

43 Þú hjálpaðir
forsetanum
að svara
aðdáendabréfum
farðu á reit 45.

44
Þú varðst fyrir
barðinu á rotara
og rennur niður
á reit 42.

45 Lestu
hálfu blaðsíðu
annað hvert
orð.

 **46**
Þú hvílir þig í Hreysinu og lest eins og sögupersona 1.

Misheppnaður
afvopnunargaldur
þú rennur niður
á reit 34.

**Pú leystir
Ráðgátuna
og bjargaðir
fanganum.**

Pér er boðið 42 í draugaveislu, slökktu ljósin og lestu með vasaljósi.

**Þú vannst beinagró
í happdrætti
lestu meðan þú
bíður eftir að hún
vaxi aftur.**

**Pú afdvergaðir
garðinn fyrir
frænku.
Kastaðu 40
aftur.**

**Þú rétt
slappst frá
illu Öspinni og
færist á reit 46.**

38 Þú lest
meðan þú
bíður eftir að
ummyndunar-
drykkurinn
verði tilbúinn.

**Pú bruggar
illabefjarndi
galdaseið,
haltu fyrir
nefið og lestu.**

Þú fékkst 36 skammarpóst og missir eina umferð.

29 Þú slappst úr holu köngulóar farðu á reit 34.

Þú varst steingerður og missir úr eina umferð.

Misheppnaður
sniglagaldur
þú rennur niður á
reit 15.

32 Töfrakústur skilar þér á reit 47

**Vala vinkona
lokkar þig inn á
bað, tylltu þér á
salernið og
33 lestu þar.**

34
Lestu hálfa
blaðsíðu hátt
og skýrt fyrir
Skólastjórnann.

**Þú talar
slöngutungu,
lestu hálfa
blaðsíðu og þú
mátt kasta aftur.**

Dolli stal sokknum þínum lestu í einum sokk.

27 **Lestu
þrjár línur
syngjandi fyrir
uqluna þína.**

**Kastaðu teningi
2x leggðu saman
tölurnar og farðu
jafn marga reiti
áfram.**

**Pú fékkst
hæðstu einkunn
í bekknum.**

**Kastaðu
aftur. 25**

24

**Pú fannst
eðalgimsteinn.**

**Pú notar 23
svifgaldur og
svífur upp
á reit 27.**

**pú rakst á
Hnoðra lestu
tvær bls meðan
pú bíður eftir að
hann sofni.**

15 Lestu fimm
línur á hraða
snigils.

16
Lestu
afturábak
þrjár línur.

17
Lestu 5
línur með
tröllarödd.

Gripin(n) 18
við að breyta
frænda í svín
lestu x2 missir
eina umferð.

**Pú náðir gullinu
farðu á
reit 22.**

**Kastaðu
tening 2x
leggðu saman
tölurnar og lestu
þá blaðsíðu.**

**Kastaðu tening
2x leggðu saman
tölurnar og farðu
jafn marga reiti
til baka. 14**

Misheppnaður
galdur þú rennur
niður á reit 4.

**Brotið gler í 12
gleraugunum
lestu með annað
augað lokað.**

**Pú festist fyrir
framan drauma-
spéjilinn og
missir eina
umferð, lestu.**

Þú fannst 10 huliðskikkju og læðist áfram á reit 17.

**Þú skoraðir
glæsilegt
mark kastaðu
teningnum 9
aftur.**

8 Lestu hálfa blaðsíðu ljúft fyrir Tryggan vin.

1 Kastaðu tening ogveldu þannig leikmann.

2
**Lestu aðra
blaðsíðuna
í öðrum
kafla í bók.**

Þú fannst minniskúlu og flust á reit 8.

4
Lestu
blaðsíðu
númer 4 eða
14 eða 44.

**Pú sigradիր
bardaga við tröll.
Kastaðu 5
aftur.**

**Pú varst að
umpotta eiturtjurt
og féllst í yfirlið.
Missir úr eina
umferð, lestu
tvöfalt.**

7
Töfrakústur
skilar þér á
reit 19.

Leikreglur

Hver leikmaður velur sér bók við hæfi (í léttari kantinum), sem gæti skemmt samspilurum því alltaf er lesið upphátt. Bókin er höfð við hendina meðan spilað er.

1) Takið teninginn og kastið til að sjá hvaða leikmaður spilar hvaða sögupersónu, flokkunarhatturinn velur. Yngsti leikmaðurinn kastar fyrst og síðan eftir aldursröð. Ef sama talan kemur 2 svar er kastað aftur þangað til lent er á lausri tölu. Setjið ykkar leikmenn á reit eitt.

2) Yngsti leikmaðurinn byrjar aftur að kasta teningnum og fer áfram í takt við kastið og leysir þraut á þeim reit sem hann lendir. (munið eftir að halda utanum hversu oft er lesið)

3) Ef þið viljið taka þátt í útdrætti sumarlesturs fyllið þá út þáttökuseðil á heimsíðu Bókasafns Reykjanesbæjar. Einnig er hægt að setja í lukkupott í afgreiðsu Bókasafnsins eða skila í bókasöfn grunnskóla Reykjanesbæjar í haust. Það er hægt að fylla út miða eftir hvern leik, fleiri miðar meiri möguleikar á vinningi. Dregið verður út einu sinni í viku í allt sumar.

Sérstöður sögupersóna

1. elskar að lesa hún les eina blaðsíðu á reit. Ef hún lendir í að gera misheppnaðan galdur rennur hún niður eins og hinir en fær að fara tvo reiti áfram þegar niður er komið. (13, 31, 48)

2. er snillingur að fljúga kústinum, hann les eina blaðsíðu á reit en flúgur tvo reiti lengra á nimbus en aðrir leikmenn. (7, 32)

3. les hálfa blaðsíðu. Hann er mikill dýravinur og ef hann lendir á dýrareit situr hann eftir þar eina umferð ef samspilarar taka eftir því fyrir næstu umferð. (12, 17, 30, 34)

4. er svo heppinn að fjölskyldan hans á flugbíl, hann les eina blaðsíðu og getur stokkið á milli bíla. Ef hann lendir á bíl má hann hoppa á næsta bílareit. (16, 22, 35, 42)

5. er algjör prakkari, hann les hálfa blaðsíðu á reit. Ef hann lendir á kennarareit situr hann eftir eina umferð. (34, 41, 43,)

6. elskar sokka, hann les hálfa blaðsíðu en situr fastur eina umferð á reitum með sokk, ef hinir leikmennirnir taka eftir því fyrir næstu umferð. (4, 25, 37, 46)