



## **Kvenímyndir ævintýra**

### Kvenfyrirmynndir í tveimur ævintýrum

Sigrún Kristjánsdóttir

Lokaverkefni til B.Ed.-prófs  
Háskóli Íslands  
Menntavísindasvið



**HÁSKÓLI ÍSLANDS**

**Kvenímyndir ævintýra**  
***Kvenfyrirmyndir í tveimur ævintýrum***

Sigrún Kristjánsdóttir

Lokaverkefni til B.Ed.-prófs í leikskólakennarafræði  
Leiðsögukennari: Ragnar Ingi Aðalsteinsson

Kennaradeild  
Menntavísindasvið Háskóla Íslands  
júní 2011

Kvenímyndir ævintýra.

Ritgerð þessi er 10 eininga lokaverkefni til B.Ed.-prófs við Kennaradeild,  
Menntavísindasviði Háskóla Íslands.

© 2011 Sigrún Kristjánsdóttir  
Ritgerðina má ekki afrita nema með leyfi höfundar.

Prentun: Prentsmiðja kennaranema  
Reykjavík, Ísland 2011

## Útdráttur

Ævintýri og sögur hafa verið notaðar frá örófi alda til þess að flytja boðskap og veita börnum fyrirmyn dir. Hér er fjallað um gildi ævintýra fyrir leikskólabörn. Grimms ævintýrið *Gæsastúlkan* og *Sagan af Hlini kóngssyni* úr Þjóðsögum Jóns Árnasonar eru greind með það í huga hvers konar fyrirmyn dir þær gefa. Greining Bruno Bettelheims á Gæsastúlkunni er rædd. Til þess að fá víðtækari mynd af kvenfyrirmundum er litið á kvenhetjur tuttugu og tveggja annarra ævintýra, níu úr Þjóðsögum Jóns Árnasonar og þrettán úr í Grimms ævintýrum. Nauðsynlegt er að leita til barnanna sjálfra þegar fjallað eru um þeirra heim. Ævintýrin tvö voru lesin með átta börnum á leikskólaaldri og greint er frá skoðunum þeirra. Ævintýri eru gamalt en lífseigt fyrirbæri. Því verður vikið að hvernig þau birtast í nútímanum.

## Sérstakar þakkir

Ég vil koma á framfæri sérstökum þökkum til leiðbeinanda míns, Ragnars Inga Aðalsteinssonar aðjunkts við Háskóla Íslands, fyrir góðar ábendingar og skjót svör við gerð þessarar ritgerðar. Jafnframt vil ég þakka foreldrum mínum, Sigurborgu Hilmarsdóttur og Kristjáni Eiríkssyni, fyrir yfirlestur og ómældan stuðning. Að lokum vil ég þakka eiginmanni mínum, Ágústi Má Gröndal, fyrir aðstoð við tæknilegan frágang og uppsetningu.

# Efnisyfirlit

1	Inngangur .....	6
2	Almennt um gildi sagna fyrir leikskólabörn .....	7
2.1	HVAD ER ÆVINTÝRI? .....	7
2.2	ÆVINTÝRI OG FYRIRMYNDIR .....	7
2.3	HVERNIG FYRIRMYNDIR? .....	8
2.4	HLUTVERK ÆVINTÝRA Í LÍFI LEIKSKÓLABARNA .....	8
2.5	HVERS KONAR ÆVINTÝRI Á AÐ SEGJA LEIKSKÓLABÖRNUM? .....	10
3	Sögur til umfjöllunar .....	12
3.1	GREINING Á SÖGUM .....	12
3.2	SAGAN AF HLINI KÓNGSSYNI .....	12
3.3	GÆSASTÚLKAN .....	13
3.4	SAMANBURÐUR .....	15
4	Greining Bruno Bettelheims á Gæsastúlkunni .....	16
5	Lestur og umræður á leikskólum .....	18
6	Grimms ævintýrin .....	20
6.1	STÚLKUR Í AÐALHLUTVERKI Í GRIMMS ÆVINTÝRUM? .....	20
6.2	ÞJÓÐSÖGUR JÓNS ÁRNASONAR .....	23
7	Birtingarmynd ævintýra í nútímanum .....	26
8	Lokaorð .....	27
9	Heimildaskrá .....	29
10	Viðauki I .....	30
11	Viðauki II .....	33
12	Viðauki III .....	39

# 1 Inngangur

Það læra börnin sem fyrir þeim er haft. Í daglegu lífi verða börn fyrir áhrifum fyrirmynnda sem þau geta ekki valið sér. Þess vegna eru kynjahlutverk í ævintýrum mikilvæg. Börnum hafa verið sagðar sögur svo lengi sem menn muna. Þær hafa gengið mann fram af manni og tengja kynslóðir landsins saman. Það er því þarf að gæta að því hvers konar fyrirmyndir eru í því efni sem börnum er boðið upp á. Hér verða tvö ævintýri valin og borin saman með tilliti til þeirra fyrirmynnda og skilaboða sem í þeim felast. Þau voru valin með það í huga að annað þeirra, *Sagan af Hlini kóngsyni*, er íslenskt og aðalsögupersónan er stúlka. Hitt, *Gæsastúlkjan*, er þýskt Grimms ævintýri og þar eru aðalsögupersónurnar líka stúlkur. Með greiningu á þessum ævintýrum er markmiðið að varpa ljósi á það hvað er vert að hafa í huga hvað varðar kvenfyrirmyndir þegar valin eru ævintýri fyrir leikskólabörn. Þá verður fjallað um fleiri Grimms ævintýri og íslensk ævintýri úr þjóðsögum Jóns Árnasonar þar sem stúlkur eru í aðalhlutverki.

Leitað verður svara við því hvers konar persónur þessar kvenhetjur eru og reynt verður að varpa ljósi á kvenímynd og kvenhetjur sem fyrirmyndir í sögum af ólíkum uppruna.

## 2 Almennt um gildi sagna fyrir leikskólabörn

### 2.1 Hvað er ævintýri?

Breytilegt er hvernig fræðimenn skilgreina þjóðsögur og ævintýri. Hér verður fjallað um ævintýri samkvæmt eftirfarandi skilgreiningu í *Hugtök og heiti í bókmenntafræði*:

**Ævintýri** (fornfr. Aventure, ‘minnilegur atburður’). 1) Önnur höfuðgrein ⇒ þjóðsagna. Æ. má skilgreina á þann hátt, að það sé þjóðsaga, sem ekki sé ætlast til að menn trúi, þ.e. ekki atburðarásinni. Gagnstætt ⇒ *sögnum* eru æ. óbundin rúmi og tíma og hugmyndaflugið skiptir þar meginmáli. Í þeim er fjallað um sammannleg vandamál, enda hafa æ. hlutið geysilega útbreiðslu. Segja má, að sömu æ. séu til á öllum indóevrópskum málum í líkum gerðum auk Evrópumála af öðrum málaflokkum og mörg þeirra einnig á arabísku og hebreisku (Jakob Benediktsson, 1983, bls. 314).

### 2.2 Ævintýri og fyrirmyn dir

Frá upphafi hafa sögur verið notaðar til þess að skemmta fólki, gefa fyrirmyn dir og breiða út boðskap. Þannig endurspeglast boðskapur trúarbragða oft í sögum, t.d. ýmsum sögum goðafræðinnar, dæmisögum Jesú og fleiri sögum Bibliunnar. Börn hafa yfirleitt gaman af því að hlýða á alls kyns sögur og drekka þær í sig eins og svampar. Þeir sem fylgst hafa með börnum á leikskóla að einhverju ráði hafa sennilega orðið vitni að því þegar þau leika persónur úr ævintýrum, þjóðsögum eða öðrum sögum. Það er því mikilvægt að þeir sem velja sögur, sem unnið er með á leikskóla eða með börnum yfir höfuð, séu meðvitaðir um gæði þeirra og fyrirmyn dir sem í þeim eru gefnar.

Mjög skiptar skoðanir eru á því hvers konar sögur séu æskilegar fyrir börn og margir hafa gagnrýnt það hversu hræðileg og ofbeldisfull mörg ævintýri eru. Í framhaldi af þessari umræðu hafa sögur oft verið færðar í mildari búning og á þetta einkum við um mörg Grimms ævintýri.

Inger Brochmann bendir á í bók sinni *Fortæl folkeeventyr for dine børn* að ‘í ævintýrum sé boðskapur og tilfinningalíf áheyrenda styrkt og þeir læri að greina á milli góðs og ills. Það kemur óbeint fram af gerðum aðalpersónunnar. Ef ævintýri fá að halda sinni upprunalegu

mynd eru þau ekki hættuleg fyrir börn. Þess vegna á ekki að breyta þeim. Börnin eiga að fá ósvikna vöru' (Brochmann, I. bls. 35). Það er hins vegar skoðun höfundar að í þessum efnum eins og öðrum megi finna hinn gullna meðalveg. Það er töluverður munur á því þegar illa fer fyrir grimmu rándýri eða trölli sem er illt í gegn og því þegar manneskjum hegnist grimmilega fyrir mannlega bresti þó þeir séu oft á tíðum allsvakalegir. Það ber því að beita heilbrigðri skynsemi þegar meta skal hvað er í lagi að bera á borð fyrir börn og hvað fer yfir strikið.

## 2.3 Hvernig fyrirmyn dir?

Mikilvægt er að huga að þeim fyrirmundum sem aðalpersónur ævintýranna veita. Viljum við ala ungar stúlkur upp við þá hugmynd að það sé eftirsóknarvert að líkjast ævintýraprinsessum á borð við Pyrnirós og Mjallhvít sem gera ekkert annað en að vera sætar og þægar en hafa enga sjálfstæða hugsun og ekkert frumkvæði? „Ekki örvaenta, stúlkur, farið bara í hælaskó og prinsinn kemur hlaupandi.“ Er þetta sú hugmynd sem við viljum að ungar drengir hafi um vænlegan kvenkost: Skoðunarlaus heimsk stúlka sem kanna að taka til, algjörlega hjálparvana og þarfna stanslausrar verndar þeirra?

## 2.4 Hlutverk ævintýra í lífi leikskólabarna

Hlutverk ævintýra er fjórþætt:

Það fyrsta er skemmtanagildi en það er grundvallaratriði í öllu starfi með leikskólabörnum að gleðin sé við völd. Ef þetta misferst situr lítið eftir. Af þessum sökum er afar mikilvægt að sögumaður hafi gott vald á frásagnartækni og vandi vel til verksins. En leiðbeiningar um það er til að mynda að finna í bókinni *Eitt verð ég að segja þér: Listin að segja sögu* (Ásgeir S. Björnsson og Baldur Hafstað, 1988).

Í annan stað gegna ævintýri mikilvægu hlutverki við að auðga orðaforða barna. Í þeim er mikill orðaforði sem ekki fyrirfinnst í talmáli og veitir þeim góðan grunn fyrir áframhaldandi skólagöngu. Jafnframt er þetta góð þjálfun í því að hlusta á talað mál og æfa börn í tjáningu. Um þetta segir Sigríður J. Þórarinsdóttir:

Þegar börn hlusta á sögur er markmiðið að þau njóti efnisins, einbeiti sér að því og lifi sig inn í það. Það er innihald sögunnar eða merking sem skiptir höfuðmáli, ekki formið. Börn vilja gjarnan heyra uppáhaldssögur sínar aftur og aftur. Þau læra smám saman að þær hafa upphaf, miðju og niðurlag og endurtekningin leiðir jafnframt til þess að söguþráðurinn, orð og orðasambond lærast. Nýtt skeið tekur við. Börnin fara sjálf að segja eða „lesa“ söguna. Þau æfa sig með því að endurtaka frásögnina, nota orð og setningar sem þau hafa heyrt, líkja eftir áherslum, hrynjandi og takti. Á þessu stigi er barnið ekki að lesa í „þykjustunni“ heldur er hér um að ræða mikilvægan áfanga í lestrarferlinu sem ber að örva og fagna framförum líkt og þegar barnið var að læra að tala. Grunnurinn að lestrarnáminu er einmitt lagður á þessu skeiði (Sigríður J. Þórisdóttir, 1993, bls. 11).

Hún segir ennfremur:

Börn sem alast upp við að hlusta á sögur þjálfast m.a. í að beina athyglinni að atburðarás sögunnar og setja fram tilgátur um framvindu hennar. Það auðveldar þeim að skilja samhengi og efni texta sem þau lesa sjálf síðar á ævinni, vonandi sér bæði til gagns og gamans (Sigríður J. Þórisdóttir, 1993, bls. 11).

Af þessu má sjá að það er til mikils að vinna að halda sögum að börnum þar sem það hefur bæði skemmtanagildi, leggur grunn að lestrarnámi og þjálfar hlustun og lesskilning.

Í þriðja lagi veita ævintýrin börnum innsýn í gamlar hefðir og menningu þjóðarinnar. Ævintýrin mótað af einkennum þess samfélags sem þau verða til í. Þetta má sjá á umhverfiseinkennum ævintýra frá ólíkum löndum. Í erlendum evrópskum ævintýrum er hið illa oftar en ekki í gervi rándýrs en þar sem rándýr eru af skornum skammti á Íslandi eru það fremur tröll og huldufólk sem taka að sér það hlutverk í íslenskum ævintýrum.

Í fjórða lagi geta ævintýri þroskað siðferðisvitund barna þar sem í þeim tekst á gott og illt. Vegna þessa er mikilvægt að vanda val þeirra með það í huga. Þó að „það góða“ sigri í rauninni alltaf í ævintýrum þá má setja spurningarmerki við það hvernig við greinum milli góðs og ills. Vera má að lesendur leggi annað mat á það en gert er í ævintýrinu.

## 2.5 Hvers konar ævintýri á að segja leikskólabörnum?

Í lögum um leikskóla segir meðal annars: „Meginmarkmið uppellis og kennslu í leikskóla skulu vera: ... að veita skipulega málörvun og stuðla að eðlilegri færni í íslensku, ... að rækta hæfileika barna til tjáningar og sköpunar í þeim tilgangi m.a. að styrkja sjálfsmýnd þeirra, heilbrigðisvitund, öryggi og hæfni til mannlegra samskipta“ (Lög um leikskóla nr. 90/2008). Og í Aðalnámskrá leikskóla segir:

Tungumálið er mikilvægasta tæki manna til boðskipta. Sameiginlegt tungumál - móðurmálið - tengir fólk saman og eflir samkennd þess. Tungumálið er snar þáttur í menningu þjóða og þjóðarbrota. Móðurmál okkar og bókmenntaarfur tengir saman fortíð þjóðarinnar og nútíð. Því ber að leggja áherslu á málrækt: í samtölum, með krefjandi spurningum, með því að lesa fyrir barnið, segja því sögur og kenna því kvæði og þulur. Einnig skal hvetja barn til að spryja, segja frá og hlusta með athygli. Málörvun á að fléttu inn í sem flesta þætti leikskólastarfsins. Einkum á að nota leikinn í þessu skyni en ótal aðrar stundir í dagsins önn eru vel fallnar til málörvunar (Aðalnámskrá leikskóla 1999, bls. 20).

Þessi kafli námskráinnar rennir stoðum undir það að ævintýrin séu sögð í sem upprunalegastri gerð en ekki umorðuð og lögðuð að nútímaorðaforða barnanna. Þá skiptir aldur þeirra vissulega máli. Þegar ævintýri fyrir yngstu börnin eru valin þarf sérstaklega að huga að lengd þeirra. Í bók sinni *Fortæl folkeeventyr for dine børn* talar Brochmann (1998) um að byrja eigi á því að segja börnum stutt ævintýri og að hæfileg lengd sé um þrjár til fjórar mínutur.

Í Aðalnámskrá segir einnig:

Barnabækur eru ómissandi í leikskólastarfi, bæði til málörvunar og til að miðla fróðleik og reynslu. Bækur þurfa að vera hluti af daglegu umhverfi barna til að þau læri að njóta þeirra. Í leikskóla ber að leggja ríka áherslu á að lesa fyrir börn efni sem hæfir aldri þeirra og þroska. Einnig skal segja börnum sögur og ævintýri frá eigin brjósti. Það er persónulegt tjáningarform sem nær oft athygli þeirra betur en upplestur úr bók. Sögunaður er í nánari tengslum við börnin og frásögnin er oft meira lifandi en þegar lesið er. Þegar lesið er fyrir barn þjálfast það í að hlusta og því skal gefið tækifæri til að ræða um atburði og persónur sögunnar. Sögur geta og

hjálpað barni til að skilja tilfinningar sínar og annarra (Aðalnámskrá leikskóla 1999, bls. 20–21).

Reynsla mín er sú að börn njóta þess að hlusta á sögur og hafa gaman af því að ræða um þær, endursegja og leika sér með þær. Nú á tímum er gefið út ógrynni af barnabókum og eru gæði þeirra ærið misjöfn. Það er því hlutverk leikskólans að sjá um að börn komist í tæri við fjölbreyttar og góðar bækur og vekja áhuga þeirra á þeim. Einnig er hægt að leika sér með ævintýrin á ýmsa vegu. Þegar þau eru sögð frá eigin brjósti er gaman að túlka þau með ýmsu móti. Þá er hægt að búa til ný ævintýri sem börnin eru persónur í. Það er ekkert flókið að leika ævintýrin. Kastalar á leikskólalóðum henta til að mynda prýðilega til uppfærslu á ævintýrum eins og *Geitunum þremur* sem er sívinsælt og er það reynsla mín að bregði maður sér í gervi tröllsins undir brúnni vekur það mikla hrifningu barna allra deilda leikskólans. Þau geta leikið þennan ærslaleik allan daginn ef því er að skipta. Þetta er því tilvalin búbót fyrir leikskólakennara sem ekki hafa efni á því að stunda líkamsrækt utan vinnutíma. Gaman er að búa til bók eftir ákveðnum ævintýrum og þurfa börnin þá að huga að röð atburða í ævintýrinu og fleiru. Það sem gefur þessu verkefni einstakt gildi er að þegar því er lokið skilur það eftir sig bók sem börnin geta farið með heim og tengir þannig heimili og skóla. Þetta verður svo síðar gersemi sem minnir á æsku og þroskaferil barnsins. Þetta er aðeins brot af þeim hugmyndum sem nýta má í vinnu með börnum í tengslum við ævintýri.

Leikskólakennrar hafa þau forréttindi umfram kennara á efri kennslustigum að þeir eru ekki jafn bundnir af fyrirfram tilbúnu námsefni og þurfa ekki að ná ákveðnum mælanlegum árangri á hverri önn. Þeir geta því leyft eigin hugmyndaflugi og hugmyndum og áhuga barnanna að ráða för við að ákveða leiðir til þess að stefna að ofangreindum markmiðum aðalnámskrár. Þessu fylgja bæði kostir og gallar. Kostirnir eru þeir að metnaðarfullt starfsfólk getur unnið að þessum markmiðum á skemmtilegan og árangursríkan hátt. Gallinn er hins vegar sá að á leikskólum er ekki nema um 30% starfsfólks með kennaramenntun og oft mikil mannekla. Þá er óvist að allir hafi lesið aðalnámskrána.

Þetta og sú staðreynð að ekki eru notaðar staðlaðar aðferðir til þess að mæla árangur barnanna verður til þess að viss hætta er á því að ákveðnum þáttum námskrárinna verði ekki sinnt sem skyldi. Hér skal það þó tekið skýrt fram að höfundur telur það svigrúm til ólíkraut færslu sem er til staðar í *Aðalnámskrá leikskóla* kost frekar enn galla.

### 3 Sögur til umfjöllunar

*Gæsastúlkun*, sú útgáfa sem birt er í Grimms ævintýrum (Grimms æfintýri I, [1944] (óársett en 1944 samkvæmt Gegni), bls. 68), er borin saman við þá útgáfu sögunnar af Hlina kóngssyni sem kemur fram í Íslenzkum þjóðsögum og ævintýrum II (1954). Sögurnar verða skoðaðar í heild en aðaláhersla lögð á að bera saman aðalkvenpersónurnar og átta sig á hver er tilgangurinn með þessum sögum og hvað í þeim er til eftirbreytni fyrir æsku landsins.

Ólík hegðun kvenfyrirmynndanna í sögunum er athygliverð og því vert að velta fyrir sér hvort þær henti börnum og hvort þær standist tímans tönn.

#### 3.1 Greining á sögum

#### 3.2 Sagan af Hlini kóngssyni

**Signý:** Engin lýsingarorð eru notuð um Signýju í sögunni. Það má hins vegar sjá að hún nýtur stuðnings foreldra sinna þar sem þeir verða við bón hennar um að búa sig út til þess að leita konungssonar. Þá er greinilegt að hún er bæði hyggin og varkár þar sem hún gætir þess að fela sig fyrir skessunum og kemst þannig að því hvernig má vekja Hlina. Hún leggur síðan á ráðin um það hvernig koma megi skessunum fyrir kattarnef og leggur Hlina lífsreglurnar hvað það varðar. Hann treystir henni og hlýðir í einu og öllu. Signý veit hvað hún vill, hefur gott sjálfstraust og sýnir frumkvæði.

**Hlini:** Hlina er svo lýst: „Hann [var] snemma efnilegur og þótti hinn mesti kappi“ (Íslenzkar þjóðsögur og ævintýrir II, 1954, bls. 412). Út frá því sem fram kemur í sögunni má ætla að Hlini sé kurteis drengur þar sem hann tekur kveðju Signýjar vel og sýnir henni áhuga og gestrisni með því að bjóða henni að tefla við sig. Hann býður henni einnig að sitja við hlið sér þegar þau eru komin heim í höllina og hann segir konunginum frá ferð sinni. Hann biður síðan föður sinn um leyfi til þess að giftast Signýju eins og venja var fyrr á tíð. Hlini lætur ekki kúga sig í hjónaband þrátt fyrir að vera í ömurlegum aðstæðum. Hann sýnir staðfestu og andúð með því að neita að þiggja mat af skessunum.

**Foreldrar Signýjar:** Foreldrar Signýjar eru í samræmi við hið sígilda minni um karl og kerlingu í Garðshorni. Þau verða fúslega við bón Signýjar um nesti og nýja skó og sýna henni þannig traust. Ekki segir meir af þeim í sögunni fyrr en Signý snýr aftur heim til þeirra með Hlina og öll auðæfin úr helli skessanna. „Karl og kerling fagna þeim vel og segja þau velkomin“ (Íslenzkar þjóðsögur og ævintýrir II, 1954, bls. 414). Signý og Hlini gista svo hjá þeim um nóttina. Hér er ekki hægt að greina stéttaskiptingu í mannlegum samskiptum.

**Foreldrar Hlina:** Drottningarinnar er aðeins getið að því leyti að fram kemur að hún hafi verið til staðar í ríki sínu og kemur hún svo ekki meir við söguna. Kóngurinn hét Hringur. Haegt er að lesa það út úr sögunni að honum hafi þótt afskaplega vænt um Hlina þar sem hann létt gera að honum víðtæka leit og varð svo hryggur þegar hann fannst ekki að hann lagðist veikur í rúmið.

**Skessurnar:** Skessurnar eru táknumynd hins illa. Sú yngri vill giftast Hlina en ekki án samþykkis hans. Skessurnar eru frekar illa gefnar því þær ljóstra hugsunarlaust upp leyndarmálínus um töfrarekkjuna og fjöreggið.

**Svanirnir:** Hlutlausar töfraskepnur.

**Tilhugalíf:** Þegar Signý og Hlini hittast tala þau saman og í framhaldi af því býður Hlini henni að tefla við sig og þannig gefst þeim tími til þess að kynnast hvort öðru og fella hugi saman. Taflið er víða í ævintýrum tákna fyrir tilhugalífi.

### 3.3 Gæsastúlkur

**Prinsessan:** Mikil áhersla er lögð á fefurð prinsessunnar. Hún er sögð undurfríð. Einnig segir um hana: „En kóngsdóttirin var hógvær og ljúfgeðja...“ (Grimms ævintýri I, bls. 70). Þegar gamli kóngurinn sá prinsessuna er henni lýst sem göfugmannlegri, góðlegrí og fádæmafríðri. Faladi ávarpar hana „mærin míin fríða“ (Grimms ævintýri I, bls. 73). Hári prinsessunnar er svo lýst: „En það var glóbjart og glitraði sem gull í sólskininu“ (Grimms ævintýri I, bls. 73).

Prinsessan er daufur persónuleiki, hún er óvirk og aðgerðalaus, hún er algerlega háð öðrum um hjálp, hvort sem það er verndargripur (sem hún getur ekki einu sinni passað upp á), töfrahhestur, glöggur konungur eða vindurinn. Hún er huglaus og reynir ekkert til að bjarga lífi hestsins sem henni þykir svo fjarskalega vænt um.

**Herbergisþernan:** Þernan er ekki eins fríð og prinsessan. Hún er illkvittin sem sést strax á því að hún gleðst yfir ófórum prinsessunnar þegar hún missir dúkinn (vendargripinn sinn) í fljótið. Hún er jafnframt ákveðin og klár. Hún sýnir frumkvæði þar sem hún lætur prinsessuna skipta við sig um föt, hest og hlutskipti. Hún er stolt og hefur sjálfsvirðingu þar sem hún lætur ekki skipa sér fyrir verkum.

**Drottningin:** Hún hefur verið ekkja í mörg ár. Af sögunni má ætla að hún hafi eliskaði dóttur sína og hún var rausnarleg hvað heimanmund hennar varðaði. Hún reyndi að tryggja öryggi hennar með því að senda hana með verndargrip og brýndi fyrir henni að gæta hans vel.

**Prinsinn:** Prinsinn tekur kvonfangi sínu skilyrðislaust og fer í hlutverk hins elskandi eiginmanns vegna þess að hann trúir því að þernan sé prinsessan og verður við bón hennar um að fella hestinn án þess að hika.

**Kóngurinn:** Kóngurinn er klókur þar sem hann beitir kænsku til þess að komast að sannleikanum um gæsastulkuna. Hann er einnig grimmur þar sem hann refsar þernunni heiftarlega en fríar sig í raun ábyrgð þar sem hann lætur hana velja refsinguna sjálfa.

**Gæsahirðirinn:** Konráð gæsahirðir reynir að kúga prinsessuna en hún veitir móttstöðu. Eins og áður segir er þetta sá staður í sögunni þar sem prinsessan stendur með sjálfri sér samkvæmt Bettelheim.

**Falada:** Hesturinn Falada var þeim hæfileika gæddur að hann gat talað. Hann gegnir því hlutverki að hjálpa til við að koma upp um svik herbergisþernunnar. Hann er í rauninni eins konar töfradýr með mannsvit og gegnir því veigameira hlutverki en svanirnir í Hlina kóngssyni.

**Tilhugalíf:** Tilhugalífið er ekkert í sögunni um gæsastúlkuna þar sem hjónabandið er ákveðið einungis með tilliti til stéttarstöðu. Hjónaefnin hafa aldrei hist en þykir mikið hvoru til annars koma og ekki er hægt að tengja það neinu öðru en því að þau telji sig samboðin hvort öðru vegna tignar sinnar.

### 3.4 Samanburður

Signý í *Sögunni af Hlini kóngsyni* og gæsastúlkan í Grimms ævintýrinu eru fæddar mjög misréttára. Signý er fátæk en sjálfstæð en gæsastúlkan er konungborin. Í *Gæsastúlkunni* gætir megnrar fyrirlitningar á almúganum og þrátt fyrir kænsku, frumkvæði og þor þernunnar í *Gæsastúlkunni* hefnist henni hrottalega fyrir að svíkja prinsessuna. Jafnframt er því stillt þannig upp að hún sé mjög hortug að sækja ekki vatn fyrir prinsessuna og prinsessan eigi mjög bágð að þurfa að gera það sjálf. Það viðhorf að kóngafólk sé hafið yfir almúgann er ríkjandi í sögunni. Þetta er því saga sem er líkleg til þess að fara fyrir brjóstið á þeim sem hafa ríka stéttarvitund.

Í rauninni eru Signý og þernan hliðstæður þar sem þær eru báðar fátækar stúlkur sem reyna að bæta stöðu sín en það mætti líta svo á að munurinn fælist í viðhorfi sögumannsins til stéttar og kvenhlutverksins.

Í sögunni um Hlina kóngsson sýnir Signý frumkvæði með því að freista gæfunnar. Hún hefur trú á sjálfri sér og beitir hugrekki og kænsku til þess að frelsa Hlina og koma skessunum fyrir kattarnef. Samskipti Signýjar og Hlina einkennast af virðingu. Þau tefla og tala saman og kynnast þannig áður en þau gifta sig. Signý er laus við illkvitni þernunnar. Hún þarf heldur ekki að bola frá prinsessu til þess að fá prinsinn heldur vondum skessum.

Signý stendur nær okkar nútímasamfélagi enda er sagan sögð út frá sjónarmiði alþýðunnar. Kóngsdóttirin í *Gæsastúlkunni* er aftur á móti af yfirstétt og nýtur samúðar vegna þess og fegurðar sinnar en ekki vegna hæfileika sinna. Herbergisþernan er metnaðargjörn en ill og því ekki góð fyrirmund þrátt fyrir dugnað sinn og kænsku.

## 4 Greining Bruno Bettelheims á Gæsastúlkunni

Austurríkismaðurinn Bruno Bettelheim (1903–1990) hefur skrifað mikið um ævintýri, meðal annars Grimms ævintýri, og gildi þeirra fyrir þroska barna og beitir hann aðferðum sálgreiningar. Hann segir í inngangskafla bókar sinnar *The Uses of Enchantment* að gildi ævintýranna felist meðal annars í átökum góðs og ills. Af þeim læri börnin að hið illa sé raunverulegt og að ekki verði hjá því komist að takast á við það en einnig að það sé hægt að sigrast á því (Bettelheim, 1976).

Gæsastúlkan er eitt af þeim ævintýrum sem Bettelheim tekur fyrir í *The Uses of Enchantment* (bls. 136–143). Hann gerir mikið úr því að stúlkan vaxi og þroskist í sögunni og að ferli stúlkunnar sé táknað um það að ná sjálfstæði og hætta að treysta á foreldrana.

Hún er óvirk og ósjálfstæð þegar þernan tekur af henni völdin, en þegar gæsastrákurinn vill fá lokk úr hári hennar bregst hún við og kemur í veg fyrir það og telur Bettelheim að það leiði til þess að hún öðlist fyrri stöðu sína, prinsinn, gæfu og gengi.

Á það má þó benda að stúlkan ásetur sér ekki að reyna að koma ár sinni betur fyrir borð, heldur stafar velgengni hennar af því að gamli kóngurinn kemst að hinu sanna.

Hún hafði lofað að segja engum manni frá svikum þernunnar og stóðst þrýsting frá kónginum um að segja frá en rekur ofninum raunir sínar. Bettelheim leggur áherslu á að þrátt fyrir mikið harðræði heldur prinsessan loforð sitt og sannar þannig göfuglyndi sitt sem að lokum leiðir til farsæls endis.

Það má setja spurningarmerki við þann boðskap að halda loforð sem þvinguð eru fram. Ýmsir barnabókahöfundar hafa fjallað um sannleika og lygi í bókum sínum og þar má nefna Guðrúnu Helgadóttir en það væri efni í aðra ritgerð.

Bettelheim vill meta gildi sögunnar fyrir börn útfrá vísun hennar í Ödipusarduld og telur að það sé ástæðan fyrir því að þetta minni finnst víða í ólíkum menningarheimum Aðalpersónan er venjulega kvenkyns en þó kemur fyrir að því sé öfugt farið.

Samkvæmt túlkun hans samsvarar þernan, sem vill taka hlutverk prinsessunnar og fá prinsinn, þeirri tilfinningu barnsins að móðirin hafi tekið þá stöðu sem því ber við hlið föðurins (eða öfugt ef um dreng er að ræða). Falska prinsessan rænir stöðu alvöru prinsessunnar.

Hin hræðilegu örlög þernunnar eiga að kenna barninu að slíkt kann ekki góðri lukku að stýra. Sagan sýnir að það er betra að sætta sig við stöðu sína sem barn heldur en að taka sér stöðu foreldris, hversu mikið sem mann langar til þess.

Allt eins mætti túlka baráttu sögunnar út frá stéttarstöðu þar sem herbergisþernan er að brjótast undan kúgun og vinna sig upp í valdastéttina. Ekki er hægt að lesa neina aðra ástæðu fyrir eftirsókn stúlkanna eftir prinsinnum, tilfinningar koma þar ekkert við sögu.

Bettelheim telur það einnig mikilvægan boðskap að foreldrið, jafnvel þótt það sé voldugt eins og drottning, sé ekki fært um að sjá um að barnið þroskist og fullorðnist. Til þess að finna sjálft sig verði barnið að þroskast upp á eigin spýtur. Það geti ekki treyst á að foreldrið bjargi því frá afleiðingum mistaka sinna.

Þessi skyring á þó ekki sérlaga vel við þetta ævintýri því þó móðirin sé ekki til staðar til þess að bjarga barninu þá er alltaf einhver sem kemur prinsessunni til bjargar.

## 5 Lestur og umræður á leikskólum

Ævintýrin voru lesin fyrir börn á tveimur leikskólum, fjögur börn í einu í hvorum skóla, two stráka og tvær stelpur, þau eru fædd 2005, það er fimm til sex ára gömul. Fyrir lesturinn var börnunum tilkynnt að lesin yrðu fyrir þau tvö ævintýri. Þá voru þau spurð hvort þau vissu hvað ævintýri væri? Á leikskóla A sögðust börnin vita það og byrjuðu strax að vitna í sjónvarpsefni og myndir sem þau ættu eða hefðu séð en ekkert þeirra minntist á bók eða að þeim væru sögð ævintýri. Á leikskóla B minntust börnin ekki á sjónvarpsefni en töldu upp þrjú ævintýri, Rauðhettu, Hans og Grétu og Gullbrá og birnina þrá. Ein stúknanna nefndi svalaauglýsingu „Ævintýrasvali“.

Eftir lesturinn voru sögurnar ræddar með ákveðnar spurningar að leiðarljósi. (Sjá viðauka).

Börnin á leikskóla A hlustuðu öll af athygli á Hlinasöguna og héldu athygli þar til Gæsastúlkan var um það bil hálfnuð, að undanskildum einum dreng sem hlustaði af athygli á báðar sögurnar og sýndi mikinn skilning á innihaldi þeirra. Á leikskóla B héldu börnin einnig athyglinni þegar *Sagan af Hlini kóngssyni* var lesin en aðeins var farið að örla á ópolinmæði í blálokin á sögunni. Þau áttu einnig erfitt með að fylgjast með seinni helmingi Gæsastúlkunnar. Þegar *Gæsastúlkan* var lesin var rödd prinsessunnar frekjuleg þegar hún var að skipa þernunni að sækja vatn handa sér í lækinn og ræddum við það þegar á lestrinum stóð að hún gleymdi að segja : „Viltu“ og væri frekar dónaleg. Börnunum þóttu orðin í sögunum mörg hver skrýtin og spurðu báðir hóparnir t.d. hvað „rekkja“ væri. Börnin töldu að báðar sögurnar hefðu verið jafn skemmtilegar þó greinilegt væri að þau höfðu náð innihaldi Hlina sögunnar betur. Þegar þau voru spurð hvort einhverjur væru vondir eða góðir í sögunum stóð ekki á svörum. Signý og Hlini voru góð en skessurnar vondar í *Sögunni af Hlini kóngssyni*. Í *Gæsastúlkunni* sögðu þau að drottningin, prinsessan, kóngurinn og prinsinn væru góð. Þau velktust hins vegar ekki í neinum vafa um það að herbergisþernan væri vond og höfðu enga samúð með henni. Einnig töldu þau Konráð gæsahirði vondan þar sem hann ætlaði að klippa hárið af gæsastúlkunni.

Það virtist sjálfsagt að kóngafólk væri gott og þrátt fyrir að börnin væru miður sín yfir því að hesturinn Falada væri felldur kenndu þau herbergisþernunni alveg um það. Þegar ég benti þeim á að þrátt fyrir að það hefði verið að beiðni þernunnar, hefði það verið prinsinn sem létt drepa hann skiptu þau strax um skoðun. Prinsinn var vondur.

Þegar lestrinum var lokið voru börnin spurð nokkurra spurninga og má sjá þær ásamt svörum barnanna hér aftanmáls. Þegar börnin voru spurð hvort stúlkurnar væru kurteisar sögðu þau að Signý væri kurteis. Aðeins voru skiptar skoðanir um það hvort þernan væri kurteis en þau voru sammála um það að prinsessan væri mjög ókurteis en það breytti ekki því aliti þeirra að hún væri góð. Þegar börnin voru spurð að því hvað aðalkvenpersónurnar hefðu gert til þess að eiga það skilið að giftast prinsinnum sögðu þau um Signýju: „Út af því að hún bjargaði lífi og faldi sig“. Þau virðast því átta sig á því að það að hún hafði hyggjuvit til þess að fela sig skipti máli í sögunni. Um herbergisþernuna sögðu þau: „Hún var að þykjast vera prinsessa“ en þegar þau voru spurð um prinsessuna sögðust þau ekki vita það. Þetta fór þó ekki í taugarnar á börnunum og þeim virtist ekki finnast það neitt athugavert að prinsessan fengi prinsinn þrátt fyrir framtaksleyxi sitt. Að lokum voru börnin spurð af hverju sumir væru prinsar og prinsessur en aðrir ekki og hvort það væri sanngjarn?

Börnin á leikskóla A vissu ekki hverju þetta sætti en töldu þetta ekki sanngjarn. Á leikskóla B sagði annar drengurinn í hópnum: „Út af því að þeir fæddust af drottningu“

Af þessu má draga þá ályktun að börn séu fullfær um að mynda sér skoðanir á ævintýrum en þurfi oft á tíðum hvatningu og hjálp til þess að skoða hlutina betur (að kafa dýpra og líta á söguna með gagnrýnum augum). Það er því ekki þannig að þó ævintýri falli ekki að hugmyndum um góðar fyrirmyn dir sé ekki hægt að nýta þau. Það er hins vegar mikilvægt að unnið sé með þau þannig að þau verði til þess að ýta undir gagnrýna hugsun.

## 6 Grimms ævintýrin

Grimms ævintýri eru safn þýskra ævintýra úr munnlegrí geymd og komu fyrst út í Þýskalandi á árunum 1812–1815.

Þau eru kennd við bræðurna Jacob og Willhelm Grimm sem söfnuðu þeim saman. Ævintýrin breiddust fljótlega út um hinn vestræna menningarheim og hafa verið þýdd á að minnsta kosti 140 tungumál (Goethe institut. (e.d.).

Sum þeirra eru alþekkt og ber þar helst að nefna *Rauðhettu*, *Hans og Grétu*, *Öskubusku*, *Mjallhvít*, *Pyrnirós* og *Úlfinn og kiðlingana sjö*. Þessi ævintýri eru enn á dagskrá í íslenskum leikskólum og á heimilum.

Hér er stuðst við áðurnefnda útgáfu Leifturs frá árinu 1944 í þýðingu Theodórs Árnasonar, sem er eina útgáfa á Grimms ævintýrum í heild sinni á íslensku.

### 6.1 Stúlkur í aðalhlutverki í Grimms ævintýrum?

Að framan hefur verið fjallað um Grimms ævintýrið *Gæsastúlkan* en hér á eftir verða skoðuð nokkur önnur Grimms ævintýri þar sem stúlkur eru aðalpersónur og hugað að því hve virkar þær eru og að hve miklu leyti þær eru gerendur í eigin lífi. Rétt er að taka fram að hér er aðeins litið á aðalpersónurnar í hverju ævintýri, þær sem samúð sögumanns er með, en vondu stjúpurnar t.d. látnar liggja milli hluta.

Fyrst skal fræga telja *Rauðhettu* (Grimms ævintýri I, 1944, bls. 26–32). Rauðhetta lætur það eftir sér að tína blóm í skóginum á leið til ömmu „... og það lá við að hún gleymdi bæði ömmu sinni og erindinu, svo var hún niðursokkin í að tína blómin“ (Grimms ævintýri I, 1944, bls. 30). Afleiðingarnar verða skelfilegar þó allt fari vel að lokum, sem er engan veginn Rauðhetta sjálfri að þakka, og sögulokin eru þessi: „En Rauðhetta hét því að hún skyldi aldrei framar hlaupa út af veginum í skóginum, né gera annað það, sem mamma hennar bannaði henni“ (Grimms ævintýri I, 1944, bls. 32).

Skilaboðin eru skýr, Rauðhetta á að hlýða en ekki gera það sem henni dettur í hug.

Öskubuska berst fyrir því við ömurlegar aðstæður að komast í veisluna til prinsins og tekst það. En þegar hún hefur unnið hug og hjarta prinsins ber svo við að hún lætur hann virkilega hafa fyrir því að hafa upp á sér og virðist því ekki sérlega óðfús í hjónaband með honum.

Þegar prinsinn loks finnur hana fer ekki sögum af því að hann hafi beðið hennar heldur „... lyfti Öskubusku á bak og reið á burt með hana.“ (Grimms ævintýri I, 1944, bls. 67). Ekki fer þó á milli mála að Öskubuska hefur höndlað hamingjuna og hennar eigin þrautseigja og dugnaður eiga stóran þátt í því (Grimms ævintýri I, 1944, bls. 56–68).

Í sögunni *Systkinin* er systirin skynsamari en bróðir hennar. Hún áttar sig á hættunum sem hann er í og svo lengi sem hann fer eftir hennar ráðum farnast honum vel en þegar hans eigin hvatvísi nær yfirhöndinni sígur á ógæfuhliðina. Vandræðin leysast við það að kóngurinn biður systurinnar og hún giftist honum, með skilyrðum þó (Grimms ævintýri I, 1944, bls. 79–90).

Í sögunni *Hrafnarnir sjö* er það systirin sem fer af stað á móti vilja foreldra sinna og tekst með ráðum og dáð að bjarga bræðrum sínum sjö (Grimms ævintýri I, 1944, bls. 124–128).

Mjallhvít er aftur á móti fremur framtakslaus stúlka og einföld. Hún lætur hvað eftir annað blekkjast af brögðum stjúpmóður sinnar og dvergarnir verða ítrekað að koma henni til bjargar og loks prinsinn, þar sem hún liggar í dáí í glerkistu sinni (Grimms ævintýri II, 1944, bls 3–14). Hún er þó reyndar aðeins sjö ára þegar sagan hefst.

Í stuttri sögu sem nefnist *Stjörnudalirnir* segir frá snauðri, munaðarlausri og heimilislausri stúlku sem, þrátt fyrir allsleysi sitt, gefur frá sér það litla sem hún á og hlýtur að launum gulldali sem hrynda af himnum ofan „... og lifði hún við allsnægtir uppfrá því til dauðadags“ (Grimms ævintýri II, 1944, bls. 19). Stúlkan er vissulega sinnar gæfu smiður en hin mikla fórnfýsi hennar snýst öll um að hjálpa öðrum en ekki að bæta sinn eigin hag (Grimms ævintýri II, 1944, bls. 18–19).

Þyrnirós á sér ekki langa sögu áður en hún fellur í svefn, en sú ákvörðun hennar að litast um í höllinni meðan foreldrar hennar eru að heiman verður til þess að ógæfan, sem henni var spáð, kemur fram (Grimms ævintýri II, 1944, bls. 33–37).

Í sögunni *Hulda gamla* segir frá tveimur stjúpsystrum, önnur vinnur sér inn gull með vinnusemi en yfir hina er steypt biki fyrir leti og ómennsku (Grimms æfintýri II, 1944, bls. 71–76).

Eineyg, Tvíeyg og Þríeyg eru systur og er Tvíeyg sú sem höfð er útundan vegna venjulegs útlits síns. Hún reynist þó býsna ráðagóð og með hjálp fjölkunnugrar konu og ungs riddara, sem gengur að eiga hana, hreppir hún hamingjuna og hefur að lokum ráð systra sinna í hendi sér. Öfugt við það sem oft ber við í ævintýrum hefnir hún sín ekki á þeim heldur „... gerði vel við þær á alla lund“ (Grimms ævintýri II, 1944, bls. 107–117).

Í sögunni um *Gömlu konuna í skóginum* er aðalpersónan þjónustustúlka sem ekki gerir annað en að barma sér yfir örlögum sínum og hlíta fyrirmælum dúfunnar sem birtist og leysir

úr vandræðum hennar. Hún fær þó prinsinn í lok sögunnar (Grimms ævintýri III, 1944, bls. 3–7).

Kóngsdóttirin í sögunni um *Prastarskegg* neitar öllum biðlunum sem faðir hennar vill að hún velji úr. Í refsingarskyni er hún gift betlara og býr við mikla eymd og niðurlægingu þar til hún iðrast og gæfan snýst henni í hag. Líkt og í *Rauðhettusögunni* er boðskapurinn sá að stúlkur eigi að hlýða (Grimms ævintýri III, 1944, bls. 23–29).

Fyrirmyndarsysturnar *Mjallhvít* og *Rósrauð* lifa hugljúfu heimilislífi ásamt ekkjunni móður sinni. Þær eru hlýðnar og góðar við menn og málleysingja og hljóta hvor sinn prins að launum (Grimms ævintýri III, 1944, bls. 70–76).

Fósturdóttir Maríu meyjar í samnefndu ævintýri er fátæk dóttir viðarhöggsmanns sem elst upp í Himnaríki eftir að María mey tekur hana í fóstur. Hún óhlýðnast fósturmóður sinni og skrokvar að henni í ofanálag. Þetta er ein af sögunum sem Bruno Bettelheim fjallar um í inngangi sínum að *The Uses of enchantment* 1976 (bls. 13–14) og telur hana eina af fegurstu Grimms ævintýrunum. Ekki er þó víst að allir sjái fegurðina í því að ungri móður sé refsað fyrir smávægilega, löngu liðna yfirsjón með því að taka frá henni nýfædd börn hennar þrisvar sinnum og brenna hana að lokum á báli. Síðbúin iðrun frelsar hana þó frá bálinu og hún endurheimtir börn sín (Grimms ævintýri V, 1944, bls. 20–25).

Af þeim þrettán sögum sem hér hafa verið athugaðar eru aðalpersónur í þremur, *Mjallhvít*, *Gamla konan í skóginum* og *Mjallhvít* og *Rósrauð*, stúlkur sem eru framtakslausar og hlýðnar, en hreppa í sögulok prins og lifa hamingjusamar til æviloka. Fjórar sögur, *Rauðhetta*, *Pyrnirós*, *Prastarskeggur* og *Fósturdóttir Maríu meyjar* fjalla um stúlkur sem óhlýðnast og hefnist fyrir það þó sagan endi að lokum vel. Söguhetjur í fimm sögum, *Öskubusku*, *Systkinunum*, *Hröfnunum sjö*, *Stjörnudölunum* og *Eineyg*, *Tvieyg* og *Príeyg*, vinna sjálfar fyrir verðskuldaðri velgengni sinni með vinnusemi, hyggni og hjartagæsku. Í þrettándu sögunni, *Huldu gömlu*, eru tvær systur, önnur fær gull fyrir vinnusemi en yfir hina er helt biki fyrir leti hennar.

Aðalkvenpersónur sagnanna eru því með ýmsu móti og að mismiklu leyti gerendur í sinni eigin örlagasögu.

## 6.2 Þjóðsögur Jóns Árnasonar

Árið 1852 kom út kverið *Íslenzk æfintýri* með úrvali úr safni þeirra Magnúsar Grímssonar og Jóns Árnasonar (Íslensk bókmenntasaga III, 422). Var þetta fyrsta skipulega þjóðsagnasöfnunin hér á landi.

Merkasta og stærsta þjóðsagnasafn Íslendinga er *Íslenzkar þjóðsögur og ævintýri* sem kom út í tveimur bindum árið 1862–1864. Það var síðar gefið út í sex bindum á árunum 1954–1961, en í því síðasta eru nafna- og minnaskrár. Við samningu þessarar ritgerðar er gengið út frá seinni útgáfu þjóðsagnanna. Í öðru bindi eru ævintýrin og eru þau flokkuð í fimm flokka: *Stjúpusögur, Vondir ættingjar, Kotungabörn og kóngabörn, Laun dyggðanna og Kimileg ævintýri*.

Hér á eftir verður minnst stuttlega á nokkur ævintýri þar sem fjallað er um hina ráðagóðu alþýðustúlku eins og gert er í *Sögunni af Hlini kóngssyni* og einnig íslenskar stjúpusögur sem líkjast meira sögunni af gæsastúlkunni í Grimms ævintýrum.

Í Þjóðsögum Jóns Árnasonar er önnur saga hliðstæð *Sögunni af Hlini kóngssyni*. Nefnist hún *Sagan af Hlinik kóngssyni og Þóru karlsdóttur* (Íslenzkar þjóðsögur og ævintýrir II, bls. 414-418). Í þeirri sögu eru kóngssynirnir þrír. Þóra og Hlinik eru leiksystkin í æsku og fella hugi saman þannig að hér er tilhuglífíð enn meira en í sögunni af Hlina. Hlinik er numinn brott af skessum en Þóra bjargar honum eins og Signý í sögunni af Hlina. Þóra Karlsdóttir er ráðagóð og vinnur ástir Hliniks þótt hann verði henni afhuga þegar tröllskessan breytir últiti sínu og tekur á sig gervi hinnar fegurstu meyjar. Í þessari sögu er því útlitsdýrkun sem ekki er sýnileg í Hlinasögunni.

Aðrar sögur í Þjóðsögum Jóns Árnasonar, sem segja af hinni vitru og ráðagóðu alþýðustúlku, flokkast undir Kotungabörn og kóngabörn. Þetta eru sögur eins og *Sagan af Kolrössu krókriðandi* (Íslenzkar þjóðsögur og ævintýrir II, bls. 432–437). Hér kemur fram minnið um flagð undir fögru skinni þar sem þríhofða risi bregður sér í líki ríks og myndarlegs manns og biður systranna. Þegar hann er farinn á brott með þær sýnir hann sitt rétta andlit og biður þeirra. Þær eldri neita en Helga, sú yngsta, jálast honum og leikur svo á hann með brögðum og bjargar þannig systrum sínum og kemur risanum fyrir kattarnef.

*Koltryðnu saga* (Íslenzkar þjóðsögur og ævintýrir II, bls. 437–441) er í raun önnur útgáfa af Kolrössusögunni. Skilaboðin í þessum sögum eru því að ef ógeðslegur karl sem stúlka hefur engan áhuga á girnist hana eða vill giftast henni þá hún ekki að veita mótspryrnu heldur frekar að ljúga að honum og leika þannig á hann.

*Sagan af Hordingul* (Íslenzkar þjóðsögur og ævintýrir II, bls. 439–441) er lík sögunum sem lýst er hér að ofan en í henni þarf Helga að kyssa Hordingul til þess að hann trúi því að hún vilji eitthvað með hann hafa.

*Sagan af Loðinbarða* (Íslenzkar þjóðsögur og ævintýrir II, bls. 441–442) er svipuð og hinar fyrri en hér reyna eldri systurnar að sýna tröllkarlinum andúð og gera síðan tilraun til þess að flýja heim en hann nær þeim og drepar þær.

Allar eru þessar sögur um tröllkarla sem plata til sín stelpurnar eða neyða fôður þeirra til að gefa sér þær. Þær eldri, sem eru í uppáhaldi foreldranna, ráða ekki við aðstæðurnar en Helga, sem foreldrarnir hafa haft útundan, leikur á jötnana með kænsku sinni og frelsar systur sínar úr prísundinni.

Ef við heimfærum viðbrögð Helgu upp á raunveruleikann virðast skilaboðin vera þau að alltaf eigi að kyssa froskinn, þ.e.a.s. gera eitthvað sem maður ekki vill. Og maður verði í raun að lifa í aðstæðum sem maður kærir sig ekki um og segi maður sína meiningu um hitt kynið fari illa. Það má hins vegar leika sér með þá hugmynd að það sé nær raunveruleikanum að kyssa prins sem breytist í tröll (frosk) en að kyssa frosk sem breytist í prins því oft er það svo að þegar ljómi tilhugalífsins hefur runnið sitt skeið kynnist fólk misbrestum í fari hvort annars.

Í öðrum kotungabarna- og kóngabarnasögum í Þjóðsögum Jóns Árnasonar segir frá þremur systrum sem sendar eru að sækja eld. Eldri systrunum tveim mistekst vegna þess hversu hrokafullar og dónalegar þær eru við þá sem þær hitta á leiðinni. Yngstu systurinni, Helgu, tekst hins vegar vel til vegna þess hversu kurteis og góð hún er. Þarna eru hjartagæska og kurteisi sem sagt komnar í stað vitsmuna. Sögur af þessari gerð eru: *Olbogabarnið* (um systurnar þjár, Ingibjörgu, Sigríði og Helgu) (Íslenzkar þjóðsögur og ævintýrir II, bls. 427–429). Helga er skynsöm og sýnir sjálfsaga með því að stelast ekki í kökur þrátt fyrir mikla svengd og þess vegna tekst henni að frelsa prinsinn úr álögum. Hann kemur svo og vitjar Helgu og skammar fjölskyldu hennar fyrir illa meðferð á henni og siglir með hana burt til betri kjara. Í þessari sögu missir önnur systirin nef en hin hönd og þykja því ljótar og ekki boðlegar prinsinum. Þetta er ekki til að auka víðsýni barna. Þarf að vera falleg og eiga fallegan kjól til þess að vera samboðin prinsinum?

*Kiðuvaldi* (um systurnar Signýju, Oddnýju og Helgu) (Íslenzkar þjóðsögur og ævintýrir II, bls. 430–432) er styttri útgáfa af *Olbogabarninu*. Hér kynnist Helga ekki prinsinnum fyrr en hann kemur og biður hennar.

Í sögunni *Búkolla og stelpan* (Íslenzkar þjóðsögur og ævintýrir II, bls. 442–445) eru Helgu settir þeir afarkostir að leysa af hendi þrjú verkefni, sem henni er ógerlegt að ráða fram úr ein, ella muni hún deyja. Þá kemur til hennar ófrýnilegur maður er kallar sig Dordingul og býðst til þess að hjálpa henni ef hún kyssi sig um kvöldið. Helga játar því en svíkur í fyrstu tvö skiptin. En í þriðja skiptið þegar hann hefur hjálpað henni að drepa skessuna kyssir hún hann alla þrjá kossana sökum ótta. Hér sýnir Helga hyggjuvit með því að kyssa ekki Dordingul fyrr en skessan er dauð og hún því hólpin. Hins vegar má setja spurningarmerki við fordæmisgildi slíkra samninga um að kyssa óaðlaðandi karlmenn gegn löngunum sínum.

Ýmsar stjúpusögur í Þjóðsögum Jóns Árnasonar eiga ýmislegt sameiginlegt með *Gæsastúlkunni* í Grimms ævintýrum. Vonda stjúpan í þeim sögum lætur gjarnan dóttur sína taka við hlutverki hinnar sönnu kóngsdóttur eins og þernan í sögunni af gæsastúlkunni en þau svik komast jafnan upp um síðir og hljóta þá stjúpan og dóttirin makleg málagjöld. *Sagan af Mjaðveigu Mánadóttur* (Íslenzkar þjóðsögur og ævintýrir II, bls. 299–305) er ágætt dæmi um slíka sögu. Þar lætur Mjaðveig í tvígang plata sig til þess að skipta um klæði við aðra stúlku og hefur því ekkert lært af reynslunni enda virðist það óþarfí þar sem einhverjur koma henni alltaf til hjálpar. Mjaðveig er hin íslenska *Öskubuska* eins og bent er á í bókinni *Öskubuska i austri og vestri* (Rooth, 1982, bls. 120–129). Hún er ekki snjöll og vitur eins og Signý í *Sögunni af Hlini kóngssyni*. Það sama á við um Vilfríði í *Sögunni af Vilfríði Völufegri* (Íslenzkar þjóðsögur og ævintýrir II, bls. 383–389) sem er hin íslenska Mjallhvít. Þær minna á gæsastúlkuna sem verður fórnarlamb annarra þótt allt fari vel að lokum.

Af þessum níu sögum eru því sex sögur þar sem söguhetjurnar sýna hyggjuvit sem verður þeim til framdráttar. En segja má að aðalpersónurnar í sögunum af Mjaðveigu Mánadóttur og Vilfríði Völufegri séu fremur framtakslausar og hlýðnar en allt fer þó vel að lokum. Í sögunni *Olbogabarnið* sýnir aðalsöguhetjan hlýðni og sjálfsaga og fær umbun fyrir en systur hennar fá mjög grimmilega refsingu fyrir að stela sér til matar og í *Sögunni af Loðinbarða* eru systur Helgu drepnar fyrir að óhlýðnast tröllkarlinum.

Sameiginlegt einkenni sagnanna í Grimms ævintýrum og í Þjóðsögum Jóns Árnasonar er að alþýðustúlkurnar sýna meira frumkvæði og eru úrræðabetri en þær konungbornu.

## 7 Birtingarmynd ævintýra í nútímanum

Nú er af sem áður var þegar lestur var helsta dægradvöl landans. Bókin sætir nú harðri samkeppni frá sjónvarpi, tölvuleikjum og kvíkmyndahúsum. Ævintýri hafa ekki farið varhluta af þessu. Ýmis ævintýri hafa verið kvíkmynduð eða gerðar eftir þeim teiknimyndir. Má þar nefna fyrirtæki Walt Disneyss en í ár kom einmitt út tíunda prinsessumynd þess, *Garðabruða*.

Kvíkmyndirnar *Mjallhvít*, *Pyrnirós* og *Öskubuska* eru nokkuð trúar upphaflegu ævintýrunum en leyfa sér þó að milda endinn og spinna inn í söguna. Undanfarin ár hafa kvíkmyndagerðarmenn leyft sér meira frjálsræði og hafa til að mynda leikið sér að því að steypa saman ólíkum ævintýrum í eina mynd, poppað aðeins upp kvenímyndina og þar fram eftir götunum. Dæmi um slíkt eru til dæmis Shrekk-myndirnar. Í einni þeirra sitja Mjallhvít og Pyrnirós ásamt öðrum prinsessum læstar inni í turni í aðgerðarleysi og bíða eftir björgun en eru skammaðar til að fara að bjarga sér sjálfar.

Leikfangaframleiðendur hafa heldur betur sótt sér efnivið í ævintýrin og markaðssett leikföng sem gerð eru eftir persónum þeirra. Hér eru prinsessur og álfadísir afar stór þáttur en til er ógrynni af leikföngum og búningum sem tengjast þeim. Ungar stúlkur á leikskólaaldri í dag eiga margar hverjar prinsessukjóla og ýmsa aukahluti sem eru nauðsynlegir hverri prinsessu svo sem kórónu, veski, varalit og jafnvel hælaskó. Viðbrögðin sem þessar stúlkur fá þegar þær skarta þessum útbúnaði eru yfirleitt eitthvað á þessa leið: „Mikið ertu fin, þú ert nú meiri prinsessan“. „Vá hvað þú ert mikil pæja.“ „Þú ert nú alltaf svo góð og sæt“.

Á þessu sést að ævintýrin hafa sín áhrif í nútímanum þótt þau séu minna lesin en áður.

Þessi nútímabirting kemur þó aldrei í stað þess að lesa og segja sögur og ævintýri þar sem ímyndunarafl barnanna fær að njóta sín.

## 8 Lokaorð

Ævintýrin eru fjársjóður þegar kemur að því að vinna með börnum. Í þeim gerist hið ótrúlega og ekki er ætlast til þess að menn trúi því. Þau ýta því undir ímyndunarafl barna.

Aðalpersónur þeirra sigrast á alls konar þrautum og vandamálum. Þær verða hetjur og fyrirmyn dir barnanna. Það er því mikilvægt að huga vel að þeim og þeim boðskap sem felst í ævintýrinu. Ævintýrin hafa skemmtanagildi og auðga orðaforða barnanna. Auk þess tengja þau nútíð og fortíð og börnin fræðast um horfna tíð og menningu. Til þess að börnin geti notið ævintýranna er mikilvægt að velja þau skynsamlega og hafa lengd þeirra í samræmi við aldur og þroska barnanna.

Í sögunum sem hér var fjallað um, *Gæsastúlkunni* og *Sögunni af Hlini kóngssyni*, eru kvenhetjurnar ansi ólíkar. Signý er sjálfstæð, ráðagóð og greind lágstéttarstúlka sem sýnir frumkvæði og kjark og sigrast þess vegna á þrautum sínum. Gæsastúlkan er hins vegar falleg, dekruð og frumkvæðislaus konungsdóttir sem sigrast á þrautum sínum vegna þess að hún nýtur stöðugt hjálpar annarra og vegna fegurðar sinnar. Bettelheim túlkar sögu Gæsastúlkunar þó á annan veg og telur þroska hennar töluberðan.

Þegar þessar sögur voru lesnar fyrir börnin kom það á daginn að þau misstu einbeitinguna við að hlusta á *Gæsastúlkuna* sem er lengra ævintýrið og væri líklega betra að stytta það fyrir leikskólabörn. Börnin skildu vel hvers vegna Signý hreppti prinsinn en gátu ekki útskýrt hvað gæsastúlkan hafði unnið til þess enda er það óljósara í þeirri sögu.

Í þeim Grimms ævintýrum þar sem stúlka er í aðalhlutverki eru kvenfyrimyndirnar ólíkar, það sama kom í ljós í þeim ævintýrum sem skoðuð voru í þjóðsögum Jóns Árnasonar en sameiginlegt einkenni þessara sagna er að alþýðustúlkurnar sýna meira frumkvæði og eru úrræðabetri en þær konungbornu.

Kvikmyndir og leikföng eru nú að miklu leyti orðin vettvangur ævintýra í samræmi við nýja tækni. Þau koma þó aldrei í stað lestrar eða frásagnar ævintýranna þar sem börnin verða sjálf að hugsa sér sögusviðið.

Það er því ljóst að það er mikilvægt að vinna með ævintýri á leikskólum og þau vel til þess fallin að ná fram ýmsum markmiðum aðalnámskrár. Auðvelt er að samþætta vinnu með þau öðrum námsþáttum á skemmtilegan hátt svo sem listum, hreyfingu, menningu og orðaforða. Jafnframt eru í þeim misgóðar fyrirmyn dir og því brýnt að kennrarar hafi hugann við það og þau skilaboð sem felast í ævintýrunum.

Það er ósk mín að þessi ritgerð verði kennurum hvatning til þess að nýta ævintýri í kennslu en gefi jafnframt vísbendingar um það sem gott er að hafa í huga þegar það er gert.

## 9 Heimildaskrá

Aðalnámskrá leikskóla. (1999). Reykjavík: Menntamálaráðuneytið.

Ásgeir S. Björsson og Baldur Hafstað. (1988). *Eitt verð ég að segja þér: Listin að segja sögu.* Reykjavík: Iðunn.

Bettelheim, B. (1976). *The Uses of Enchantment: The Meaning and Importance of Fairy Tales.* London: Thames and Hudson.

Brochmann, I. (1998). *Fortæl folkeeventyr for dine børn.* (útgáfustað vantar): Hernovs Forlag.

Gísli Sigurðsson. (1996). Þjóðsögur. Í Halldór Guðmundsson (ritstjóri), *Íslensk bókmenntasaga III* (bls. 422–429). Reykjavík: Mál og menning.

Goethe institut. (e.d.). The Brothers Grimm. Sótt 19. mars 2011 af  
<http://www.goethe.de/ins/au/lp/prj/bkm/fit/gri/enindex.htm>

*Grimms æfintýri 1–5 hefti. ([1944]).* (Theódór Árnason þýddi). Reykjavík: Leiftur H.f.

*Íslensk bókmenntasaga III.* (1996). Haldór Guðmundsson (Ritstjóri). Reykjavík: Mál og menning.

*Íslenzkar þjóðsögur og ævintýrir I–VI.* (1954–1961). Safnað hefur Jón Árnason (önnur útgáfa). Reykjavík: Prentsmiðja Íslands.

Jakob Benediktsson (ritstjóri). (1983). *Hugtök og heiti í bókmenntafræði.* Reykjavík: Mál og menning.

Lög um leikskóla nr. 90/2008. Sótt 5. mars 2011 af  
<http://www.althingi.is/lagas/138b/2008090.html>

Rooth, A. B. (1982). *Öskubuska í austri og vestri* (Svava Jakobsdóttir og Jón Hnefill Áðalsteinsson þýddu). Reykjavík: Iðunn. (upphaflega gefið út 1979).

Sigríður J. Þórisdóttir. (1993). *Ótrúleg eru ævintýrin.* Reykjavík: Námsgagnastofnun.

## 10 Viðauki I

### SAGAN AF HLINI KÓNGSSYNI

Það var einu sinni kóngur og drottning í ríki sínu, er Hringur hét. Það er ekki getið um hvað drottning hans hét; þau áttu einn son er Hlini er nefndur. Hann [var] snemma efnilegur og þótti hinn mesti kappi. Sagan segir að væri karl og kerling í garðshorni; þau áttu eina dóttur, er Signý hét.

Eitt sinn var það að kóngsson fór á dýraveiðar með hirðmönnum föður síns, og þá er þeir höfðu veitt nokkur dýr og fugla og þeir ætluðu að fara heim aftur þá sló yfir svo mikilli þoku að þeir misstu sjónar á konungssyni, og þá er þeir höfðu leitað mjög lengi og ekki fundið þá snenu þeir heim á leið og náðu borginni og sögðu konungi frá að þeir hefðu misst Hlini og hefðu hvurgi fundið. Konungur varð mjög hryggur við þessa fregn og daginn eftir sendi hann margt manna að leita eftir syni sínum. Þeir leituðu til kvölds og fundu ekki, og þetta hélt áfram í þrjá daga og hann fannst ekki. Við þetta varð kóngur svo sjúkur að hann lagðist veikur. Hann gaf þá fregn út um ríkið að hvur sem kæmi og fyndi son og skyldi fá hálfst ríkið.

Þetta frétti Signý; hún segir foreldrum sínum frá og biður þá um nesti og nýja skó og þá hún hefur það fengið þá fer hún af stað. Það er að segja af henni að hún gengur og þegar var liðið á dag þá kemur hún að einum hellri; hún gengur inn í hellirinn og sér þar tvær rekkjur, önnur var silfurofin og hin gullofin. Hún litast betur um og sér konungsson liggja í gullofnu rekkjunni. Hún vill vekja hann, en getur ekki. Þá litast hún um og sérritað á rekkjuna einhvurjar rúnir, orð er hún ekki skilur. Hún gengur fram að hellirdyrum og bak við hurðina og felur sig þar, en þá hún er nýkomin þangað þá heyrir hún dunur miklar og sér tvær skessur mjög stórkornar. Þegar þær koma í hellirinn þá mæla þær þannin: „Fuss og fei, mannaþefur í hellir okkar,“ önnur. Hin segir: „Það er af Hlini kóngssyni.“ Þær ganga inn að rekkjunni er kóngsson lá í og og mæla þannig:

„Syngi, syngi svanir mínír  
svo hann Hlini vakni.“

Svanirnir syngja og Hlini vaknar. Sú yngri skessan spyr hann að hvurt hann ekki vill borða; hann neitar því. Þá spyr hún hann hvurt hann ekki vill eiga sig; hann neitar því. Þá kallar hún upp og mælir þannig:

„Syngi, syngi svanir mínr  
svo hann Hlini sofni.“

Þeir syngja og hann sofnar. Skessurnar fara að hátta í rekkjunni er var silfurofin. Um morguninn þegar þær vakna þá vekja þær hann og bjóða honum að borða, hann vill ekki, og spyr hún hvurt hann vilji ekki eiga sig; hann neitar því. Þá svæfa þær hann á þann sama hátt og fyrr og fara síðan út. Þegar þær eru farnar fyrir lítili stundu fer Signý úr skoti sínun og vekur kóngsson á sama hátt og skessurnar gjörðu. Þá hún var búin að því heilsar hún honum. Hann tekur kveðju hennar vingjarnlega og spyr hana fréttu; hún segir honum það hún vissi. Þá hún er búin að segja honum fréttirnar þá spyr hún hann af sér. Hann segir þegar hann hafi skilizt frá mönnum sínum þá hafi hann hitt tvær skessur og þær hafi fært sig hingað og önnur þessara hafi ætlað að neyða sig til að eiga sig sem hún hafi heyrt. Þá segir Signý: „Nú skuluð þér játast henni með þeim móti að hún segi yður hvað það þýði sem sé ritað á rekkjurnar og hvað þær séu að gjöra á daginn.“ Þetta líkar kóngssyni vel.

Þá tók hann tafl sem þar var og bauð henni að tefla við sig. Þau tefldu til kvölds, en þegar rökkva tók þá svæfir hún hann og fer í skotið sitt og þá hún er þangað komin heyrir hún til skessanna, og bera [þær] fuglakippu á baki og hösvast inn allskessulegar. Þær kveikja eld og sú eldri matreiðir. Hin yngri fer yfir að rekkjunni og vekur Hlini. Hún spyr hann hvurt hann vilji borða; hann þiggur það. Þá hann er búinn að borða spyr skessan hann að hvurt hann vilji ekki eiga sig. Hann svarar að hann skuli giftast henni með þeim móti að hún segi sér hvað rúnir þessar þýði sem séu á rekkjunum. Skessan segir að þær þýði:

„Renni, renni rekkja mínr  
hvurt sem maður vill.“

Hann segir það gott vera, en hún verði að segja sér meira, að það sé það hvað þær séu að gjöra út á skógnum á daginn. Hún segir að þær séu að veiða dýr og fugla, en þess á milli sitji þær undir einni eik og séu að henda á milli sín fjöregginu sínu. Hann spyr hvurt það ekki megi brotna. Skessa segir að þá séu þær báðar dauðar. Hann segir hún hafi sagt vel. Konungsson segist nú vilji hvílast til morguns. Skessa segir hann ráða skuli. Um morguninn vekur skessa

konungsson til að borða; hann þiggur það. Skessa spyr hann að hvurt hann vilji ekki koma með þeim út á skóg; hann segist heldur vilja vera heima. Skessa kveður hann og svæfir síðan. So fara þær út.

En þá þær eru farnar fyrir góðum tíma fer Signý og vekur konungsson og biður hann að standa á fætur, „og skulum við fara út á skóg þar sem skessurnar eru. Þú skalt hafa spjót þitt með þér og þá er þær kasta eggini þá skaltu kasta spjótinu í eggíð, en það ríður þér lífið á að hitta.“ Konungsson segir svo vera skuli. Þau stíga bæði upp í rekkjuna og mæla þannig:

„Renni, renni rekkja míin  
út á skóg.“

Rekkjan fer af stað og nemur ekki staðar fyrr en úti á skógi við eina eik. Þar heyra þau mikinn hlátur. Signý segir kóngssyni að fara upp í eikina. Hann gjörir svo og sér skessur, og önnur þeirra heldur á gulleggi. Hún hendir því; í sama bili kastar konungsson spjóti sínu og það kemur í eggíð svo það brotnar. Skessunum brá svo við að þær ulti út af með froðufalli. Konungsson fer ofan úr eikinni og þau fara til baka heim í hellirinn og taka þar allt það sem fémætt var og hlaða rekkjurnar og fara síðan heim í garðshorn með öll þessi auðæfi. Karl og kerling fagna þeim vel og segja þau velkomin. Konungsson er þar um nóttina og árla morguns fer Signý heim í konungsríki, gengur fyrir konung og kveður hann. Konungur spyr hvur hún sé. Hún segist vera karlsdóttir úr garðshorni og segir um leið hvurju hann vildi svara ef hún kæmi með son hans. Konungur svarar að hún þurfi ekki svars upp á það því hún muni varla finna hann, „þar öngvir af ríkisins mönnum hafa það getað.“ Signý spyr aftur hvurt hann ekki vilji gjalda henni það sama og hann hafi lofað öðrum ef hún kæmi með hann. Konungur segir svo vera skuli.

Signý fer af stað og heim í garðshorn og biður konungsson að fylgja sér heim í höll konungs. Hún leiðir hann inn í höllina og fyrir konung. Konungur fagnar syni sínum vel og biður hann að setjast nú hjá sér og segja hvað á dagana hafi drifið frá því að hann villtist frá mönnum sínum. Konungsson sezt í hásæti og býður Signýju að sitja við hlið sér og byrjar söguna og segir frá eins og fyrr er sagt og þar með að þessi kvenmaður sé lífgjafari sinn. Konungsson stendur upp og biður konung um að hann megi giftast henni. Konungur segir svo vera skuli og lætur stofna til veizlu og býður öllum ríkisins höfðingjum. Þar var gjörð hin fegursta veizla er stóð í viku; og að henni endaðri fór hvur heim til sín og lofuðu örlæti konungs.

Konungsson og Signý unntust vel og lengi. Þar með endast þessi saga (Jón Árnason II, 1954, bls. 412–414).

## 11 Viðauki II

### Gæsastúlkан

Einu sinni var drottning, sem var búin að vera ekkja í mörg ár. Hún átti undurfríða dóttur. Þegar þessi dóttir hennar var orðin gjafvaxta, var hún heitin kóngssyni í fjarlægu landi. Leið nú að brúðkaupinu, og þegar að því kom, að hún skyldi leggja af stað til átthaga kóngssonarins, bjó móðir hennar hana úr garði af hinni mestu rausn. Hún fékk henni marga dásamlega dýrgripi, silfur og gull og dýrindis bikara og alls konar djásn, og er stytzt frá því að segja, að einskis var þar vant, sem hæfa þótti í heimanmund konunglegrí brúður, því að dóttirin var drottningunni, móður sinni, mjög hjartfólgin. Hún fékk henni til fylgdar herbergisþernu, sem fela átti hana í hendur kóngssyni. Þær fengu sinn hestinn hvor til reiðar, en hestur kóngsdóttur hélt Falada, og gat hann talað.

Þegar komið var að skilnaðarstundinni, fór gamla drottningin inn í svefnstofu sína, tók hníf og skar sig með honum til blóðs í einn fingurinn. Lét hún þrjá blóðdropa drjúpa í hvítan dúk, gaf síðan dóttur sinni dúkinn og mælti: „Geymdu þennan dúk vandlega, elsku barnið mitt, því að hann mun geta orðið þér að gagni á leiðinni“.

Þær kvöddust nú með klökkum huga. Kóngsdóttirin stakk dúknum í barm sér, steig á bak og lagði af stað áleiðis til brúðgumans.

Þegar þær höfðu riðið um stund, varð kóngsdóttirin ákaflega þyrst. Hún kallaði þá til þernunnar og mælti: „Farðu af baki, og sæktu mér vatn að drekka úr læknum þarna, í bikarinn minn, sem þú hefur meðferðis“.

„Ef þér eruð þyrstar“, svaraði herbergisþernan snúðugt, „eruð þér ekki of góðar til að fara sjálfar af baki og fá yður að drekka. Ég er engin ambátt“.

Kóngsdóttirin var svo fjarskalega þyrst, að hún fór af baki þegandi, laut niður að læknum og sötraði vatnið sér til svölnunar. Um leið og hún stóð upp, andvarpaði hún og sagði: „Æ, Guð minn góður!“ En blóðroparnir þrír svöruðu: „Ef hún móðir þín vissi þetta, myndi hjarta

hennar springa af harmi“. En kónagsdóttirin var hógvær og ljúfgeðja og fór á bak aftur án þess að hafa um þetta fleiri orð.

Þær riðu nú enn nokkrar mílur. En það var ákaflega heitt í veðri, og þorstinn tók aftur að angra kónagsdótturina. Þær bar þá að fljóti einu, og kónagsdóttirin kallaði til þernunnar: „Farðu nú af baki og sæktu mér vatn að drekka í gullbikarinn minn“, því að hún var þá löngu búin að gleyma ónotaorðum þernunnar. En þernan svaraði henni enn hortugar en í fyrra skiptið: „Þér getið sjálfar náð yður í vatn að drekka. Ég vil ekki láta skipa mér eins og rakka“.

Kónagsdóttirin fór þá af baki, því að hún var aftur orðin ákaflega þyrst, laut niður að vatninu grátandi og andvarpaði: „Æ, Guð minn góður!“ En hún þurfti að teygja sig talsvert langt fram af fljótsbakkanum til þess að ná til vatnsins, og dúkurinn með blóðdropunum hraut úr barmi hennar í fljótið og barst burtu með straumnum, án þess að hún yrði þess vör. En þernan hafði tekið eftir því og hafði gaman af, því að nú þóttist hún viss um að geta náð valdi á kónagsdótturinni, því að nú væri henni horfinn máttur og móttöðuafl, þar sem hún hafði glatað dúknum með blóðdropunum. Þegar kónagsdóttirin ætlaði á bak hesti sínum aftur, mælti þernan: „Nú ber mér að ríða Falada, bykkjan mín er fullgóð handa þér“, og það varð kónagsdóttir að láta sér lynda. Þá skipaði þernan henni líka að fara úr skrautklæðunum og klæða sig í fáskrúðug föt hennar, og loks létt hún hana sverja þess dýran eið, þarna undir berum himni, að segja ekki nokkrum lifandi manni við kóngshirðina frá þessu. Hótaði þernan jafnvel að taka hana af lífi, ef hún ynni ekki eiðinn. En Falada sá þetta allt og heyrði og tók nákvæmlega eftir öllu, sem fram fór.

Þernan fór nú á bak Falada, en kónagsdóttirin varð að gera sér að góðu að ríða jálkinum. Og svo héldu þær áfram. Segir ekki af ferðum þeirra, fyrr en þær komu til kóngshallarinnar, þangað sem ferðinni var heitið. Mikill fögnudur varð þar yfir komu þeirra. Kóngssonurinn hljóp til móts við þær, lyfti þernunni úr söðlinum og hélt, að hún væri heitmey hans. Hann leiddi hana síðan inn í höllina, en kónagsdóttirin var skilin eftir úti í hallargarði. Gamla kónginum varð þá litið út um gluggann, og honum varð starsýnt á þessa göfugmannlegu, góðlegu og fädæma fríðu stúlkú. Hann flýtti sér til herbergja sonar sins og spurði brúðina, hvaða stúlka það væri, sem verið hefði í fylgd með henni og biði í hallargarðinum. „Æ, það er stúlkugarmur, sem ég tók með mér mér til afþreyingar á leiðinni. Vænt þætti mér um, að þér vilduð fá henni eitthvað að starfa, svo að hún hími ekki iðjulaus.“ Gamla kónginum hugkvæmdist ekkert í svipinn, sem honum fannst hentugt að láta stúlkuna hafa fyrir stafni, en sagði þó að lokum: „Hún gæti ef til vill hjálpað litla drengnum sem gætir gæsanna.“ Drengurinn hét Konráð, og nú varð kónagsdóttirin að hjálpa honum við gæsagæzluna.

Skömmu síðar kom falska brúðurin að máli við kóngssoninn og mælti: „Viltu nú ekki gera mér greiða, hjartað mitt?“ — „Jú, það veit hamingjan!“ — „Láttu þá skipa einhverjum þrælnum þínum að hálshöggva hestinn, sem ég reið hingað. Hann var mér til mikillar skapraunar á leiðinni“. En sannleikurinn var sá, að hún óttaðist, að hesturinn myndi koma því upp um hana, hvernig hún hafði farið með kónghsdótturina á leiðinni. En kónghsdóttirin komst að því, að drepa ætti Falada, og hét hún þrælnum því að launa honum vel, ef hann vildi gera sér greiða. Á borgarvegnum var stórt og skuggalegt hlið, sem hún rak gæsirnar um kvölds og morgna. Þar bað hún þrælinn að negla upp hausinn af Falada, svo hún gæti þó fengið að sjá hann. Þrællinn lofaði þessu. Þegar hann var búinn að höggva hausinn af Falada, negldi hann hausinn upp yfir borgarhliðinu, svo að allir gætu séð hann.

Árla næsta morguns fór kónghsdóttirin um hliðið að vanda, en þegar hún sá hausinn af Falada, mælti hún:

Æ, þarna ertu, Falada, fákurinn minn.

En hrosshausinn svaraði:

Ef hugmynd hefði um haginn þinn  
hún móðir þín, mærin míni fríða,  
mundi hún af hugarraun helkvalir líða.

Hélt kónghsdóttir svo leiðar sinnar með gæsirnar út í haga. Þegar þangað kom, settist hún niður og leysti hár sitt úr fléttunum. En það var glóbjart og glitraði sem gull í sólskininu. Konráð litli horfði á það hugfanginn og ætlaði að slíta lokk úr því. En þá sagði kónghsdóttir:

Vindur, vindur, ljá mér lið,  
og láttu ei verða á neinu bið.  
Feyktu hattinum af Konna.  
Láttu hann alltaf elta hann  
og aldrei hlaupum léttu,  
fyrr en búin er ég að  
kemba hár mitt og fléttu.

Og í sömu svipan kom snörp vindhviða, sem þeytti hattinum af Konráði litla langar leiðir, og Konráð þaut í sprettinum á eftir honum. En þegar hann kom aftur, var kóngsdóttirin búin að kemba hár sitt og fléttu það, svo að hann gat engan lokkinn fengið. En þá varð Konráð gramur og yrti ekki á hana, það sem eftir var dagsins. En þau gættu gæsanna til kvölds. Þá fóru þau heim.

Næsta morgun, þegar þau fóru um hliðið, mælti kóngsdóttirin:

Æ, þarna ertu, Falada, fákurinn minn.

En hausinn af Falada svaraði:

Ef hugmynd hefði um haginn þinn  
hún móðir þín, mærin míni fríða,  
mundi hún af hugarraun helkvalir líða.

Þegar þau komu út í haga, settist hún niður og tók að kemba hár sitt, og Konráð hljóp til og ætlaði að ná sér úr lokk úr því eins og fyrri daginn. En hún mælti og bar ótt á:

Vindur, vindur, ljá mér lið,  
og láttu ei verða á neinu bið.  
Feyktu hattinum af Konna.  
Láttu hann alltaf elta hann  
og aldrei hlaupum léttu,  
fyrr en búin er ég að  
kemba hár mitt og flétta.

Þá kom aftur vindkviða [svo] og feykti hattinum af Konráði, og hann varð að elta hann langar leiðir. En þegar hann kom aftur, var kóngsdóttirin búin að kemba og fléttu hár sitt fyrir langalöngu, svo að hann gat engum lokknum náð. Og síðan gættu þau gæsanna til kvölds.

En um kvöldið, þegar þau voru komin heim, gekk Konráð fyrir gamla kónginn og sagði: „Nú vil ég ekki gæta gæsanna lengur með þessari stelpu“. — „Hvernig víkur því við?“ spurði kóngur. — „Æ, hún gerir ekki annað allan guðslangan daginn en skaprauna mér“. Þá skipaði kóngur Konráð að segja sér alla söguna. Og Konráð sagði honum, að hún væri vön að tala við

hrosshaus á hverjum morgni, og ennfremur sagði hann frá því, sem þeim hafði farið á milli úti í haganum og að hann yrði að hlaupa sig sprengmóðan á hverjum degi eftir hattinum sínum.

Kóngur sagði, að hann skyldi nú samt fara enn næsta morgun með gæsastúlkunni. Sjálfur fór hann á undan þeim og faldi sig að hurðarbaki í hliðinu. Heyrði hann þá, hvað þau töluðust við, stúlkan og hausinn af Falada. Síðan flýtti hann sér út í hagann og faldi sig þar í skógarrunna. Þau bar brátt þar að, stúlkuna og Konráð, með gæsirnar. Sá hann nú með sínum eigin augum, að allt stóð heima, sem Konráð hafði sagt honum. Stúlkan settist niður og fór að greiða hár sitt, glóbjart og glitrandi. Hann heyrði hana síðan fara með þuluna sína, og í sömu svipan þeytti vindhviða hattinum af Konráði, svo að hann varð að hlaupa óraleið til að ná honum aftur, en stúlkan hélt áfram að kemba og fléttu hár sitt í makindum. Gamli kóngurinn veitti þessu öllu nákvæmar gætur, en laumaðist síðan á brott.

Um kvöldið þegar gæsastúlkan kom heim, kallaði kóngur á hana afsíðis og spurði hana, hvernig í þessu lagi [svo] öllu saman. „Ég þori ekki að segja yður það. Ég þori ekki að trúna nokkurri manneskju fyrir raunum mínum, því að ég hef svarið þess dýran eið undir berum himni, til þess að bjarga lífinu, að segja engum neitt um hagi mína“. Hann gekk nú enn á hana og neytti allra ráða til þess að komast að launmáli hennar. En allar tilraunir hans reyndust árangurslausar. „Úr því að þú vilt ekki trúna mér fyrir sannleikanum, þá er bezt, að þú barmir þér yfir raunum þínum við ofnninn þarna“, og gekk hann síðan snúðugt frá henni. En hún skreið inn í ofnninn og fór að gráta og kveina: „Hérna sit ég einmana, yfirgefin og útskúfuð af öllum, — og þó er ég kóngsdóttir. Fölsk og flaráð þerna þróngvaði mér til að láta af hendi drottningarskrúðann minn og hefur nú sjálf setzt í minn sess við hlið brúðguma míns, en ég verð að gæta gæsa og vinna óþrifavinnu. Ef hún móðir míni vissi, hvernig með mig er farið, myndi hjarta hennar springa af harmi“.

En gamli kóngurinn hafði staðið á hleri við ofnpípuna og heyrت kveinstafi stúlkunnar. Hann kallaði nú til hennar og sagði henni að koma út úr ofninum. Lét hann nú færa hana í drottningarskrúða, og var hún þá svo fögur á að líta, að undrum sætti. Hann kallaði á son sinn og sagði honum frá málavöxtum og að hann hefði fengið ranga brúði, sem ekki væri annað en herbergisþerna, en þarna væri nú komin hin rétta heitmey hans, gæsastúlkan fyrrverandi.

Kóngssonurinn varð alveg frá sér numinn af fögnuði og hrifningu, þegar hann sá, hvað stúlkan var fögur, ljúf og tíguleg í framkomu, og var nú efnt til mikillar veizlu og til hennar boðið öllum vinum og vandamönnum. Kóngssonurinn sat í öndvegi við veizluborðið, en kóngsdóttirin og þernan sín á hvora hönd honum. En þernunni var svo bjart í augum af allri veizludýrðinni, að hún þekkti ekki kóngsdótturina í djásnum prýddu skartklæðunum, sem hún bar.

Þegar menn höfðu matazt og drukkið vel og lengi og voru orðnir kátir og hreifir af veitingunum og hinu góða víni, kvaðst gamli kóngurinn vilja leggja eina spurning fyrir þernuna. Hann sagði nú fyrst frá hjúi, sem svikið hafði húsbændur sína á sama hátt og þernan hafði svikið gömlu drottninguna og dóttur hennar, og spurði síðan: „Hver er hæfileg hegning fyrir slíka breytni?“ Þá svaraði þernan: „Sá, sem slíkt hefur aðhafzt, hefur fyllilega til þess unnið, að hann sé láttinn allsnakinn í tunnu með oddhvössum göddum að innan, og síðan séu spenntir fyrir tunnuna tveir hvítir hestar og þeir látnir draga hana á eftir sér um götur og stræti, þangað til sökudólgurinn hefur látið lífið.“

„Þú ert sjálf þessi sökudólgur“, mælti gamli kóngurinn, „og sjálf hefur þú kveðið upp dóminn yfir þér, og skal honum verða fullnægt“.

Og þegar búið var að fullnægja dómnum, héldu kóngssonurinn og kónagsdóttirin brúðkaup sitt með mikilli viðhöfn. Urðu þau langlíf og farsael og lýðkær í ríkinu sínu (Grimms ævintýri I, 68–78).

## 12 Viðauki III

### Leikskóli A

Hvor sagan fannst þér skemmtilegri?

Veit ekki (kvk), Allar (kvk), Gæsastúlkan (kk), Báðar (kk)

Eru einhverjir góðir í sögunni?

Börnin svöruðu þessu saman og voru á einu máli um svarið

Í *sögunni af Hlini kóngsini*: Hlini: Kóngurinn, Signý, karl og kerling

Í *Gæsastúlkunni*: Prinsesan, Prinsinn, Faladi.

En eru einhverjir vondir í sögunni?

Í *sögunni af Hlini kóngsini*: Skessurnar

Í *Gæsastúlkunni*: Herbergisþernan, Konráð af því að hann ætlaði að klyppa hárið.

Afhverju eru sumir prinsessur og prinsar en aðrir ekki?

Veit ekki.

Er það sanngjarnt?

Nei.

Hvað gerir Signý til þess að eiga það skilið að erfa konungsríkið?

Út af því að hún bjargar lífi og faldi sig.

Hvað gerði þernan til þess að fá að eiga það skilið að giftast prinsinum?

Hún var að þykjast að vera prinsessa.

En hvað gerði prinsessan til þess að fá að eiga það skilið að giftast prinsinum?

Veit ekki.

Er prinsessan kurteis þegar hún biður þernuna um að ná í vatn handa sér?

Nei.

Er þernan kurteis þegar hún svarar prinsessunni?

Já, nei, nei, já.

Er Signý kurteis stúlka?

Já

## **Leikskóli B**

Hvað eru ævintýri?

Eins og Rauðhetta og úlfurinn og Hans og Gréta, ævintýrasvali. (kvk)

Gullbrá og birnir þrír (kk)

Hvor sagan fannst þér skemmtilegri?

Báðar, Hlini, allt gaman, Hlini

Eru einhverjur góðir í sögunni?

Í *Gæsastúlkunni*: Prinsessan, hesturinn og líka prinsinn og Drottningin.

Í *Sögunni af Hlina kóngssyni*: Signý og Hlini.

En eru einhverjur vondir í sögunni?

Í *sögunni af Hlini kónsgini*: Skessurnar

Í *Gæsastúlkunni*: Já herbergisþernan og vinnumennirnir af því að þeir drápu hestinn.

Af hverju eru sumir prinsessur og prinsar en aðrir ekki?

Út af því að þeir fæddust af drottningu. Kristófer

Nei það er ekki sannjarnt.

Hvað gerir Signý til þess að eiga það skilið að erfa konungsríkið?

Hún bjargaði konungssyninum.

Hvað gerði þernan til þess að fá að eiga það skilið að giftast prinsinum?

Hún var að þykjast að vera prinsessa.

En hvað gerði prinsessan til þess að fá að eiga það skilið að giftast prinsinum?

Hún var prinsessa.

En gerði hún eithvað til þess að verða prinsessa og fá prinsinn?

Nei.

Er prinsessan kurteis þegar hún biður þernuna um að ná í vatn handa sér?

Nei.

Er þernan kurteis þegar hún svarar prinsessunni?

Nei.

Er Signý kurteis stúlka?

Já

