© 2011 - 2021 www.begaafdonderwijs.nl

Mythische figuren

Vaardigheden:

- Onderzoeksvaardigheden

Denken:

- Praktisch, analytisch, kritisch, creatief

Benodigdheden:

- Groot vel papier
- Schaar/Lijm
- Evt. De desktop versie van het programma Prezi (www.prezi.com)
- Geluidsrecorder (Pc)

Inleiding:

In dit project leer je over Mythische figuren. In de basisinhoud van dit project lees je het boek en je vat de inhoud samen in een mindmap. Als je daarmee klaar bent kun je verder gaan met de opdrachten. Je mag alle opdrachten doen of er een paar van uitkiezen. Veel plezier met: *Mythische figuren*.

Oriëntatie

Ga naar ‘youtube’. Zoek de volgende twee filmpjes:
“my top 10 myth creatures” (vertaling: mijn top 10 mythologische wezens) en “top 10 mythical creatures”. Je vindt de filmpjes door de titel in het zoekveld te typen.
Je ziet dat beide lijsten niet hetzelfde zijn. Het is natuurlijk ook de mening van de makers. Verderop in dit project word je gevraagd JOUW ‘Top 10 Mythische Figuren’ te maken. Nu heb je alvast een paar voorbeelden gezien...

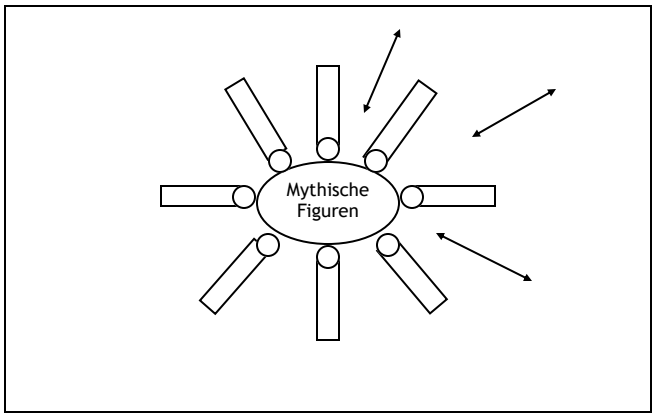
Basisinhoud

Een MindMap is eigenlijk letterlijk een ‘Kaart van je Gedachten” Met behulp van woorden en tekeningetjes laat je op papier zien wat je over een onderwerp weet of te weten bent gekomen.

Een Mythische-Monsters-Mind-Map
Bekijk werkbladen 1 en 2 op bladzijde 7 en 8. Pak ook het leesboek ‘Mythische Figuren’ erbij. Zoals je ziet komen de stroken op de werkbladen overeen met de hoofdstukken in het boek. Je gaat een grote ‘mindmap’ maken met behulp van de stroken en het boek. Hiervoor heb je eerst een heel groot vel papier nodig (A1 formaat)

Knip de stroken op de werkbladen uit. Schrijf in het midden van je grote blad ‘Mythische Figuren’. Plak de stroken hier gelijkmatig omheen (zie voorbeeld hieronder:)

Maak nu je MindMap af door, bij alle stroken, steekwoorden of korte zinnetjes te schrijven of tekeningetjes te maken. Verwerk de informatie van het boek op de jusite plekken in je MindMap.



Is een Prezi maken niet wat je wilt? Je kunt uiteraard ook een Powerpoint maken… of een Mythische Figuren Top 10 Poster.

Opdracht 1.

Maak je eigen Mytschische Figuren Top 10.
Bedenk eerst welke 10 mythische wezens jou het (aller)meest aanspreken. Zet ze vervolgens op de juiste volgorde: nummer 1 vind je het leukst/engst/mooist (waarop selecteer je je wezens?) en nummer 10 vind je het minst.

Maak een ‘media-product’ van je top 10. Dit kan een flyer of poster of instagram post of infographic of nog veel meer zijn. Ga hiervoor naar de volgende website: www.canva.com
Maak een account aan of laat je juf of meester een account aanmaken. Bekijk de schat aan templates en creëer een mooi digitaal product dat jouw Mytische Figuren Top 10 duidelijk weergeeft.

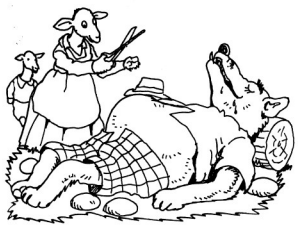
Sociale media ›	Persoonlijk ›	Zakelijk ›	Marketing ›	Educatief ›	Trending ›
Instagram-verhalen	Uitnodigingen	Presentaties	Posters	Lesplannen	Virtuele Zoom-achter...
Instagram-berichten	Kaarten	Websites	Flyers	Werkbladen	Conceptmappen
Facebook-berichten	Cv's	Logo's	Infographics	Certificaten	Mindmaps
Facebook-omslagen	Fotokaarten	Visitekaartjes	Brochures	Storyboards	Wenskaarten
Twitter-berichten	Planners	Facturen	Nieuwsbrieven	Bladwijzers	Vaderdagkaarten
Pinterest-pins	T-shirts	Voorstellen	Menu's	Lesroosters	Instagram-verhalen o...
Alles bekijken ›	Alles bekijken ›	Alles bekijken ›	Alles bekijken ›	Alles bekijken ›	Alles bekijken ›

Opdracht 2.

Op welke manier lijken Sirenen en Zeemeerminnen op elkaar? Welke overeenkomsten en welke verschillen zijn er? Vul deze in op werkblad 3 (p. 9). Benoem tenminste 3 overeenkomsten en 4 verschillen!

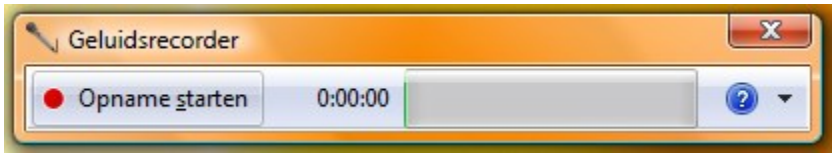
Opdracht 3.

Zoek en lees het verhaal van Perseus en Medusa. Herschrijf het verhaal vanuit het gezichtspunt van Medusa en laat het verhaal op een andere manier aflopen...



Opdracht 4.

Sprookjes… nèt even anders.
Lees het sprookje ‘De wollef en de seve geite’ op de volgende site:
http://www.beleven.org/verhaal/de_wollef_en_de_seve_geitjes
Zoals je ziet is het sprookje verteld door een Amsterdammer.
Spreek jij een dialect?
Bewerk een sprookje van je keuze in je eigen dialect. Probeer woorden in het sprookje te veranderen voor woorden die bij het dialect horen. Spreek je geen dialect? Maak dan een rap van het sprookje van je keuze.
Lees je aangepaste verhaal voor en neem dit op (bijvoorbeeld met de geluidsrecorder op een computer). Heb je een rap gemaakt, dan neem je deze op. Laat je verhaal of je rap horen aan je klasgenoten of ouders of aan wie je maar wilt.



Opdracht 5.

Nieuwskran

Sunday, August 30, 2011

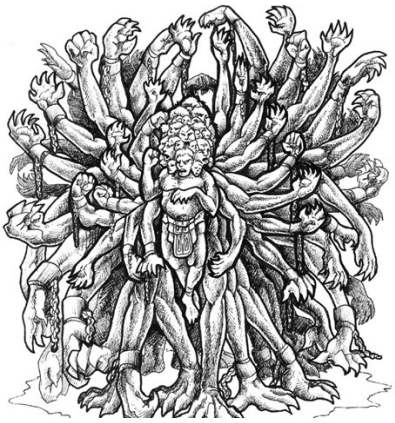
ALIENS op AARDE

het is ongelooflijk, ze kwamen met een ruimteschip zo groot als een voetbalveld. Oh ik was ZO bang. En toen het schip open ging kwamen er zulke lelijke, griezelig glibberende wezens uit en ik dacht... dit wordt mijn dood!

Graancirkels en ‘Alien Abduction’ (ontvoerd worden door Aliens)… er zijn mensen die zeggen dat er al lang ruimtewezens zijn geland op aarde… sterker nog… er is een soort religie die zegt dat de mens is ontstaan als een experiment van ruimtewezens. Stel dat er inderdaad ruimtewezens landen. Hoe ziet de voorpagina van de krant er uit? Maak deze voorpagina. Zorg dat er een ooggetuige verslag in staat, een artikel met achtergrond informatie over de Aliens en natuurlijk veel “foto’s” en tekeningen. Gebruik tenminste een A3 papier voor deze opdracht.

Opdracht 6.

Maak je eigen Mythische Figuur.
Je hebt nu zo veel geleerd over Mythische Wezens dat het tijd wordt dat je er zelf één verzint en maakt. Je kunt hem tekenen, schilderen, beschrijven of driedimensionaal knutselen.
Hoe ziet je figuur er uit? Hoe heet hij? Is hij goedaardig of kwaadaardig? Heeft hij speciale krachten of zwakheden? Leeft hij op het land, in zee of in de lucht? Maak er een beschrijving bij.



Evaluatie

Mythische Figuren

Onderdelen	Criteria	Beoordeling: Onvoldoende	Matig	Voldoende	Ruim Voldoende	Goed
Basisinhoud	• Zowel tekst als plaatjes/tekeningen • Volledig • Netjes uitgewerkt	☆	☆	☆	☆	☆
Opdracht 1	• Kan Top 10 duidelijk beargumenteren • Mediaproduct helder, duidelijk, brengt boodschap over • Netjes verzorgd, strakke lay-out	☆	☆	☆	☆	☆
Opdracht 2	• Correcte overeenkomsten/verschillen • Nette verzorging • Voldoet aan minimumeisen	☆	☆	☆	☆	☆
Opdracht 3	• Origineel taalgebruik • Volledig; ook details van het verhaal bewerkt • Nette verzorging / juiste spelling etc.	☆	☆	☆	☆	☆
Opdracht 4	• Humor in de vertelling / rap • Originele aanpak • Duidelijk verstaanbaar	☆	☆	☆	☆	☆
Opdracht 5	• Overzichtelijke lay-out • Mooie/duidelijke plaatjes • Goede/originele teksten	☆	☆	☆	☆	☆
Opdracht 6	• Creatief en origineel nieuw wezen • Goede, nette uitwerking (product) • Gedetailleerde beschrijving	☆	☆	☆	☆	☆

Eindbeoordeling

★ ★ ★ ★ ★

Zeewezens:
Sirenen, Poseidon, Selkies, Kraken, Zeemeermensen

Wezens uit de onderwereld:
Hades, Cerberus, Harpijen, Charon, Cerberus

Wezens van de nacht:
Vampiers (Dracula), Vuurvogel, Azeman , Zwarte Shuck, Barghest, Weerwolven

Wezens uit de lucht:
Zeus, Feniks, Dondervogel, Perytons, Vogel Rok, Egyptische ibis

Folklorewezens:
Boeman, Vadertje Vorst, Dwaallichtjes, Ierse kabouters, Kobolden, Elfjes

Wezens uit het bos:
Saters en silenen, Bulgaarse samodivi, Boombaard, Bosnimf, Pan

Sprookjesfiguren:
Feeën, Dwergen, Elfen, Ogre, Trollen, Orcs

Wonderwezens:
Draken, Wyvern, Griffioen, Sleipnir, Pegasus, Eenhoorn

Werkblad 3

Sirenen

Sirenen & Zeemeerminnen

Zeemeerminnen

Antwoordenblad

Mythische Figuren

Beoordelen van de MindMap.
Bekijk of onderstaande gegevens terug te vinden zijn in de mindmap.

Sirenen: Zeenimfen, lichaam vogel, hoofd vrouw. Mooie stem. Lokten zeelieden. Odysseus.

Poseidon: Zeegod. Zoon van Cronos en Rhea. Vrouw Amphitrite. Kinderen Orion en Polyphemus. Romeinse naam Neptunus.

Selkies: Mensen als zeehonden. Orkney-eilanden.

Kraken: Monster. Lijkt op walvis, schildpad of eiland. Leeft op zeebodem.

Zeemeerminnen: In folklore. Van boven mens, van onder vis. Kunnen toekomst voorspellen. Lokken minnaars in zee.

Hades: God van de onderwereld. Zoon van Cronos en Rhea, broer van Zeus en Poseidon. Ook Pluto genoemd, Heer van Rijkdom: er is edelmetaal onder de grond.

Cerberus: Driekoppige hellehond. Slangen op rug en staart. Zoon van Typhon en Echidna. Mens verandert bij aanblik in steen.

Harpijen: Begeleiders naar onderwereld. Monsters. Lijf van vogel, hoofd gemene oude vrouw. Pantserveren. Vlogen zo snel als de wind.

Charon: Veerman. zoon van Nyx en Erebus. Zette doden over de Styx. Dode had als betaling munt onder de tong.

Wezens van de nacht:
Vampiers (Dracula), Vuurvogel, Azeman , Zwarte Shuck, Barghest, Weerwolven

Vampiers: Levende doden. Drinken mensenbloed. Dracula. Afweer: kruis, wijwater of vuur.

Vuurvogel: Uit Russische folklore. Veren van goud en zilver. Kristallen ogen. Verlicht ‘s nachts het land. Eet gouden appels.

Azeman: Zuid-Amerika. Overdag vrouw, ‘s nachts vleermuis. Drinken mensenbloed. Obsessie voor tellen.

Zwarte Shuck: 1577 Bungay en Blythburgh. Zwarte hellehond. Doodde mensen. Klauwen op kerkdeur.

Barghest: Monsterhond. N.-Engeland. ‘s Nachts. Mens sterft bij aanzicht.

Weerwolven: Mensen die bij volle maan in wolven veranderen. Eten kinderen. Erfelijk.

Wezens uit de lucht:
Zeus, Feniks, Dondervogel, Perytons, Vogel Rok, Egyptische ibis

Zeus: Oppergod. Geitenvel. Adelaar. Donder en bliksem.

Feniks: Arabisch fabeldier. Gouden veren. Verrees uit as. In Egypte de Zon. Symbool onsterfelijkheid.

Dondervogel: Indiaans. Grote Geest. Bij klapwieken donder. Bewaakt toegang tot hemel.

Peryton: Atlantis. Ziel van reizigers. Monsters. Hertenlijf. Schaduw van mens. Straat van Gibraltar.

Vogel Rok: Arabisch. Duizend-en-één-nacht. Kon drie olifanten optillen.

Egyptische ibis: Heilig. Lijf wit, kop en staart zwart. Toth had ibiskop. Gewijd aan Isis.

Folklorewezens:
Boeman, Vadertje Vorst, Dwaallichtjes, Ierse kabouters, Kobolden, Elfjes

Boeman: Kinderverhalen. Soms kwaadaardig, soms stout. Kan spoken. Boeman komt stoute kinderen halen.

Vadertje Vorst: Kabouter. Symbool winterweer. IJsbloemen. Noorse mythologie.

Dwaallichtjes: Lichtjes boven moeras. Doet je verdwalen.

Ierse kabouters: Helpen mensen op boerderijen en wijnkelders. Groene pakjes. Maken één schoen.

Kobolden: Kwelgeest. Woont in grot of huis. Pest. Verandert vaak in dier.

Elfjes: Cornwall. Oorspronkelijk druïden. Stelen paarden. Houden mensen voor de gek.

Wezens uit het bos:
Saters en silenen, Bulgaarse samodivi, Boombaard, Bosnimf, Pan

Saters en Silenen: Griekse mythologie. Mannen met hoorns, staart en geitenpoten. Dionysus. Muzikanten.

Silenen oude mannetjes, oren en staart van paard. Silenus leermeester Dionysus.

Bulgaarse Samodivi: Vliegen in witte jurken op grijze herten. Lachen. Bospaleizen. Betoveren mannen.

Boombaard: In de ban van de Ring. Oudste Ent. Boomachtig volk. Zorgt voor bos.

Bosnimf: Griekse mythologie: vrouwelijke natuurgeesten. Dryaden.

Pan: Griekse mythologie. Zoon van Hermes. Bosgod. Hoorns, hoeven en oren van geit. Begeleidde bosnimfen op panfluit. Arcadië.

Sprookjesfiguren:
Feeën, Dwergen, Elfen, Ogre, Trollen, Orcs

Feeën: Kleine menselijke wezens in magisch feeënland. Teer. Gevoelig. Aardig voor mensen.

Dwergen: Wonen onder de grond. Sterk. Duitsland en Zwitserland. Sneeuwwitje.

Elfen: Duitse mythologie. Ondeugend. Wonen in bos. Worden heel oud. Hebben toverkracht.

Ogre: Mensenetende reus. Dom, traag en sterk. Vier meter. Zijn gemeen, zoeken ruzie. Slagtanden.

Trollen: Grote onderaardse wezens. Eten mensenvlees. Noorwegen. Goudsmeden. Dieven.

Orcs: In de ban van de ring. Vieze vernielzuchtige wezens.

Wonderwezens:
Draken, Wyvern, Griffioen, Sleipnir, Pegasus, Eenhoorn

Draken: Vuurspuwend reptiel. Symbool van kwaad en vernietiging. Op schilden en oorlogsschepen. China.

Wyvern: Duivels beest. Groen of zwart. Vurige ogen. Stinkende adem.

Griffioen: Kop, snavel en vleugels van adelaar. Lijf van leeuw of tijger. Paar bleef bij elkaar.

Sleipnir: Achtbenig paard van Noorse god Odin. Versloeg met snelheid elk ander paard.

Pegasus: Zoon van Poseidon en Medusa. Bellerophon . Mocht donder en bliksem halen voor Zeus.

Eenhoorn: Fabeldier. Soort paard met één hoorn op kop. Bracht geluk aan maagden.

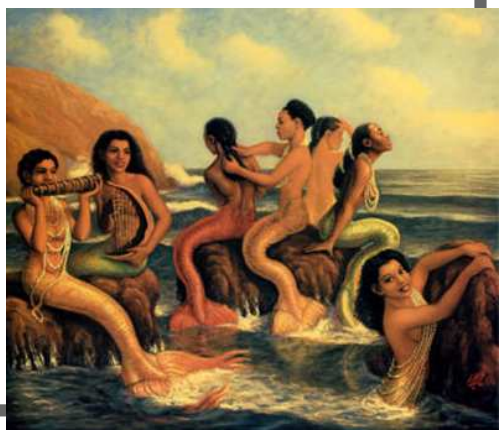
Sirenen

Griekse mythologie. Zeenimfen. Lichaam vogel. Hoofd vrouw.

Sirenen & Zeemeerminnen

Wonen in zee. Hebben mooie stemmen. Lokken mannen.

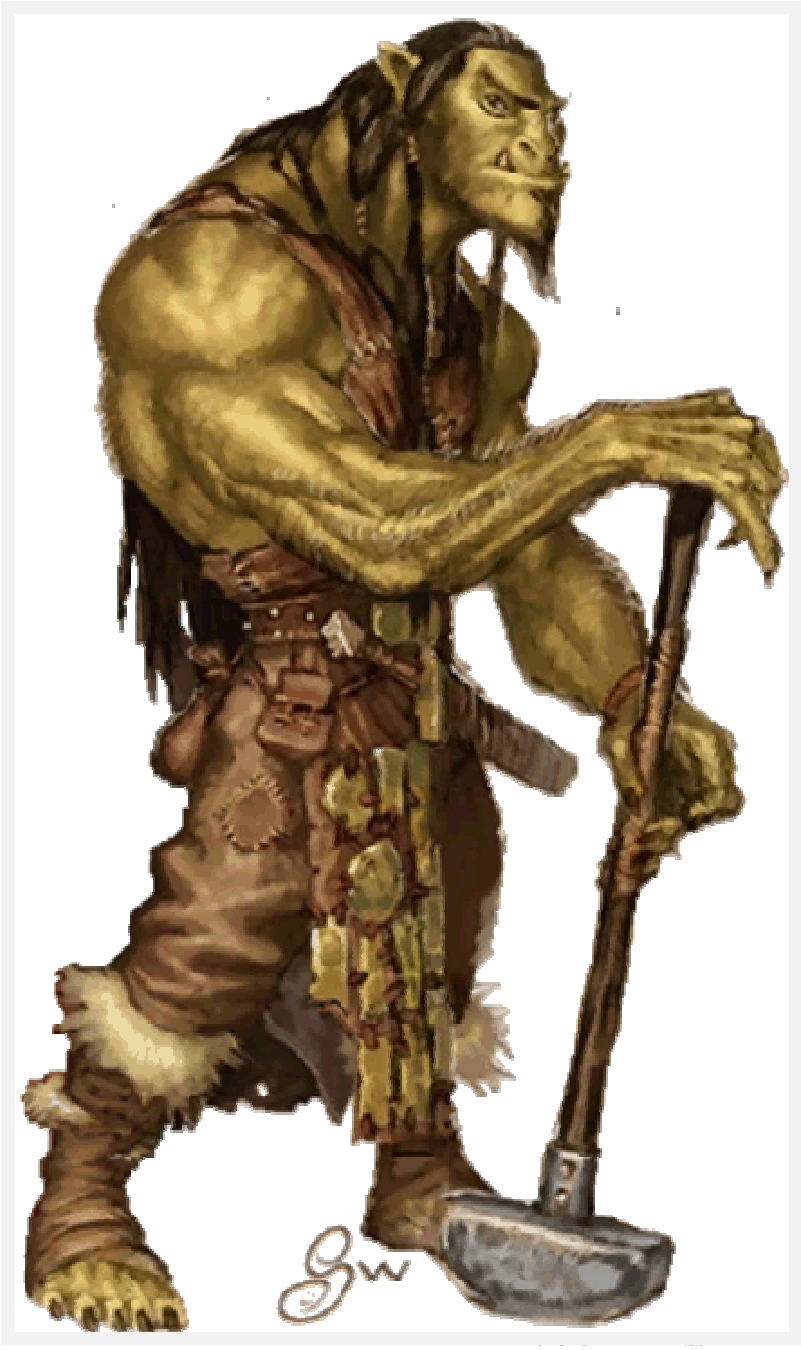
Folklore. Bovenlichaam mens, onderlichaam vis. Zitten vaak op een rots haar te kammen. Kunnen toekomst voorspellen.



Zeemeerminnen

Sticker-Fantastisch

Mythische Figuren



© 2007, R & B b.v., Lisse

Inhoudsopgave

Soorten verhalen	3—5
Zeewezens	6—10
Wezens uit de onderwereld	11—15
Wezens van de nacht	16—19
Wezens uit de lucht	20—23
Folklore	24—28
Wezens uit het bos	29—32
Sprookjesfiguren	33—36
Wonderwezens	37—40
Tovenaars & heksen	41—45
Beroemde personen	46—49
Moderne mythen	50—52

Soorten verhalen

Een legende is een oud verhaal dat gedeeltelijk op waarheid berust. Een mythe is een verhaal dat de opvattingen van een bepaald volk weergeeft, bijvoorbeeld over hoe de wereld is ontstaan of hoe de mensen en dieren zijn geschapen.
Een legende gaat over een menselijke held, een mythe over een god of goden.
Folklore bestaat uit volksverhalen die van de ene generatie worden doorverteld aan de volgende, zoals sprookjes.

Moderne legenden

Ook nu nog ontstaan er legenden. Die gaan dan over bekende sporthelden, filmsterren of popzangers. In de krant duiken soms verhalen op, waarvan veel mensen denken dat ze waar zijn, maar in feite zijn het verzinsels.

Johan Cruijff

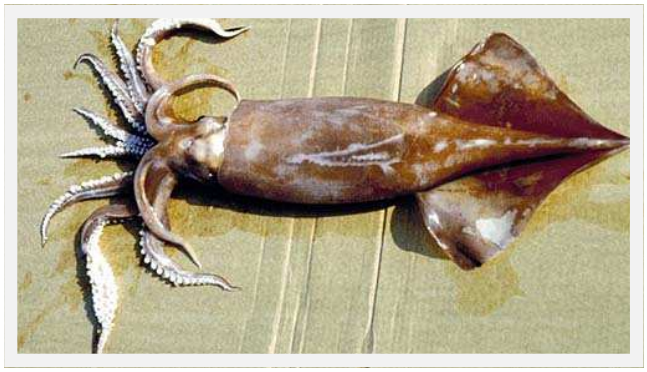
Madonna

Michael Jackson

Enge monsters

Veel verhalen hebben een kern van waarheid, maar in de loop van de eeuwen zijn ze een eigen leven gaan leiden. Bij verhalen over monsters kan het over dieren gaan die nog niet ontdekt zijn. Het grootste deel van de onontdekte aarde ligt onder water. Daar zouden dus best allerlei onbekende diersoorten kunnen huizen. Tot eind 19de eeuw dacht men dat de reuzenpijlinktvis een mythe was en dat verhalen over zo'n dier overdreven of verzonnen waren. Bij sommige verhalen kan het om dieren gaan die als uitgestorven worden beschouwd.

Reuzenpijlinktvis



Monster van Loch Ness

Het monster van Loch Ness lijkt erg op een plesiosaurus. Het lijkt onwaarschijnlijk dat een dier miljoenen jaren verborgen blijft, maar toch gebeurt het.

Van de coelacant dachten we dat hij 70 miljoen jaar geleden was uitgestorven, totdat een Zuid-Afrikaanse visser er in 1938 eentje ving.

Een coelacant op een Zuid-Afrikaanse postzegel.

In dit boek vind je de beroemdste legenden van de Griekse en Romeinse mythologie tot moderne mythen, van wezens uit de zee, het bos, de nacht, de lucht, de onderwereld, folklore en sprookjes, tot legendarische personen en wonderbaarlijke wezens.

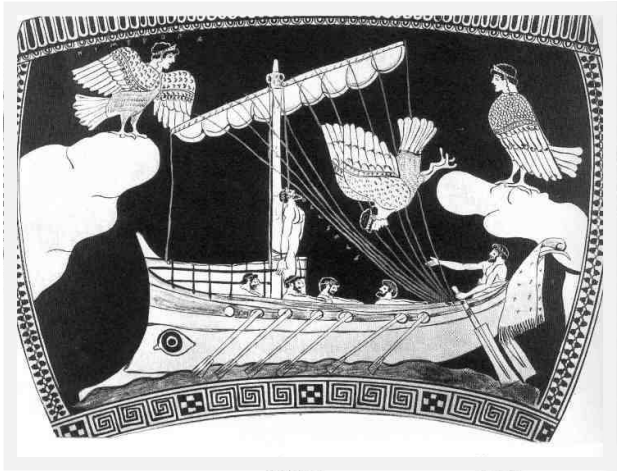
Folklore

Dit is de vaak ongeschreven literatuur van een volk, die tot uiting komt in verhalen en liederen. Van de legende van Koning Arthur en de ridders van de Ronde Tafel tot de Verschrikkelijke Sneeuwman, de Griekse en Scandinavische zeemeermensen, Robin Hood en trollen, dit zijn de verhalen waar mensen al eeuwenlang geboeid naar luisteren.

Zeewezens

Sirenen

In de Griekse mythologie waren de sirenen zeenimfen met het lichaam van een vogel en het hoofd van een vrouw. Deze dochters van de zeegod Phorcys konden prachtig zingen. Met hun mooie stem lokten ze iedere zeeman naar de rotskust van hun eiland. De Griekse held Odysseus wist hen veilig te passeren door op aanraden van de tovenares Circe de oren van zijn matrozen dicht te stoppen met was. Zichzelf liet hij vastbinden aan de mast, zodat hij niet naar hen toe kon.



Odysseus bij de Sirenen.

In een andere legende ontsnapten de Argonauten aan de sirenen, doordat Orpheus aan boord van hun schip nog mooier zong. Volgens latere legenden waren de sirenen zo boos dat Odysseus en Orpheus ontkomen waren, dat ze zich in zee gooiden en verdronken.

Zeegod

Volgens de Griekse mythologie heerste de god Poseidon over de zee. Hij was de zoon van de Titanen (reuzen) Cronos en Rhea, dus een broer van Zeus en Hades. Toen zijn broers het heelal verdeelden, nadat ze hun vader Cronos hadden afgezet, kreeg Poseidon de zee. Poseidon was getrouwd met Amphitrite, een dochter van de oude zeegod Nereus. Samen hadden ze een zoon, Triton. Uit zijn talrijke relaties met vooral bosnimfen werden diverse monsterlijke kinderen geboren, zoals de reus Orion en de Cycloop (reus met één oog) Polyphemus. In de Romeinse mythologie draagt Poseidon de naam Neptunus.

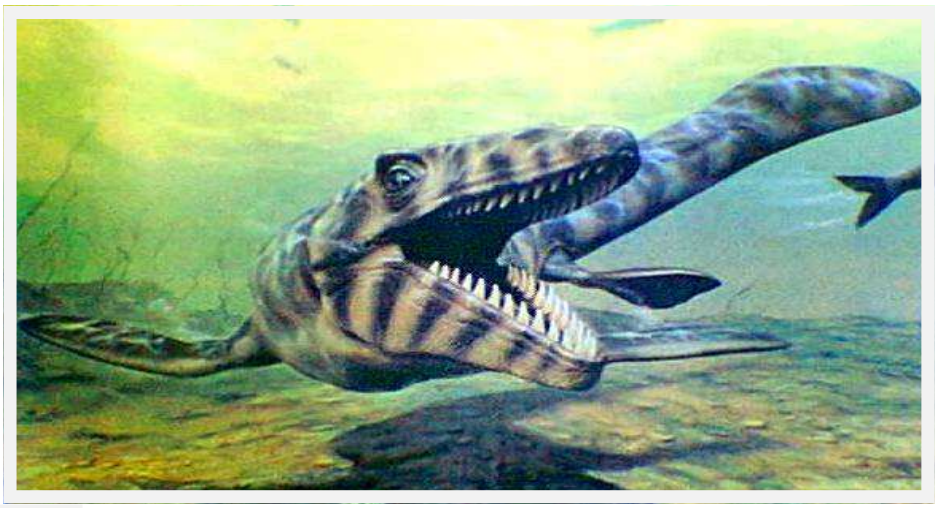
Poseidon, Grieks beeld, 450 v. Chr.

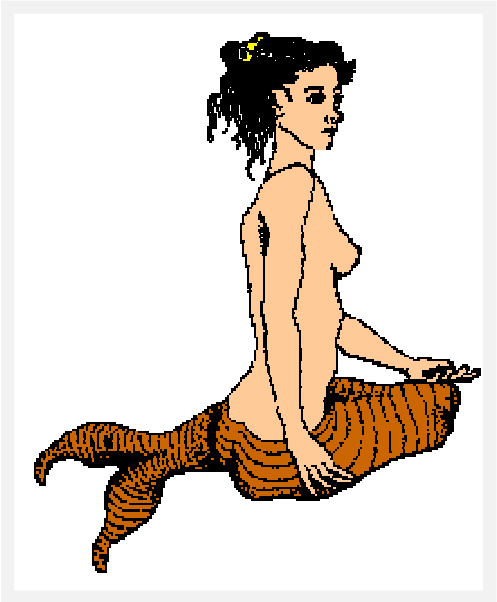
Polyphemus, filmacteur geschminkt.

Verschrikkelijk monster

Poseidon en Apollo, de god van het licht en de muziek, hadden koning Laomedon geholpen bij het bouwen van een muur rondom de stad Troje. Toen Laomedon hen de beloofde beloning niet wilde geven, naam Poseidon wraak op Troje. Hij stuurde een verschrikkelijk zeemonster dat het land verwoestte en tijdens de Trojaanse oorlog hielp hij de Grieken.

.





Selkies

De Selkies zijn mensen die de gedaante van een zeehond kunnen aannemen. Ze wonen in de noordelijke zeeën rondom de Orkney-eilanden.

De kraken

De kraken is een reusachtig monster dat lijkt op een enorme walvis of schildpad, maar met tentakels. Hij kan wel anderhalve kilometer groot worden! Vroeger heeft hij misschien wel echt bestaan. Al meer dan een eeuw heeft niemand hem gezien, maar in oude boeken wordt hij beschreven als ‘het grootste en wonderlijkste dier ter wereld’. Bij de zeldzame keren dat de kraken vanuit de diepte van de oceaan naar boven komt, kun je hem gemakkelijk aanzien voor een eiland. Hij heeft wel eens hele schepen meegesleurd met zijn tentakels. Misschien is hij inmiddels dood, vergiftigd door het vervuilde zeewater. Er zijn echter onderzoekers die beweren dat hij nog leeft en ligt te slapen op de zeebodem.

Zeemeermensen

De zeemeermensen uit de folklore zijn wezens met het bovenlichaam van een mens en het onderlichaam van een vis. Ze wonen diep onder het water van de oceanen. Een zeemeermin is een jonge zeemeervrouw. Ze duikt vaak op uit het water of zit op een rots haar lange haren te kammen, met een spiegel in haar andere hand.

Van zeemeerminnen wordt beweerd dat ze de toekomst kunnen voorspellen, mensen superkrachten kunnen geven en hun menselijke minnaars meelokken naar de diepte van de zee.

De beroemde zeemeermin in de haven van Kopenhagen, Denemarken.

Wezens uit de onderwereld

De oude Grieken geloofden dat mensen na hun dood naar de onderwereld gingen, het mythische rijk van Hades en zijn trouwe dienaren.

Het dodenrijk

De Griekse onderwereld was het dodenrijk. Hier heerste Hades, de zoon van de Titanen Cronos en Rhea, de broer van Zeus en Poseidon. Toen de broers van Hades het heelal verdeelden, nadat ze hun vader hadden onttroond, kreeg Hades de onderwereld. Hij ontvoerde Persephone en samen heersten ze over het koninkrijk.

Hades ontvoert Persephone, beeld van Bernini, Italië, 16de eeuw.

Hades kende geen genade en liet zich niet vermurwen door gebeden of offers. Wreed was hij echter niet. Hij werd ook wel Pluto genoemd, de heer van de rijkdom, omdat zowel gewassen als edelmetalen uit zijn koninkrijk onder de grond kwamen. De onderwereld zelf werd vaak ook Hades genoemd.

Cerberus

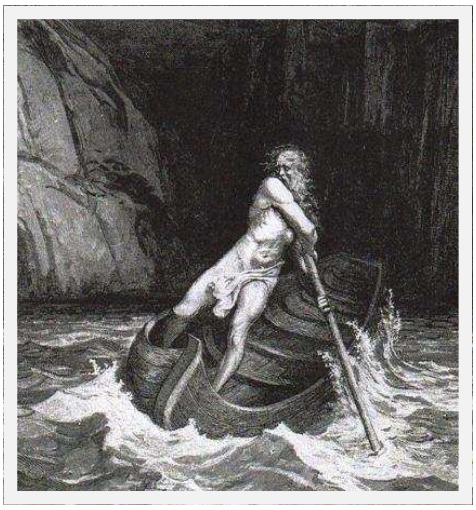
De onderwereld werd bewaakt door Hades’ trouwe dienaar Cerberus, een driekoppige hond. Volgens sommige verhalen had hij vijftig koppen, vol vlijmscherpe tanden. Uit zijn rug groeiden slangen en hij had een slang als staart. Cerberus was de zoon van twee monsters, Typhon (een vuurspuwende slang0) en Echidna (meestal afgebeeld als een afschuwelijke combinatie van mooie vrouw en dodelijke slang). Cerberus was zo gruwelijk om te zien, dat je in steen veranderde als je naar hem keek.

De harpijen

Als er iemand stierf, brachten de harpijen hem naar de onderwereld. De harpijen waren monsters met het lijf van een vogel en het hoofd van een gemene oude vrouw. Ze vlogen zo snel als de wind. Hun ondoordringbare veren dienden als pantser. Regelmatig grepen ze zomaar een sterveling met hun scherpe klauwen, om die naar Hades te brengen. Er bleef alleen een walgelijke geur achter.

Charon de veerman

De eerste hindernis die de ziel moest nemen in de onderwereld was het oversteken van de rivier de Styx. Als een schaduw van hun vroegere zelf wachtten de pasgestorvenen hier op Charon, de oude veerman, die hen in zijn boot naar de poort van de onderwereld moest brengen. Hij was de zoon van Nyx en Erebus. Hij wilde je alleen overzetten als je dood was en als je een geldstuk onder je tong had als betaling. Als je niet begraven was, liet Charon je niet in zijn boot. Je moest dan nog honderd jaar wachten aan de oever van de Styx.



De werken van Heracles

Een bekende mythe gaat over Heracles, die twaalf moeilijke taken moest verrichten. Een daarvan was Cerberus uit de onderwereld halen. Dat mocht van Hades, als hij het beest met zijn blote handen kon vangen. Heracles keek Charon zo dreigend aan, dat hij hem naar de overkant van de Styx bracht.
Cerberus was lastiger: hij slingerde zijn slangen naar Heracles toe en sprong hem naar zijn keel. Gelukkig droeg de held zijn leeuwenvacht, waar niets doorheen kon dringen, alleen een bliksemschicht van Zeus. Eindelijk wist Heracles de keel van Cerberus dicht te knijpen en het beest mee te voeren. Naderhand bracht hij hem weer terug naar Hades.

Orpheus en Eurydice

Er bestaan verschillende mythen over Cerberus en Charon. Orpheus was de zoon van Apollo, de god van licht en muziek. Van hem kreeg Orpheus een lier. Daar speelde hij zo mooi op, dat iedereen ontroerd was. Orpheus trouwde met de mooie Nimf Eurydice, die stierf, nadat ze gebeten was door een

slang. De ontroostbare Orpheus ging naar de onderwereld om te proberen haar terug te halen, iets wat geen sterveling ooit was gelukt. Met zijn muziek betoverde hij Charon en Cerberus, zodat hij het dodenrijk mocht betreden. De god Hades was zo ontroerd door het spel van Orpheus, dat hij Eurydice teruggaf, op voorwaarde dat Orpheus niet zou omkijken tot hij weer in het land der levenden was. Orpheus verlangde echter zo naar haar, dat hij iets te vroeg omkeek. Eurydice werd weer een schim en verdween voorgoed in het rijk van Hades.

Orpheus en Eurydice, schilderij van E. Poynter, Engeland, 1862

Wezens van de nacht

Deze engerds komen pas tevoorschijn wanneer het licht uitgaat. Al eeuwenlang spoken ze rond en jagen ons de stuipen op het lijf!

Vampiers

Al heel lang worden er verhalen verteld over demonen die lijken op mensen en die zich ‘s nachts voeden met bloed. Vampiers zijn levende doden die ‘s nachts uit hun graf komen, vaak in de vorm van een vleermuis, om het bloed uit slapende mensen te zuigen. De meeste vampierverhalen zijn ontstaan in de middeleeuwen, uit vrees voor de pest. De beroemdste legen de is die van Dracula.

Vampiers kun je op diverse manieren afweren, bijvoorbeeld met wijwater of met een kruis. Volgens de verhalen kun je alleen vernietigen door ze te verbranden of door een dunne stok door hun hart te slaan. In films is de vampier een lange man met een wit gezicht, lange hoektanden en gekleed in een lange cape.

De vuurvogel

De wonderbaarlijke vuurvogel komt uit de Russische folklore. Hij heeft glanzende zilveren en gouden veren. Zijn ogen fonkelen als kristallen.
‘s Nachts verlicht hij het land waar hij overheen vliegt. Naar verluidt kun je met een van zijn staartveren een donkere kamer verlichten. De vuurvogel eet gouden appels. Als hij zingt, vallen er parels uit zijn snavel. Met zijn gezang kan hij zieken en blinden genezen.

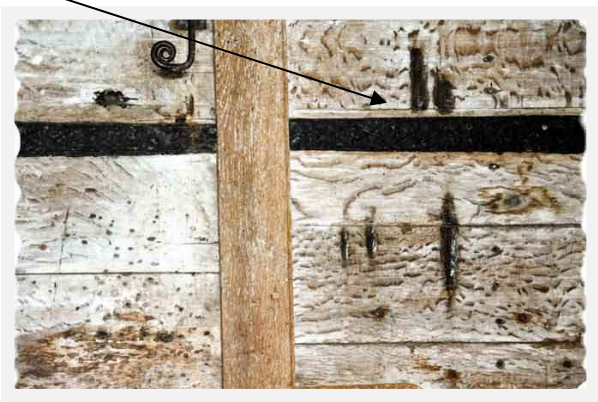
De Vuurvogel, Russische boekillustratie, 1910

Azeman

De azeman vind je in Zuid-Amerika. Overdag nemen ze de gedaante van een vrouw aan, maar ‘s nachts worden het vleermuizen. Ze voeden zich met mensenbloed.
De azeman zijn geobsedeerd door tellen: als er zaadjes op de grond liggen, blijven ze staan om die te tellen. Waarschijnlijk zijn de moderne vampierverhalen gebaseerd op deze azeman.

Zwarte Shuck

In 1577 dook er tijdens een storm een zwarte hellehond op bij de kerk in het Engelse plaatsje Bayngay. Omhuld door vlammen zaaide hij enorme paniek in de kerk. Ongeveer op hetzelfde moment verscheen hij zo’n tien kilometer verderop, in de kerk van Blythburgh. Daar doodde hij een heleboel mensen. In de noordelijke kerkdeur kun je nog steeds de sporen van zijn klauwen zien.

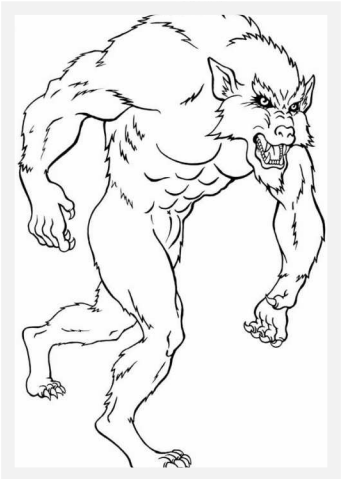


De barghest

Deze monsterlijke hond met enorme tanden en klauwen vind je in Noord-Engeland. Hij verschijnt alleen ‘s nachts. Volgens de legende betekent het zien van een barghest dat je heel gauw doodgaat. In Wales noemden ze het beest Qwyllgi, de Hond van de Duisternis. Op het eiland Man heette hij Mauthe Doog.

Weerwolven

Volgens een oud bijgeloof zijn weerwolven mensen die soms geheel of gedeeltelijk veranderen in een wolf, meestal bij volle maan. Ze zwerven ‘s nachts rond en verslinden kleine kinderen of lijken. Er bestaat echt zoiets als een weerwolf ziekte; iemand die daaraan lijdt, gelooft dat hij eigenlijk een wolf is. Behalve wolven kunnen mensen vrijwillig of onvrijwillig veranderen in nog veel meer dieren: beren, grote katten, hyena’s en andere woeste wezens. Vaak is het weerwolf-zijn erfelijk. Alleen de dood kan je ervan verlossen. Een weerwolf kun je doden met zilveren kogels, door hem te besprenkelen met wijwater of door hem zout water te laten drinken.



Wezens uit de lucht

Mythische figuren uit de lucht spelen al tijdenlang een hoofdrol in verhalen van vele verschillende culturen.

Zeus

In de Griekse mythologie was Zeus de god van de lucht en de Oppergod op de berg Olympus. Ook al heeft hij de goden en de mensen niet gemaakt, hij gold wel als hun vader. Als heer van de lucht, regengod en wolkenverzamelaar hanteerde hij de verschrikkelijke bliksemschicht. Hij droeg een geitenvel als schild. Zijn vogel was de adelaar, zijn boom de eik. Cyclopen waren reuzen met één oog, die door hun broer Cronos in de onderwereld werden gegooid. Zeus, de zoon van Cronos, bevrijdde de reuzen. Als dank gaven ze hem de donder en de bliksem. Daarmee versloeg Zeus Cronos en de Titanen (een reuzengeslacht), waarna hij heerser over de aarde werd.

De feniks

De feniks was een legendarisch fabeldier in Arabië. Volgens de verhalen was hij zo groot als een adelaar, met scharlakenrode en gouden veren en een melodieuze stem. Er bestond altijd maar één feniks tegelijk, die wel vijfhonderd jaar oud kon worden. Als zijn einde naderde, maakte de vogel een nest van aromatische takken en kruiden. Dat stak hij in brand, waarna de vlammen hem verteerden. Vervolgens verrees er uit de as een nieuwe jonge feniks. In het oude Egypte vertegenwoordigde de feniks de zon, die ‘s avonds sterft en de volgende ochtend opnieuw geboren wordt. In de vroegchristelijke traditie werd deze vogel het symbool van zowel onsterfelijkheid als wederopstanding. In de Chinese mythologie is de feniks het symbool van deugd en goedertierenheid, macht en voorspoed.

De dondervogel

Indiaans amulet

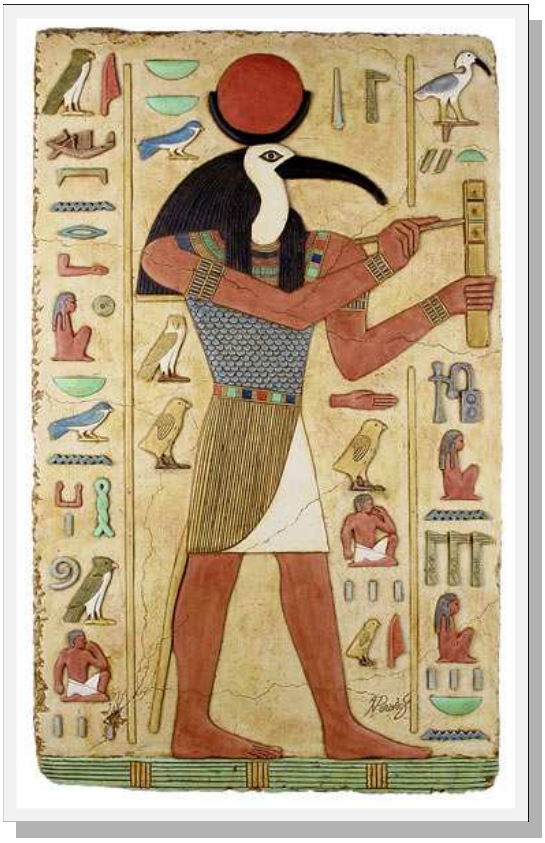
De dondervogel stamt uit de indiaanse mythologie. Hij woont tussen de wolken in de lucht en vertegenwoordigt de grote natuurkrachten (de Grote Geest). Deze monsterlijke vogel is zo groot, dat hij een walvis kan oppakken met zijn klauwen. Als de dondervogel klapwiekt, begint het op aarde te donderen en te bliksemen. Bliksemschichten schieten uit zijn ogen. Japan kent ook een dondervogel. Die vliegt rond als het stormt en is verbonden met verwoestende natuurkrachten als donder en bliksem. Bovendien bewaakt hij de toegang tot de hemel.

De peryton

De perytons uit Atlantis worden beschouwd als de ziel van reizigers die ver van huis zijn gestorven. Het waren monsterlijke beesten met het lijf van een hert en lichtblauwe of groene veren. Hin schaduw leek op die van een mens. Troepen perytons vielen schepen aan in de Staart van Gibraltar.

De vogel Rok

De vogel Rok uit de Arabische legenden was zo groot dat hij wel drie olifanten tegelijk de lucht in kon tillen. Ook sleepte hij andere grote dieren en groepen kinderen mee. De vogel Rok komt voor in diverse Verhalen uit Duizend-en-een-nacht, maar ook in de reisbeschrijvingen van Marco Polo. Hij leefde in de bergen, waarschijnlijk in Perzië of India.



De Egyptische ibis

De ibis was heilig in Egypte. Hij had een wit lijf met een zwarte kop en staart. De god Thoth werd afgebeeld met een ibiskop, net als soms de maangod Aah. De ibis was gewijd aan de Egyptische godin Isis.

De god Thoth op een Egyptische grafschildering.

Folklore

Voorvallen uit het verleden komen tot leven in oude liederen en verhalen. Zo blijft de folklore bewaard.

De boeman

De boeman is een wezen uit kinderverhalen. Soms is hij kwaadaardig, soms gewoon een onschuldige deugniet. Hij kan een andere gedaante aannemen, dingen verplaatsen en onheil stichten. Er zijn boemannen die bij mensen thuis spoken en soms zelfs vriendschap stichten met de kinderen. Meestal hebben ze het gemunt op leugenaars en gemeneriken. Stoute kinderen krijgen vaak te horen dat ze moeten oppassen, anders komt de boeman ze halen.

Boeman, illustratie in een Vlaams kinderboek.

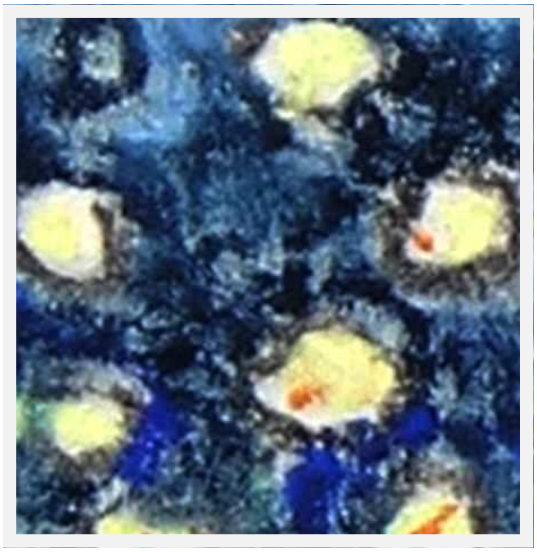
Vadertje vorst

Vadertje Vorst, een soort kabouter, is een symbool van fris, koud winterweer. Hij maakt de tekeningen op de herfstbladeren en de ijsbloemen ‘s winters op de ramen. Vermoedelijk is hij gebaseerd op Jokul uit de Noorse mythologie, die verantwoordelijk was voor ijspegels en rijp.

In Rusland heet Vadertje Vorst Morozko

Dwaallichtjes

Dit zijn de vage lichtjes die je op een rustige avond na zonsondergang ziet boven een verlaten moeras. Als je het zachte blauwe schijnsel volgt, kom je vanaf een veilig pad in een verraderlijk moeras. Vroeger geloofde men dat het kwade geesten waren van doden of niet-menselijke intelligentie.



Dwaallichtjes, schilderij van Tine Meukens, 1999.

Ierse kabouters

In Ierland wonen kabouters op boerderijen en in wijnkelders. Ze helpen de mensen en doen karweitjes voor hen. Hun eten en meubels krijgen ze van de mensen. In ruil daarvoor geven ze voorwerpen die geluk brengen. De Ierse kabouters zijn vrolijke kereltjes die gekleed gaan in ouderwetse groene pakjes. Ze dragen schoenen met gespen en een rood mutsje. ‘s Nachts maken ze schoenen voor elfen. Nooit een heel paar schoenen, altijd maar eentje. Die kun je krijgen als je erin slaagt om een kabouter te vangen. Dat is echter heel moeilijk. Als je je ogen even afwendt, verdwijnt hij. Behalve in de Ierse folklore komen kabouters ook voor in andere landen.

Kabouters, getekend door Rien Poortvliet, 1976.

Kobolden

Een kobold is een lelijke kwelgeest, die vaak kwade bedoelingen heeft. Hij woont in een grot of holle boom, maar ook wel in huizen. ‘s Nachts verplaatst hij meubels, rammelt met potten en pannen, of trekt het beddengoed van je bed. Een kobold kan andere gedaanten aannemen en verandert zich vaak in een dier.

Als je geluk hebt, woont er geen kobold maar een onzichtbare goede fee in je huis. Die knapt ‘s nachts karweitjes op. Bied haar nooit geld aan, want dan verdwijnt ze, om nooit meer terug te komen.

Elfjes

Op de heide van Cornwall, in het zuiden van Engeland, wonen elfjes. Volgens de mythe waren het oorspronkelijk druïden, die zich niet wilden bekeren tot het christendom. Hoe meer weerstand ze boden, des te kleiner werden ze. Volgens een andere mythe was het een volk van mensen die niet goed genoeg waren om naar de hemel te gaan, maar ook niet zo slecht dat ze naar de hel moesten. Daarom waren ze gedoemd om voor eeuwig op aarde te blijven. Elfjes stelen vaak paarden om daar ‘s nachts mee over de heide te rijden. Ze vinden het leuk om mensen voor de gek te houden, maar ze werken ook de hele nacht op het land en ploeteren voor hun dagelijks brood.

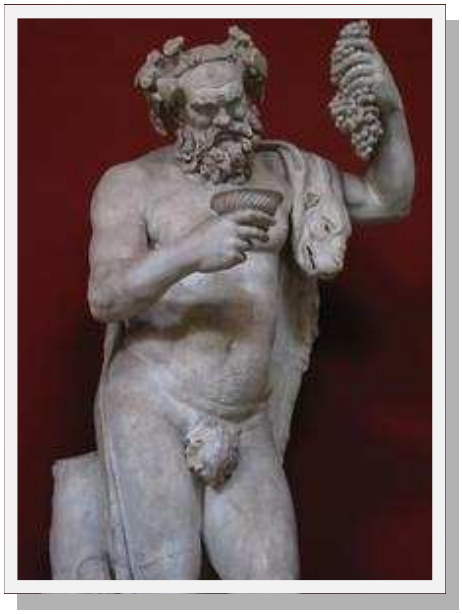
Wezens uit het bos

Er bestaan talloze mythen en legenden over boswezens, van magische fantasiefiguren tot duistere, gevaarlijke types.

Saters en silenen.

Saters waren in de Griekse mythologie mannen met de hoorns, staart en soms de poten van een geit. Deze boswezens leken op de god Pan. De saters waren de metgezellen van Dionysus, de god van de wijn. Ze zaten achter nimfen aan, dronken wijn, dansten in het bos en speelden op hun syrinx, fluit of doedelzak. In de Romeinse mythologie heetten ze faunen.

Dionysus en een sater op een Griekse schaal, ongeveer 450 v. Chr.



Saters worden wel eens verward met silenen. Deze mythologische wezens lijken op saters, maar hebben soms de oren en staart van een paard. De saters blijven altijd jong, terwijl de silenen meestal afgebeeld worden als oude mannetjes. De beroemdste silene is Silenus. Deze wijze, bejaarde vaderfiguur was volgens de legende de leermeester van de god Dionysus.

Silenus, Romeins beeld 1ste eeuw na Chr.

De Bulgaarse samodivi

De samodivi vind je in de bossen en bergrivieren van Bulgarije. In hun lange witte gewaden vliegen ze rond of rijden ze op grijze herten, met een slang als zweep. Ze dansen in het rond en je hoort ze overal lachen. In het bos hebben de samodivi prachtige paleizen waar ze samodivibloemen kweken. Het zijn beeldschone, lieve dames die graag vriendschap sluiten met mensen en mannen betoveren. Wees aardig voor ze, want anders brengen ze je leed, ziekte of dood. Als je hun genade wint, kunnen ze je ook weer genezen.

Boombaard

Boombaard is een personage uit een boek van J.R.R. Tolkien, *In de ban van de ring*. Hij is de oudste en wijste van de Enten, een oud, boomachtig volk. De Enten zijn erg op zichzelf en zorgen voor de bomen in het bos. Wanneer de tovenaar Saruman het bos bedreigt, komen Boombaard en de Enten in actie. Ze vallen Isengard aan, het magische fort van Saruman.

Bosnimfen

Dryaden komen uit de Griekse mythologie. Het zijn vrouwelijke natuurgeesten die over het bos heersen. Volgens heel oude legenden werd iedere dryade samen met een bepaalde boomsoort geboren, waar ze dan voor zorgde. Hamadryaden woonden in hun boom. De gewone dryaden woonden in de buurt van hun boom. Omdat de dryade stierf als haar boom omviel, straften de goden vaak mensen die bomen omhakten. Met de naam dryade worden vaak bosnimfen in het algemeen aangeduid.

Bosnimfen, schilderij van Boticelli, Italië 1530.

Pan met zijn fluit

Pan was in de Griekse mythologie de zoon van Hermes, de boodschapper van de goden. Pan was de god van bossen, velden en vruchtbaarheid. Hij had de hoorn, hoeven en oren van een geit. Daarom was hij ook de god van de schapen- en geitenhoeders. Op zijn panfluit begeleidde hij de dansende bosnimfen. Deze fluit had hij gemaakt toen hij achter de nimf Syrinx aan zat. Syrinx probeerde te ontsnappen door zich te veranderen in een rietveld. Pan pakte een aantal rietstengels van ongelijke lengte en speelde daarop. Met zijn muziek probeerde hij nimfen te verleiden, maar ze wezen hem af, omdat hij zo lelijk was. Hij woonde in de bergen, in grotten of in de natuur. Zijn lievelingsplek was Arcadië, waar hij geboren was.

Panfluit

Sprookjesfiguren

Veel legendarische sprookjeswezens, zoals dwergen, elfen, feeën en trollen, komen uit de Duitse en Scandinavische mythologie.

Feeën

Feeën zijn kleine bovennatuurlijke wezens, meestal met een menselijke gedaante, die in het magische feeënland wonen. Sommige wonen ze op gewone plekken, zoals heuvels, bomen, beekjes en tuinen. In alledaagse dingen zie je feeënringen, feeëntafels en feeënpaarden. Feeën zijn teer, gevoelig en meestal aardig voor mensen. Je mag ze echter nooit beledigen. Er zijn ook boze feeën, die kinderen beheksen, mensenbaby's weghalen en daar lelijke feeënbaby's (wisselkinderen) voor in de plaats leggen. Als het vee opeens doodgaat, komt dat vaak door boze feeën.

Stoere dwergen

Dwergen wonen onder de grond. Ook al zijn ze heel klein, ze zijn heel sterk en kunnen goed vechten. De meeste vind je in de Duitse of Zwitserse bergen. Ze zijn beroemd geworden door het sprookje *Sneeuwwitje en de zeven dwergen*.

Elfen

Elfen zijn mythische wezens uit de Duitse mythologie. In volksverhalen komen ze vaak voor als kleine mensjes met een ondeugend karakter. Meestal wonen ze in het bos of in ondergrondse bronnen. Elfen worden heel oud. Volgens sommige verhalen zijn ze zelfs onsterfelijk. Ook hebben ze toverkracht.

De ogre

Een ogre is een mensen etende reus, dom en traag, maar verschrikkelijk sterk. Hij kan wel drie tot vier meter lang worden. Omdat ze zo groot zijn, worden ogres vaak verward met reuzen. Ogres zijn gemeen en zoeken vaak ruzie met zwakkere wezens. De reuzenogre heeft grote slagtanden en is nog dommer dan de gewone ogre.

Trollen

Trollen zijn grote, onderaardse wezens die dol zijn op mensenvlees. Vaak trekken ze ten strijde met Thor, de Noorse dondergod. In sommige sprookjes wonen ze onder bruggen en op andere donkere plekjes, waar ze op de loer liggen voor argeloze reizigers. In andere verhalen wonen ze diep in de bergen, omdat ze een hekel hebben aan daglicht en lawaai. Trollen kunnen prachtige dingen maken van zilver en goud. Ze stelen graag, vooral vrouwen en kinderen!

Orcs

In de Romeinse mythologie was Orcus een andere naam voor Pluto, Hades of Dis Pater, de god van het dodenrijk. Het op de mens lijkende volk van de orcs is bedacht door J.R.R. Tolkien. In zijn boek *In de ban van de ring* beschrijft Tolkien de orcs als lelijke, vieze wezens die alleen in staat zijn om dingen te vernielen.

Wonderwezens

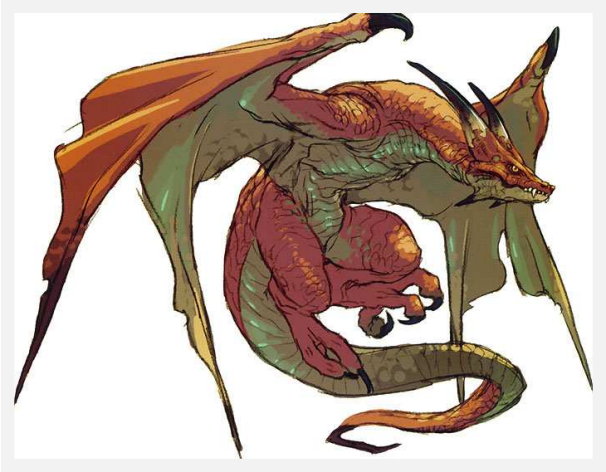
Spannend, schitterend of gevaarlijk, deze wonderbaarlijke wezens hebben het voordeel dat ze kunnen vliegen.

Draken

Een draak is een monsterlijk, vuurspuwend reptiel met vleugels en enorme klauwen. In oude volksverhalen is de draak het symbool van het kwade en vernietiging. De oude Grieken en Romeinen geloofden dat draken de geheimen van de aarde kenden. Door hun afschrikwekkende uiterlijk worden ze vaak afgebeeld op strijdschilden en oorlogsschepen. In China geldt de draak als teken van voorspoed. Vroeger was hij het nationale symbool van het Chinese keizerrijk.

Chinese draak

De wyvern



De wyvern is een boosaardiger versie van zijn neef, de Europese draak. Het is een duivels, meedogenloos beest. Soms wordt hij afgebeeld met twee geklauwde poten, soms met vier. Hij is groen of zwart, met vurige rode ogen en een stinkende adem.

De griffioen

De griffioen is een legendarisch beest met de kop, snavel en vleugels van een adelaar en het lijf van een leeuw of tijger. Soms heeft hij de staart van een schorpioen. Met een van zijn klauwen drukt dit levensgevaarlijke monster zijn prooi tegen de grond, waarna hij hem in stukken scheurt met zijn enorme snavel. Een griffioenenpaar bleef hun hele leven bij elkaar. Ze legden hun eieren in grotten en bewaakten die tegen vijanden, zoals poema's.

Griffioen, illustratie in een Middeleeuws boek.

Sleipnir

Sleipnir was het snelle, achtbenige paard dat zich door de zee en door de lucht kon verplaatsen. Hij was het strijdros van de grote Noorse god Odin. Sleipnir was de zoon van de Noorse god Loki, de onruststoker en Svadilfari, het paard dat meehielp bij het bouwen van de muren rond Asgard. Sleipnir was zo snel, dat hij elk ander paard versloeg in een wedstrijd.

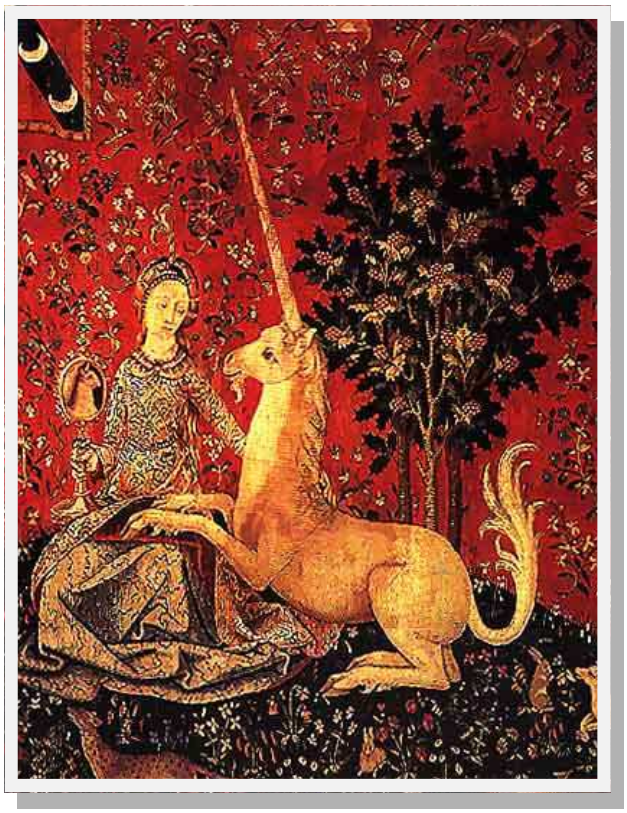
Pegasus

Het gevleugelde paard Pegasus was in de Griekse mythologie de zoon van de zeegod Poseidon den de gorgo Medusa. Pegasus ontsprong uit de hals van Medusa, toen zij werd onthoofd door de held Perseus. Veel Grieken probeerden tevergeefs het paard te vangen en te temmen. Voor Bellerophon, prins van Korinthe, werd dit een obsessie. Van de godin Athene kreeg Bellerophon een gouden teugel, waarmee hij Pegasus ving.

Het paard hielp de held bij zijn strijd tegen de Amazonen en de Chimaera. Toen de hoogmoedige Bellerophon naar de top van de Olympus probeerde te vliegen om zich bij de goden te voegen, wierp het wijze paard hem af. Bellerophon moest alleen verder. Pegasus mocht voortaan de bliksem en donder halen voor Zeus.

De eenhoorn

De zuiver witte eenhoorn is een fabeldier. Hij heeft het hoofd en de benen van een paard. Met midden op zijn voorhoofd een lange, gedraaide hoorn. Die hoorn is onderaan wit, in het midden zwart en bij de punt rood. Als symbool van het heilige kwam de eenhoorn voor op vele middeleeuwse wandkleden. Men geloofde dat hij toverkracht bezat en geluk bracht. Als een eenhoorn zijn hoorn in een vloeistof doopt, weet hij of er vergif in zit. Volgens de legende verschijnt de eenhoorn aan iemand wiens hart en ziel heel zuiver zijn, en aan jonge maagden.



La Dame a la Licorne, middeleeuws wandtapijt uit Frankrijk.

Tovenaars & heksen

Tovenaars en heksen zijn berucht om hun toverkrachten. Hierdoor beschikken ze over een enorme macht.

Prospero

Prospero is de beroemde tovenaar uit het toneelstuk *De storm* van Shakespeare. Als hertog van Milaan wordt hij met zijn dochter Miranda door zijn broer Antonio in een bootje de zee op gestuurd. Ze spoelen aan op een eilandje, waar Prospero leert toveren. Vanwege die macht geloven sommige mensen dat Prospero God vertegenwoordigt.

Harry Potter

Harry Potter is de bekendste hedendaagse tovenaar. Uit de boeken van J.K. Rowling blijkt dat kinderen tovenarij nog net zo boeiend vinden als altijd. Harry is de laatste van een lange reeks tovenaars die hun krachten gebruiken om het kwade te stoppen en de wereld veiliger te maken.

Gandalf & Saruman

Saruman is een personage uit het boek van J.R.R. Tolkien *In de ban van de ring*. Als hoofd van de Istari komt hij naar Midden-Aarde. Vele jaren lang verbergt hij zijn geheime verlangen naar macht. Met een heel leger probeert hij de Ring in handen te krijgen. Gandalf, de wijste van de Istari, maakt na 2000 jaar een einde aan de heerschappij van de gemene Sauron. Hij verslaat de samenzwerende Saruman.

De drie heksen uit Macbeth

In het toneelstuk *Macbeth* van Shakespeare komen de heksen maar vier keer voor. Ze spelen echter een belangrijke rol in het stuk. Ze spreken Macbeth aan met drie titels: thane van Glamis, thane van Cawdor en koning hierna. Daarna voorspellen ze dat de zonen van Banquo koning zullen worden, maar Banquo zelf niet. Ze weigeren vragen te beantwoorden en verdwijnen.

Macbeth en Banquo bij de drie heksen, schilderij van Chassériau, 1855 Frankrijk

Hans en Grietje

Dit oude sprookje gaat over een jongen en een meisje die diep in het bos een huisje vinden dat gemaakt is van koek en snoep. In het huisje woont een gemene heks. Ze heeft het snoephuisje gebouwd om kinderen te lokken, zodat ze die kan opeten!

Hans en Grietje bij het snoephuisje, tekening van Anton Pieck.

Doornroosje

De boze heks Carabosse, beledigd omdat de koning vergeten was haar uit te nodigen voor het geboortefeest van zijn dochter Aurora, spreekt een vloek uit: op een dag zal de prinses zich in haar vinger prikken en sterven. Gelukkig heeft een goede fee haar geschenk nog niet gegeven. Zij verklaart dat Aurora zich zal prikken, maar niet zal sterven. Ze zal in een diepe slaap vallen. Na honderd jaar zal de kus van een prins haar wekken.

Beroemde personen

Over deze beroemde personen doen een heleboel sterk overdreven verhalen de ronde. Meestal bevatten ze wel een kern van waarheid.

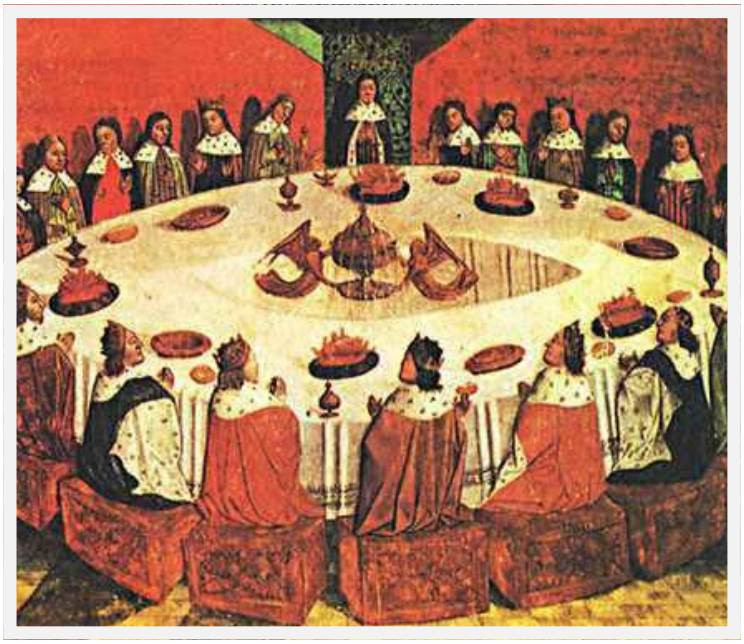
Koning Arthur

Als koning van de Britten vocht Arthur tegen de binnenvallende Angelsaksers. Het is niet zeker of hij echt bestaan heeft.

Volgens de legende was Arthur de zoon van Uther Pendragon, koning van Brittannië.
Met zijn ridders vocht deze wijze, dappere heerser tegen het Romeinse leger. Hij werd naar huis geroepen omdat zijn neef Mordred zijn koninkrijk had veroverd. In de beslissende Slag bij Camlam stierven zij allebei, doorboord door elkaars speer. Arthur werd op raadselachtige wijze overgebracht naar het eiland Avalon, om te herstellen van zijn verwonding. Hij had een magisch zwaard, Excalibur, dat alleen hij uit een steen kon trekken.

Kasteel Camelot

Met zijn koningin Guinevere woonde Arthur in Camelot, het beroemdste kasteel uit de middeleeuwse Arthurlegenden. Hier verzamelde Arthur de beste en dapperste krijgers uit heel Europa: De Ridders van de Ronde Tafel. Vanuit Camelot gingen ze op zoek naar de heilige graal.



De Ridders van de Ronde Tafel, middeleeuwse boekillustratie.

Merlijn

In de oudste legenden was Merlijn een profeet. In het koninkrijk van Arthur werd hij bovendien tovenaar en raadsman. De legenden van Arthur zijn in de loop van de eeuwen zo vaak verteld, dat de verhalen vaak onherkenbaar veranderd zijn.

Lancelot

Lancelot was de zoon van koning Ban van Benwick, een van de trouwste onderdanen van koning Arthur. Toen koning Ban na een verloren veldslag wegvluchtte en zag dat zijn kasteel in brand stond, viel hij flauw. Zijn koningin Elaine rende naar hem toe en liet de kleine Lancelot bij een meer liggen. De Vrouwe van het Meer nam hem mee naar haar onderwaterpaleis. Daar groeide hij op als Lancelot van het Meer. Volgens andere legenden werd hij door feeën ontvoerd naar Maagdeneiland.

Robin Hood

Robin Hood is de held in Engelse balladen uit de 14de en 15de eeuw. Hij was een vrijbuiter die stroopte in de koninklijke bossen van Sherwood in Nottinghamshire en Barnsdale in Yorkshire. Hij beroofde en doodde de rijke machtshebbers en deelde zijn buit uit onder de arme, onderdrukte bevolking. Tot zijn kameraden hoorden Kleine Jan en Broeder Tuck. Het is niet bekend of Robin Hood echt heeft bestaan, maar de verhalen geven ons een goed idee van het leven in de middeleeuwen.

Moderne mythen

Vaak is er een verklaring voor vreemde voorvallen in onze tijd, maar soms ook niet. Dat worden de mythen en legenden van morgen.

Graancirkels

In 1979 verschenen er in Engeland vreemde cirkels in een aantal graanvelden. Het graan was helemaal platgedrukt. Sommige mensen zeiden dat buitenaardse wezens zo probeerden om ons iets te zeggen. Jaren later verschenen er ingewikkelder figuren, maar in 1992 bekenden twee mannen dat zij de eerste graancirkels hadden gemaakt. Een krant betaalde de mannen om nog een cirkel te maken. Na onderzoek verklaarden deskundigen dat de cirkel gemaakt was door buitenaardse wezens. Zo gemakkelijk laten mensen zich bedriegen!

Nessie

Loch Ness is een lang, smal meer in Schotland. Volgens de verhalen huist hier een dier: het Monster van Loch Ness, maar bewezen is dat nooit. Voordat er wegen om het meer werden aangelegd, beweerden veel mensen dat ze hier een vreemd dier hadden gezien. Dat gebeurde zo vaak, dat men die meldingen in de 19de eeuw ging bijhouden. Alle beschrijvingen leken op elkaar: een lange, sterke hals met een kleine kop, een bultige rug, vier korte, dikke poten, een lange staart en enorme zwempoten. Het is nog steeds niet bekend of 'het monster' echt bestaat.

Buitenaardse wezens

Er zijn allerlei verhalen van deze tijd over buitenaardse wezens. Die variëren van lange, broodmagere gestalten met een groot hoofd en gloeiende ogen tot groene wezentjes met een heleboel armen en ogen, die rondvliegen in een ruimteschip.

Veel mensen zijn gefascineerd door het idee dat er leven is op andere planeten: intelligent, vijandig, vriendelijk, dom of wat dan ook. Er zijn talloze boeken en films over allerlei vormen van buitenaards leven, maar of wij de enigen zijn in het heelal, weten we pas als we nog meer planeten bezoeken.

De yeti

De yeti wordt ook wel de verschrikkelijke sneeuwman genoemd. Het is de legendarische wilde uit de Himalaya. In Amerika heet hij Bigfoot, in Canada Sasquatch. Veel mensen beweren dat ze er eentje hebben gezien. De aapachtige wezens zijn schuw, zwaargebouwd, behaard en met een gezicht als een mens. Praten doen ze niet, alleen grommen, krijsen en piepen. Niemand weet zeker of de yeti bestaat. Sommige mensen denken dat het een onbekende reuzenaap is., anderen geloven dat het een afstammeling is van de prehistorische mens. Er zijn ook mensen die denken dat het gewoon om een sneeuwluipaard, een vos, een beer of een Tibetaanse lama gaat, die uit de verte wordt aangezien voor een yeti.