

1)

Dawno temu, w królestwie Grajkowo żyła dziewczynka o imieniu Ania, której przydarzyło się coś niezwykłego.

Grajkowo słynęło z wieloletniego obyczaju. Król miał hobby, którym było haftowanie ozdobnych serwetek. Co roku urządzano wielki konkurs na najładniejszą, którą król przyozdabiał ściany pałacu. Najpiękniejsze serwetki, które wygrywały 1 miejsce były dziełem naszej bohaterki. Natomiast drugie miejsce otrzymywała zawsze pewna kobieta, która w rzeczywistości była złą czarownicą. Gdy widziała jak mała dziewczynka dostaje od samego króla złoty medal i woreczek z dukatami, wpadała w straszliwy gniew. Kobieta też chciała się wzbogacić. Niestety, nie umiała wyczarować pobrzękujących w kieszeniach monet. Kiedy po raz kolejny Ania wygrała konkurs a czarownica zajęła miejsce zaraz po niej, kobieta obmyśliła bardzo chytry plan. Poszła do swojego domku w lesie i wyjęła z szafy grubą księgę. Wzięła do ręki malutką laleczkę i wrzuciła do wrzącego kotła. Wymruczała tajemnicze zaklęcie. Gdy wyjęła lalkę ponownie, ta była bez rąk.

Zaczynało już świtać. Ania obudziła się zmęczona, choć spała całą noc. Kiedy usiadła na łóżku i chciała podrapać się po głowie, okazało się, że nie może tego zrobić. Z przerażeniem odkryła, że brakuje jej rąk!

- Gdzie moje ręce? – szepnęła dziewczynka. Pomachała żałośnie swoimi kikutami.

Wyskoczyła z łóżka, pobiegła do sypialni rodziców i zaczęła krzyczeć, aby się obudzili.

- Czemu nas budzisz? – odezwała się ospale mama. Spozstrzegła córkę i wytrzeszczyła oczy na jej widok.

Podbiegła do Ani i złapała jej ramiona.

- O mój Boże! – krzyknęła.

- Jak to możliwe? Gdzie twoje rączki? – tatuś ukrył twarz w dłoniach.

Mama przytuliła córkę do piersi. Łzy popłynęły jej po twarzy niczym sznureczki pereł.

Czując mokre łzy mamy na swojej koszuli, Ania dopiero wtedy zrozumiała co tak naprawdę się wydarzyło. Przecież bez rąk nie będzie mogła nic zrobić. Jak będzie jeść, bawić się z dziećmi? Przecież teraz odwróca się od niej. A haftowanie? Bez dłoni nie można trzymać ani igły, ani nitki. Nigdy nie była tak nieszczęśliwa, jak wtedy. Dziewczynka też zaczęła płakać. Od tamtego wydarzenia, Ania chodziła bardzo smutna. Przez parę tygodni karmiła ją mama. Podczas zabawy, nie potrafiła złapać piłki, którą rzucali jej przyjaciele. Zawodom na puszczanie kaczek po rzece mogła tylko się przyglądać. Większość dziewczynek i chłopców traktowało ją delikatnie, a czasem nawet zbyt ostrożnie, jakby myśleli, że po dotknięciu rozleci się w proch. Ania wolała, żeby dzieci traktowały ją jak dawniej. W tych tak trudnych dla niej chwilach nieocenieni okazali się jej przyjaciele Bartek, Maciuś i Celinka. Początkowo czuli się trochę zakłopotani w jej obecności, która zawsze radosna i tryskająca humorem, teraz chodziła smutna i zgaszona. Rodzice Ani prosili dzieci, żeby jak najczęściej ją odwiedzali, gdyż dodają koleżance mnóstwo otuchy i odwagi do dalszego życia. Przyjaciele postanowili, że będą wymyślać zabawy, w których Ania może uczestniczyć nie odczuwając swojego kalectwa. Celinka często proponowała zabawę w „pomidora”. Dziwaczne miny i pytania wszystkich rozśmieszały do łez. Ania lubiła grę w „chowanego”. Była bardzo bystra i szybciućko odnajdywała ukrytych a to w stogu siana, a to w szopie chłopców.

W letnie wieczory dzieci uwielbiały spotykać się na werandzie u Ani i słuchać wymyślanych przez nią historii. Dziewczynka umiała pięknie opowiadać.

- Aniu, ty z pewnością zostaniesz pisarką.

- Ale jak mam pisać? – pytała smutno Ania.

- Mam pomysł, ty będziesz opowiadać, a ja to wszystko spiszę dokładnie – cieszyła się Celinka.

Ania i jej przyjaciele zaczęli się powoli przyzwyczajać do tego, że rączki dziewczynki są „inne”. Pomagali jak potrafili, Maciuś nosił jej tornister do szkoły, a Bartek pilnował, by inne

2)

dzieci nie dokuczały koleżance. W zamian Ania „częstowała” ich pięknymi bajkami, których słuchali z otwartymi ustami.

Pewnej nocy, Ania nie mogła zasnąć. Myślała nad swoją niedolą. Nagle przez okno wleciała złota kula, która po chwili zmieniła się w piękną wróżkę. Odezwała się do dziewczynki słowami.

- Przestań użalać się nad sobą. Nie masz wprawdzie rączek, ale pomyśl, że są ludzie, którzy są w gorszej sytuacji niż ty. Nie masz rąk, lecz masz kochających rodziców, przyjaciół, którzy nie odwrócili się od ciebie, a przede wszystkim dwie zdrowe nogi. Pamiętaj o tym i pomyśl jak je możesz wykorzystać, aby ułatwić sobie życie. Ja wierzę, że dasz radę, bo jesteś silna i mądra i pamiętaj, że wiara i miłość zwycięży każde zło – to powiedziawszy wróżka zniknęła. Ania siedziała na łóżku zaskoczona tym dziwnym spotkaniem. Tej nocy jakaś nieoczekiwana przemiana dokonała się w jej sercu. Postanowiła, że tak łatwo się nie podda i zacznie haftować...stopami. Pobiegnęła do kuchni, pociągnęła palcami uchwyt szafki i usiłowała wyjąć z niej pudełko z przyborami. Niestety, wyszło to niezdarne i wszystko wysypało się. Ania pomyślała, że to jest bez sensu i nie da sobie rady. Wtem z mysiej norki wyskoczyły dwa skrzaty ubrane w śmieszne czapeczki z pomponami i maleńkie, zielone gumiaczki. Popychając siebie wzajemnie, podeszły do dziewczynki.

- Przysłała nas Dobra Wróżka, żebyśmy pomogli tobie w potrzebie. Wiemy co zamierzasz, więc bierzmy się do roboty.

Ania aż otworzyła buzię ze zdziwienia, kiedy zobaczyła jak jeden z malców ciągnie igłę i wsadza ją między palce jej nogi. Drugi złapał za nitkę i przesadził ją przez uszko igły. Na końcu nitki zrobił supełek i mocno zmęczony przysiadł na dużym palcu u nogi Ani. Drugą nogą dziewczynka chwyciła białą serwetę i nieporadnie zaczęła haftować. Pierwsze próby były bardzo niezdarne. Na serwetce widniały kwadratowe słońca i zygzakowate drzewa. Kiedy nadszedł dzień konkursu, nikt się nie spodziewał, że Ania weźmie w nim udział. Gdy król ujrzął jej dzieło, był zdumiony i zarazem zachwycony. Wiedźma widząc jak dziewczynka po raz kolejny otrzymuje nagrodę puchła ze złości tak długo, aż pękła niczym balonik

Ania udowodniła wszystkim, że mimo swojego kalectwa można normalnie żyć i spełniać swoje marzenia.