

Historische achtergronden: sprookjes, sagen en legenden

Aanvulling Competent in leesbevordering
Docentengids voor opleidingen Pedagogisch
Werk en Onderwijsassistent



Auteur:
Thea Nabring

***Bouwstenen voor
leesbevordering***

Colofon

Auteur: Thea Nabring

Aanvulling op Competent in leesbevordering. Docentengids voor opleidingen Pedagogisch Werk en Onderwijsassistent (Weterings, 2010).

Toevoeging aan thema 2, Taal- en leesontwikkeling 0 – 12 jaar, achtergrondinformatie voor de docent

In dit hoofdstuk worden enkele genres beschreven die van grote invloed zijn op de jeugdliteratuur. Door het lezen van sprookjes, sagen, legendes en mythen wordt de fantasie ontwikkeld. Als kinderen fantaseren spelen ze met de werkelijkheid, vormen ze de werkelijkheid om tot hun eigen ideaal-of schrikbeeld.

Fantasie is evenals spel verbonden met de leefwereld van kinderen, de wereld van de eigen ervaringen die ze met anderen delen en die ze met elkaar kunnen vergelijken.

Sprookjes

Er zijn verschillende soorten sprookjes, maar ze voldoen allemaal aan dezelfde voorwaarden.

- ❖ In een sprookje kan alles gebeuren (irreële elementen zoals toveren, pratende dieren, kabouters enzovoort), maar wel binnen de logica en de strakke structuur van de verhaalwereld.
- ❖ Een vast verhaalpatroon. Er is een held, een moeilijke opdracht, beproevingen, hulp, de overwinning over het kwade en ze leefden nog lang en...
- ❖ De plaats en de tijd waarin zich het verhaal afspeelt is niet te definiëren, denk maar aan de beginzin "in een land hier ver vandaan" of "er was eens". Dit versterkt het fictieve karakter van het verhaal.
- ❖ De stapsgewijze aanpak waarmee het probleem of de beproeving opgelost wordt.
- ❖ Er worden duidelijke contrasten beschreven mooi/lelijk, gemeen/onschuldig, dom/slim enzovoort.
- ❖ Terugkerende personages zoals de mooie prinses, de gemene - stiefmoeder of de wolf en de held.

Volkssprookjes

Volkssprookjes zijn anonieme volksverhalen die van generatie op generatie doorverteld (orale literatuur) en pas later opgeschreven zijn. Volkssprookjes bevatten irreële elementen en hebben een vast verhaalpatroon, beeldend taalgebruik en terugkomende personages en thema's.

Sprookjesvertellers putten uit een uitgebreid repertoire, ze vertelden niet alleen de verhalen die ze zelf verzonnen, maar gebruikten ook bestaande verhalen waar ze hun eigen interpretatie aan gaven. Ze vertelden de verhalen zo, dat de ze aansloten bij de behoeften van het publiek van dat moment. Dit is ook de reden dat er van hetzelfde verhaal verschillende versies bestaan.

Cultuursprookjes

Cultuursprookjes zijn verhalen van literaire auteurs die gebruik maakten van de volkssprookjes. Een voorbeeld is Eventyr, fortalte for Børn 1835-1837, van Hans Christiaan Anderson uit Denemarken en het boek van Godfried Bomans "sprookjesboek" uit 1965.

Oude volkssprookjes bevatten zoveel interessante elementen dat literaire auteurs er graag mee aan de slag gaan. Voor kinderen die het oorspronkelijke verhaal kennen, is zo'n verdraaiing of aanpassing vaak heel leuk om te horen. Disney maakte van menig sprookje een aangepaste versie en ook Roald Dahl gebruikt in zijn boek "Gruwelijke rijmen" 1982 oude elementen op een humoristische moderne manier. Roodkapje laat zich niet door de boze wolf opeten " *maar... trekt in een wipje een revolver uit haar slipje. Ze richt hem op het grote beest en beng beng... die is er geweest*".

De Fantastische vertelling

De fantastische vertelling is in tegenstelling tot sprookjes nog betrekkelijk jong, ze bevat net als sprookjes irreële elementen. Ook het verhaalpatroon lijkt op dat van een sprookje, maar is vaak wat ingewikkelder.

De werkelijke wereld en de wereld van de fantasie worden met elkaar in verband gebracht. In tegenstelling tot het sprookje worden tijd en plaats in de fantastische vertelling bijna altijd uitvoerig beschreven. Van de personages wordt gedetailleerd beschreven wat ze voelen en hoe ze handelen.

Karakteristiek voor fantastische vertellingen is dat fantasie en werkelijkheid als twee gescheiden werelden naast elkaar voorkomen. Vaak is de werkelijke wereld het uitgangspunt. Van daaruit maakt de hoofdpersoon een overstap naar de fantasiewereld waar alles mogelijk is.

Aan het eind van het verhaal komt de hoofdfiguur meestal weer terug op de plaats waar het verhaal begon.

Enkele voorbeelden zijn: Nils Holgersons Wonderbaarlijke Reis van Selma Lagerlöf (1906) De kronieken van Narnia van C.S Lewis (1949-1954), Erik en het kleine insectenboek van Godfried Bomans (1941), Nooit eindigend verhaal van Michael Ende (1979) en de hit van de laatste jaren Harry Potter van J.K. Rowling, "De steen der Wijzen" (1997).

Sagen

Een sage is een korte vertelling die zich op een bekende plaats en een bekend moment afspeelt. Een sage is wel verzonnen, maar bevat ook een kern van waarheid. Het behandelt een bepaalde vorm van volksgeloof, ze bevat meestal enge, bovennatuurlijke elementen (heksen, weerwolven, reuzen, Witte Wieven, duivels en dergelijke). Vroeger werden sagen als waarheid verteld en door het publiek werden ze als waarheid ervaren. Het was ook een manier om met natuurverschijnselen of gebeurtenissen om te gaan en ze te verklaren, denk aan de Witte Wieven. Sagen werden in de middeleeuwen vaak verwerkt in volksliederen, die onder meer door jongleurs en minstrel werden overgeleverd (een troubadour was meestal een edele, of tenminste iemand met een hogere cultuur die liederen schreef, de jongleur was een verteller die langs kermis en kastelen trok en verhalen (sagen, sprookjes, legenden en dergelijke) vertelde. Sagen hebben vaak een pessimistische toonzetting, in tegenstelling tot de sprookjes, die vaak een goed einde hebben.

Er kan de volgende onderverdeling gemaakt worden bij sagen:

- ❖ *Historische sagen* zijn verbonden aan bepaalde bestaande gebouwen (zoals kastelen en kerken), historische gebeurtenissen (bepaalde overstromingen en oorlogen) en historische personen (vorsten, rovers enzovoort). (Het Vrouwtje van Stavoren).
- ❖ *Etymologische sagen* verklaren de herkomst van een gebeurtenis, gebruik, landschapskenmerk, plaats- of streeknaam, of natuurverschijnsel. Het zijn specifieke sagen die antwoord geven op de vraag: 'Hoe komt het dat?' (Een sage uit Drenthe is bijv. het verhaal over de reuzen Ellert en Brammert)

Legende

Een legende is een traditionele Christelijk (met name katholiek) volksverhaal, waarin een heilige, Jezus Christus, Maria, of een heilig voorwerp een belangrijke rol speelt (Mariken van Nieumeghen) om de geloofsleer te verduidelijken, in een toen nog hoofdzakelijke analfabetische samenleving. De klassieke (heiligen)legenden samen met de verering van heiligen zijn iets minder belangrijk geworden maar het woord 'legende' wordt tegenwoordig gebruikt voor verhalen over zeer beroemde personen naar wie veel mensen opkijken. Na zijn of haar dood verschijnt een hele reeks biografieën, waarin feit en fictie nog moeilijk van elkaar te onderscheiden zijn en een voorbeeld blijken te zijn voor fans.

Mythe

Een mythe is een voorchristelijk volksverhaal waarin (heidense) goden een rol spelen. De bekendste mythen zijn die van de Grieken en de Romeinen. Mythe (Grieks: mythos) betekende oorspronkelijk in het Grieks *gesproken woord, verhaal*. Een mythe in historisch-religieuze zin is een verhaal over daden

van goden, halfgoden of goddelijke voorouders. Dergelijke mythen zijn ontstaan in een tijd, die ligt voor de opkomst van het schrift en beschrijven hoe de wereld geschapen en/of geordend werd, ten onder ging en hoe de cultuur ontstond of aan zijn einde kwam. Voorbeelden zijn 'Het paard van Troje' en 'de doos van Pandora'.

Bron:

Baudoin, T., Moolenaar, P., Overmeijer, H. & Ros, B. (1990). *Jeugdliteratuur voor de beroepspraktijk*. Groningen: Wolters-Noordhoff.