

Berätta

Ann S. Pihlgren

Berättandet är viktigt för oss människor. Kognitionsprofessorn Peter Gärdenfors (2010) menar att människans minne faktiskt är utvecklat för att komma ihåg berättelser. Genom berättelser kommer vi att se orsaker och förstå och upptäcka mönster. Genom berättelser kan barn få hjälp med att organisera sin kunskap och skapa sammanhang i världen. En vuxen som kan använda sig av berättandets konst för att förmedla och sätta in upplevelser, kunskaper och idéer i ett sammanhang kommer alltså att lära barn bättre. Det innebär att om man kan använda berättarkonst inom olika ämnesområden, inte bara för att berätta klassiska folksagor, kan man också utveckla och stödja barnets lärande (Egan, 1995).

Den svenska nobelpristagaren och författaren Selma Lagerlöf skriver på flera ställen i sina böcker, bland annat i inledningen till *Den heliga natten* i samlingen *Julberättelser*, om sina upplevelser av sin farmors sagoberättande och hur det kom att lägga grunden för hennes författarskap. Farmodern satt i hörnsoffan i sitt rum och berättade sagor, sjöng och läste verser för barnen, medan hon stickade på en strumpa. När farmodern dog var Selma 5 år:

Det var som om dörren till en hel vacker, förtrollande värld, där vi förr fritt kunde gå ut och in, hade blivit stängd. Och nu fanns ingen, som förstod sig på att öppna den dörren.

Även Astrid Lindgren (1997:79) berättar att hon påverkades starkt av den första gången hon som femåring fick höra en saga:

I ett för länge sedan försvunnet torftigt litet statarkök var det som undret skedde, och sen den dagen finns i världen inget annat kök.

Att höra sagor berättas är en av vägarna till literacy och språkutveckling. Barnen lär sig berättandets struktur under tiden som det lyssnar. Förskolläraren och författaren Ann Granberg (2000) menar att sagostunden i förskolan fungerar som en förmedlare av språk, begrepp och värderingar och att den förutom att inspirera till fantasi och kreativitet också stimulerar initiativförmåga och ökar barnens koncentration och gruppkänsla. De gamla folksagorna innehåller också budskap om livet och hur det ska levas och de hjälper barnen att få perspektiv på sig själva och sitt liv. Hur gör man då för att berätta en saga eller historia på ett sätt som hjälper barn att skapa sammanhang? Det är vad den här artikeln kommer att handla om.

Berätta en saga för barnen

Sagoberättande och människans språkutveckling är starkt sammankopplade (Batista, 2015). När människan erövrade förmågan att göra upp eld utvecklades människans fysiska förmåga att kunna använda ett mer utvecklat språk. Det berodde dels på att man med elden fick tillgång till lagad mat, vilket innebar en bättre tillväxt av hjärnan, dels på att ljusskenet från lägerelden förlängde dagen. Man kunde nu samlas runt elden efter det att mörkret fallit, för att arbeta och umgås. Språket och berättandet utvecklades vid lägereldarna och här uppstod troligen sagornas urform.

Sagans makt

I sin numera klassiska bok *Sagans förtrollade värld* visar barnpsykologen och psykoanalytiker Bruno Bettelheim (1975) hur sagornas innehåll hjälper barnen i deras utveckling mot att bli vuxna. Bettelheim menar att folksagorna har kommit att finslipas under årtusenden så att de har något att förmedla till såväl barn och ungdomar som vuxna. Sagorna tar upp universella, mänskliga problem och funderingar som sysselsätter barn och de talar till barnens spirande jag-känsla och uppmuntrar deras utveckling. Det kan handla om hur barnen ska komma tillrätta med sådant som oundvikligen följer med uppväxten – att hantera besvikelse, avundsjuka, syskonrivalitet, behov av kärlek, kärleken till livet, frukten för ringaktning och död – och att kunna skaffa sig en känsla av självständighet, egenvärde och moraliskt ansvar. Sagan hjälper barnen att bearbeta detta på ett mer omedvetet plan, menar Bettelheim, eftersom den erbjuder barnens fantasi nya dimensioner. Den hjälper också barnen att vilja ta sig an sin egen utveckling.

Som vuxen kan man kanske rygga tillbaka för att sagorna ofta är drastiska och behandlar områden som vi kan tro att barn inte är mogna för att förstå. Men det är ett felaktigt resonemang, menar Bettelheim (1975). Barn liksom vuxna vet att det finns mörka sidor i människans natur och att katastrofer och sorger inträffar. Med sitt sätt att lägga fram existentiella trångmål förenklat, kort och koncist hjälper istället sagan barnen att reda ut och bearbeta svårigheter och att hitta utvägar i sitt eget liv. Pedagogikprofessor Kieran Egan (1995) menar att barn behärskar de abstrakta begrepp som krävs för att känna igen konflikter och problem och kunna följa med i och förstå berättelser. Vi kan som vuxna inte veta när en saga kommer att ha sin största betydelse för ett barn, det kan bara barnet självt avgöra och visa genom sina reaktioner på sagan. På samma sätt kan vi inte veta varför ett barn finner sagan ointressant eller intressant vid olika tillfällen. Det är heller inte nödvändigt, menar Bettelheim (1975, s. 25): ”När man berättar sagor är det alltid bäst att låta barnet ta ledningen”.

Sagans form

Sagor är helheter som berättas och handlingen har en röd tråd med en tydlig början och ett tydligt slut (Egan, 1995). Sagans början är en inbjudan till ett fantasilandskap

(Bettelheim, 1975; Egan, 1995) och den väcker förväntan: ”Det var en gång ...” Sagan avslutas på samma rituella sätt genom att markera att livet fortsätter även om sagan är slut: ”Och om de inte är döda så lever de än”, ”Och så levde de lyckliga i alla sina dagar”, ”Och så levde de länge lyckliga tillsammans”, ”Snipp, snapp, snut, nu är sagan slut” eller som Selma Lagerlöfs farmor brukade avsluta sina sagor ”Och det här är så sant, som att du ser mig och jag ser dig”.

Ett problem presenteras i inledningen av sagan och därefter fokuserar hela sagan på att lösa detta problem (Egan, 1995). Många folksagor börjar med att någon förälder dör eller att något annat svårt problem uppstår (Bettelheim, 1975), som exempelvis i *Mästerkatten i stövlarna*, där den yngste sonen efter föräldrarnas död endast ärver en katt och därmed får svårt att överleva. I sagan måste huvudpersonen ofta visa sig vara den värdige efterträdaren till sin förälder eller föregångare, vilket också sonen i *Mästerkatten* gör. Med hjälp av sin listiga och talande katt får han till sist prinsessan. Just problemet som inledning är viktigt för att skapa intresse och spänning hos åhöraren. Sagan utmärks också av att den endast innehåller moment som faktiskt har betydelse för att föra handlingen vidare.

Alla situationer förenklas i folksagan. Figureerna är klart tecknade och sagans värld bygger ofta på en tydlig dualism, en polarisering mellan olika motsatser – antingen är personer onda eller goda, dumma eller smarta och sagans handling pendlar mellan rädsla och hopp, gott och ont eller överlevnad och undergång. Dualismen och de motsatta karaktärerna gör det lättare för barnen att förstå skillnaden mellan dem. Dualismen skapar ett moraliskt problem som kräver en kamp för att kunna lösas. Det är också kampen mellan motsättningarna som kommer att föra sagan framåt. Ofta har den onda sidan övertaget i början av historien. En inkräktare kan till exempel ha tillskansat sig hjälten eller hjältninsans rättmätiga plats, som exempelvis styvsystrarna i *Askungen*. Sagohjälten eller -hjäلتinnan står ofta ensam i början av sagan men skaffar sig hjälp genom att skapa förbindelser med andra (människor, djur eller andra varelser) för att komma vidare, såsom yngste sonen får hjälp av Mästerkatten. Men huvudpersonen kommer inte vidare utan att lämna sin trygghet och ge sig ut i världen till en osäker tillvaro. Allt reder dock upp sig i slutet av sagan.

Något förenklat kan de flesta berättelser sägas innehålla följande moment:

- En huvudperson ställs inför en konflikt eller ett problem och ger sig ut i världen för att lösa problemet.
- Huvudpersonen möter någon märklig, mystisk varelse (eller flera) och behandlar varelsen väl och får en gåva (eller flera) som tack.
- Huvudpersonen råkar ut för prövningar (ofta tre) och kan använda gåvan (eller gåvorna) som hjälp.

- Fienden blir straffad.
- Huvudpersonen blir belönad genom giftermål, pengar eller visdom.

Vissa arketypiska gestalter förekommer ofta: skurken, kungen som vill gifta bort sin dotter, dottern som inte vill gifta sig, givaren och den falske hjälparen är några exempel (Kåreland, 2010).

Planera berättandet

Folksagorna kan inte fixeras i en enda, särskild originaltext, istället finns det ofta många nedteckningar av dem. Sagor är avsedda att berättas av en berättare som formar sagan i just den miljö och för just de åhörare som lyssnar. Det innebär också att sagor präglats av den kultur där de uppstått (Kåreland, 2010) och att de kommer att berättas olika beroende på berättare och åhörare.

För att själv berätta en saga behöver man ha memorerat innehållet. Det innebär inte att man behöver använda de exakta ordalydelser som står i den sagosamling eller sagobok som sagan är hämtad från. Istället handlar det om att komma ihåg de viktiga händelser som utgör sagans storyboard eller röda tråd. I sagan om *Rödluvan och vargen* kan storyboardens inledning sägas bestå av följande punkter:

- Rödluvan får sin röda kapp med luva i födelsedagspresent och alla kallar henne därför ”lilla Rödluvan”.
- Mamma ber Rödluvan ta en korg med mat och vin till mormor som ligger sjuk i sin stuga i skogen.
- Mamma förmanar Rödluvan att inte stanna och inte prata med främlingar.
- Rödluvan ger sig in i skogen och möter vargen som frågar Rödluvan vart hon ska och Rödluvan svarar att hon ska till mormor.
- Vargen frågar om inte Rödluvan borde se sig omkring och plocka lite av de vackra blommor som växer på skogsängen.
- Rödluvan avviker från stigen för att plocka blommor.
- Vargen ger sig av till mormors hus.
- Rödluvan slutar plocka blommor när det inte är roligt längre och kommer då ihåg att hon ska gå till mormor. Hon ger sig av dit.

Vad vissa av dessa delar vill förmedla till lyssnaren framstår säkert som uppenbart. Rödluvan gör inte som mamma säger och det kommer att bli upprinnelsen till de senare problemen – att vargen äter upp både mormor och Rödluvan. Mer oklart kanske det verkar att påpeka att Rödluvan fått sin röda kapp med luva i present, eller att hon slutar plocka blommor när hon tröttnar. Bruno Bettelheim (1975) menar dock att denna

information är viktig för hur sagan omedvetet tolkas. Den röda kappan med luva visar att Rödluvan kommit in i puberteten, och incidenten med blommorna visar att hon brottas mellan lust och plikt, mellan att vara i lustdriven barnslighet och att ha ett vuxnare, mer ansvarsfullt förhållningssätt.

Sagor innehåller ofta upprepningar som utgör retoriska nycklar och är väsentliga att ha med. I *Sagan om tre små grisar* upprepar vargen varje gång ”Lilla gris, lilla gris, släpp mig in, in, in” och varje liten gris svarar ”Nej, det faller aldrig i mitt sinn, sinn, sinn” varpå vargen vrålar ”Men då pustar jag och då frustar jag och då puffar jag sönder stugan din, din, din”. Upprepningen i sig bygger upp spänningen. Första meningen ”Det var en gång ...” och en avslutande mening är också viktiga ingredienser i sagoberättandet. Liksom vid högläsning finns det anledning att öva berättelsen och att prova olika röster och röstlägen, men här blir också gester och minspel viktiga för hur barnen kommer att uppfatta personer och händelser. Du kan också behöva använda en del rekvisita för att göra sagan tydligare, särskilt för de yngsta barnen. När *Sagan om vanten* ska berättas kanske en vante kan finnas med och kanske också plastdjur för att visa de olika djuren som tar skydd i vanten. Prova gärna att berätta framför en spegel så ser du själv vilket intryck ditt berättande ger.

Välja saga

Att välja saga och träffa rätt utifrån barngruppens intresse kräver lite övning. Experimentera med några av de mer kända, som du kanske redan kan, som *Rödluvan och vargen*, *Tre små grisar*, *Vargen och de sju killingarna*, *Bockarna Bruse*, *Pojken som åt ikapp med jätten* eller *Hans och Greta*. Därefter kan du succesivt utöka med sagor från hela världen. Särskilt viktigt kan det vara att tänka på att berätta sagor från länder som barnen i barngruppen har någon anknytning till. Kanske kan en mamma eller pappa komma och berätta en saga från sin kulturtradition?

Tänk på att använda nedteckningar av de ursprungliga berättelserna som utgångspunkt för din storyboard, annars kan hela sagans budskap bli urvattnat. I folksagan om *Tre små grisar* äter vargen upp de två första grisarna som lättjefullt underlåter att bygga ordentliga hus till skydd. Den tredje grisen däremot kokar till slut vargsoppa på vargen: Han är beredd att arbeta och lär sig av sina misstag. I Disneys version av samma saga överlever samtliga grisar och även vargen. Delar av poängen i folksagan går där helt förlorade.

Dags för sagoberättande

Under sagoberättande kan du försöka ha ögonkontakt med varje barn så att du också kan se hur de reagerar på ditt berättande (och kanske tona upp händelser som de uppskattar eller tona ner farligheter om de blir för skrämmande). Under berättandet kommer barnen att vilja delta med kommentarer och genom att presentera egna påhittade händelser. Var

öppen och lyhörd för hur barnens idéer kan vävas in i sagoberättandet. Sagoberättande är, liksom läsning, en social aktivitet och du kan också dra nytta av de olika sätten att ställa frågor och föra dialog som presenterades i del 1, *Högläsning*.

Skapa berättelser med barnen

Susanne Nilsson beskriver sitt och kollegornas arbete med sagoberättande på Nyckelpigans förskola i boken *Om barn och böcker* (Ekelund, 2007). Beroende på vad barnen är intresserade av hittar personalen på berättelser eller berättar om verkliga händelser. Att själv hitta på berättelser kan vara ett roligt sätt att utveckla förståelsen för hur en berättelse är uppbyggd men också ett sätt att förstå sig på livet bättre. Det kan röra sig om att barn eller personal berättar egna livsberättelser, minneshistorier eller hittar på fantasihistorier (Ärnström & Hagberg, 1991).

Bygga upp en berättelse

Berättelser har en början, ett händelseförlopp och ett slut, eller om man vill: en start, ett eller flera hinder, en eller flera lösningar och en målgång (Grönte, 2001). I *Hans och Greta* går exempelvis två syskon vilse i en stor skog efter att ha blivit lämnade av sina föräldrar (start), de blir tillfångatagna av häxan som äger pepparkakshuset som de äter på (hinder) men de lurar till slut häxan som själv hamnar i ugnen och blir stekt, ett öde som häxan annars tänkt skulle drabba Hans (lösning). Barnen tar sig därefter hem till sin pappa, som nu ångrar att han övertalats av mamman att lämna barnen i skogen (målgång). Med andra personer och händelser blir historien en annan, även om samma händelseförlopp används. Man kan börja med att fundera över personerna som ska vara med i berättelsen – hur de ser ut, rör sig och talar, vilka egenskaper, rädslor och önskningar de har, var och hur de bor och så vidare. Detta kan underlätta när det sedan gäller att hitta på trovärdiga och spännande hinder.

Tillsammans med barngruppen kan nya berättelser uppkomma. Ett sätt kan vara att använda bilder för att sätta igång fantasin (Ärnström & Hagberg, 1991). En hög med bilder visar olika platser där berättelsen kan utspelas, en annan hög visar bilder på olika personer som skulle kunna vara med och en tredje hög visar bilder på olika problem som kan uppstå eller saker som kan hända. Genom att dra en lapp ur varje hög kan berättelsen börja ta form.

De egna berättelserna kan också skrivas ned med hjälp av en vuxen. Då kan barnen se hur texten växer fram allteftersom berättelsen utvecklas, kommer barnen efter hand att förstå sig på hur bokstäver och ljud hör samman och hur skrivande går till.

Lära genom berättelser

Berättelser stärker som sagt också lärandet (Egan, 1995). Det innebär att berättelserna kan omfatta lärande på faktaområden som exempelvis konst, natur, samhälle eller

teknik. När muntliga berättelser används som en introduktion till ett nytt område blir barnen intresserade och förstår lättare (Grönte, 2001). De lever sig lättare in i en berättelse om en rävfamilj, en polis eller en ost än om de skulle ta del av rena fakta om rävar, polisväsendet eller osttillverkning.

För att bygga upp en sådan lärande berättelse kan du behöva tänka igenom frågor som ”Vad är det viktigaste som jag vill berätta? Vad kommer att engagera barnen? Vilka dualismer/motsatser kan illustrera det jag vill berätta?” (Egan, 1995). Därefter är det dags att fundera på hur berättelsen ska utspelas: start, hinder, lösning och målgång. Är skogsdjurens liv, boende och mathållning ett tema kanske berättelsen handlar om en rävfamilj som bor tillsammans i ett gryt (start). Föräldrarna oroar sig inför den kommande jaktsäsongen, då många hundar springer i skogen. Hur ska de kunna skaffa mat utan att bli jagade (hinder)? Sagan fortsätter och får naturligtvis ett lyckligt slut. Här finns flera ingångar till olika kunskaper att introducera i eller utifrån sagan: Livet i råvgrytet, hur gamla rävar blir, vad rävar äter, när de jagar och hur, vilka som är deras fiender och mycket mer.

Utgå ifrån barnens intressen och erfarenheter

Sagens struktur och form används ofta inom populärkulturen. I Disneys filmer om *Askungen* och *Snövit* används i stort sett de klassiska folksagornas ursprungliga berättelser. Men även i andra filmer, som snarare är påhittade, som exempelvis Disneyfilmen *Frost*, eller filmer som utgår från populärkultur som serier, kan vi skönja den klassiska sagostrukturen. *Stålmannens* föräldrar dör, han hamnar på Jorden med superkrafter och svagheter som utgör prövningar för honom och han bekämpar ondskan i form av fienden Lex Luthor. Barn uppfattar snabbt historiernas sagokaraktär och använder sig av dem i sina lekar och sitt eget historieberättande.

Carina Fast (2007) visade i sin avhandling *Sju barn lär sig läsa och skriva* att förskollärare och lågstadielärare undvek att använda sig av barnens erfarenheter från populärkulturen, trots att barnen brann av iver att använda sig av och lära sig mer om superhjältar, seriefigurer och dataspel. Personalen på förskolan tycks föredra klassiker och traditionella svenska berättelser och sagor och ser detta som en garanti för en högre litterär kvalitet (Kåreland, 2010). En sådan gränsdragning mellan vad som ska anses som kulturellt högt och lågt är ofta inte möjlig att göra, det kan man tydligt se inom konstens värld. Gränsdragningen mellan konst och serier upphör exempelvis i konstverk av Roy Lichtenstein och Andy Warhol. En tankeväckande historisk tillbakablick visar att fenomenet att ta avstånd från vissa av barns aktiviteter eller kulturella upplevelser inte är nytt (Säljö, 2005). På 1600-talet oroade vuxna sig för barn med ”läsmani”, eftersom ett överdrivet läsande ansågs vara skadligt för individen. Under 1700-talet ansågs sagoberättande skada barnens fantasi, och Pippi Långstrump fördömdes som onaturlig och obehaglig år 1946.

Det är lätt att som vuxen försöka förenkla eller tillrättalägga även komplexa eller oroande berättelser för barn, att omarbета genom att berätta vissa delar eller helt enkelt utesluta det man som vuxen tror är olämpligt (Rhedin, 2004). Men då riskerar man också att stora delar av innehållet går förlorat för lyssnaren. Personalen i Carina Fasts (2007) avhandling hade en tendens att välja böcker eller TV-program som de själva sett och tyckt om som barn, inte nya och mer utmanande berättelser, som snarare ansågs skadliga för barnen. Fast menar att personalen istället skulle kunna uppmärksamma populärkulturen och barnens kultur utan att de behöver ta över området eller för den skull släppa viktiga värden. Istället kan förskolan öppna nya dörrar för barnen genom att hjälpa dem att ta avstamp i sina egna erfarenheter samt genom att utforska och bearbeta kritiskt. Bli alltså inte orolig om Batman, Barbie eller någon annan dyker upp i sagan, de kan hjälpa barnen att ta steget in i eget berättande.

Representanter inom kultursektorn och personal på förskolan har ofta skilda idéer om varför barn ska läsa (Andersson, 2015). Bibliotekarier ser exempelvis läsningen som *autotelisk*, läsningen och läsoplevelsen är i sig ett mål, medan personal på förskolan ser läsningen som *instrumentell*, ett medel för att nå ett didaktiskt mål. Det handlar delvis om de olika yrkeskategoriernas uppdrag. Genom att i samarbete gemensamt fokusera på barns intressen och tolkningar av berättelser kan förskolepersonalens och bibliotekariens olika kompetenser komplettera varandra för att främja barns lärande (Juncker, 2010).

Referenser

Andersson, J. (2015). *Med läsningen som mål. Om forskning på det läsfrämjande området*. Kulturrådets skriftserie 2015:3. Stockholm: Statens kulturråd.

Batista, L. (2015). *Érase una vez... ¡el habla!* Utställning om språkets utveckling. Benidorm: Obra Social "la Caixa", 26 juni-12 september.

Bettelheim, B. (1975). *Sagens förtrollade värld*. Stockholm: Nordstedts.

Dombrink-Green, M. (2001). A Conversation with Vivian Gussin Paley. *Young Children* (9) 2001. NAEYC National Association for the Education of Young Children.

Egan, K. (1995). *Berätta som en saga*. Stockholm: Runa.

Ekelund, G. (2007). *Om barn och böcker. Samtal kring berättelser*. Utbildningsradion.

Fast, C. (2007). *Sju barn lär sig läsa och skriva. Familjeliv och populärkultur i möte med förskola och skola*. Doktorsavhandling. Uppsala universitet.

Granberg, A. (2000). *Småbarns sagostund – kultur, språk och lek*. Stockholm: Liber.

Grönte, Veronica (2001). *Skriva – dramaturgi som hjälpmedel när vi berättar*. Jönköping: Divendo.

Gärdenfors, P. (2010). *Lusten att förstå: Om lärande på människors villkor*. Stockholm: Natur & Kultur.

Kåreland, L. (2010). Sagan och berättelsen som meningsskapande. I: Axelsson, M., Bergöö, K., Brink, L., Fast, C., Jönsson, K. & Kåreland, L. (red.) *Bygga broar och öppna dörrar*. Stockholm: Liber, s. 61-87.

Lindgren, A. (1997). *Astrids klokbok*. Stockholm: Eriksson & Lindgren.

Rhedin, U. (2004). *Bilderbokens hemligheter*. Stockholm: Alfabetabeta.

Säljö, R. (2005). *Lärande och kulturella redskap. Om lärprocesser och det kollektiva minnet*. Stockholm: Nordstedts Förlag.

Ärnström, U. & Hagberg, P. (1991). *Berättarboken: En bok om att berätta med egna ord*. Stockholm: Kulturkemi Förlag.