



# Bland gudar och väsen

handledning till ett skolprogram  
för årskurs 4 - 6



Regionmuseet Skåne

# Innehåll

Fornnordisk mytologi — Asatro .....	4
Skandinavien kristnas — järnålder blir medeltid .....	6
Den gamla tron lever vidare .....	7
Källor och vidare läsning.....	8
Övningar .....	9
Vättar .....	10
Skogsfrun.....	11
Glosor.....	12
Sjörået .....	13
Tomten .....	14
Lyktegubben.....	15
Älvor.....	16
Troll.....	17
Ur Lgr11.....	18

Religion, folktro, folksagor –  
berättelser präglar människans historia.

Varför finns världen? Varför blir man sjuk? Varför åskar det?

I äldre tider berättade man historier om gudar eller varelser som kunde förklara det oförklarliga. Enligt asatron uppstår åskmullret när guden Tor dundrar fram över himlavalvet och svingar sin hammare. Guden Oden, allfadern, skapade världen och gav liv åt de första människorna.

Det är inte bara gudar som påverkar vår värld, om vi ska tro berättelserna. Runt omkring oss lever väsen och varelser, mer eller mindre synliga. Om saker och ting försvinner oförklarligt kanske det är en liten vätte som stulit dem? Om en ung man gått ut i skogen, och aldrig kommit hem igen, är det kanske för att skogsfrun tagit honom?

Även om få idag tror på Tor, Oden eller vättar, lever berättelserna vidare.

Skolprogrammet "Bland Gudar och Väsen" är skapat för besökande skolklasser på Regionmuseet i Kristianstad. Med denna digitala version gör vi det möjligt för lärare och elever att ta del av våra berättelser och arbetsmetoder utan att besöka oss.

Men naturligtvis, vill du komma hit med dina elever är ni mer än välkomna. Våra skolprogram är kostnadsfria för alla skolklasser i Skåne. Du hittar mer information och bokningsformulär på vår hemsida.

[www.regionmuseet.se/skola](http://www.regionmuseet.se/skola)

**Textbearbetning av gamla uppteckningar:**

**Elisabeth Ekstam och Helén Lilja**

**Inläsning och ljudredigering:**

**Malin Liedberg och Helén Lilja**

**Väsen-teckningar:**

**Malin Liedberg**

**Skolprogram och handledning:**

**Malin Liedberg och Helén Lilja**

**2020**

# Fornnordisk mytologi – Asatron

Under järnåldern, innan kristendomen kom, fanns det en helt annan världsåskådning i Norden. Vi kallar den idag för fornnordisk mytologi eller asatro. Den skilde sig säkert en hel del åt beroende på var någonstans i Norden man befann sig. Vi vet inte exakt hur man faktiskt praktiserade den, men det skilde sig sannolikt mycket från hur människor idag utövar sin religion. Det fanns nog ingen direkt organisation, inget överhuvud, som katolicismens påve. Inte heller fanns det någon helig bok i stil med Bibeln eller Koranen. Tempel och kultplatser fanns, men många utövade förmodligen religionen i sina hem och i sin närhet. Kulter, ritualer och ceremonier var troligen viktiga i den fornkristna tron.

Det är viktigt att tänka på, när vi pratar om asatron, att järnålderns människor i Norden inte själva skrev ner något om den. De källor som finns är upptecknade senare, av kristna som skrivit ner muntliga traditioner. Genom dem kan vi få en någorlunda bild av asatron, men hur sann den är, kan vi inte veta.

## Världsträdet Yggdrasil

Järnålderns människor föreställde sig världen som en platt skiva, som omger världsträdet Yggdrasil, en väldig ask, vars grenar sträcker sig över hela världen. Det har tre rötter, som går till tre världar - en till Midgård, som är människornas rike, en till Utgård, jättarnas rike, och en ner till Nifelhel, dödsriket. I trädets krona ligger Asgård, där gudarna, asarna, bor.



Illustration ur  
C.A.M Lindmans  
"Nordens Flora",  
1901.

## Asar, asynjor och vaner

Asarna och asynjorna (asynja är en kvinnlig asagud) är ganska mänskliga. De är inte odödliga och inte felfria, till skillnad från gudarna i de flesta religioner som utövas idag. Förutom asagudar finns i asatron också vanerna, ett annat guds släkte som enligt myten stred mot asarna i världens första krig. Nedan följer några av de mest kända gudarna i asatron.

**Oden** är allfadern, som dräpte jätten Ymer och sen använde kroppen för att skapa världen. Han offrade sitt ena öga i Mimers brunn för att få tillgång till vishet och kunskap och se allt som händer i världen. Han har två korpar, Hugin och Munin, som flyger över jorden och rapporterar allt de ser till Oden. Han härskar över Valhall, dit hälften av de krigare som dött i strid kommer - den andra hälften kommer till Frejas gård, Folkvang.

**Frigg** är Odens hustru och äktenskapet och moderskapets beskyddare. Hon är vis liksom sin man och har många hemligheter. Hon är asarnas drottning.

**Tor** är Odens son och åskguden. Hans har ett hett temperament och använder sin magiska hammare Mjölner till att bekämpa jättarna, som är asarnas fiender. Han åker fram över himlavalvet i sin vagn, som dras av två getabockar, och svingar Mjölner så att det uppstår blixtar och dunder i sin kamp mot jättarna. Han tycks ha varit en populär gud, som förekommer i många sagor och berättelser, och hans hammare är en av de mest välkända symbolerna för asatron.

**Freja** är kärlekens och fruktbarhetens gudinna, men också krigsgudinna. Hon är ingen asynja utan hör till vanernas släkte och kom från början till Asgård som gisslan. Hon härskar över gården Folkvang dit hälften av de krigare som stupat i krig kommer. Freja är en skicklig spåkvinna och åker i en vagn som dras av katter. Kring halsen bär hon Brisngamen, världens vackraste smycke.

**Frej**, eller Frö som han kallas ibland, är Frejas tvillingbror och fruktbarhetens gud. Hans magiska skepp Skidbladner kan rymma alla Asgårds gudar,

men också vikas ihop så att man kan ha det i fickan. Det kan segla över både land och vatten och har alltid medvind. Han var troligen en populär gud, inte minst bland bönderna.

**Loke** hör varken till asarna eller vanerna utan är en jätte, som vistas i Asgård och står framförallt Oden nära. Han kan förvandla sig till vad han vill och är mycket slug och ibland rent ondskefull. Loke har många barn, och flera av dem är monster eller märkliga djur såsom Fenrisulven, Midgårdsormen och Odens åttabenta häst Sleipner.

## Väsen, varelser och monster

De fornnordiska sagorna är fulla av olika väsen, varelser och monster. Många av dem känner vi igen från sagor som berättats långt in i vår tid.

**Jättarna** är det första och äldsta folkslaget, de lever i Utgård och är asarnas fiender, symboler för kaos och oordning.

**Dvärgarna** är skickliga hantverkare som lever under jorden och var med och skapade de första människorna.

De hemlighetsfulla **alverna** förknippas med både förfäder, död, sjukdom och fruktbarhet.

**Vättarna** lever bland människorna och är mystiska varelser som ofta beskyddar en särskild plats.

**Midgårdsormen** är son till Loke, en jättelik orm som ligger ihoprullad i världshavet och biter sig själv i svansen.

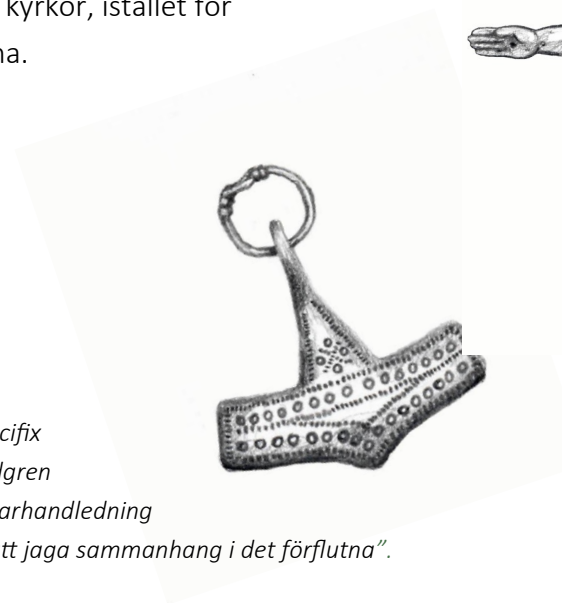
**Fenrisulven** är bror till Midgårdsormen, en stor varg som asarna fjättrat fast i urberget. När Ragnarök, världens undergång, kommer, ska Fenrisulven slita sig loss och döda Oden.

# Skandinavien kristnas - järnålder blir medeltid

Det tog flera hundra år för kristendomen att bli den största religionen i Norden. Detta skedde under den senaste delen av järnåldern, den period som vi brukar kalla vikingatiden. Redan på 800-talet kom kristna missionärer, men först på 1200-talet kan man säkert säga att i princip alla i Skandinavien blivit kristna. Skåne kristnades först i det som numera är Sverige. Både asatron och kristendomen utövades samtidigt en period - ibland av samma personer. Det finns gravar från vikingatiden som innehåller både kristna kors och Tors hammare! Kanske fanns det en blandreligion, där man trodde på både asagudarna och Jesus Kristus.

Så småningom förbjöds asatron och de riter och ceremonier som hörde till den. Den kristna kyrkan ville inte att det skulle finnas en konkurrerande religion hos nordborna. Detta kan inte ha varit helt lätt. Mycket i kristendomen skiljer sig från hur man gjorde i den fornnordiska religionen. Till exempel hade kvinnor tidigare kunnat leda religiösa riter, men det fick de inte enligt kristendomen. Dessutom skulle religionen utövas i särskilda byggnader, kyrkor, istället för utomhus eller på storgårdarna.

Samtidigt som kristendomen spred sig i Norden skedde också många andra förändringar. De skandinaviska länderna bildades, kungamakten blev stark och det latinska alfabetet infördes och trängde undan runskriften. I och med dessa förändringar brukar man säga att järnåldern tog slut och medeltiden började.



*Torshammare och krucifix  
tecknade av Tina Lundgren  
för Regionmuseets lärarhandledning  
"Arkeologi i skolan—att jaga sammanhang i det förflutna".*

# Den gamla tron lever vidare

## Asatron i språket

Lever asatron och förkristna traditioner kvar idag? Ja, faktiskt - åtminstone i språket. Flera av veckodagarna är uppkallade efter asagudarna: Tisdag (Tyr's dag), onsdag (Odens dag), torsdag (Tors dag) och fredag (Frejas eller Friggs dag).

Åskan kan kallas för *tordön*, Tor som dånar fram över himlavalvet. Åska heter just "torden" på både danska och norska. Ordet "jul" är hedniskt, även om vi idag använder det för att benämna en kristen högtid. Redan innan kristendomen kom till Norden fanns det ett stort firande i midvintertid där man "drack jul". Ordet "helvete" betyder "Hels straff", och Hel är härskarinnan över dödsriket i fornnordisk mytologi.

Det är också vanligt att asagudarnas namn förekommer i olika Ortsnamn. Exempel på detta är Torseke utanför Kristianstad och Onslunda (efter Oden) som ligger i närheten av Tomelilla.

## Sagor och väsen – arv från forntiden

Bara för att någonting förbjuds, betyder det inte att det försvinner. Asatron och dess sagor och myter levde vidare i folks medvetande. De fortsatte berättas genom århundradena, långt efter att det sista hedniska gudabilden förstörts. För bara ett par hundra år sedan hade folk så kallade "åskviggas" i sina hem som skyddsamuletter. Åskviggarna ansågs vara hammare som kastats av Tor, men i själva verket rörde det sig om stenyxor från forntiden som bönderna hittade i sina åkrar. Stora klippblock i närheten av kyrkor kunde kallas "jättekast" och skulle enligt berättelserna vara ditkastade av just jättar som inte tålde kyrkklockornas klang.

Den nya religionen kunde inte utrota sagorna och folktron. Däremot är folktrons väsen (ett "väsen" är en övernaturlig varelse) ofta elaka eller farliga och man kan skydda sig mot dem med till exempel kristna böner, psalmer eller kors. Men också hedniska, förkristna, ritualer

och symboler kan hjälpa. I Skåne berättas det till exempel om **askefroa**, ett kvinnligt väsen som lever i träd och kan vara riktigt farlig för den som skadar eller kommer i närheten av trädet. För att hålla henne lugn ska man hålla vatten på trädet varje askonsdag, den första dagen i den kristna fastan, och säga "nu offerar jag, då gör du oss ingen skada". Offerriter hör egentligen till asatron, inte kristendomen.

Det gäller att hålla sig på god fot med sägnernas väsen och inte reta upp dem, för då kan det gå illa. Sägner kunde användas som sedelärande berättelser, alltså för att få folk att göra eller inte göra på ett visst sätt. Gå inte för nära forsen, för då kanske Näcken tar dig! Kissa inte i en ring av svampar, för då kan älvorna göra dig sjuk!

I vissa fall var kanske syftet att skrämman barnen så att de inte gjorde sådant de inte fick, eller att förklara något som man inte förstod.

# Källor och vidare läsning

## Internet

När dog asatron i Skandinavien ut?

Artikel av Kristina Ekero Eriksson i Populär Historia

<https://populärhistoria.se/religion/nar-dog-asatron-i-skandinavien-ut>

Om den nordiska mytologins världar och väsen,  
Historiska museet i Stockholm

<https://historiska.se/nordisk-mytologi/>

När Sverige blev kristet.

Artikel av Dick Harrison i Svenska Dagbladet

<https://www.svd.se/nar-blev-sverige-kristet>

## Litteratur / lärare

Egerkrans, Johan. 2013. *Nordiska väsen*. ISBN 9789132161438.

Egerkrans, Johan. 2016. *Nordiska gudar*. ISBN 9789132164118.

Gödecke, P. A (red). 2015. *Snorres Edda & Den poetiska Eddan*. ISBN 9789187593499.

Schön, Ebbe. 1996. *Vår svenske tomte*. ISBN 9789127055735.

Schön, Ebbe. 1998. *Svensk folktro A-Ö*. ISBN 9789151828923.

Schön, Ebbe. 2008. *Svenska sägner*. ISBN 9789157479273.

Steinsland, Gro. 2007. *Fornnordisk religion*. ISBN 9789127114296.

Wall, Tora. 2017. *Troll, älvor, vättar och andra mystiska väsen*. ISBN 9789198402209.

## Litteratur / elever

Beskow, Elsa. 2018. *Solägget*. ISBN 9789178031542.

Egerkrans, Johan. 2013. *Nordiska väsen*. ISBN 9789132161438.

Egerkrans, Johan. 2016. *Nordiska gudar*. ISBN 9789132164118.

Hjort, Sofi. 2015. *Asgård: sagor ur den nordiska mytologin*. ISBN 9789129695649.

Jäger, Jan och Tor. 2012. *Lyktgubben, skogsfrun och andra väsen*. ISBN 9789150219418.



# Övningar

## Övning 1

Förbered genom att kopiera upp texterna om olika väsen (sid 10-17), samt samla rekvisitan och lägg fram den (förslagsvis i en "skattkista", resväska eller stor kartong)

Dela in eleverna i grupper om tre-fyra i varje grupp.

Låt varje grupp dra en av text-kopiorna, så att de får varsitt väsen att arbeta med.

Låt sedan eleverna

**läsa** texten om sitt väsen,

**lyssna** på berättelsen om deras väsen på ljudfilen, som finns att ladda ner från museets hemsida,

**hämta** föremål (rekvisita) som passar till deras väsen,

**redovisa** för övriga i klassen. Detta kan göras på olika sätt:

- Sammanställa och berätta fakta baserat på både sägnen de fått lyssna på och texten de läst.
- Dramatisera sägnen de fått lyssna på.
- Fritt skapa och dramatisera en egen berättelse utifrån vad de läst och lyssnat på.
- Skriva och rita.



### Förslag på rekvisita:

**Vätten** — korg med löv, pengar eller smycken, spann

**Skogsfrun** — jacka att vända ut och in på, peruk med långt hår

**Sjörådet** — vantar, fiskar (gosedjur, papp...), något fiskeredskap

**Tomten** — grötfat med slev, luva (obs en grå, inte en röd tomteluva)

**Glosen** — kors, äpplen, tefat.

**Trollen** — svans, "silver"bestick och smycken, stickad sjal.

**Älvorna** — tunt vitt tyg, liten blåsbälg

**Lyktegubben** — lykta, mynt, karta

## Övning 2

Många av de gamla sägnerna och berättelserna, om vättar, tomtar och andra mystiska väsen, hänger ihop med det gamla bondesamhället, men hur skulle ett modernt väsen se ut?

Utan kunskapen eleverna fått genom föräldrar, skola och det faktum att de kan läsa och skaffa sig egen kunskap — vad skulle vara oförklarligt i samhället omkring dem? Vilka väsen behövs för att förklara allt som händer och allt som finns runt omkring oss idag?

Kanske finns det ett väsen i deras mobiltelefon, som gör att den stänger av sig titt som tätt? Kanske bor det ett litet oknytt bakom frysen som äter upp all glass?

Låt dem hitta på sina egna väsen, som de ritar och skriver lite kort om.

# Vättar

Är du av med en strumpa, en bok?  
Ligger hammaren på en annan plats  
än där du la den?  
Har katten blivit sjuk?  
Det kan vara vättarna som är i farten.



Vättar är underjordiska väsen, som bosätter sig under eller precis i närheten av människors hus. Vättarna drar nytta av människorna; de är tjuvaktiga och kan förvända synen. Det gäller att inte störa vättarna. Om de blir störda ställer de till med olyckor eller sjukdomar.

Du får aldrig hälla ut varmt vatten på marken utan att först ropa:

**Se upp där nere!**

Du ska inte förvänta dig någon hjälp av vättar, men om du gör dem en tjänst kan det ibland hända att de belönar dig rikligt. Gåvan du får ser kanske inte ut att vara värd så mycket, men nästa dag förvandlas den till guld eller ädelstenar.

En bonde stakade ut platsen för en ny ladugård, men käpparna flyttades varje natt.

Han förstod att det var vättarna som inte ville bli störda.

Bonden flyttade därför platsen för ladugården. Då fick käpparna stå kvar, och ladugården kunde byggas.

# Skogsfrun

Är du man eller yngling?  
Akta dig för att gå ensam i skogen.  
Där härskar skogsfrun,  
och hon kan locka dig vilse,  
till och med göra så att  
du mister ditt förstånd.

Skogsfrun kallas även skogsrå eller huldra. Hon är en vacker kvinna med långt hår, lätt klädd eller helt naken. För en ung man är hon helt omöjlig att motstå. Hon kallar på honom, hon lockar honom längre och längre in i skogen, men till sist lämnar hon honom. Med ett elakt skratt vänder hon sig om och visar sin rygg, som ser ut som en ruten trädstam eller som ett baktråg av trä.

Ibland förvandlar hon sig  
till en gammal ful kvinna,  
med bröst så långa  
att hon kan slänga dem över axlarna.

Det finns knep för att skydda sig mot skogsrådet. Du får aldrig säga ditt namn till henne, och om du vänder din jacka ut och in bryter du hennes makt. Du kan också bära med dig lite tibast eller vänderot.

**Tibast** är en giftig buske, som blommar med vackra rosa eller ljuslila blommor.

**Vänderot** (Valeriana) är en vanlig ört. Den blommar med små vita blommor. Roten används i olika mediciner för sin lugnande verkan.



# Glosen

Är du nyfiken på din framtid?  
Då ska du gå årgång.  
Ge dig av på julnatten  
till tre olika kyrkor.  
När du besökt den tredje  
ser du din framtid.  
Men gå med benen i kors!  
På kyrkogården bor nämligen glosen  
och springer hon mellan dina ben  
delar hon dig i två halvbor!



Glosen kallas även gluffsuggan. Det är en gris med glödande ögon stora som tefat och med en rygg som en såg, vass som ett knivblad.

Hon finns på kyrkogårdar eller i stenrösen på åkrar, men kan också visa sig på platser där små barn kommer att dö. Framförallt anfaller hon den som "går årgång", en ritual som troddes kunna ge en förmågan att se in i framtiden.

För att hålla henne lugn kan du offra sädesax eller äpplen från årets skörd till henne - då kanske hon låter dig vara i fred.

Kanske.

# Sjörået

Sjörået är ett kvinnligt väsen, som lever i havet. I medeltida sånger kallas hon havsfrun. Hon råder över sjö och hav.

Sjörået är en vacker kvinna, men med ihålig rygg. Hon visar sig mest för ensamma män. Ofta ser de henne sittandes på en klippa eller en sten, där hon kammar sitt långa hår. Hon kan vara farlig, men är mest sällskapssjuk och hjälpsam.

Genom att hjälpa sjörået, t.ex genom att dela med dig av din matsäck, kan du få fiskelycka.

**Om du ser sjörået hänga tvätt är det en varning för oväder.**

Sjörået har egna djur, sjöskräp. Får du någon gång upp en riktigt stor och ovanligt vacker fisk är det förmodligen sjöråets, och då ska du kasta tillbaka den.

Vill du ha fiskelycka?

Vill du färdas säkert på hav och sjöar?

Se då till att lämna en gåva till sjöfrun, sjörået.

Dela din matsäck med henne och hon kommer att hjälpa dig.



# Tomten

Klart att tomten finns!

Men det är inte han, den store röde som kommer på julafton.

Nej, den röde är S:t Nikolaus och han är ingen riktig tomte.

Den riktige tomten kallas Goenisse på skånska.

Och han är inte en utan många.

Varje gård på landet har sin egen Goenisse.



Tomtarna är oftast osynliga, men ibland visar sig någon och då ser den ut som en liten gubbe, stor som ett treårs barn, men med en gammal mans rynkiga ansikte. Har han skägg är det grått eller vitt.

**Goenisse är snabb som en vessla  
och stark som en ox.**

Tomtarna har svårt för nymodigheter. Allt ska helst vara som det alltid varit. De håller noga uppsikt över vem på gården som arbetar och vem som är lat. Den skötsamme blir hjälpt, den slarvige eller late kan straffas på olika sätt.

**Goenisse är argsint och han har ingen humor.**

Du får absolut inte reta honom eller skoja med honom, men inte heller ge honom för många presenter. Då kan han bli mallig och lat, överge gården och ge sig ut på äventyr.

**Det viktiga är att ge honom en tallrik gröt,  
med en klick smör i,  
varje julafton.  
Det förväntar han sig.**

# Lyktegubben

Ett ljus som plötsligt flamar upp  
mellan buskar och stammar!

Det är lyktegubben som vandrar i natten,  
dömd att sona sin oärlighet  
genom att för evigt  
irra omkring med sin lykta.



Lyktegubben är den osaliga anden efter en lant-  
mätare som mätt oärligt och inte kan få ro i sin  
grav. Han ses mörka kvällar som ett ljussken, som  
irrar fram och tillbaka i markerna. Han är för evigt  
dömd att vandra längs de gränser som han borde  
mätt in, de rätta gränserna.

**Följ aldrig ljuset från en lyktgubbe.**

**Det leder dig bara vilse.**

Lyktegubbar ses oftast i sumpiga trakter, i kärr  
och mossar. En del säger att ljuset kommer av  
sumpgas som självantänder, flamar upp och  
lyser en kort stund. Men du vet bättre...

En **lantmätare** är en person som arbetar med att mäta upp  
gränser mellan olika ägor och rita kartor.

# Älvor

Älvorna dansar i ring och spåren av deras dans kan ibland ses som älvringar i marken. Det är ringar med växande svamp, ringar med dött gräs eller ringar med onaturligt friskt och grönt gräs.

## Älvorna blåser sjukdom på folk.

De är alltså farliga och du ska akta dig för dem. Om du fått älvablås, alltså någon sjukdom som älvorna kastat på dig, kan du blåsa tillbaka den. Låna en kraftig blåsbälg av en smed, och låt någon blåsa på dig över hela kroppen.

Ett annat sätt att bli fri från älvablås är att smörja en av älvornas kvarnar med fett. En älvkvarn är en liten grop i ett klippblock eller en stor sten. Arkeologerna kallar groparna "skålgropar", och menar att de har huggits av människor under bronsåldern. Men vad vet arkeologer om älvor?

Du tror kanske att det är dimma, men det är det inte.

Det är älvorna som dansar.

De dyker upp i skymningen eller gryningen.

Deras ljusa, lätta klänningar böljar över marken och deras röster hörs som fågelkvitter.





# Troll

I stora salar långt under marken  
håller trollen storslagna gästbud  
med dignande bord.  
Men akta dig för att äta av maten!



Troll kan vara mycket lika oss människor. De tycker om att roa sig och dyker gärna upp på människornas fester och dansbanor. Om du ser en svans sticka fram under kjolen på en flicka, är hon säkert ett troll. Du får absolut inte påpeka att svansen syns, för då skämmer du ut henne och hon kommer att söka hämnd. Istället ska du säga ungefär: "Fröken håller visst på att tappa underkjolen".

Den stora faran med troll är att bli bortförd av dem. Trollen rövar gärna bort mödrar som just fött barn, eller odöpta spädbarn. Ibland byter de ut barnet mot sin egen trollunge. Trollungar, eller bortbytingar, kan vara omänskligt starka, eller ha kunskaper som små barn inte brukar ha.

Om du blir bortförd av trollen,  
ska du inte äta deras mat!  
Det kan se ut som en festmåltid,  
men egentligen är det paddor och ormar  
och den som äter av det  
blir fast hos trollen för alltid.

# Kopplingar till Lgr11

## Svenska

Undervisningen i svenska ska ge eleverna förutsättningar att utveckla sin förmåga att

- läsa och analysera skönlitteratur och andra texter för olika syften

### Centralt innehåll för årskurs 4-6

Berättande texter och sakprosatexter

- Berättande texter och poetiska texter för barn och unga från olika tider, från Sverige, Norden och övriga världen. Texter i form av skönlitteratur, lyrik, dramatik, sagor och myter som belyser människors villkor och identitets- och livsfrågor.
- Texter som kombinerar ord, bild och ljud, till exempel webbtexter, spel och tv-program. Texternas innehåll, uppbyggnad och typiska språkliga drag.

## Religionskunskap

Undervisningen i religionskunskap ska ge eleverna förutsättningar att utveckla sin förmåga att

- analysera kristendomen, andra religioner och livsåskådningar samt olika tolkningar och bruk inom dessa,
- analysera hur religioner påverkar och påverkas av förhållanden och skeenden i samhället

### Centralt innehåll för årskurs 4-6

- Berättelser från fornskandinavisk och äldre samisk religion.
- Hur spår av fornskandinavisk religion kan iaktas i dagens samhälle.

## Historia

Undervisningen i historia ska ge eleverna förutsättningar att utveckla sin förmåga att

- kritiskt granska, tolka och värdera källor som grund för att skapa historisk kunskap,
- reflektera över sin egen och andras användning av historia i olika sammanhang och utifrån olika perspektiv

### Centralt innehåll för årskurs 4-6

Kring forntiden och medeltiden, till cirka 1500

- Nordens kulturmöten med övriga Europa och andra delar av världen genom ökad handel och migration, till exempel genom vikingatidens resor och medeltidens handelssystem.
- Kristendomens införande i Norden. Religionens betydelse för kulturer och stater i Sverige och de övriga nordiska länderna samt konsekvenser av dessa förändringar för olika människor och grupper.