

TRADISIONELE LITERATUUR

1. INLEIDING

Kernletterkunde vir die multi-kulturele klaskamer

In 'n veelvolkige land soos Suid-Afrika behoort harmonie tussen die verskillende bevolkingsgroepe nagestreef te word. Een metode om harmonie te bereik, is om die hedendaagse kind voor te berei dat hy in harmonie met sy landgenote sal wil saamleef. Hierin het die opvoeder 'n besondere taak, en die onderrig van 'n **kernliteratuur** kan nuttig in die Afrikaans Tweedetaalklaskamer aangewend word.

Met kernliteratuur word bedoel daardie aktiwiteite en ervarings van menswees wat gedeel word deur al die mense in 'n gemeenskap, en wat dieselfde is vir alle volke, taalgroepe, godsdienstige oortuigings, geslagte en stande. Dit sluit in ervarings van die mens wat spreek van sy basiese behoeftes, die vermoë om te groei, te voel, te kommunikeer, die werklikheid deur sy verstand te beheers en om 'n geestelike dimensie te beleef. Kortom: 'n kernliteratuur kom uit 'n kernkultuur. Dit sluit uit spesifieke geloofsoortuigings, spesifieke voorkeure en vooroordele, voorregte en ongelykheid - met ander woorde: daardie dinge wat die omgewing toegevoeg het aan die mens se bestaan. Sommige skrywers noem dit dié dinge wat alle mense gemeen het en wat kom uit die kollektiewe menslike onderbewuste. 'n Kernliteratuur sal dus die verwoording wees van hierdie dinge wat inherent aan die mens as spesie is.

Die tipe literatuur wat hierdie inherente deel van menswees verwoord, is volksverhale en veral volksprokies. Die luister daarna of die lees daarvan is een

van die min plekke waar alle mense mekaar kan ontmoet en hulle humaniteit realiseer.

Mondelinge / orale letterkunde

Baie van die verhale in ons Afrika-volksverhaalskat en volkskuns het mondelinge oorsprong - dit is van geslag tot geslag oorvertel. Orale kulture het mooi en ryk mondelinge uitvoerings van hoë estetiese waarde geproduseer. Ongelukkig het baie van die waarde daarvan verlore gegaan met die opteke daarvan, omdat die ontwikkeling van wetenskap, geskiedenis, filosofie, ander kunste, taalwetenskap en die begrip van geskrewe letterkunde daarmee ingemeng het.

In enige mondelinge kultuur is die gehoor baie belangrik - daar moet iemand wees om na die stories te luister. Daarom word die orale voordragkunstenaar beïnvloed deur die teenwoordigheid van die gehoor en hy/sy eksploiteer hierdie teenwoordigheid. By tye betrek hy/sy die luisteraars direk deur openingsformules wat die gehoor se belangstelling en aandag stimuleer. In baie gevalle word van die gehoor verwag om deel te neem in die liedere of refreine in die verhale.

2. FANTASIEVERHALE

2.1 Definisie

In voor-Christelike tye was mense al bewus van die bestaan van fantasie. En hulle was nie net intuïtief daarvan bewus nie - hulle het 'n woord gehad om die verskynsel te beskryf. Die woord **fantasie** is afgelei van die Latynse *phantasticus*, en dit gaan selfs nog verder terug na 'n Griekse woord wat beteken: **dit wat sigbaar gemaak word**.

Fabels en mites het reeds in die vroeë Griekse tyd hul beslag gekry - verhale oor groothede wat nie sintuiglik of wetenskaplik fundeerbaar is nie en as fantasie omskryf kan word.

2.2 Kenmerke

'n Wanbegrip van die ware aard van die fantasieverhaal kom by baie mense voor. Daar bestaan die wanopvatting by mense dat enigiets in die fantasieverhaal moontlik is. Dit kan onlogies wees, inkonsekwent, en die aard van die fantasiekarakters kan so onbeperk wees as wat die verbeelding van die skrywer toelaat. As dit die geval was, dan sou die fantasieverhaal vir die leser geen betekenis gehad het nie.

Elemente uit die sigbare werklikheid word (dikwels humoristies) verander in die droom wat terselfdertyd fantasie is - grense word opgehef en nuwe vryhede word geskep. Daarna kan die mens sinvol terugkeer na die realiteit - nadat die lewenswaarhede deur middel van fantasie verhelder en probleme van die lewe opgelos is.

(a) Enige woordskepper neem die primêre werklikheid as afspringplek en omskep dit met behulp van verbeelding of fantasie. Die primêre wêreld bly die verwysingsraamwerk, en alles waarmee die woordskepper omgaan, het uiteindelik weer daarmee te doen. Maar binne hierdie raamwerk word geskep: wesens wat nog nooit bestaan het nie, gebeurtenisse wat nie kan gebeur nie, met kreature wat die woordskepper self vir die eerste keer laat leef.

Die sigbare en sintuiglike en wetenskaplik meetbare werklikhede kan nie al wees waaruit die skepping saamgestel is nie. Dis te min. Dit sluit die menslike gees

met alles wat dit behels en wat sigbaar gemaak kan word, in. Fantasia gaan dus om die mens self, al is dit net 'n **sekondêre werklikheid** wat geskep word om verligting te ervaar, om verheldering en insig te gee as gevolg van distansiëring wat plaasvind.

Die fantasia moet met die werklikheid ooreenstem, dit wil sê dit moet aanvaarbaar, logies, konsekwent en moontlik wees. Die skeidslyn tussen werklikheid en fantasia is baie dun. Die mens is 'n wese met geestelike vermoëns en daarom is sy verbeeldingswêreld 'n werklikheid. Dit vorm 'n wesenlike deel van sy lewe waarsonder hy nie ten volle mens kan wees nie. Daar kan dus gepraat word van die reële werklikheid en 'n fantasiewerklikheid. Dit is belangrik om te onthou dat albei werklikhede is. Vir die kind is daar dikwels 'n vaer onderskeid tussen die twee werklikhede as wat daar vir volwassenes is. Dit is verder belangrik om te besef dat die fantasia gedurig deur die mens getoets word aan die reële werklikheid. Vrae soos: *Is dit waar? Het dit werklik gebeur? Is daar iets soos 'n ... ?* kom spontaan voor by veral kinders wat fantasieverhale lees. Dit is juis omdat sulke vrae gevra word, dat hierdie toetsing plaasvind en dat dit nodig is dat die fantasieverhaal die nodige beperkinge moet hê!

(b) Die tweede element van fantasia is **drome** en die skakeling daarvan met die onderbewuste. Die mens se drange en begeertes en ook pogings om probleemoplossings te vind, word uit die bewuste oorgeplaas na die onderbewuste en deur drome simbolies uitgesorteer. Daar is ook trekke van die **absurde en surrealisme** wat 'n nagmerriekwaliteit het en nie van fantasia losgemaak kan word nie. Hier is kreatiwiteit en oorspronklikheid van belang.

Oorspronklikheid is 'n belangrike vereiste. In die fantasieverhaal gaan dit om die verbeeldingswêreld en dus is dit nie aan die stereotiepe gebonde nie. Oorspronklikheid by die outeur stimuleer weer die verbeelding van die leser. Daar moet beklemtoon word dat met oorspronklikheid nie bedoel word dat die tradisionele fantasiefigure soos kabouters, hekse en towenaars nie meer in verhale mag voorkom nie. Wat wel belangrik is, is dat hulle deur die outeur op 'n oorspronklike, nuwe wyse gehanteer moet word. Die outeur van 'n geslaagde fantasieverhaal doen dit só dat die kind met nuwe oë na die fantasiekarakter kyk en sodoende geprikkel word deur die andersheid daarvan.

(c) 'n Element wat algemeen aanvaar word as onlosmaaklike bestanddeel van fantasie is *towery*, die toweragtige of magiese. As mag is dit onpersoonlik, maar dit word in werking gestel (uitgebeeld) deur 'n karakter - met goeie of slegte gevolge vir die held/heldin.

Towery vorm dikwels die fokuspunt in 'n fantasieverhaal: daardeur word die positiewe in staat gestel om te oorwin, of die goeie karakter moet daarteen veg om die uiteindelijke wenner te wees. As die rol daarvan uitgespeel is, kan die verhaal terugkeer na die primêre werklikheid en die storie kan eindig.

Toorkrag is onderworpe aan streng wetmatighede en kan alleen plaasvind binne die woordwerklikheid wat geskep word. Slegs een karakter het byvoorbeeld die mag om te toor en kan dit net onder bepaalde omstandighede doen. Of dit is 'n gawe wat eenmalig, of moontlik drie keer aan die karakter toegesê word. Die getal *drie* is in die letterkunde altyd betekenisvol/simbolies en in 'n fantasieverhaal speel dit dikwels 'n magiese rol.

'n Belangrikele element wat na vore kom in towery, is die spel met die onmoontlike, waar *andersheid* uitgedruk word deur die breek van aanvaarde grense van die realiteit d.m.v. metafore en simbole.

(d) *Taalgebruik* is die instrument waarmee die woordkunswerk geskep word. Daarom skuil daar poëtiese krag in fantasie. Elke effektiewe en selfs evokatiewe woord help mee om 'n nuwe wêreld voort te bring waarin magiese vryheid en toweragtige grense harmonies gekombineer word.

Inkantasies kom dikwels voor en kan terselfdertyd as motief 'n fantasieverhaal tot eenheid bind. Dit kan ook saamhang met 'n toor-element: om towerkrag in werking te stel, moet sekere woorde of 'n rympie byvoorbeeld presies nagesê of gesing word.

Ook *retoriese vrae* of beskrywings wat kort-kort opnuut voorkom kan 'n sterk rol speel in 'n verhaal en indruk maak op die hoorder/leser. Die *herhaling van woorde* aksentueer die mag van die woord.

(e) *Karakters* in fantasieverhale word nie baie genuanseerd en vol geteken nie, omdat dit nie eerstens om hulle gaan nie. Sowel karakters as gebeure illustreer 'n dieper waarheid of lewensiening wat op onderbewuste vlak aan die leser/hoorder deurgegee word. Tog is hulle nie blote figurante wat vlak en vervelig is nie. Veral die hoofkarakter moet oortuig en duidelike skakels hê met die primêre wêreld - of dit nou 'n mens met of sonder een of meer fantasie-eienskappe is, of 'n volledige fantasie-personasie of dalk 'n dier. Wat noodsaaklik is, is dat die karaktertrekke funksioneel moet wees ten opsigte van die geheel - dit moet 'n doel hê, al is dit net om humor te bewerkstellig of te bewys dat logiese menswerklikheid opgehef kán word.

'n Volledig fantasiematige karakter kan lyk soos hy wil en op enige wyse optree - en tog is hy ook gebonde aan inherente wetmatighede. Daar moet konsekwensie en oortuigingskrag wees in wat hy doen. Ook moet daar assosiasies wees met die mens, omdat die verhaal vir volwassenes of kinders bedoel is.

Karakters in fantasieë ontwikkel min, hoewel daar uitsonderings is. Daar kom gewoonlik tog verheldering of verdieping van insig - al is dit nooit 'n vereiste nie. Dit moet egter altyd oortuigend wees en nie dwangmatig nie.

(f) Perspektiewe word in die geslaagde fantasieverhaal gegee om **universele waardes** in die regte lig te stel. In die reële werklikheid is daar nie net uiterstes nie. Daar is talle tussenstadia en die skeidslyne tussen die stadia is ook baie vaag. In die fantasie-werklikheid val die klem meer op absolute waardes sodat daar veel minder tussenstadia bestaan.

Die *fantasiekarakers* verteenwoordig in die eerste plek hierdie absolute waardes. 'n Lelike feetjie en 'n mooi heks is ondenkbaar omdat elkeen juis 'n verteenwoordiger van die teenoorgestelde waarde is. Waar dit egter wel voorkom (soos by Liewe Heksie) dien die teenstellende eienskap juis om die normale eienskap te beklemtoon. Die andersheid van die een lê die klem op die eendersheid van die ander. In die tweede plek gee ook die *handeling* perspektief. Die handeling of gebeure word in die fantasieverhaal gereduseer tot die essensiële. Dit wat goed of sleg en mooi of lelik is, vind ook uiting in die handeling en word daardeur beklemtoon.

(g) Die **oogpunt / perspektief** waaruit vertel word, is baie belangrik in 'n fantasieverhaal. 'n Duidelik volwasse verteller kan 'n blik op gebeure gee sodat

die leser of luisteraar bewus is van 'n volwassene se simpatieke meelewing en instemming met wat daar gebeur - maar dit nooit neerbuigend of prekerig/moralisties gedoen word nie. Ook waar daar 'n vermenging is van die werklikheid en verbeelding, moet die een werklikheid nie as minderwaardig of meerderwaardig ten opsigte van ander uitgebeeld word nie. Die twee elemente moet saamwerk en mekaar aanvul en die oorskakeling moet fyn en subtiel wees sodat dit inmekaar verweef is.

(h) 'n Oortuigende voorstelling van *fantasieruimte* is nodig, of dit nou deur 'n verteller of 'n karakter beleef of waargeneem word. As 'n klein figuurtjie optree (soo 'n dwergie), moet alle voorwerpe groter as lewensgroot voorgestel word om 'n uirtuigende indruk te maak.

(g) Ook die *tyd* moet andersoortig deur die karakters belewe word as die skrywer/verteller wel die intensie het dat fantasie die realistiese tyd moet aantas. Dit word deur die oordra van karakters se belewing bewerkstellig. Tyd kan ook opgehef word, in dié sin dat karakters hoegenaamd nie bewus is van die verbygaan of stilstaan van ure nie. Dit pas by die kind - en dus by sy fantasiebelewing - as 'n tydlose hede betrek word.

(h) Die *gebeure* wat in 'n fantasieverhaal afspeel, kon totaal wegbeweeg na 'n vreemde wêreld, of dit kan in die realiteit begin en selfs eindig - met 'n duidelike inspeling van fantasie in die middelgedeelte. Dit is ook moontlik dat episodes mekaar opvolg in 'n steeds kenbare werklikheid. Tog word iets deurgegee in 'n sogenaamde toevalligheid van gebeure, deur 'n magiese sfeer of deur die toweragtige inset wat 'n lewer/luisteraar bewus hou van die mens se wens na "anders en meer" as die primêre werklikheid.

Fantasie kan ook gepaard gaan met *angs*; gebeure kan dus skrikwekkend wees. Dit is egter nooit 'n uitsiglose angservaring nie: die erns bly speels en selfs deurlig met humor.

Gebeure volg mekaar gewoonlik *chronologies* op. In die Afrika-fantasieverhale is daar egter dikwels 'n *sikliese* tydsopvolging moontlik. Geen aandag word gegee aan onnodige detail of newe-temas nie, sodat 'n hegte samehang kenmerkend is.

(i) *'n Hegte konstruksie* is 'n kenmerk van die geslaagde fantasieverhaal. Indien die nodige beperkinge nie op die fantasieverhaal geplaas word nie, sou die verloop van die gebeure uitgerek en heelwat meer as die essensiële besonderhede toegevoeg kan word. Dit sou dan kon lei tot 'n losse konstruksie. Die fantasieverhaal, soos enige ander verhaal, vorm 'n hegte eenheid wat alles bevat wat dit moet bevat, maar ook niks meer nie.

2.3 Voorbeelde

- *Soek-soek op soek en O, om te fluit* (Elsabe Steenberg)
- *Dwergplaneet* (Pieter Steen)
- *Blou vier, groen vier* (Ilse Steenberg)
- *Die pikkewouters van Amper-Stamperland* (Hester Heese)
- *Pegasus* (Helene Hugo)
- *Liewe Heksie-stories* (Verna Vels)
- *Belladonna Primadonna en Wolfgang Amadeus Muis* (Philip de Vos)

3. VOLKSVERHALE

Volkverhale word gewoonlik vertel deur oumas in die aande om die vuur, of partykeer buite in die maanlig op warm somersaande. Dit word meer opgevoer as vertel. Die ouma of ander vertellers gebruik gebare, mimiek, dramatiese

handeling, liedere, stemtoon, spraakritme, ens. wat die gehoor meer betrek as blote vertellings.

Volksverhale kan gedefinieer word as

prose narrative which are regarded as fiction. They are not considered as dogma or history, they may or may not have happened and are not to be taken seriously.

(Bascom, W. 1965. "Forms of Folklore Prose Narratives" Journal of American Folklore 78:307).

3.1 Funksies van volksverhale

3.1.1 Vermaak / humor

Nabootsing, mimiek en verpersoonliking is alles dinge wat tot die verhaal se vermaaklikheids waarde bydra. Verhaaltegnieke soos kleurvolle taalgebruik, noukeurige woordkeuse, woordspelings, idiome, noukeurige intrige en karakteruitbeelding dra ook by tot die vermaaklikheidselement van volksverhale.

Distansiëringstegnieke (soos die gebruik van diere om in te staan vir mense in die gemeenskap) maak die verhaal interessant, terwyl dit in werklikheid 'n sosiale satire is teenoor swakhede in menslike natuur en gedrag. Die glorie en wrede besonderhede, veral in monster- of diereverhale, gee groot plesier aan die jong gehoor. Net so ook besorg bedrieërverhale 'n groot mate van ontvlugting van die werklikheid en van opgeboude frustrasies, veral as gevolg van sosiale norme, en daarom gee dit veel vermaak en plesier vir die jeug.

3.1.2 Bekragtiging van kultuur

Volksverhale het sosiale instellings as hul verwysingsraamwerk. Hulle weerspieël die lewe soos bekend aan die verteller, maar nie so goed bekend aan die kinders

nie. So verduidelik en bekragtig hulle 'n sisteem wat tradisioneel gewaardeer en waardevol geag word in die samelewing.

Die legendes, byvoorbeeld, wat gebeure verbind met die stam of groep, voorsien die groep met 'n sin vir solidariteit en karakter. Sommige volksverhale handel oor hoe 'n toestand van konflik 'n groot verandering in die samelewing kan meebring. Ander handel oor konflik en konfrontasie waarvoor oplossings gevind word.

In volksverhale leer ons meer van kulturele en seremonies wat verband hou met die koning. Die gesin is ook ingesluit, aangesien die gesin en koningskap twee pilare in die tradisionele samelewing is. Bedrieërs maak dikwels misbruik hiervan, bv. hulle mag maak asof hulle die ma van die kinders is om hulle te kan vang.

Ouer kulture het vroeër geglo in towery en dit is klaarblyklik in volksverhale. Sommige bo-menslike funksies word uitgevoer, bv. in baie stories word 'n bul lewendig gemaak deur 'n towerformule, en in party stories word die held of heldin in 'n klip of 'n dier verander, soms as straf en soms as beskerming.

3.1.3 Sosiale opvoeding

In die ou dae was daar geen formele skole nie, en kinders is tuis opgevoed, veral deur die ouma, wat die tradisionele opvoeder was. Kinders is geleer deur volksverhale. Die verhale is op genotvolle eerder as moraliserende wyse oorgedra. Harmonie, saamwees, hulp aan ander mense, respek en ander ideale en waardes van die samelewing is geleer deur die ouma deur middel van

volksverhale. Aanvaarbare en onaanvaarbare sosiale gedrag en toestande is beskryf d.m.v. dié verhale.

Diere in fabels verteenwoordig menslike wesens in vermomming. Die bese verteenwoordig slegte mense, terwyl die edele goeie mense in die samelewing verteenwoordig. Gewetenlose en hebsugtiges het hul teenhangers in die samelewing. Mense word gewaarsku teen al hierdie mense. Kinders word gewaarsku teen bedrieërs in die werklike lewe deur die bedrieër-volksverhale.

Wanneer volksverhale gesien word as opvoeding, ontstaan die vraag of volksverhale nog geldig is weens die bestaan van skole. Die antwoord is dat die algemene doelwitte van opvoeding nog steeds deur volksverhale benadruk word, net soos in die ou dae.

3.1.4 Oorsprongsopvoeding

Oorsprongsleer verduidelik die oorsprong van goed en kwaad. Volksverhale word vertel om die kinders se verwondering en belangstelling oor hoe dinge ontstaan het, te bevredig. Die meeste van hierdie verhale is ook didakties-lerend en/of moraliserend.

Voorbeelde:

- * Die verhaal van die dassie wys dat mense dinge self moet doen. Dit veroordeel luiheid en terselfertyd beantwoord dit die vraag hoekom die dassie nie 'n stert het nie. Hy het naamlik ander gestuur om vir hom 'n stert te gaan kry toe sterte uitgedeel is.
- * Henne krap aanhoudend die grond om, want hulle soek vir die valk se byl, wat hulle geleen en laat wegraak het. Indien hulle die byl kan kry sal die valk ophou om hul kuikens te vang. Die verlies van 'n byl wys op die

agterlosigheid van die hennie. Hierdie oorsprongsverhale bevorder die kind se interaksie met sy omgewing, veral die dierewêreld.

3.2 TRADISIONELE VOLKSPROKIES

3.2.1 Definisie

Die tradisionele sprokie is wêreldwyd van die bekendste kinderlektuur. Dit is nie aan tyd of plek gebonde nie en daarom universeel aanvaarbaar. Dit neem 'n heel besondere plek in die lektuur van die kind in en kan ook bestempel word as lektuur met besliste moontlikhede om te beïnvloed. Die redes hiervoor moet gesoek word in die aard van die sprokie. Slegs wanneer 'n opvoeder bewus geword het van die kenmerke van die sprokie, kon hy dit na waarde skat.

Die tradisionele *sprokie* is 'n vorm van die volksverhaal wat aanvanklik mondeling oorgelewer is. Die *oorsprong* van tradisionele sprokies kan nie meer vasgestel word nie. Sprokies het waarskynlik vroeg, kort na die ontstaan van die mens, vorm begin aanneem. Die meeste sprokies is oud en kom wêreldwyd voor. Dit is dus vanselfsprekend dat daar verskillende *variante* aangetref sal word. Dit gebeur ook dat dieselfde gebeure in verskillende sprokies voorkom. Die moontlikheid bestaan dus dat dit of 'n gemeenskaplike oorsprong het en dus uit dieselfde oervorm ontwikkel het, of dat daar sterk wedersydse beïnvloeding moes plaasgevind het. 'n Voorbeeld hiervan is *Rooikappie en die wolf* en *Die wolf en die sewe bokkies*. In albei gevalle lê die wolf teen die einde en slaap, sy maag word oopgesny en diè wat hy ingesluk het, word bevry, waarna sy maag vol klippe gepak en toegewerk word.

Sprokies kan soos volg gedefinieer word: "Sprokies is fantastiese volksverhale, heeltemal vry van beperkings van persoon, plek of tyd, wat slegs bedoel is om **lewensvreugde** of **genot** te verskaf. Constantine Georgiou definieer hierdie

element as volg: "The story satisfyingly **entertains** with the drama, romance, fun and fantasy that are characteristic of the finest fairy tales. This is the heart of the fairy story, and it may be described as its essential distinction-aesthetic value." Hattingh, in sy boek *Sprokiesnavorsing* beskou die sprokie as die oerbron van ons moderne letterkunde. Die vorm van die sprokie is eenvoudig en primitief en word bepaal deur die smaak en beperkte ondervinding van 'n ongekunstelde gehoor. (Dink bv hoe populêr sprokies is by die pre-adolescente kind).

By die aanhoor van die sprokie word alle klemmende aardse bande en bekommernisse vergeet. (p 20). Jan de Vries het 'n ietwat romantiese definisie van sprokies: "Het sprookje is die tooverfee van droomenland, waarin de menschen voor een kort, maar gelukzalig oogenblik het gewicht der aardsche banden niet meer druk."

3.2.2 Interpretasie van sprokies

Johan Degenaar bespreek verskillende interpretasies van 'n sprokies soos Rooikappie en noem o.a. die volgende:

- Die **struktureel-interpretasie** fokus op die sprokie in terme van verskeie strukture of stelle verhoudings wat 'n betekenisvolle lees van die tekens in die verhaal moontlik maak;
- Volgens die **kosmologiese interpretasie** verwys Rooikappie na die opkomende son, wat tydelik deur die duisternis verswelg word, maar wat die oordeel oorkom en die volgende dag terugkeer na die ontlooming van die donkerte van die nag;
- Daar is **twee psigologiese interpretasies**, nl. die van Fromm, wat die storie sien as 'n illustrasie van konflik tussen manlik en vroulik, waar die rooi kappie gesien word as 'n simbool van menstruasie en aandui dat die

dogtertjie op die pad is na vrouwees. Die man word as die wolf uitgebeeld en seksuele gemeenskap as 'n kannibalistiese aktiwiteit.

- Die tweede psigologiese interpretasie word geformuleer deur Bettelheim, wat Rooikappie sien as 'n meisie in puberteit, vasgevang in 'n konflik tussen wat sy behoort te doen, naamlik om gehoorsaam te wees aan haar ouers; en dit wat sy graag wil doen, naamlik om haar eie plesier en begeertes te volg. Die man word verteenwoordig deur die *id* (die wolf), terwyl die *ego* die houtkapper is.
- 'n **Filosofiese interpretasie** sien die storie as 'n illustrasie van die vraende natuur van menslike denke. Die klemtoon is daarop dat mens leer deur vrae te vra, en daardeur word die skyn van onwaarhede ontmasker sodat waarheid na vore kan kom. Dit gaan dus oor die vrymakende rol van taal.
- Volgens **die morele interpretasie** word die meisie gesien as 'n simbool van 'n menslike wese op soek na die betekenis van die lewe. Sy moet die konflik tussen goed en kwaad persoonlik ervaar en uiteindelik is vryheid alleenlik moontlik nadat 'n persoon deur die duisternis van boosheid beweeg het en daar dan 'n nuwe lewe moontlik is in die vorm van 'n tweede - of hergeboorte.

3.2.3 Kenmerke

(a) 'n Kenmerk van die tradisionele sprokie wat by kenners verskillende menings uitlok, is die **simboliek** daarin. Die mens se gelowe en bygelowe vind uiting in die sprokie. Die figure in die sprokie verpersoonlik goed en kwaad, sodat daar van simboliese betekenis sprake is. Sommige kenners sien in die sprokie soveel simboliese betekenis dat dit insig kan gee in lewensvraagstukke. Maar die ander kant van die saak is dat die kind wat die sprokie hoor of lees gewoonlik *nie* bewus is van enige dieper betekenis of simboliek nie. Dit sou wel moontlik wees dat hy in sy latere lewe tot so 'n besef kan kom, maar as kind het dit nie vir hom

betekenis nie. 'n Voorbeeld hiervan is die kenners wat beweer dat *Rooikappie en die wolf* sterk seksuele ondertone het. By die ontleding van hierdie sprokie blyk dit 'n aanvaarbare interpretasie te wees, maar die kind ervaar dit nie so nie. Vir hom is en bly dit 'n interessante verhaal, 'n verhaal wat vir hom ander waardes kon bied.

(b) Die *vorm* waarin 'n tradisionele sprokie gegiet is, dra veel by tot die populariteit daarvan onder kinders. Dit word naamlik gekenmerk deur 'n baie kompakte vorm. In enige vorm van literatuur is dit noodsaaklik om *die essensiële* te sê maar ook nie meer as die essensiële nie. 'n Suggestie van dinge wat nie in direkte woorde weergegee word nie, dra soms meer gewig as uitvoerige beskrywings. Die kompaktheid van die sprokie is te danke aan die feit dat dit aanvanklik mondeling oorgedra is. Deur die geslagte heen is dit in die volksmond geslyp totdat net die essensiële oorgebly het. In mondelinge literatuur word op die geheue staatgemaak, en dit wat oorbodig is of nie-essensieël is, word nie noodwendig in 'n mondelinge weergawe oorgedra nie.

(c) As gevolg van sy kompakte vorm het die sprokie 'n ander opvallende kenmerk. Dit laat baie aan die leser/luisteraar *se verbeelding* oor. Slegs die noodsaaklikste word gesê en die hoorder (of leser) moet dan sy eie verbeelding gebruik om besonderhede in te vul. Dit pas by die aard van die kind om te fantasieer en sy verbeelding te gebruik. Dit stimuleer hom om skeppend te dink en dit vorm 'n noodsaaklike komponent van sy ontwikkeling. Alle mense het 'n natuurlike drang om te skep, maar by sommige mense is dit sterker as by ander en dit is 'n drang wat kan ontwikkel.

(d) Kenmerkend van die tradisionele sprokie, en dit hang ook saam met die kompakte vorm daarvan, is dat die *begin van die verhaal* dadelik die volgende

bepaal: die plek, die karakters, die tyd en die situasie waaroor dit handel. Vir die kind is dit waardevol om dit van die begin af te weet. Dit verskaf duidelikheid, sodat hy nie daarvoor hoef te wonder nie maar sonder enige versuim op die verhaal self kon begin konsentreer.

(e) Die slot van die sprokie toon ooreenstemming met die begin - dit laat geen twyfel nie. *Die slot bring altyd 'n finaliteit en 'n afgerondheid* wat by die kind 'n gevoel van tevredenheid laat omdat daar sekerheid is oor wat gebeur het. Die slot is ook altyd gelukkig, met ander woorde, die goeie en die mooie seëvier en dikwels is dit 'n geval van bordjies wat verhang word omdat dit vroeër gelyk het of die slegte die oorhand kry.

(f) Die stryd tussen die goeie en die slegte word gerepresenteer in *uiterstes* in die sprokie - goed is *baie goed*, terwyl sleg *baie sleg* is. Dit geld vir karakters en hulle optrede. In die daaglikse lewe is daar meestal nie net uiterstes nie, maar in die tradisionele sprokie vervaag alle tussenskakerings. Hierdie kenmerk van die sprokie help die kind om oordele te vorm. Dit is 'n vereenvoudiging van die stryd tussen goed en kwaad. Dit help hom om die goeie te kies. Hy kry hier te doen met absolute waardes.

(g) Die tradisionele sprokie is ryk aan dramatiese aksie weens die element van strydvoering in hierdie verhaalvorm. Ook die *verhaalkonstruksie* toon die tradisionele bou van die spanningsverhaal omdat die spanning oploop tot 'n klimaks met 'n vinnig opvolgende ontknoping daarna. Hierdie bou van die sprokie pas by die kompakte vorm daarvan.

(h) 'n Kenmerk van die tradisionele sprokie wat opvoeders al dikwels baie vrae veroorsaak het, is die element van *wreedheid*. Weens die vorm van die sprokie word daar geen doekies omgedraai nie. Koppe word afgekap, mae word oopgesny,

iemand word in 'n vuuroond gestop! Sommige mense is van mening dat hierdie wreedhede nadelig op die kind kan inwerk. Dit sou hom dan aanmoedig om wreed op te tree en wreedheid goed te keur. Hierdie gevare bestaan egter nie werklik nie. In al die gevalle is die wreedheid geregverdig. Die wrede uiteinde van 'n karakter is die gevolg van sy dade. Wolf *verdien* dat sy maag oopgesny word, en dat hy verdrink, want het hy dan nie die wandade gepleeg nie. Die heks kan ook maar in haar eie oond verbrand, want sy het beplan om dit met iemand anders te doen. Buitendien leer die kind 'n lewensles uit die verhaal, naamlik dat die slegte mense vir hulle slegte dade gestraf word.

(i) Die *karaktertipes* wat in die sprokie verskyn, toon ooreenkoms in uiterlike hoedighede sowel as wat die innerlike betref. As 'n besondere eienskap die karakter kenmerk, word dit onmiddellik genoem omdat dit die intrige sal beïnvloed. Die fisiese eienskappe van die karakters word in die meeste gevalle uiters bondig weergegee sodat die element van suggestie die kind se verbeelding in werking laat tree. Verder is die karakters eendimensioneel, met weinig karakterontwikkeling. In die meeste sprokies dui die titel van die verhaal op die hooffiguur of gee dit 'n blik op die grondgedagte van die verhaal. Dikwels lê daar in die naam iets van die wese van die karakter opgesluit.

In sprokies kom meestal argetipes voor, wat iets van die oerkenmerke, oerbegeertes en oer-worstelinge van menswees en ontwikkeling soos wat dit in die kollektiewe onderbewuste bestaan, verwoord (bv. hoogmoed, nederigheid, verlossing, armoede, rykdom, seksualiteit, ens.)

Ook stereotipes kom in volksprokies voor en stem ooreen met die eendimensionaliteit van die karakters. Ons kry dikwels die pragtige meisie, of die

swakkeling-vader, ook die bese stiefma, die slim broer/held en die tipiese dom/onnosele karakter.

(j) Realiteitsvoorwerpe is basiese bestanddele van die *fantasieruimte* van die sprokie. Deur op 'n bekende toon te begin is die bonatuurlike wat gaan volg makliker om te aanvaar. So word ook die primitiewe emosies van vrees en wonder - wat nooit ver van mekaar verwyder is nie - vanuit die bekende werklikheid in werking gestel. Andersins is die ruimte- en tydsaanduidings vaag. Hierdie onbepaalde milieuskildering prikkel die verbeelding en berei die weg vir 'n situasie waaruit die fantasie gestalte kry.

(k) Ander algemene komponente van die sprokie-opset is die volgende:

- * *humor, die absurde*: waar hekse, dwergies en reuse aanwesig is, word die lagspiere geprikkel, omdat hierdie wesens na aan die menslike spesie is en 'n soort robuustheid openbaar
- * *misterie*
met feetjies wat verskyn, wat self nie-stoflik en nie-materieel is
- * *towerwoorde* wat 'n towerspel moet verbreek of 'n geheim moet ontsluit
- * *goeie deugde wat beloon word*, soos hoflikheid, bedagsaamheid, goeie maniere, gehoorsaamheid.

(l) Die laaste kenmerk van die tradisionele sprokie wat genoem moet word, is die *eenvoudige maar sprekende taal*. Die sprokie is 'n volksverhaal en volkskuns. Dit spreek van eenvoud, maar elke woord het seggenskrag en daar is 'n spontane, natuurlike ritme wat getuig dat dit vroeër as mondelingse kuns oorgelewer is. Tipies van die mondelingse vertelkuns, word daar ook dikwels van rym, refreine, raaisels, inkantasies en ander repetisies gebruik gemaak.

3.2.4 Voorbeelde

- Charles Perrault se sprokies van Moeder Gans: Rooikappie, Die skone slaapster in die bos, Gestewelde Kat, Bloubaard, Aspoestertjie, Klein Duimpie
- Arabiese Verhale uit 1001 nagte: Sjeherezade, Sindbad, Alladin, Alibaba
- Grimm: Sneeuwitjie, Repelsteeltjie, Die elwe en die skoenmaker, Hansie en Grietjie
- Hans Christiaan Andersen: Lelike Eendjie, Die klein Meermin, Die Prinses en die ertjie, Die keiser se nuwe klere, Die dapper Bliksoldaatjie
- Ander: Slapende Skone, Skoonlief en die Ondier, Gouelokkies

3.2.5 Kultuur- en kunssprokies

Kunssprokies of moderne sprokies kan toegeskryf word aan 'n spesifieke outeur. Dit toon verskeie ooreenkomste met die tradisionele sprokies. Daar is ook die absolute sin van goed en kwaad, bonatuurlike wesens, sensitiewe en vokatiewe taalgebruik en kompakte en fyn-uitgewerkte konstruksie.

Oscar Wilde se sprokies bv. *Die gelukkige prins* en Eleanor Farjeon se sprokies in haar versameling *The Little Bookroom* is voorbeelde van moderne sprokies, fyn van tekstuur, geslaag in sensitiewe taalgebruik en bekoorlik vir beide ou en jonk, so ook Ruth Manning-Sanders se *The Red King and the White Witch*. In Afrikaans is Corlia Fourie bekend vir haar kunssprokies, byvoorbeeld *Nolito en die wonderwater*, en *Hlalu en die Bosdier*.

3.2.6 Fantasie en sprokies

Dit is maklik om die gewone fantasieverhaal te verwar met die volksprokie. 'n Belangrike verskil is dat nuwe fantasieverhale steeds in verskillende tale

geskryf word, terwyl bestaande volksprokies in alle lande bly voortleef en die afgelope eeue nie meer aangevul word nie.

Sowel die volksprokie as die fantasieverhaal het 'n **vinnige, chronologiese gang** met klem net op essensiële elemente, terwyl rympies geredelik aangetref word. Daar is 'n oorheersende indruk van dramatiese eenvoud en gewoonlik bring die **slot** oorwinning van die goeie oor die bose.

Ander ooreenkomste is dat die **getal** drie (soms ook vyf of sewe) 'n belangrike strukturele rol speel en ook magiese implikasies kan hê. Towyery kan die verhaal ingrypend beïnvloed en karakters neig na enkellynigheid. In albei gevalle is 'n verteller duidelik aan die woord.

'n Verskil tussen die fantasieverhaal en die volksprokie is dat die **verteller** by die fantasieverhaal wissel van 'n alwetende verteller tot die belewing van die karakter self. Daarteenoor is die verteller in die volksprokie altyd 'n alwetende, simpatieke volwassene wat die wêreld vir die kind oopmaak.

Nog 'n verskil is dat die fantasieverhaal op 'n **dieper vlak van betekenis** werk met lewenswaarhede wat aan die kind oorgedra word sonder dat hy eksplisiet daarvan bewus is. Deur die verteller of 'n karakter word die leser/luisteraar na onderbewuste bestaansfere geneem. Daarteenoor sak die volksprokie verder deur die lae van die persoonlikheid en spreek die diepste vlakke van hierdie onderbewuste aan - net 'n volwassene kan hom in dié proses begelei.

As **tydsaanduiding** in baie fantasieverhale vaag is, dan is dit in alle volksprokies nóg vaer. Omdat tyd nie duidelik aangedui word nie, word historiese agtergrond

ook nie in volksprokies aangetref nie. **Kultuurverwysings** kom nie voor in die mondeling oorgelewerde verhale nie.

Ruimte is in fantasieverhale 'n element wat op 'n groot verskeidenheid wyses geskep word. Maar in die volksprokie is daar 'n vae, maar duidelik aardse ruimte in die begin - daarna word oorgegaan na 'n toweragtige ruimte, of die bestaande omgewing kry 'n towerdimensie by. In die afloop word teruggekeer na 'n gewone ruimte en die toweragtigheid is verby.

'n Volksprokie werk met **vasgelegde besonderhede**. Daar is gewoonlik 'n kasteel en/of 'n bos. Eersgenoemde dui op die geestelike woning van die kind as heerser oor sy eie lot; laasgenoemde wys op 'n toestand van onsekerheid en soeke. Eers as die karakter(s) weer uit die bos kom, is die oorwinning finaal.

Karakters maak nie lukraak in 'n volksprokie hul verskyning nie: argetipes word aangetref wat vaste betekenis het, sodat hulle tot die diepste vlakke van die onderbewuste kan spreek. Hulle verteenwoordig kwaad (wat die hoofkarakter bedreig) of goed (wat die held/in help - dikwels deur towery). Ook het net die belangrikste karakters in die volksprokie name, en hierdie name is baie algemeen sodat 'n kind hom maklik onbewustelik in die plek van so 'n karakter kan stel. Daarteenoor kan al die karakters in 'n fantasieverhaal name hê volgens die skrywer/verteller se besluit en keuse.

In alle opsigte gehoorsaam die volksprokie dus strengere wette en dit het 'n onbuigsamer patroon as die fantasieverhaal. Dit geld ook vir die **struktuur** as sodanig: in albei gevalle is daar 'n vinnige gang. Terwyl die fantasieverhaal binne perke variasies toelaat, het die volksprokie altyd 'n sikliese struktuur. Dit begin met ewig in die gewone wêreld, gevolg deur probleme en kragmetings in 'n

toweragtige milieu, waarna daar verlossing kom en die balans in die gewone werklikheid herstel word.

3.3 MITES

3.3.1 Definisie

Die mite kan beskryf word as 'n denkbeeldige verhaal waarin die primitiewe mens sy gedagtes oor die wêreld en die mens in konkrete gedagtes uitbeeld. Tussen sprokies en mites bestaan 'n noue verband en baie sprokies is dan ook dikwels goeie voorbeelde van mitiese denkwyse.

Die woord mite is afgelei van die Grieks "muthos" wat storie of verhaal beteken. Vandag verwys ons na mites as dáárdie verhale wat die oermens vir homself saamgestel het om natuurverskynsels te verduidelik of om die heldedade van gode en mense te laat voortleef van geslag tot geslag.

Die primitiewe mens wat in 'n atmosfeer van mistisisme en vrees geleef het, kon sy drang na kennis omtrent die wêreld waarin hy woon en ander mense op die volgende wyses bevredig:

1. Hy het die natuurverskynsels fyn dopgehou.
2. Hy het persoonlike eerstepandse ervaring opgedoen.
3. Sy verbeelding het al die gapings gevul met verklarings vir die wonders rondom hom.

Die gesette tyd van die son en die maan, die wisseling van die seisoene, die seegetye, die opvolging van dag en nag - al hierdie natuurwonders het die primitiewe mens met verwondering, nuuskierigheid en angsvul. Hy wou graag die oorsake en betekenis van dié onbekende dinge begryp. Omdat hy oor geen

wetenskaplike kennis beskik het nie, het hy op intuitiewe en subjektiewe wyse sy eie verduidelikings opgebou.

3.3.2 Kenmerke

(a) Mites is in werklikheid ware verhale, maar dit in simboliese en indirekte vorm

aangebied, in plaas van 'n letterlike vorm. Dit is bv. werklik waar dat die lente volg op

die koue winter, maar Persephone verskyn nie letterlik elke jaar uit die doderyk om die

natuurwonder te bewerkstellig nie.

(b) Mites het 'n lang tydperk van evolusie ondergaan vanaf primitiewe war-stories tot

hoog ingewikkelde simboliese verhale.

(c) Hierdie ontwikkeling weerspieël ook die intellektuele evolusie van die volk aan

wie die mites verbind word: Die Grieke het eers net 'n onsigbare mag gevrees en

aanbied, later is aan hom geoffer by riviere, by landerye, by huise en nog later is aan

elke onsigbare god 'n naam gegee, het hy 'n persoonlikheid ontwikkel en nog later is

spesifieke tempels vir hulle gebou met voorgeskrewe rituele by die offerande en aanbidding.

(d) Die *gode en godinne in mites* het mettertyd persoonlikhede ontwikkel en

persoonlike verhoudings met mekaar en tot die mense wat hulle aanbid het. Die eerste

Griekse gode was bv. almal eers broers en susters, maar heelgou het elke god of godin

sy of haar spesifieke gebied gehad: Hera, die vrou van Zeus was bv. die beskermgodin

van die huwelik en sy was ook die jaloerse godin.

(e) Sekere mites is "pourquoi" of "**waarom**" mites. Bv. Waarom draai die sonneblom sy gesig na die son? Dan word die verhaal van Clytie vertel as antwoord

daarop. Hierdie mites word maklik deur kinders aanvaar. Waarom word dit winter?

Demeter (die aard-moeder) se mooi dogter, Persephone (die saad van die graan) is

ontvoer deur die god Hades na die doderyk. Demeter soek na haar dogter, maar Persephone moet vir 6 maande in Hades vertoef en vir 6 maande van somer en lente

mag sy terugkeer na die aarde.

(f) Benewens "waarom" mites is daar ook *allegoriese mites*. Hierdie mites is 'n

bietjie moeiliker vir kinders om te begryp en vereis verduideliking van die kant van die verteller: Die jong vrou, Niobe, is hoogmoedig en trots op haar hoë afkoms en veral op haar 7 seuns en dogters. Sy verklaar dat sy die gelyke is van godin Leto. Die twee kinders van Leto, Apollo en Artemis, wreek hul moeder deur al 14 van Niobe se kinders dood te maak. Verslae en wenend word Niobe in 'n klip verander, om vir ewig vir haar kinders te treur. Menslike hoogmoed en

trots, soos in die geval van Noibe is veragtelik by die gode en word swaar gestraf. Arachne word in 'n spinnekop verander omdat sy gespog het oor haar pragtige weefwerk, Pandore se nuuskierigheid word swaar gestraf. Pegasus word met blindheid geslaan omdat hy te naby aan die woning van Zeus met sy gevleuelde perd, Bellerophon, gevlieg het.

(g) Mites behandel die *lewenswyse en verhoudings van gode met gode*.

(Frazer

se boek *The Golden Bough* bevat pragtige voorbeelde van hierdie kenmerke van mites.

Hulle oorloë onder mekaar, hul heldedade, liefdesverhoudings en hul afguns en wraak

word in hierdie mites beskryf, bv in Cupid en Psyche en die verhaal van Prometheus.

(h) Laastens behandel mites ook die *verhoudings van gode tot mense*. Twee

mooi voorbeelde beskik vir kinders is bv. die verhaal van *Philemon en Baucis* en die

verhaal van *Icarus en Daedalus*. In hierdie verhale help of straf die gode die mense en

besoek hulle in veranderde gedaante en vorm.

3.3.3 Voorbeelde

Die bekendste mites wat vir kinders geskik is kry ons oorgelewer van die Grieke, die Romeine en van die Noorderlande.

(a) **Griekse mites** (mythos-verhaal)

Dit is in die 8ste eeu voor Christus opgeteken deur die digter Hesiod of Hesiodus. Sy eerste gedigte was getitel *Works and Days* en is 'n soort van boere-kalender wat verduidelik wanneer gesaai moet word, wat gesaai moet word en watter rituele daarmee gepaard moet gaan. *Works and Days* bevat ook een van die eerste bekende fabels *Die Kraai en die Nagtegaal* en die mite van *Pandora* (Die Groot Fabelboek), Hesiodus se volgende bundel bevat meer mites, onder andere Zeus se geveg met die Titane en Zeus en Cronus. "Hesiod is credited with bringing together in organised form the major portion of Greek mythology. Naas Hesiodus is Homeros natuurlik die bekendste optekenaar van mites en legendes en sagas.

(b) **Romeinse mites**

Die optekening van Romeinse mites het ons te danke aan die Romeinse digter Ovid, Ovidius wat omtrent in 43 vC gebore is. Die Romeinse mites was oorgelewerde weergawes van die Griekse mites en om verwarring tussen die gode en godinne te voorkom volgens 'n verduidelikende naamlys later.

Ovidius se boek *Metamorphoses* bevat eintlik 15 aparte boeke wat die verhale behandel van wonderlike veranderinge, transformasies of metamorfoses by gode, helde en godinne. Dit begin met die metamorfose van chaos tot orde en eindig met Julius Ceasar se gepaste transformasie na 'n ster!

(c) **Noorse mites**

Of die noorse Mites in Groenland, Ysland, Noorweë of in Engeland ontstaan het, dit het in Ysland vir ons behoue gebly, is daar mondelings oorlewer en vir die eerste keer neergeskryf - miskien omdat Ysland so afgeleë is. Die versamelings

Noorse mites word Eddas genoem. Die Elder Edda bevat 'n versameling van 34 verhalende mites in poëtiese vorm en vertel hoe die aarde geskape is, hoe die gode geleef het en vernietig is. Dit bevat ook volksgesegdes en die heldeverhaal van Sigurd die Volsung wat ons onder sagas behandel as Die Siegfried Sage. Hierdie versameling, die *Elder Edda*, word toegeskryf aan 'n geleerde van die elfde of twaalfde eeu, Saemundr the Learned.

Edda the Younger is eers in die dertiende eeu opgeteken in prosavorm en bevat die grootste gedeelte van Noorse Mites.

Hoewel die Noorse gode nie die skoonheid en grasia van die Griekse en Romeinse gode besit nie - hulle is meer wreed, aards en viriel - is daar tog besonder aantreklike mites in die Noorse mitologie wat by uitstek geskik is vir kinders:

Hoe Odin sy Oog verloor het
 Hoe Thor sy Hamer gekry het
 Die Appels van Iduna
 Thor se Besoek aan die Reuse
 Die Dood van Balder

Dit is ook vir kinders interessant om te weet dat die name van die dae afgelei is van die name van Noorse gode:

Dag	God
Monday	Moon's day
Tuesday	Tiw's day
Wednesday	Woden's day
Thursday	Thor's day
Friday	Frigga's day

Saturday	Saturn's day
Sunday	Sun's day

(d) ***Mites en legendes van die Indiane***

Dit is besonder moeilik om te onderskei tussen die mites en legendes van die Indiane: gode tree op soos mense en mense ontvang goddelike eienskappe. Waarheid en verdigsel is ten nouste verweef in hul volksvertellings. Kinders behoort egter kennis te maak met veral die legendes *Sketco the Raven* soos versamel deur Robert Ayre, *Glooscap and his Magic*, deur Key Hill en *Tales of Nanabozho*, die held van die Ojibway Indiane soos opgeteken deur Dorothy Raid. (Hierdie boek was die wenner van die *Canadian Book of the Year Award* in 1965). Vir verdere interessante selfstudie word studente verwys na die boek van Sheila Egoff *The Republic of Childhood*.

3.3.4 Mites en sprokies

Die mens se eindelose soeke na kennis en sy drang om te verklaar, het ook neerslag gevind in die verhale wat hy geskep het.

Mites het ontstaan uit die mens se verklarings wat hy probeer gee het vir onder andere natuurverskynsels en sy verhouding tot die natuurmagte en die gode wat, soos hy geglo het, oor hom 'n mag uitoefen. Die mite handel dus oor natuurverskynsels, die mens se verhouding tot die gode, die onderlinge verhouding tussen die gode, die ontstaan van die mensdom, die dood, eienskappe van voëls en diere, geografiese elemente en natuurverskynsels, die wyse waarop die mens sy roeping vervul, die stryd tussen verskynsels soos goed en kwaad, en die bonatuurlike.

Die mites soos ons dit vandag ken, was dus oorspronklik glad nie bedoel as kinderlektuur nie, en sekere mites sal selfs vandag in verwerkte vorm nie as kinderlektuur kan werk nie. Daar is egter 'n hele aantal mites uit veral die Griekse en Noorse mitologie wat as geskikte kinderlektuur beskou kan word, omdat die moderne verwerkers daarvan dit toeganklik gemaak het vir die kind. Dit word as geskik beskou omdat dit baie aksie bevat, daar 'n duidelike stryd of konflik aanwesig is wat aanleiding gee tot spanning, dit gewoonlik taamlik kort is, en die verwerking sodanig is dat dit begryp kan word sonder 'n diepgaande kennis van die mitologie.

Blykbaar is mites redelik skaars in Afrika, hoofsaaklik omdat dit eintlik stories van helde is wat aandag trek, en nie soveel verhale oor die bonatuurlike nie. Tog kan Minnie Postma se verhale van die Basoeto's, en Eugene Marais se verhale van die Boesmans, in hierdie kategorie val.

Verskille tussen die sprokie en die mite:

- * die leser maak in die mite kennis met bo-aardse wesens - dikwels gode - wat gebruik word om die ontstaan van die wêreld en verskillende natuurgebeure soos reën en donderweer te verklaar, asook die kenmerke van diere en plante. In sprokies egter, is die karakters aardse wesens, al is dit soms magies (soos feetjies, kabouters, ens.).
- * Mites het in die vroegste tye by alle volkere ontstaan en gebeure daarin is gewoonlik groots of uniek. In die sprokie daarenteen dui die gebeure op algemeen-menslike probleme.

* Ideale wat in die mite nagestreef word is gewoonlik onmoontlik; in die sprokie verg take en omstandighede dikwels ook bo-menslike vermoëns van die held/in, maar daar is altyd uitkoms en hulp beskikbaar.

* Die mite se eindes is gewoonlik tragies en eenduidig, terwyl daar in die meerduidige sprokie 'n onverwoesbare optimisme ingebou word.

3.4 LEGENDES

3.4.1 Definisie

Volgens die definisie van professor DL Ehlers kan legendes beskou word as geskiedenis van 'n primitiewe soort, altyd gebaseer op een of ander historiese werklikheid.

Volgens **Cullinan** is mites en legendes so nou verbonde dat die meeste geleerdes dit as een groep behandel. Daar is egter verskille:

(a) Mites is absolute fantasie geskep uit die primitiewe verbeelding om natuur-

wonders te verklaar, terwyl legendes altyd op 'n mindere of meerdere mate van waarheid of feite gebaseer is, daar is 'n greintjie van historiese werklikheid.

"Legends

have been called the idealization of history."

(b) Verskeie legendes is etiologies van opset en verklaar sekere volksgebruike of

godsdienstige of sosiale rituele.

(c) Soms word na legendes verwys as heldeverhale omdat die hooffiguur dikwels 'n

sterk manlike karakter is met wie die groep waartoe hy behoort kan identifiseer. Ons dink bv. hier aan koning Arthur en sy Ridders van die Ronde Tafel of aan Robin Hood. Hierdie sentrale manlike karakters word gewoonlik byna as 'n supermens voorgestel en simboliseer mag, goeie en dapper daed en streef gewoonlik die ideaal van die groep waartoe hy behoort, ná, en bereik die ideaal vir hulle.

Omdat die legende dikwels bestaan uit 'n reeks avonture wat om 'n held sentreer, is daar volop ruimte vir karakterontwikkeling en vir volgehoue toewyding aan streng morele kodes. Die held mag nie afwyk van die kodes nie - indien hy oortree, word hy gestraf. In gevalle waar lewens op die spel is, word slinksheid toegelaat bv. tussen Robin Hood en die Sherriff of Nottingham, andersins is jou woord jou eer, al moet jy dit met jou eie lewe verdedig.

3.4.2 Kenmerke

Legendes toon groot ooreenkomste met mites. Die oorsprong daarvan strek egter nie so ver terug nie. Die legendes handel oorspronklik oor die lewe van heiliges en is aanvanklik by sekere geleenthede in die Christelike kerk en in kloosters voorgelees. Mettertyd sluit hierdie voorlesings ook verhale oor die lewe van martelare in. Na die Middeleeue verbreed die term sodanig dat dit ook lewensverhale van mense insluit wat nie as heiliges of martelare beskou is nie. Die belangrikste eienskap van die legende bly steeds dat dit oor **die lewe van 'n heldefiguur** handel. Hierdie heldefiguur kan van universele belang wees (soos in die Christus-legendes), of van nasionale belang (Koning Arthur). In ons moderne tyd kan die heldefiguur selfs van streeks- of plaaslike belang wees (soos in *Legendes uit die misrook* van Minnie Postma). Die waarheidselement het

mettertyd ook verflou, sodat dit nie moontlik is om vas te stel of die feite waarheid of verdigsel is nie.

Legendes het die volgende eienskappe:

- * 'n Element van die waarheid;
- * Dit vertel van iets wat eenmaal gebeur het en verband hou met die historiese werklikheid;
- * Dit vertel van iets wat relatief onlangs gebeur het, meer onlangs as mites;
- * Dit handel oor heldhaftige dade, migrasies of oorloë;
- * Dit bevat hoofsaaklik menslike wesens as karakters;
- * Dit is nie suiwer geskiedenis nie, omdat sommige feite vergete of vol misterie is.

3.4.3 Voorbeelde

- 'n Voorbeeld van 'n legende in Zoeloe is die verhaal van hoe Nongalaza ('n Zoeloe-kaptein) deur 'n kraai gewaarsku is om te vlug uit Zoeloeland, omdat die koning Mpande hom wou doodmaak. In hierdie geval is koning Mpande en Nongalaza albei historiese figure. Dit mag waar wees dat Mpande Nongalaza wou vermoor. Wat nie moontlik is nie, is die deel van die kraai. Die kraai mag hier simbolies wees van 'n definitiewe persoon wie se naam onbekend of vergete is, nie belangrik is nie of selfs nie genoem mag word nie.
- Koning Arthur en sy ridders
- Die Ramayana (Indiese legende)
- Perseus en die Gorgone-kop
- Die take van hercules
- Robin Hood
- Rip van Winkel

3.5 FABELS

3.5.1 Definisie

Fabels bestaan gewoonlik uit 'n kort diereverhaal en dit eindig met 'n eksplisiete sedeles. In fabels word abstrakte idees soos onkunde, wysheid, vraatsug, trots of ydelheid deur middel van dierekarakters of lewelose voorwerpe in konkrete en visuele vorm voorgestel sodat dit verstaan en onthou kan word.

GK Chesterton beweer dat geen ware fabel menslike karakters mag bevat nie - en dit is waar dat die meeste fabels diere, voëls of lewelose voorwerpe as die hoofkarakters besit. Tóg is daar verskeie uitsonderings waar persone die hoofrol speel en dit doen geen afbreuk aan die kwaliteit van die fabel nie.

3.5.2 Kenmerke

Die *fabel* het ook in die volksmond ontstaan en is ook as mondelingse vertellings oorgelewer. Dit is selfs *nog meer kompak* as die tradisionele sprokie, en in die hedendaagse geskrewe vorm bestaan 'n fabel dikwels nie meer as 'n enkele paragraaf nie. Waar die sprokie uit 'n opeenvolgende aantal insidente opgebou is, bestaan die fabel gewoonlik uit *een enkele insident*. Hierdie insident word *didakties* aangewend, met ander woorde, dit word gebruik om *lering* te laat plaasvind. Die les wat geleer word, handel dan oor 'n algemeen geldende lewenswaarheid.

Dit is verder tipies van die fabel dat die karakters uit *diere* bestaan, maar die diere is nooit daar om hulle eie onthalwe nie. Hulle verteenwoordig altyd mense en is sinnebeelde van bepaalde aspekte van die menslike natuur. Die vermensliking van die diere is soms volkome, sodat die dier sy eie karakter

verloor. Dit lewer egter geen probleem op nie, omdat hy in elk geval 'n mens of menslike eienskap verteenwoordig.

In die Afrikaanse letterkunde is daar nie outentieke fabels opgeteken nie. Meeste van die fabels wat gelees kan word in Afrikaans, is vertaal uit Europese fabels.

Die titel gee die leser die reg om dié dinge alles te lees binne 'n irrasionele verband. Ook die poësie het die vryheid van die irrasionaliteit deur al die implikasie-moontlikede wat binne die taal bestaan. "Fabel" kan gelees word as 'n moraliserende verhaaltjie, óf dit kan gelees word as 'n "les" in implikasie.

Vir die bestudering van Afrikaanse volkssprokies is dit nodig om te sien dat daar 'n **verskil is tussen die fabel en die sprokie**. In fabels word dierekaracters gebruik om deugde of ondeugde van die mens voor te stel, en elke storie hou 'n onverbloemde les in. Kinders is nie baie lief vir fabels nie, omdat hulle intuïtief aanvoel dat daar vir hulle "gepreek" word.

3.5.3 Voorbeelde

- Die Seun wat "Wolf Wolf" geroep het
- Die Melkmeisie en haar emmer
- Die sterrekyker
- Fabels van Aesopus
- Indiese fabels (Panchatantra)
- Boeddhistiese fabels (Jatakas)
- Fabels van La Fontaine
- Russies fabels van Leo Tolstoi
- Duitse fabels van Ludwig Bechstein en Arthur Schopenhauer

3.6 SAGES

3.6.1 Definisie

Sages is volksverhale wat uit die volksgeloof ontstaan het. Die woord *sage* verwys na die werkwoord "sê" en dit hou dus verband met "meedeling, berig, vertelling". Dit verwys meestal na 'n buitengewone voorval wat deur die luisteraar geglo sal word.

3.6.2 Kenmerke en voorbeelde

Daar is verskeie soorte sages:

- Die **mitiese sage** het sy oorsprong in die animisme - dit verwys na 'n mag wat binne die liggaam woon, maar wat die liggaam onder buitengewone omstandighede kan verlaat, soos byvoorbeeld tydens diep slaap of dood. In 'n ruimer sin behels animisme die geloof dat alles in die natuur, insluitend die mens, 'n siel het.
- Spookverhale (dwaalstories) is deel van hierdie tipe sage en word **spooksages** genoem. Hierdie tipe sages sluit ook goëlstories in, aangesien daar in die volksgeloof geglo word dat goëlary ook sy oorsprong by die geloof in animisme het. Voorbeelde hiervan is die spookstories van C.J. Langenhoven.
- **Towersages** verwys ook na betowerde plekke en towenaars.
- 'n Ander voorbeeld van die mitiese sage is 'n **maresage**, waar "mare" verwys na 'n vrees wat in die nag geopenbaar word, soos in die geval van 'n nagmerrie.
- **Heksesages** verwys na verhale oor hekse, reuse, dwerge en meerminne.
- Verder is daar ook **Christelike sages** wat verhale is wat gebou is rondom die Christendom, waar figure soos Christus, die duivel, die heilige Petrus en engele 'n rol speel.

- Diere en voëls kan ook hoofkarakters in sages wees, byvoorbeeld die baselisk, slange en die oerang-oetang.
- Sages word gewoonlik verbind aan 'n spesifieke tyd of plek binne 'n bepaalde land, maar daar is sages wat wêreldwyd voorkom, soos dié van Wilhelm Tell, die Vlieënde Hollander en die Wandelende Jood.

3.7 DIEREVERHALE

3.7.1 Verhale met diere as fantasiekarakters

In hierdie tipe diereverhaal is die karakters diere wat nie in die werklikheid bestaan nie, maar net in die verbeelding van die skrywer en dus ook in die verbeelding van die leser. Die karakters toon egter ooreenkomste met bestaande diere en kan hare, skubbe, horings, kloue, sterte en selfs kamme en vere hê, na gelang van hoe sterk die verbeelding is. Afgesien van die voorkoms van hierdie diere, kan hulle ook dinge doen wat gewone diere nie kan doen nie, soos om vuur deur hulle neusgate te blaas of om geweldige krag te hê en alles plat te vee wat voorkom.

3.7.2 Verhale met vermenslikte diere

In hierdie verhale tree bekende diersoorte op. Hulle word egter vermenslik deur aan hulie menslike eienskappe soos spraak, kleredrag en menslike handeling toe te ken. In die geslaagde diereverhaal met vermenslikte karakters moet daar 'n fyn balans tussen die dierlike en die menslike wees. Die karakter is 'n dier en moet 'n dier bly, al vertoon hy menslike eienskappe. Sy mensheid mag nooit sover gevoer word dat hy sy unieke eienskappe as dier verloor nie. Daar moet dus 'n sinvolle kombinasie van eienskappe wees.

Die vraag wat ontstaan is of daar 'n risiko verbonde is aan die vermensliking van die dier; waarom is dit dan nodig om die diere in hierdie verhale te vermenslik?

Die antwoord hierop moet gesoek word in die onvermoë van die kind in die nie-leesstadium om tussen die aard en eienskappe van die dier en dié van die mens te onderskei. Dit is vir hom natuurlik dat die dier soos 'n mens kan doen en dink en mens voorkom. Dit kom ook ooreen met die kind se verbeeldingspel waarin die dier in staat is om in mensetaal te praat en soos 'n mens op te tree.

Nog 'n interessante feit is dat skrywers die vermenslikte dier gebruik om aan die leser meer van sowel die mens as die dier te vertel. 'n Goeie diereverhaal met vermenslikte diere laat by die kind 'n begrip vorm van die dier en van die mens. As die vermensliking egter te ver gevoer word, dan verloor die karakter sy diere-aard, met die gevolg dat die kind weinig of niks van die dier leer of begryp nie.

Uit bogenoemde behoort dit duidelik te wees dat vermensliking van diere in die kinder-verhaal nie net toelaatbaar is nie, maar dat dit vir die kind in die nie-leesstadium wenslik is. Dit is belangrik dat die vermensliking van die dierekarakters met die nodige insig en aanvoeling gehanteer moet word, anders het dit nie die waarde vir die kind wat dit behoort te hê nie.

3.7.3 Verhale met troeteldiere as karakters

Die woord *troetel* beteken: *om met liefde te behandel*. 'n Troeteldier is 'n dier wat aangehou word vir die plesier daarvan, om liefde te gee en te ontvang. Daar bestaan by kinders van alle ouderdomme 'n groot behoefte in hierdie verband en gevolglik word verhale met troeteldiere as karakters vir baie verskillende ouderdomsgroepe aangetref. Die verhaal draai gewoonlik om die samesyn van 'n kind en sy troeteldier, om die kameraadskap tussen die twee en die gevoel wat hulle vir mekaar het. Die gesamentlike optrede van kind en dier in hierdie tipe verhaal bring soms mee dat dit moeilik word om te bepaal om wie die gebeure

nou eintlik draai, of wie die hoofkarakter is. Die liefde vir mekaar is die band wat die twee so saamsnoer dat hulle 'n eenheid vorm. Daar is ook min sprake van 'n meerdere en 'n mindere, want die twee vul mekaar aan en waar die een in een opsig die ander se meerdere is, is die ander een dit weer in 'n ander opsig.

Kinders is in die moderne samelewing nie altyd in die posisie om 'n troeteldier aan te hou nie, daarom kan verhale oor troeteldiere in 'n sekere sin plaasvervangend wees. Die kind se begeerte om 'n troeteldier te besit, spoor hom aan om hierdie soort verhaal te lees.

3.7.4 Verhale oor diere in die natuur

In baie dele van die wêreld het die natuur as gevolg van die mens dierloos geword. Die Suid-Afrikaanse kind verkeer in die gelukkige posisie dat sy omgewing nog gekenmerk word deur die aanwesigheid van diere. Met sy groot inheemse fauna, bied Suid-Afrika aan sy skrywers inspirasie vir die skep van verhale oor diere in hulle natuurlike staat. Die uitbeelding van die dier kan òf objektief wees, dit wil sê hy kan bloot as objek beskryf word, òf dit kan subjektief wees, in welke geval die skrywer hom indink en invoel in die innerlike van die dier. In laasgenoemde geval beskryf hy nie net nie, hy beeld werklik uit.

Oorlewing van diere in die natuur hang van die natuurwette af, en om hierdie rede bied diereverhale dikwels konflik en drama. Dit is dus verstaanbaar dat veral seuns in die leesstadium (groterkindfase), daarvan sal hou.

Ten slotte moet beklemtoon word dat die kind-dier-verhouding uniek is. Die dier is die kind se metgesel, sy vertroueling, sy held, sy dienskneg, sy beste maat, sy trotste besitting. Die dier praat nooit teë nie, hy verwyf nie as hy sleg

behandel word nie en hy tree nooit selfsugtig op nie. Dis geen wonder dat die kind op alle ouderdomme so graag oor diere lees nie.

3.8 BEDRIEËRVERHALE

Bedrieërverhale word aangetref in die meeste Afrikaanse mondelinge letterkunde verhaalskatte. 'n Algemene kenmerk daarvan is hulle groot klem op klein, skelm en geslepe diere (soos die hasie of die jakkals) wat groot en sterk diere (soos die wolf) bedrieg en uitoorlê. Die bedrieërs lei die ander om die bos in wedrenne, bedrieg die ander om hulleself of hulle familie dood te maak. Ook plaas hulle straf vir hul eie wandade op onskuldige persone, eet hul opponente se kos op en maak asof hulle onskuldig is, en so meer.

Diere-bedrieërs het dikwels dubbelsinne karakters: semi-menslik en semi-dierlik. Hulle doen wat beide menslike wesens en diere sou doen. Verder is hulle in staat om vrylik tussen die menslike en dierlike werklikhede te verwissel. Dit is hierdie tweesydigte aard wat inherent aan hulle is, wat maak dat hulle kan slaag as bedrieërs. Dit gebeur soms ook dat bedrieërs self trap in slaggate wat hulle vir ander stel.

3.9 VERHALE MET EKOLOGIESE PERSPEKTIEF

Soos in die geval van diere, gebruik vertellers dikwels ook natuurverskynsels (soos die wind, water, vuur, son en maan) as karakters. Dit gebeur eintlik in verhale waar geloof in die bo-natuurlike op hierdie manier uitgebeeld word. Die verhale wat opgeteken is en afkomstig van die Boesmankultuur, is goeie voorbeelde hiervan.

Hierdie volksverhale is *antropomorfies* - dit beteken dat hulle 'n verwoording is van die San- of ander Afrika-lewensbeskouings dat alles in die skepping met

mekaar in verhouding staan en dat daar nie duidelike onderskeid is tussen plante, grond, natuurverskynsels, diere, mense en geestelike wesens nie. Hierdie verhale het dus 'n ekologiese perspektief en toon ook baie ooreenkoms met mitologie.

Enkele voorbeelde van die metafore en argetipiese temas wat verken word en hierin voorkom (en dikwels simboliese betekenis kry) is die volgende:

- * sterre, son
- * skadu en lig (simbole van dood en lewe)
- * vuur
- * die ystervark (dromer)
- * karos (beskerming)
- * woestyn en droogte
- * seisoene
- * hiëna (simbool van vernietiging en diefstal)
- * reën en donderstorms
- * bome en wind (boodskappers)
- * bidsprinkaan / hotnotsgod (simbool van goddelikheid)
- * grotte (sekuriteit en beskerming)
- * klip (towermag)

Temas wat ontgin word in bogenoemde metafore om gestalte te gee aan die noodsaaklikheid van ekologiese balans en daarmee gepaardgaande balans in die menslike psige:

- * vryheid en beperking
- * boosheid en ambivalensie in die mens
- * naamgewing en identiteit
- * die verskil tussen kyk en sien (waarneming)

- * identifikasie van die mens met die natuur
- * menslike soektog na volwassenheid en wysheid
- * offerandes aan gode en worstelings met die bose
- * individuele en sosiale vernuwing (verlossing) en vrede in die self
- * fisiese reise wat metafiese dimensies en betekenis het

Verhale met 'n ekologiese perspektief strek hierdie verhale wyer en verder as kultuur en ras. Nog 'n kenmerk van hierdie verhale is dat dit kulturele en inter-kulturele diversiteit respekteer. Dit bied verder 'n uitdaging aan die leser om verantwoordelik met hulleself en hul fisiese omgewing om te gaan. Ook waarsku dit teen die neiging om die aarde en lewende wesens te eksploiteer en uit te roei.

Afrikaanse skrywers wat respek betoon het aan die Afrika-mitologie en hierdie verhale opgeteken het, is Eugene Marais, I.D. du Plessis en G.R. von Wielligh. Selfs die verhale van Minnie Postma kan in hierdie kategorie val.

BIBLIOGRAFIE

- BRANN, J.L. 1992. *The nature and function of fantasy in children's literature and the implications for books selection in libraries*. M.A.-verhandeling, Universiteit van Natal, Pietermaritzburg.
- DEGENAAR, J. 1988. Understanding Little Red Riding Hood. In: CILLIERS, I. *Op weg na begrip*. Kaapstad: Maskew Miller Longman.
- GRIESEL, G.J. 1997. Zulu Mondelinge Letterkunde. Studiegids, Natalse Onderwyskollge, Pietermaritzburg.
- HATTINGH, S.C. 1950. *Sprokiesvorsing - met spesiale toepassing op die Afrikaanse Volksverhale*. Johannesburg: Witwatersrand Universiteit.
- LEIGH, M. (Red.) 1970. *Standard Dictionary of Folklore, Mythology and Legend*. Toronto: Funk & Wagnalls Publishing Company, Inc.
- LE ROUX, M. s.d. Sprokies, fabels, mites, sages en legendes. Lesing gelewer by Iskemus, Universiteit van Stellenbosch.

- LOHANN, C. 1986. *Kinderlektuur*. Pretoria: HAUM.
- MEEK, M. et al. 1994. *The Cool Web. The Pattern of Children's Reading*. London: The Bodley Head.
- NEETHLING, J.S. 1977. *Kinderletterkunde: sy aard en onderrig*. Kaapstad: Maskew Miller.
- RETIEF, L.C. 2002. *'n Kultuurhistoriese evaluering van die Afirkaanse spookvertelling (sage) en die verband met die volksgeloof*. M.A.-verhandeling, Universiteit van Stellenbosch.
- SNYMAN, L. 1983. *Die kind se literatuur*. Durbanville: Die Kinderpers.
- STEENBERG, E. 1987. *Fantasie en die kinderboek*. Pretoria: HAUM.
- STEWIG, J.W. 1980. *Children and Literature*. Chicago: Rand McNally College Publishing Company.

Saamgestel deur Estelle Kruger
Universiteit van Stellenbosch
2003

Leesjoernaalvrae i.v.m. Afrikaanse volksverhale:

A. VERTELLER

1. Wie is die verteller?
Alwetende volwassene / Een van die karakters self / Iemand wat die storie oorvertel
2. Is die perspektief van die verteller geloofwaardig? Hoekom?
3. Wie is die leser / luisteraar?
Kind / Adollesent / Volwassene
4. Wat is die funksie van hierdie soort vertelling?
5. Wat doen die verteller om hierdie leser / luisteraar se aandag te trek?
6. Watter soort taal gebruik die verteller om by hierdie leser / luisteraar te pas? (Noem voorbeelde uit die teks self)
7. Is die verteltrant tipies van Afrika of van Europa? Kyk na die struktuur van die verhaal en motiveer u antwoord met voorbeelde uit die teks.

B. RUIMTE

1. Is die plek waar die storie afspeel duidelik of vaag? Noem voorbeelde uit die teks.
2. Is die ruimte landelik of stedelik? Hoekom?
3. Is daar 'n towerruimte (fantasie-ruimte)? Hoekom?
4. Is die ruimte staties (bly dit dieselfde) of dinamies (verander dit)?
5. Is daar dinge in die ruimte wat simboliese betekenis dra? Noem dit sonder om te bespreek.
6. Het die natuurbeelding 'n ekologiese perspektief (is daar 'n eenheid tussen mens, plante, diere en elemente soos vuur, reën, wind, water)?

C. TYD

1. Is die tydsaanduidings vaag of duidelik?
2. Oor hoeveel ure / dae / weke / maande / jare speel die verhaal af? Noem spesifieke voorbeelde uit die teks.
3. Speel die storie in die verlede / hede / toekoms af? Noem voorbeelde.
4. Wanneer begin en eindig die storie?
5. Hoe begin en eindig die storie?
6. Vind die handeling chronologies (een ding na die ander) of siklies (storie binne 'n storie) plaas? Noem voorbeelde uit die teks.

D. KARAKTERS

1. Het die karakters name? Hoekom (nie)?
2. Is die karakters "rond" (ontwikkel hulle) of "eenduidig" (argetipes wat lewenswaardes uitlig)?
3. As die karakters argetipes is, watter tradisies of lewenswaardes word deur hulle uitgelig? Motiveer met voorbeelde uit die teks.
4. Hoe sal die bedoelde leser / luisteraar identifiseer met hierdie karakters?
5. Pas hierdie karakters in die ruimte (voorkoms, optrede, kleredrag). Noem enkele van sy/haar karakter-eienskappe.
6. Is die karakters dierlik / menslik / tussenin ('n mengsel dus)? Hoekom?
7. Het enige van die karakters (diere of mense) towerkrag? Hoe pas dit by die kind se behoefte aan fantasie en verbeelding?

E. SIMBOLIEK

1. Funksie van simboliek in sprokies.
2. Wat is die tema(s) van die storie? Wat is dus die dieper betekenis?
3. Watter plekke / dinge / name het simboliese waarde (om op onbewustelike vlak lewenswaardes aan die leser / luisteraar oor te dra)?
4. Noem spesifieke voorbeelde van simboliek en pas dit dan toe op dinge in die storie self.
5. Is die dinge net fisies of het hulle ook geestelike waarde? Noem spesifieke voorbeelde.
6. Hoe help hierdie simboliese dinge die leser / luisteraar om te ontwikkel of groei?

F. STEREOTIPERING / FEMINISME

1. Hoe help hierdie stereotipering as 'n hulpmiddel vir mense om aan te pas in hul samelewing?
2. Lei hierdie stereotipes tot vooroordeel in die storie self?
3. Word die stereotipering van vrouens doelbewus verbreek in die storie?
4. Hoe beïnvloed hierdie stereotipes die leser / luisteraar onbewustelik?

G. HUMOR

1. Bedrieëry

- * Wie bedrieg vir wie?
- * Wat is die funksie van bedrieëry?
- * Wie is die persoon met mag, en wie is magteloos in die verhaal?

- * Wie is die leser? Hoekom sou hierdie leser lag oor hierdie bedrieëry?
- * Hoe sal die leser dus identifiseer met die karakters en gebeure en so ontvlug van sy eie werklikheid deur middel van humor?
- * Noem voorbeelde van bedrieëry in die verhaal self.

2. Name van karakters / karikature

- * Het die name van karakters spesifieke snaakse betekenis? Hoekom is dit snaaks?
- * Is hierdie karakters bekend vir iets spesifieks (bv. Apie = slim, Bobbejaan = stout, Jakkels = slim, Wolf = dom)?
- * Wat is die name van gesagsfigure in die verhaal? Hoekom word daar met hulle gespot?
- * Hoe word die gesagsfigure uitgebeeld? Realisties of soos karikature?
- * Hoe identifiseer die bedoelde leser / luisteraar met die karakters?

3. Oordrywing en na-apery

- * Kyk na die gebruik van distansiëringstegnieke soos bespreek.
- * Tree die diere op soos regte diere, of is hulle semi-menslik (na-aap hulle dus mense se gedrag)? Hoekom?
- * Hoekom identifiseer die leser / luisteraar eerder met hierdie semi-menslike en semi-dierlike karakters as met werklike mense?

4. Taalgebruik

- * Is die taal alledaags / hoogdrawend / idiomaties? Hoekom? Noem voorbeelde uit die teks.
- * Wat is daar in die taalgebruik wat die leser / luisteraar se lagspiere prikkel? Noem voorbeelde van snaakse situasies en woordgebruik.
- * Hoekom sal die leser / luisteraar identifiseer met verkeerde taalgebruik deur die hoofkarakter?
- * Is die taalgebruik tipies van 'n sekere groep mense? Hoekom?
- * Is daar herhalings / refreine? Hoekom? Noem voorbeelde uit die teks.

H. KULTURELE WAARDES

1. Watter tradisionele en tipiese rolle word uitgebeeld? Noem voorbeelde.
2. Is daar redes vir hierdie rolverdeling in die storie self? Noem voorbeelde.

3. Watter tipiese gewoontes en tradisionele gebruike (eet / drink / jag / kosmaak / kleredrag) word in die storie uitgebeeld? Noem voorbeelde uit die teks.
4. Watter lewenswaardes word aan die leser / luisteraar oorgedra?
 - Gehoorsaamheid teenoor Ongehoorsaamheid
 - Goeie teenoor die Bose
 - Nederigheid teenoor Trots
 - Skuld en Onskuld
 - Hulpvaardigheid teenoor Selfsug
 - Houding van kinders / jongmense teenoor oueres (respek)

I. FUNKSIE VAN VOLKSVERHALE

1. Is die verhaal humoristies, wil dit vermaak?
 - Is daar nabootsing, mimiek of verpersoonliking?
 - Is die taalgebruik kleurvol, vol woordspelings, idiome?
 - Is die karakters karikature?
 - Watter distansiëringstegnieke word gebruik?
 - Is dit 'n sosiale satire of parodie?
2. Wil die verhaal kultuur bekragtig?
 - Watter sosiale instelling is die verwysingsraamwerk?
 - Watter waardes van die tradisionele sisteem word oorgedra?
 - In watter mate speel solidariteit 'n rol?
 - Watter kulturele seremonies en rituele word uitgebeeld?
 - Hoe word die bo-natuurlike uitgebeeld, watter rol speel dit?
3. Is die verhaal 'n middel tot sosiale opvoeding?
 - Watter inligting word oorgedra?
 - Watter siening van opvoeding word uitgebeeld?
 - Is die verhaal didakties-lerend of moraliserend?
 - Beeld die verhaal iets van oorsprongslereer uit?
 - Gaan dit oor hoe dinge ontstaan of ontwikkel het?