använda för att lämna De dödas rike.

Quetzalcoatl och Xolotl samlade ihop så många människoben de kunde bära och skyndade iväg. Men de såg sig inte för, ramlade ner i gropen och alla benen slogs i spillror.

Quetzalcoatl rotade bedrövat bland de sönderslagna benen.

– Vi får samla ihop resterna, sa Xolotl. Vi kanske kan använda dem i alla fall!

Och så samlade de ihop alla de sönderslagna benen och tog med dem ut ur De dödas rike samma väg solen tar varje morgon för att åter födas. De malde benen i en skål och lät sitt eget blod droppa över de krossade benen. Så uppstod den Femte solens människor: De som lever idag.

De dödas rike – Lärmaterial/träplatta

Berättelsen om gudarnas färd till dödsriket – liv, död och högtider

Var kommer berättelsen ifrån?

Berättelsen om gudarna Quetzalcoatl och Xolotls färd till dödsriket kommer från *Mexiko*, ett land i södra Nordamerika. Berättelsen har berättats under tusentals år av människor som levt i området. Vissa av dessa människor kallades för *azteker*.

I Mexiko bor det fler än 130 miljoner människor.

Huvudstaden i landet heter Mexiko City.

Det största språket i Mexiko är *spanska*.

Den som ska hälsa på någon på spanska brukar ofta säga "hola!"

Många människor i Mexiko talar även språket *nahuatl*. Det språket talade även aztekerna.

Den som ska hälsa på någon på nahuatl brukar ofta säga *piali!*

Vad får berättelsen oss att tänka på?

Berättelsen om gudarna Quetzalcoatl och Xolotl handlar om en färd till dödsriket där de döda finns.

Vad tror du händer när man dör?

Vissa människor tror att man kommer till himlen. Andra tror att man återföds som en annan person eller varelse. Några tror att man kommer till ett dödsrike. Men ingen vet säkert.

Hur tycker du det är att prata om döden? Har du tankar om döden? Vilka känslor får du? Har du känt någon som har dött?

Många berättelser handlar om döden. Att läsa, lyssna eller att titta på sådana berättelser kan vara ett sätt att fundera över döden och andra stora frågor som finns omkring oss. Varför finns vi till? Vad går livet ut på? Vad ska jag göra med mitt liv?

Berättelsen om gudarna Quetzalcoatl och Xolotls färd till dödsriket handlar också om högtider och fest. Berättelsen kan kopplas ihop med den mexikanska högtiden *Diá de Muertos – De dödas dag*. I början av november varje år firas denna högtid med att folk samlas och minns sina nära och kära, släktingar som gått bort. Högtiden liknar det svenska allhelgonafirandet men handlar ännu mer om att komma samman, att fira och att båda glädjas och sörja.

Vilka traditionella högtider känner du till?

Vad är det för slags berättelse?

Berättelsen om de mexikanska gudarnas Quetzalcoatl och Xolotls färd till dödsriket är en *skapelsemyt* eller *skapelseberättelse*. En *myt* är en gammal berättelse som berättats av människor i tusentals år. De flesta myter började berättas av människor långt före människorna hade uppfunnit ett skrivspråk. Flera myter som hör ihop kallas för en *mytologi*. En *skapelsemyt* är en gammal historia som handlar om hur världen och de första människorna skapades. Det finns många olika slags *skapelseberättelser* från olika folkgrupper i olika delar av världen.

Känner du till någon annan *skapelseberättelse* eller *skapelsemyt*?

Hur kan en berättelse berättas?

Berättelsen om gudarnas Quetzalcoatl och Xolotls färd till dödsriket är en berättelse om liv och död. Den berättar om vad vissa människor tror händer när man dör.

Berättelsen om gudarna Quetzalcoatl och Xolotls färd till dödsriket har ett speciellt *tema*. Den handlar om ett speciellt ämne.

Teman i berättelser är vanligt. Vanliga teman är kärlek, vänskap, kampen mellan ont och gott, brott, överlevnad, döden, krig, att växa upp, rättvisa och hopp.

Känner du till någon berättelse med något speciellt tema? Vad är det för tema?

Matsya och den stora flodvågen

– Hjälp mig, hjälp mig!

Kung Manu såg sig omkring där han stod vid stranden av floden Kritamala.

– Hjälp mig, hjälp mig!

En liten, liten röst, men var kom den ifrån? Kung Manu tittade ner i sina kupade händer, som han just fyllt med flodvatten. Där simmade en liten, liten fisk.

– Hjälp mig! sa fisken, Här i floden är alla fiskarna stora och hungriga, de kommer att äta upp mig!

– Så klart, sa kung Manu. Han gick hem igen, med den lilla fisken i händerna. Han aktade sig för att spilla så mycket som en droppe vatten. Hemma släppte han ner fisken i en skål.

– Nu är du säker, min vän, sa Manu till fisken.

– Hjälp mig, hjälp mig!

Nästa morgon vaknade kung Manu med ett ryck. Så såg han att fisken under natten vuxit sig så stor att den inte fick plats i skålen.

– Jag ska hjälpa dig, min vän! sa kung Manu och släppte ner fisken i dammen på hans gård.

– Hjälp mig, hjälp mig!

Nästa morgon vaknade kung Manu igen av fiskens rop. Hans vän hade blivit ännu större och sprattlade hjälplöst i dammen där den inte längre fick plats.

– Jag undrar, sa kung Manu, om du verkligen är en vanlig fisk?

– Du har rätt! Jag är Matsya, guden Vishnu som har kommit till Jorden i form av en fisk. Snart kommer

en störtflod att dränka allt som lever. Du ska bygga en båt. Sedan ska du kalla på de sju Saptarishi, de sju visa som föddes ur Brahmas ande, och alla växters frön. När störtfloden kommer ska jag rädda er!

Manu gjorde som fisken sa. När vattnet började stiga väntade han redan, med sin båt, de sju Saptarishi och alla växters frön. Så såg de något gyllene bland de stormande vågorna: Fisken Matsya, som vuxit sig ännu större. I pannan stack ett horn upp. De blev förvånade när de såg en stor orm som red på Matsyas rygg.

– *Vasuki* är ormarnas kung! ropade Matsya. Han ska hålla sig fast i mitt horn. Bind ihop båten med hans andra ände! Han är den enda som är stark nog att hålla emot vågorna. Hoppa ombord allihop: Nu åker vi!

Valfiskens Matsya – Lärmaterial/träplatta

Berättelsen om Matsya – berättelsers sensmoral och hur vi bör leva tillsammans

Var kommer berättelsen ifrån?

Berättelsen om Matsya kommer från *Indien*. Indien är ett stort land i världsdelen Asien.

Berättelsen är betydelsefull inom religionen *Hinduism*. Hinduismen är den största religionen i Indien och en av de största religionerna i världen. Inom hinduismen finns många olika slags gudar som styr över olika saker och ansvarsområden. Exempelvis är den populära elefantguden *Ganesha* kunskapens och barnens gud. Fisken Matsya är egentligen guden *Vishnu*. Vishnu kan förvandla sig till andra varelser och gudar. En av dem är en prins som heter Krishna.

Känner du till några andra religioner? Vilka då?

Idag bor det fler än 1,4 miljarder invånare i Indien. Det är lika mycket som 1400 miljoner människor.

Huvudstaden i Indien heter New Dehli.

Det största språket i Indien är *hindi*.

Den som ska hälsa på någon på hindi brukar ofta säga *namaste!*

Vad är det för slags berättelse?

Berättelsen om Matsya och de första människorna är en *skapelsemyt* eller *skapelseberättelse*. En myt är en gammal berättelse som berättats av människor i tusentals år. De flesta myter började berättas av människor långt före människorna hade uppfunnit ett skrivspråk. Flera myter som hör ihop kallas för en *mytologi*.

En skapelsemyt är en gammal historia som handlar om hur världen och de första människorna skapades. Det finns många olika slags skapelseberättelser från olika folkgrupper från olika delar av världen.

Känner du till någon annan skapelseberättelse eller skapelsemyt?

Vad får berättelsen oss att tänka på och hur kan en berättelse berättas?

Berättelsen om Matsya är en berättelse med *sensmoral*. Med det menas att berättelsen har ett budskap och ett speciellt innehåll som handlar om något som läsaren, lyssnaren eller betraktaren kan lära sig. Budskapet kan handla om hur människor bör behandla varandra och hur vi bör leva tillsammans. Det kan handla om kärlek, vänskap och kunskap. Det kan också handla om saker vi inte vill ska finnas - hat, våld, självishet, girighet och olycka.

Vilken är sensmoralen i Matsya? Vad vill berättelsen att vi ska tänka på och lära oss?

HC Andersens berättelse *Sagan om den fula ankungen* handlar om en ankunge som inte ser ut som de andra ankungarna. Den blir retad, utstött och ledsen. I slutet visar det sig att ankungen i själva verket är en svanunge som utvecklas till en vacker svan. Berättelsens sensmoral är att vi inte ska döma och reta någon på grund av dess utseende. Det är också viktigt att upptäcka sig själv. Att förstå vem du är. Alla kan vara en svan!

Känner du till någon annan berättelse med stark och tydlig sensmoral?