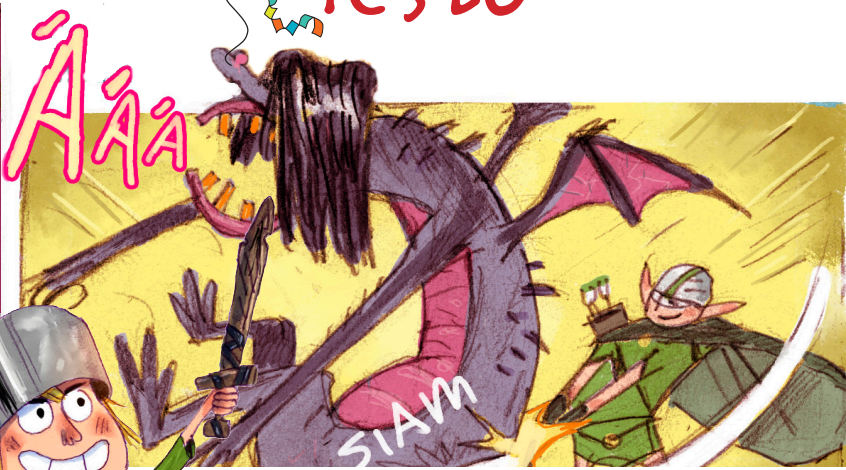


Sestu lestu



Hetjurnar þrjár



# Hetjurnar þrjár

ISBN: 978-9979-0-2037-0

© 2016 Gunnar Theodór Eggertsson

© 2016 teikningar og myndasögur Sigmundur Breiðfjörð Þorgeirsson

Rétthafar ljósmynda og teikninga Shutterstock:

bls. 48 efri t.v. De Visu, neðri t.h. David Brimm

bls. 49 Crystal Home

bls. 50 ChiccoDodiFC

bls. 51 t.v. Vladimir Spiridonov, t.h. Jef Thompson

bls. 54 Cube29

Ritstjórn: Elín Lilja Jónasdóttir

Málfarslestur: Ingólfur Steinsson

1. útgáfa 2016

Menntamálastofnun

Kópavogi

Leturgerð meginmáls: Optima 14 pt.

Hönnun og umbrot: Menntamálastofnun

Prentvinnsla: Ísafoldarprentsmiðja ehf.

– Umhverfissvottuð prentsmiðja

Sestu  lestu

# Hetjurnar þrjár



Gunnar Theodór Eggertsson  
Sigmundur Breiðfjörð Þorgeirsson  
teiknaði myndir

## Efnisyfirlit

1. kafli .....	5
2. kafli .....	10
3. kafli .....	16
4. kafli .....	22
Myndasaga .....	25
5. kafli .....	29
6. kafli .....	35
7. kafli .....	41
Myndasaga .....	44
Viltu vita meira? .....	48
Úrvinnsla .....	52

# Sestu lestu



Þessi saga fjallar um krakka sem leika sér í hlutverkaleik en lenda óvænt í alvöru ævintýri þar sem hrekkjusvín og þjófar koma við sögu.

Þú ættir að byrja á að skoða teikningarnar og velta fyrir þér söguþræðinum.

Í bókinni sérðu víða svona blöðrur. Þær eru til að þú **staldrir við** og hugsir um það sem þú varst að lesa.

Það er líka gott að rifja upp söguna að loknum lestri.

Aftast í bókinni eru fróðleiksmolar um hlutverkaspil og ævintýri. Suma viltu kannski lesa oftar en einu sinni.





## 1. kafli

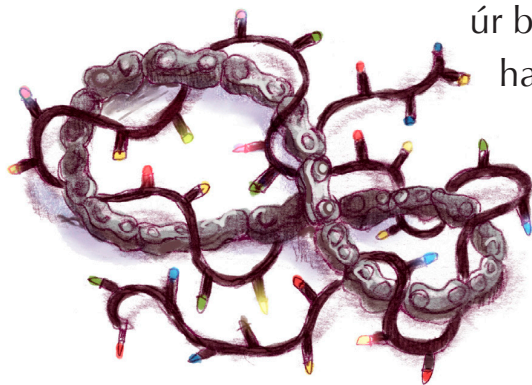
Sindarion kom æðandi út úr dimmum skóginum. Hann stoppaði við litlu viðarbrúna sem lá yfir ána og reyndi að anda rólega. Félagarnir voru rétt á hæla honum. Nema auðvitað ef drýslarnir hefðu náð þeim. Trén stóðu þögul og ógnvekjandi.

Af hverju var gullfestin svona mikilvæg?

Ungi stríðsmaðurinn hélt dauðataki um gullfestina, fjársjóðinn sem þau höfðu leitað að vikum saman. Gullfestin sem myndi loks koma á friði milli konungsættanna tveggja í ríkinu. Hann opnaði lófann og virti fyrir sér dýrgripinn.

Í raun og veru var þetta bara gömul hjóla-keðja, skreytt með jólaskrauti af háalofninu, en í augum tólf ára drengsins og vina hans var þetta raunverulegur töfragripur. Sindarion, eða Sindri eins og hann hét dags daglega, var huldustríðsmaður, blanda af víkingi og huldumanni. Hann var með síða skikkju, klippta

úr breiðu kisuteppi sem hann hafði átt sem barn, pott fyrir hjálm og ruslatunnulok fyrir skjöld.





Sverðið var tálgað úr tré og handfangið vafið með svörtu málningarlímbandi. Drýslarnir í skóginum voru ekki raunverulegir, en vinir hans voru það, og eftir langa þögn heyrðust raddir þeirra loks koma syngjandi út úr skógarþykkninu.

Áslana kom fyrst, sigri hrósandi með langt prik á lofti. Hún hét í raun og veru Ása og þetta var galdrastafurinn hennar. Áslana var valkyrja, bardagastúlka með guðlegan galdramátt. Á hæla henni fylgdi Geddi, smávaxið tröll sem gat hnoðað saman grjót og brotið sundur fjöll með krafti sínum. Hann var venjulega kallaður Gummi og hélt á sjúskuðum fótbolta undir annarri hendinni. Þau voru systkini og bestu vinir Sindra.



Hvers konar mætti þjuggu Áslana og Geddi yfir?

– Hafið þér hálsmenið? spurði Áslana og otaði prikinu í átt að Sindarion. Hann lyfti hjólakeðjunni á loft og kinkaði kalli.

– Hvað um drýslana? spurði hann á móti. Geddi lyfti þá fótboltanum hátt upp yfir axlir og kallaði hástöfum: – Ég náði höfði foringjans og þá hurfu allir hinir eins og dögг fyrir sólu!




Hvað merkir  
að hverfa eins  
og dögг fyrir  
sólu?

Sindarion brosti stoltur.

– Vel gert, félagar! mælti hann og saman faðmaðist þríeykið í skógarjaðrinum, sælt og ánægt með vel heppnaða sendiför út í ævintýraskóginn.

– Förum þá heim til mín og fáum heitt kakó og kruður hjá mömmu, stakk huldustríðsmaðurinn upp á við mikinn fögnuð félaga sinna. Þau bjuggu öll í göngufæri við skóginn og héldu nú af stað yfir brúna, sem myndi færa þau upp á stíginn og þaðan burt úr ævintýraheiminum, aftur í hversdagsleikann. Skrímslin voru að baki og framundan yrðu krakkarnir aftur bara Sindri, Ása og Gummi, ósköp venjulegir krakkar í ósköp venjulegum skóla. Sindarion, Áslana og Geddi þyrftu að bíða næstu helgar, til að halda áfram með sín ævintýri.



Hvað merkir  
hversdagsleiki?



## 2. kafli

Sindri, Ása og Gummi voru rétt komin hálf leið yfir ána þegar hróp og köll rufu þögnina og fjórir unglingar komu skyndilega skríðandi undan brúnni, báðum megin við börnin. Þessi voru ekki vopnuð galdraprikum eða trésverðum, heldur orðum og hnefum. Þau voru ekki klædd skikkjum og brynjum, heldur hettupeysum og gallabuxum.

Sindri hefði frekar viljað drýslana, því þá gat hann ráðið við. En Gunni klunni, Klara vara, Mangi langi og Rósa sósa voru verstu hrekkju-svínin í hverfinu og hetjurnar þrjár voru nú umkringdar raunverulegum skrímslum.

– Sjá þessar hetjur! æpti Gunni klunni og barði í brúarvegginn.

– Hvar funduð þið svona ljóta búninga? kallaði Klara vara.

– Úr ruslagámi, sýnist mér! bætti Mangi langi við.

– Þau eiga ekki pening til að kaupa alvöru búninga! botnaði Rósa sósa.

Sindri, Ása og Gummi hópuðust saman á miðri brúnni og vissu ekki hvernig þau áttu að bregðast við. Unglingarnir nálgueðust úr báðum áttum.

– Ef þið þykist vera svona miklir bardagamennt, urraði Gunni klunni fyrir framan þau, sannið það þá!

Af hverju urðu  
Sindri, Ása og  
Gummi svona  
hrædd?

Krakkarnir litu hvert á annað, orðlaus  
og áhyggjufull, með blússandi hraðan  
hjartslátt og skjálfandi fætur.



– Ef þið ráðið við okkur fjögur, þá böggum  
við ykkur aldrei aftur! hvæsti Rósa sósa fyrir  
aftan þau.

– Dótavopn hjálpa ykkur ekki núna,  
hlakkaði í Manga langa. Klara vara brosti bara  
og teygði úr handleggjunum.

– Við verðum að stökkva, hvíslaði Ása og horfði út af brúnni. Áin er ekki svo djúp og ekki sérlega straumhörð.

Sindri fékk sting í magann. Hann sem var bæði loft- og vatnshræddur.

– Stökkva og hvað svo? hvíslaði hann á móti.

– Hlaupa, svaraði Gummi, eins hratt og við getum! Ása kinkaði kolli og leit snögglega í kringum sig. Hrekkjusvínin voru komin skuggalega nálægt.

– Það er betra en að lenda í klónum á þeim. Þú hendir í þau fótboltanum, Gummi, ég skal fórna prikinu og svo stökkvum við öll í einu!

Tillagan var samþykkt með augnaráðinu einu saman og Sindri fékk engu um það ráðið. Hann langaði til að mótmæla en var svo sem ekki með betri uppástungu. Ása sá hræðsluna skína úr andliti hans.

– Þetta verður allt í lagi, sagði hún til að hughreysta vin sinn, þetta er bara eins og að hoppa á stökkbretti í sundi!

Af hverju ætli Sindri hafi fengið sting í magann?

En Sindri hafði aldrei þorað að fara upp á stökkbrettið í sundi. Nema einu sinni þegar hann var neyddur til þess af sundkennaranum. Þá lenti hann á maganum og var illt allan daginn.

– Hafði þetta! heyrðist Gummi öskra af öllum krafti á meðan hann dúndraði fótboltanum beint í fangið á Gunna klunna. Á sama tíma fleygði Ása prikinu eins og spjóti í áttina að Rósu sósu og augnabliki síðar voru þau bæði stokkin fram af brúnni og hlaupin af stað rennandi blaut eftir árbakkanum. Sindri klifraði upp á brúarhandriðið og gerði sig kláran til að stökkva á eftir þeim en líkaminn fraus og hann gat ekki hreyft sig af hræðslu.

Hann heyrði hrekkjusvínin nálgast og þegar hugurinn gat loksins fengið fætuna til að færast úr stað var það of seint. Strákarnir tveir gripu utan um drenginn og toguðu hann niður.

Sindarion var nú í haldi skrímsla.



Hvað gerðist þegar Sindri klifraði upp á handriðið?







### 3. kafli

– Mikil ósköp er að sjá þig, strákur! sagði mamma hans þegar hún sá Sindra birtast í dyragættinni heima. Það hefur greinilega verið mikið fjör hjá ykkur í ævintýraleiknum í dag! Ungi stríðsmaðurinn var illa útleikinn. Andlitið drullugt. Skikkjan rifin. Skjöldurinn beyglaður og hjálmurinn hrokkinn í sundur.

– Þú verður að passa betur upp á dótið þitt, ekki nenni ég að vera endalaust að sauma fötin fyrir þig. Og hvar er nýja sverðið? spurði mamman, langþreytt á því hvað strákurinn fór illa með eigur sínar.

– Ég skildi það eftir hjá Ásu og Gumma, laug Sindri og tók stefnuna beint inn á herbergi.

– Ekki týna því, kallaði mamman á eftir honum, þetta er þriðja sverðið sem þú hefur fengið á þessu ári!

Af hverju ætli Sindri hafi logið að mömmu sinni?

Öllum sverðunum hafði verið stolið af Manga langa. Sindri brast í grát af reiði um leið og hann var kominn á bak við luktur dyr. Hvers konar hetja leyfir illvirkjum að ræna af sér vopnunum, trekk í trekk?

Hvað merkir trekk í trekk?

– Ég er ömurleg hetja, muldraði Sindri með sjálfum sér og henti drullugum búningnum, eða því sem var eftir af honum, inn í fataskáp. Hann renndi augunum yfir á ævintýrabókina sem lá á náttborðinu og fleygði henni út á gólf.

– Þetta er meira bullið, hugsaði Sindri upp-  
hátt og velti fyrir sér hvort það væri rétt sem  
pabbi hans sagði alltaf: að ævintýri væru bara  
fyrir lítil börn og að hann ætti heldur að lifa  
í raunveruleikanum.

Sindri lá aðgerðalaus í rúminu þangað til  
dyrabjallan hringdi.

– Þið eruð aldeilis flott! heyrði hann mömmu  
sína segja frammi í forstofu. Það var ekki sjón  
að sjá búninginn hans Sindra.  
Hann er inni í herbergi, gangið  
bara inn fyrir.

Ása opnaði  
varlega dyrnar  
á herberginu  
hans, enn í fullum  
valkyruskrúða,  
og Gummi stóð  
vandræðalegur á  
bak við hana, enn  
í tröllaklæðum.



Sindri lá áfram hreyfingarlaus í rúminu og þóttist ekki vita af þeim.

– Sindri, sagði vinkona hans lágum rómi, er ekki allt í lagi?

Hann sneri sér á hliðina og langaði mest að reka þau bæði út. Gummi ýtti við Ásu svo hún steig alla leið inn í herbergið og þau gengu upp að rúminu.

– Ertu særður? spurði Gummi og hlammaði sér á dýnuna við hlið hans. Sindri andvarpaði og settist upp með fýlusvip.

– Þið skilduð mig eftir, í klóm óvinarins!

Ása og Gummi litu hvort á annað.

– Fyrirgefðu, sagði stúlkan afsakandi, við héldum að þú værir rétt á eftir okkur.

– Ef þú hefðir bara fylgt á eftir hefðum við öll sloppið. Það er ekki okkur að kenna að þú klúðraðir í hita leiksins og þorðir ekki að hoppa, bætti Gummi við. Ása sendi honum svip fyrir að vera svona dónalegur, því hún sá alveg hvað Sindri var viðkvæmur.

Af hverju var Sindri í fýlu?

Gummi var stundum álíka ruddalegur í framkomu og trölilið sem hann lék í ævintýraleiknum.

– Það voruð þið sem klúðruðuð! hreytti Sindri út úr sér, næstum kominn með tárin í augun. Þið skilduð mig eftir! Og sannar hetjur skilja aldrei féлага sinn eftir!

Hann ýtti Gumma út af rúminu með fótunum, svo hann pompaði niður á gólf með látum og skrölti í heimgærðu hringabrynjunni.

– Hvað er að þér, maður? spurði Gummi hissa, eins og hann skildi alls ekki særindin í vini sínum.

– Sindri, fyrirgefðu, endurtók Ása. Við vissum ekki hvað við áttum að

gera. Ég meina ekki þorðum við að fara að ráðast á þau öll!

Sindri sneri sér aftur undan í rúminu og starði niður á við.



– Hvað getum við gert til að bæta upp fyrir þetta? spurði Ása og gerði sitt besta til að sýna honum samúð.

– Látið mig í friði, rumdi í Sindra, ég er hættur.

Gummi stóð á fætur og gapti.

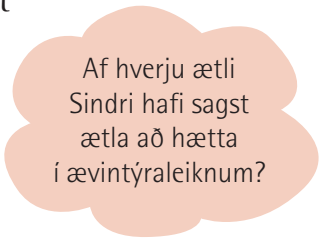
– Hvað meinarðu, hættur?

– Bara, hættur! Hættur í ævintýraleiknum! Þetta er bara fyrir litla krakka! æpti Sindri á þau og grúfði sig ofan í koddann.

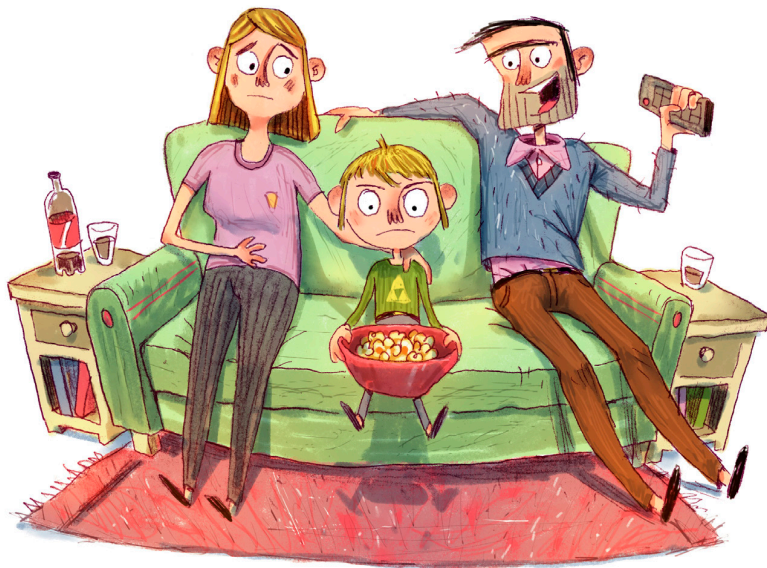
– Við förum þá bara, svaraði Gummi sár, greip í handlegginn á Ásu og togaði hana af stað út úr herberginu. Hún hristi hann af sér í dyragættinni.

– Ef þú hættir, þá leyfirðu skrímslunum að vinna, mælti hún til vinar síns að skilnaði. Þú átt ekki að breyta sjálfum þér þótt einhverjir bjánar geri grín.

Sindri svaraði engu og krakkarnir læddust hljóðlega út.



Af hverju ætli Sindri hafi sagst ætla að hætta í ævintýraleiknum?



## 4. kafli

Sindri hékk heima það sem eftir var dags og eftir kvöldmat sagði hann foreldrum sínum að hann væri hættur að leika í ævintýraleiknum með Ásu og Gumma. Tíðindin komu mömmu hans á óvart en pabbinn fagnaði þeim.

– Gott að heyra að þú sért loksins farinn að hugsa dálítið um alvöru lífsins og hættur að láta svona barnalæti trufla þig, sagði pabbi.

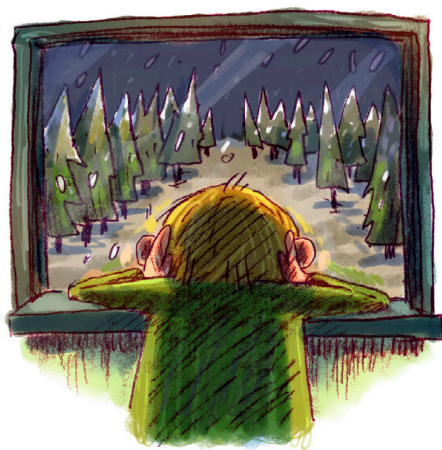


Á hvern hátt voru viðbrögð pabba og mömmu Sindra ólík þegar hann sagði þeim að hann væri hættur í leiknum?

– Lífið er ævintýri út af fyrir sig, þótt það séu engir galdrar eða sverð eða neitt þvíumlíkt.

Sindri kinkaði kolli en gat samt ekki hætt að hugsa um sverðið sem Mangi langi hafði rífið af honum og fleygt út í ána. Hann dauðlangaði út að leita að því. Sindri vildi í raun og veru ekkert hætta í leiknum, hann hafði bara sagt það í reiði og fýlu við vini sína. En nú var hann búinn að láta orðin út úr sér og þau þurftu víst að standa.

Eftir mat settist hann við skrifborðið sitt uppi í herbergi og starði út um gluggann. Hann sá skóginn á lengdar í kvöldmyrkrinu. Dalurinn var alltaf svo draugalegur í dimmu.



Hvað merkir  
að vera  
gegnsósa?

Það hafði snjóað örlítið um daginn en ekki nóg til að festa. Sverðið var ábyggilega ónýtt þarna við brúna, brotið eða gegnsósa. Kannski hafði það flotið áfram með ánni og týnst. Sindri andvarpaði og sneri sér frá glugganum. Þá rak hann augun í ævintýrabókina sem hann hafði fleygt út á gólfið fyrr um daginn. Hetjan stóð vígaleg á kápunni með sverðið á lofti í miðjum bardaga við risavaxinn dreka. Þessi hefði sko ekki látið sverðið fjúka út í veður og vind. Hann hefði ekki hlaupið burt og skilið vopnið sitt eftir í höndum óvinarins.





Sindri teygði sig í bókina og lagði hana aftur á náttborðið. Því næst greip hann rifnu skikkjuna, vafði henni utan um sig, tók vasaljós, skellti sér í vaðstígvél og læddist síðan út í myrkrið, án þess að láta foreldra sína vita.



Af hverju læddist Sindri út seint um kvöld?

Hann hljóp eftir göngustígnum niður í dalinn, með stefnuna á litlu brúna. Sindri var ekki vanur að fara þangað svona seint og vissi vel að hann mátti ekki vera úti eftir kvöldmat. En sverðið varð hann að fá, sama hvað það kostaði.

Hann hljóp framhjá ungu pari með hund á gangi. Þau buðu honum góða kvöldið en virtust hissa að sjá strák í skikkju á ferð úti í myrkrinu. Sindri muldraði eitthvað á móti en hélt ótrauður áfram hlaupunum og nam ekki staðar fyrr en hann stóð frammi fyrir brúnni.

Hann vissi að hann mátti ekki rýna of mikið í myrkrið í kring því þá færi ímyndunaraflið á fullt að búa til skrímsli í huganum. Hann mátti ekki verða hræddur. Skrímslin voru bara í ævintýraleiknum, ekki raunveruleg. Nema auðvitað hrekkjusrátturinn.

Strákurinn herti upp hugann og óð af stað út í vatnið. Hann kveikti á vasaljósinu og lýsti fram og aftur undir brúnni. Í fyrstu hélt hann að sverðið væri horfið eða að Mangi langi og félagar hefðu tekið það með sér en einmitt þegar Sindri var við það að gefast upp rak hann augun í svarta límbandið sem stóð upp úr vatninu á milli tveggja steina. Hann fótaði sig varlega að steinunum og tók utan um blautt og slímugt handfangið.



Þegar Sindri lyfti vopninu upp úr ánni leið honum eins og Artúr konungi sem dró sögufræga sverðið Excalibur út úr steininum í gamalli riddarasögu sem strákurinn hafði eitt sinn lesið. Hann brosti út að eyrum og fann

hlýja tilfinningu fara um allan kroppinn, þrátt fyrir nístandi kuldann undir brúnni.

Nú var hann aftur orðinn Sindarion, huldustríðsmaður sem lætur aldrei bugast!



Hvernig leið  
Sindra þegar  
hann dró  
sverðið upp úr  
ánni?



## 5. kafli

Sindarion settist á blautan stein undir brúnni og virti sverðið fyrir sér. Það var enn heilt og varla rispu að sjá. Straumhörd áin hafði ekki náð að þvo drýslablóðið af því síðan úr bardaganum í skóginum fyrr um daginn. Það var góður sigur, hugsaði Sindarion, en það var auðvitað áður en við mættum skrímslunum á brúnni.

– Þau hröktu vini mína út í ána! mælti huldu-  
maðurinn út í myrkrið. Þá stóð ég einn eftir og  
þurfti að berjast við þau upp á eigin spýtur.

Hann lyfti sverðinu og tók nokkur ímynduð  
bardagaspor.

– Ég gerði mitt besta til að reka ófreskjurnar  
á brott en því miður báru þær mig ofurliði.

Hann henti sér niður á bakkann við brúna og  
lék sig uppgefinn.

– Skrímslin náðu mér, rændu sverðinu mínu,  
en mér tókst samt að sleppa!

Sindarion hélt sverðinu þétt upp við sig og  
lofaði að passa það betur héðan í frá. Þá heyrði  
hann skyndilega þrusk hinum megin við brúna.

– Uss! sussaði karlmannsrödd. Heyrðirðu  
eitthvað?

Röddin var dimm. Þungt fótatak dundi á  
brúnni. Sindarion sá dökkklædda konu koma  
niður hinum megin á brúnni og líta í kringum  
sig. Hann var snöggur að hugsa, skreið aftur  
undir brúna í flýti og settist ofan í ískalt vatnið.



– Enginn hér, sagði konan við félagan sinn sem tók sér stöðu á miðri brúnni. Við erum örugg.

– Hvað er langt í að hann komi? spurði maðurinn en fékk ekkert svar. Tvíeykið stóð í þögn uppi á brúnni og starði út í myrkrið.



Af hverju ætli fólkio vilji að enginn sjái þau?

Eftir hverju eru þau að bíða? hugsaði Sindri undir brúnni. Í huga huldumannsins voru þetta eflaust ræningjar, ribbaldar eða riddarar úr óvinaríkinu og hulduhetjan hefði auðveldlega getað stokkið fram úr felustaðnum og skorað þá á hólm. En sjálfur strákurinn var skíthræddur og rennblautur og þorði hvorki að hreyfa legg né lið.

Hvað merkir að hreyfa hvorki legg né lið?

Eftir drjúga bið heyrði Sindri bílhljóð nálgast. Það var óneitanlega skrítið því þarna voru engar götur, bara göngustígar. Drunurnar færðust nær og risavaxinn jeppi kom keyrandi eftir göngustígnum. Ljósín voru slökkt, svo hann leit út eins og hrikalegt, skuggalegt skrímsli í leit að bráð.

– Hvað er hann að pæla, að koma á bílnum hingað? heyrðist maðurinn á brúnni kvarta.

– Æ, þú veist, hann þarf alltaf að vera með einhverja stæla, svaraði konan letilega.

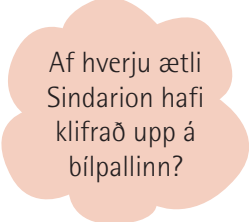
Skrímslajepinn nam staðar stutt frá brúnni og flatti út hálf t blómabeð í leiðinni. Hann var langur og breiður, með stóran pall að aftan. Út steig hávaxinn, jakkafataklæddur maður með sólgleraugu í kvöldmyrkrinu.

– Eruð þið tilbúin? spurði hann hvellri röddu. Hin svöruðu engu, gengu bara af stað og stigu þögul upp í bílinn. Sá hávaxni sneri jeppanum við með látum. Dimmur og drungalegur mjakaði skrímslajepinn sér upp eftir göngustígnum.

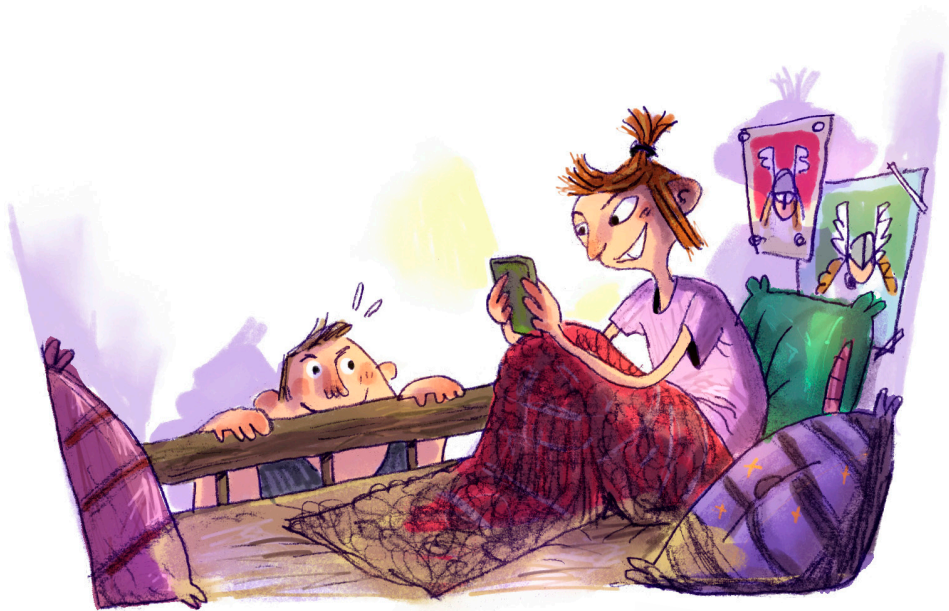
Hvað ætli fólkið sé að fara að gera?



Undir brúnni var enginn. Drengurinn Sindri var á bak og burt. Huldumaðurinn Sindarion hafði hins vegar hlaupið í skjóli myrkurs og klifrað upp á bílpallinn. Hann hélt þéttingsfast um sverðið og hafði ekki hugmynd um hvað hann var að gera. Hann vissi bara að hann vildi vera hetja.



Af hverju ætli Sindarion hafi klifrað upp á bílpallinn?



## 6. kafli

Ása og Gummi voru komin upp í rúm en ekki sofnuð þegar þeim bárust undarleg símskilaboð frá vini sínum.

Í fyrstu héldu þau þetta vera grín eða einhvers konar stríðni.

– Sindri er örugglega ennþá reiður út í okkur, útskýrði Ása fyrir yngri bróður sínum.



Gummi var bara tveimur árum yngri en hún en löngu orðinn vanur að hlýða skipunum hennar, að minnsta kosti innan ævintýraleiksins.

– Hann vill plata okkur út og lokka okkur eitthvert og síðan hlæja ...



Tíst frá símanum greip fram í fyrir henni. Sindri hafði sent önnur skilaboð, eins og hann væri að hlusta á þau.

Gummi ákvað að trúá honum, sama hvað systir hans sagði, og tók undir eins að klæða sig í búning Gedda. Ása umbreyttist því næst í Áslönu og saman læddust þau út um gluggann.

Þau reiddu hjólin sín niður á breiðgötuna í fullum herklæðum og biðu þess að fá önnur skilaboð.

– Þetta er gildra, fussaði Áslana, getur ekki annað verið!

Hvers vegna ætli Ása haldi að Sindri sé að plata þau?

– Sindarion hugsar ekki þannig, svaraði Geddi, ef hann segir þetta vera fúlustu alvöru, þá hlýtur alvaran að vera ansi fúl.

Eftir drygklanga stund komu loksins ný skilaboð.

Systkinin göptu stundarkorn yfir símanum en brunuðu því næst af stað á hjólhestunum. Hott! Hott!

Þau fundu Sindarion í felum uppi á bílastæði við verslunarmiðstöðina.



Áslana og Geddi sáu engin ummerki um innbrot en huldumaðurinn var snöggur að benda þeim á brotna öryggismyndavél, opnar dyr og svarta skrímslajeppeann sem var lagt beint fyrir framan búðargluggann hjá gullsmiðnum.

Hvað benti til þess að búið væri að brjótast inn?

– Ég er búinn að hringja á lögguna en það er enginn kominn! útskýrði Sindarion. Þau eru búin að vera þarna inni heillengi!

– Vá, við vorum fljótari en löggan, hvíslaði Geddi stoltur og skælbrosandi.

– En hvað gerum við ef löggan kemur ekki? spurði Áslana dálítið stressuð yfir þessu öllu.

– Eruð þið ekki hetjur? spurði Sindarion á móti. Eða ætlið þið kannski að klúðra öllu í hita leiksins?

Huldumaðurinn starði á þau með vott af gremju síðan fyrr um daginn en rifrildið gleymdist um leið og tvær grímuklæddar manneskjur komu á hlaupum út úr byggingunni.



Þær fleygðu úttroðnum íþróttatöskum upp á bílapallinn og gerðu sig klárar til að stinga af. Skyndilega fylltist bílastæðið af blikkandi ljósum og ærandi sírenum. Lætin voru yfirgengileg og það tók krakkana dágóða stund að átta sig á því sem var á seyði. Löggurnar höfðu beðið í felum en hlupu nú út úr bílunum og gripu þjófana glóðvolga.



– Frábært! hlakkaði í Áslönu og Gedda.  
Riddaraliðið kom á síðustu stundu og bjargaði  
deginum!

– En þau voru þrjú, muldraði Sindarion  
og horfði ráðvilltur í kringum sig. Vinir hans  
heyrðu ekkert fyrir öllum látunum.

– Þau voru þrjú! kallaði Sindarion og stóð á  
fætur til að sjá betur. Þá rak hann augun í  
hávxna jeppakarlinn sem var að læðast  
á bak við verslunarmiðstöðina. Það var  
enginn tími til að ná í löggurnar.

Þau þurftu að grípa hann nú eða aldrei.

– Fljót! æpti hann á vini sína. Til vopna!

Hvað var það  
sem Sindarion  
uppgötvaði?

Hávxni maðurinn trúði þessu ekki. Hvernig  
gat löggan mætt á staðinn svona fljótt?

Hann sem var búinn að reikna allt saman út!

Þau voru á fínum tíma og hefðu átt að eiga að  
minnsta kosti þrjár mínútur aflögu til að bruna  
burt með þýfið. Hvað hafði eiginlega klikkað?



## 7. kafli

– Ég er allavega sloppinn, hugsaði hávaxni maðurinn á hlaupunum burt frá verslunarmiðstöðinni. Vinir mínir eru í haldi en ég er frjáls.

Hann beygði inn í íbúðahverfið sem lá hinum megin við breiðgötuna og ákvað að fela sig í einum garðinum. Lögregluljósín blikkuðu í fjarska. Hávaxni maðurinn faldi sig á bak við stórt tré og náði andanum.

– Komdu með friði og við látum þig lifa, heyrðist undarleg, mjóróma rödd skipa fyrir hinum megin í garðinum. Vertu með læti og þú færð að kenna á öxinni minni.

Sá hávaxni leit forviða undan trénu og brá í brún þegar hann sá þrjár lágvaxnar verur standa í myrkrinu uppvið einn húsvegginn.

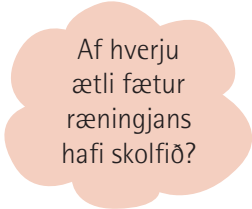
– Hver eruð þið? spurði hann hikandi.

– Við vitum hvað þú hefur gert, mælti ein veran, og við þolum ekki ræningja á þessum slóðum.

Maðurinn var farinn að skjálfa dálítið á fótunum, alveg ósjálfrátt.

– Gefðu þig fram við löggurnar, sagði þriðja veran, þær munu sýna þér meiri miskunn en við. Hér missa ræningjar höfuðið!

Maðurinn ætlaði að segja eitthvað þegar ský dró frá mána og tungsljósið lýsti upp húsvegginn, rétt mátulega til að varpa ljósi



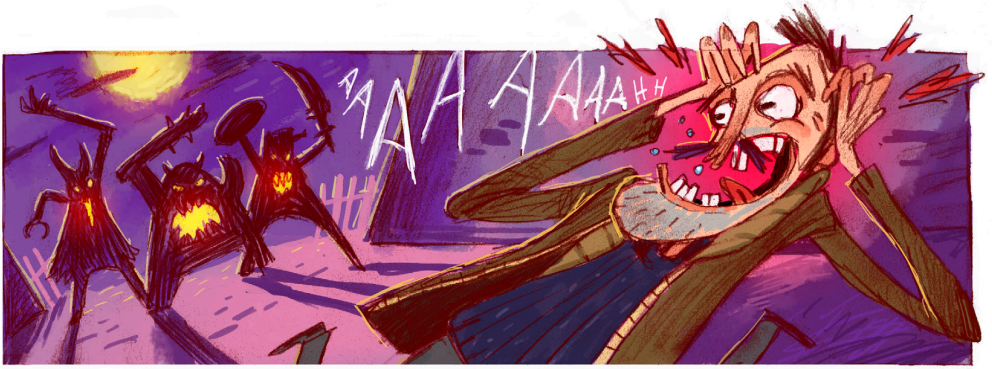
Af hverju ætli fætur ræningjans hafi skolfið?

á blikandi vopnin: sverð, spjót og öxi, í höndunum á grímuklæddum, drungalegum verum með skikkjur.

Hávaxni maðurinn stóð skíthræddur og frosinn í sporunum.

– Það er nú eða aldrei, hvíslaði Sindri að vinum sínum. Hlaupum og öskrum af öllum kröftum!





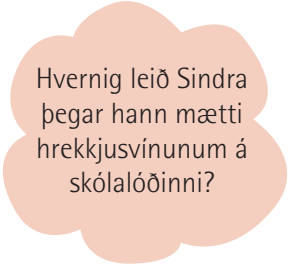
Sindri, Ása og Gummi sögðu lögreglumönnum allt af léttu. Sá hávaxni sat inni í löggubíl og starði á ófreskjurnar sem höfðu hrætt úr honum líftórna. Svipurinn á honum, þegar hann áttaði sig á að þetta voru bara krakkar, var óborganlegur. Hann dauðskammaðist sín og leið eins og algjörum kjána. Daginn eftir var fjallað um þetta misheppnaða rán í öllum dagblöðum.

– Alvöru hetjur! stóð á einni forsíðunni sem kennarinn þeirra hengdi upp á vegg í skólastofunni.

Hvernig leið ræningjanum þegar hann komst að því að ófreskjurnar voru í raun bara krakkar?



Margir í skólanum höfðu frétt af hetjudáð vinanna nóttina áður. Þríeykið mætti í búningunum í skólann við mikil fagnaðarlæti og allir vildu heyra söguna þeirra aftur og aftur. Hrekkjusvínin gengu þögul fram hjá þeim úti á skólalóð en sögðu ekki neitt og Sindra var líka alveg sama hvað þeim fannst. Hann bar höfuðið hátt og búninginn með stolti því hann vissi betur en allir aðrir að ævintýrin eru alltaf hluti af lífinu. Það er líka allt í lagi að leyfa ímyndunaraflinu stundum að ráða ferðinni.



Hvernig leið Sindra þegar hann mætti hrekkjusvínunum á skólalóðinni?





Viltu vita meira?

Viltu vita meira?

## Lifandi hlutverkaspil



Þeir sem hafa gaman að ævintýrum, bæði fullorðnir og börn, geta farið í svokallað lifandi hlutverkaspil eða LARP eins og það nefnist á ensku. Þá fer fólk í búninga og setur á svið bardaga eða tekst á við spennandi atburði.



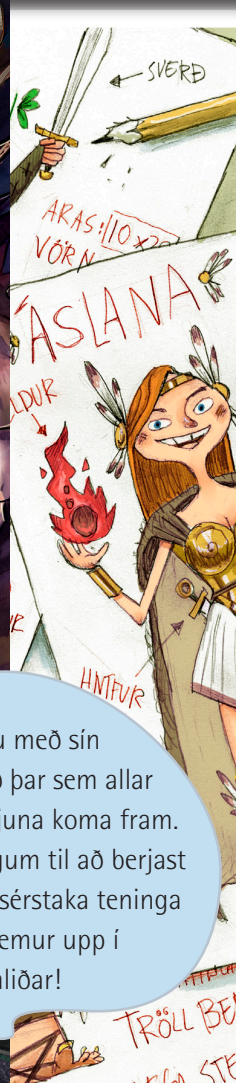
Viltu vita meira?

Viltu vita meira?

## Drekar og dýflissur

Fjöldmörg hlutverkaspil eru til en eitt það frægasta heitir Drekar og dýflissur (Dungeons and Dragons) og kom fyrst út árið 1974. Spilið er nokkurs konar spunaspil. Þá stýrir einn sögunni en hinir fara sínar eigin leiðir í gegnum ævintýrið með hjálp ímyndunarafisins.

Leikmenn eru með sín eigin persónublöð þar sem allar upplýsingar um hetjuna koma fram. Svo kasta þeir teningum til að berjast við skrímsli og nota sérstaka teninga með allt frá þremur upp í tuttugu hliðar!



Viltu vita meira?

Viltu vita meira?

## Sverðið í steininum

Vissir þú að sverðið Excalibur, sem Sindri hugsar um í sögunni, er eitt frægasta sverð allra tíma? Það kemur fram í gömlum enskum riddarasögum um Artúr konung.

Samkvæmt þjóðsögunni var sverðið fast ofan í steini og enginn gat losað það nema útvalinn konungur Englands. Allir sterkustu menn landsins létu á það reyna en ekkert gekk. Hinn ungi Artúr þurfti hins vegar ekki nema rétt að toga í haldið til að ná töfrasverðinu á sitt vald.

Þessi þjóðsaga var notuð í frægri bók T.H. White um Artúr konung, sem er jafnframt ein áhrifamesta ævintýrabók 20. aldar en upp úr henni var líka gerð Disney-mynd árið 1963 sem heitir einmitt *Sverðið í steininum*.



## Goð, menn og meinvættir

Vissir þú að goðafræði ólíkra landa er full af ævintýrlegum verum og spennandi sögum?

Gríska goðafræðin segir frá alls konar guðum og hetjum. Þar má líka lesa um skrímli eins og Medúsu, með snáka fyrir hár og augnaráð sem breytir öllum í stein. Einnig Hýdruna, hræðilega drekaeðlu með mörg höfuð. Norræna goðafræðin er líka stútfull af ævintýrlegum atburðum, óvættum og töfrum, hetjum og ópökkum.



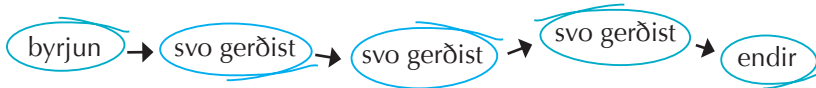
## Spjallið saman og rifjið upp söguna



- Hvað heita aðalpersónurnar?
- Hvernig er söguþráðurinn?



Gott er að styðjast við tímalínu.



## Skóðið saman teikningarnar í bókinni



- Veljið teikningu og lýsið henni fyrir félagi.
- Hvað er að gerast á myndinni?
- Búið til texta við myndasöguna á bls. 44.
- Veljið atriði úr sögunni og búið sjálf til myndasögu.

Finnið út hvaða orð þetta eru

sla pi sk jep rím

str hu íð ur mað s ldu

a st bar ka dag úl



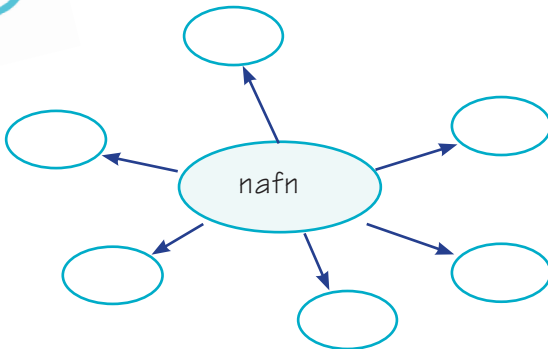
## Orðaveiðar

- Finnið 10 **nafnorð** í sögunni og raðið þeim í stafrófsröð.
- Finnið að minnsta kosti fimm **samsett orð**.
- Veljið nokkur orð úr sögunni og finnið **rímorð** við þau.



## Hugarkort

- Búið til ykkar eigin ævintýrapersónu í hlutverkaleik.
- Notið hugarkort og skrifið nafn persónunnar í miðjuna.
- Skrifið síðan á hugarkortið hvað einkennir persónuna ykkar. Til dæmis útlit, krafta, vopn eða annað sem ykkur dettur í hug.
- Að lokum megið þið teikna persónuna ykkar eða skrifa stutta lýsingu á henni.



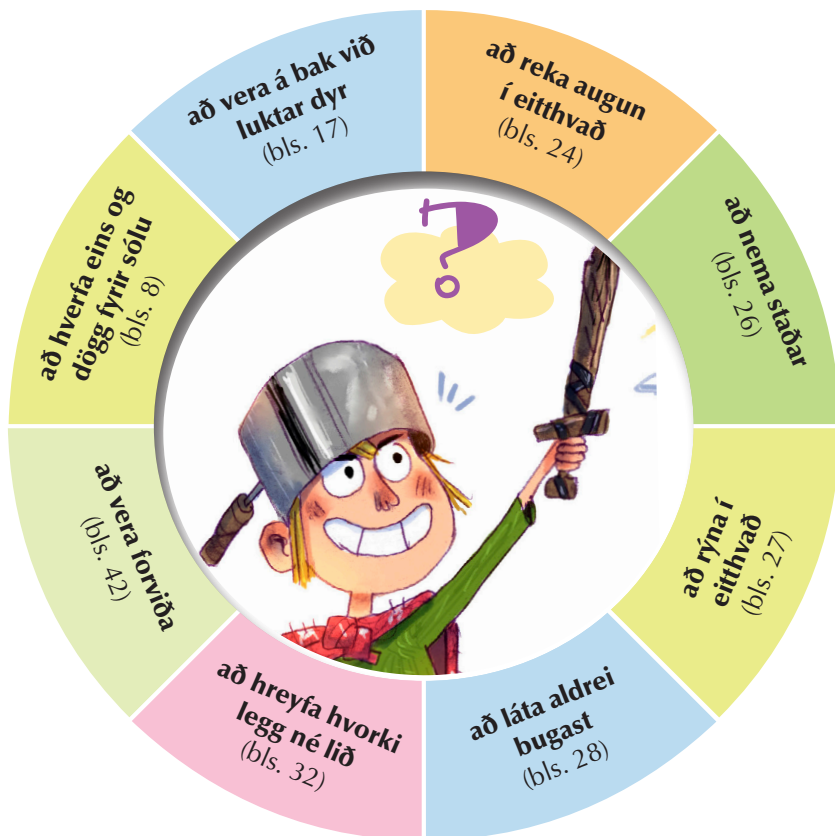
Notið hugarkort til að hjálpa ykkur.





## Hvað merkja orðin og orðasamböndin?

Notið ykkar eigin orð til að útskýra þau.



## Finnið andheiti feitletruðu orðanna

Orðin eru á  
bls. 5–6 í bókinni.

- **dimmur** skógur
- anda **rólega**
- **opnaði** lófann
- **ungi** stríðsmaðurinn
- **síð** skikkja
- **breitt** teppi



## Finnið samheiti feitletruðu orðanna



- **undarleg** rödd
- leit **forviða** undan trénu
- standa í **myrkrinu**
- við þolum ekki **ræningja**
- **skjálfa** dálítið
- ský dró frá **mána**

Orðin eru á  
bls. 42 í bókinni.

# Sestu lestu

Áður eru komnar út í flokknum



Bækurnar eru líka til sem raðbækur  
á vefsíðu Menntamálastofnunar  
[www.mms.is](http://www.mms.is)

Sestu  lestu

# Hetjurnar þrjár

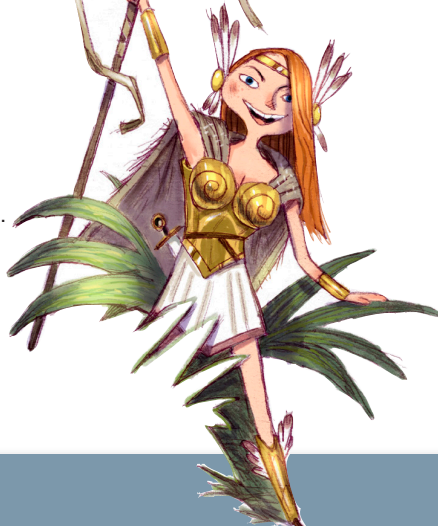
*Hetjurnar þrjár* er sjötta bókin í flokknum *Sestu og lestu*.

Efnið er ætlað börnum á yngsta- og miðstigi grunnskólans sem hafa náð tókum á undirstöðuatriðum lestrar.

Því er ætlað að vekja með börnunum lestrargleði og áhuga og kynna fyrir þeim mismunandi framsetningu texta.

Aftast í bókinni eru nokkur viðfangsefni sem ætlast er til að börnin vinni saman og ræði.

Höfundur er Gunnar Theodór Eggertsson.  
Myndir teiknaði Sigmundur Breiðfjörð Þorgeirsson.



MENNTAMÁLASTOFNUN  
05629

