



Hobbici mieszkają w luksusowych norach, w których jest dużo pokoi znajdujących się zawsze na jednym poziomie i połączonych ze sobą często zawilnymi tunelami. Zawsze jest w tych norach mnóstwo spiżarni i kilka pomieszczeń przeznaczonych na garderoby.

**Matką Bilba była słynna Belladonna Tuk, córka Starego Tuka, czyli głowy wszystkich hobbitów. Jego ojciec nazywał się Bungo Baggins.** Bagginsowie cieszyli się dużo większym szacunkiem niż Tukowie, choć Tukowie byli od nich znacznie bogatsi. Bilbo był bardzo podobny do swojego solidnego i spokojnego ojca, ale odziedziczył po rodzice matki odrobinę dziwactwa. Tukowie mieli w sobie coś zupełnie niehobbickiego: czasem któryś z członków rodu wyruszał w świat szukać przygód.

Pewnego spokojnego ranka po śniadaniu Bilbo stoi przed domem i ęmi fajkę. Dziwnym trafem akurat przechodzi tamtędy wędrowny czarodziej, staruszek Gandalf.

**GANDALF**

Wszędzie, gdzie zjawia się Gandalf, pojawiają się przygody i niesamowite opowieści. Tym razem również. Gandalf szuka bowiem kogoś, kto zechciałby wziąć udział w wyprawie, którą właśnie przygotowuje. Bilbo informuje go, że trudno będzie znaleźć kogoś takiego tutaj, bo tu żyją istoty spokojne, niezainteresowane przygodami i włączeniem się po świecie. Zaczyna czytać listy i ignoruje



staruszka, chcąc się go jak najszybciej pozbyć. Jest wręcz nieuprzejmy. Zmienia nastawienie dopiero wtedy, kiedy Gandalf wyjawia mu swoje imię. Czarodziej przyjaźnił się ze Starym Tukiem, znał doskonale matkę Bilba. Bilbo wspomina, ileż to zamieszania narobił w okolicy Gandalf, ilu młodych za jego namową wyruszyło w świat w poszukiwaniu przygód. **Gandalf oznajmia hobbitowi, że teraz wyśle jego na wyprawę:**

*Będzie to bardzo zabawne dla mnie, a dla ciebie bardzo zdrowe, a w dodatku prawdopodobnie korzystne, oczywiście jeśli w ogóle wyjdiesz z tego cało (s. 10).*

**Bilbo stanowczo odmawia.** Nie jest zainteresowany wyprawą. Jest mu dobrze tu, w jego przytulnej norze. Żegna Gandalfa, zapraszając go na jutro na herbatę i wraca do domu. Czarodziej jeszcze chwilę stoi pod drzwiami, śmiejąc się cichutko. Kreśli łaską na drzwiach jakiś tajemniczy **znak** i odchodzi.

Następnego dnia Bilbo zapomina o zaproszeniu Gandalfa. Tymczasem w porze podwieczorku u drzwi rozlega się dzwonek. Bilbo przypomina sobie o herbatce z czarodziejem i jest pewien, że to Gandalf. Dziwi się bardzo, kiedy gościem okazuje się być krasnolud o imieniu Dwalin. Bilbo zaprasza nieoczekiwanego gościa na herbatę. Po chwili znowu dzwoni dzwonek. Przybywa kolejny krasnolud.



Trąby wzywają ludzi i elfy do broni. Wkrótce do obozu przybywa kilku krasnoludów. Na znak, iż przybywają w pokojowych zamiarach, składają broń i podnoszą ręce. Mówią, iż spieszą do swych rodaków zgromadzonych na górze i chcą tędy przejść. Oczywiście Bard nie ma zamiaru przepuścić krasnoludów, dopóki nie otrzyma od Thorina obiecanej części skarbu. Posłańcy po wymianie gniewnych słów odchodzą.

Bard wysyła posłów pod bramę Góry, lecz ci nie zastają tam umówionego okupu w złocie i srebrze. Sypie się na nich natomiast grad strzał i muszą szybko się wycofać.

Tymczasem wojownicy Daina zaczynają posuwać się wzdłuż wschodniego brzegu. Bard wyśmiewa ich głupotę i nieumiejętność walki w otwartym polu. Część jego ludzi siedzi ukryta wśród skał nad prawym skrzydłem armii Daina. W razie potrzeby mogą zaatakować krasnoludy z dwóch stron. Król elfów nie chce bić się o złoto. Wciąż ma nadzieję na ugodę. Nie zna on uporu krasnoludów. Wieść, że Arcyklejnot znajduje się w posiadaniu sprzymierzonych sił ludzi i elfów, rozjątrzyła krasnoludy. Ponadto zauważyły one wahania Barda i jego sprzymierzeńców. Postanawiają więc zaatakować przed ukończeniem przez nich narad. **Krasnoludy bez uprzedzenia ruszają do ataku.** Świszczą strzały i bitwa już ma się rozpocząć.



W tej samej chwili nieoczekiwanie zapadają ciemności. Nadciąga chmura z zimową burzą. Ale pod tą chmurą jest jeszcze jedna: to chmura ptactwa. Gandalf staje między szykującymi się do ataku krasnoludami a armią ludzi i elfów. Wskazuje im chmurę ptactwa, mówiąc, że to nietoperze zwiastujące przybycie goblinów. **Oto armia goblinów zbliża się, jadąc na wilkach. Czarodziej nawołuje wszystkich do połączenia sił przeciwko goblinom.**

Gobliny rozwścieczone zabiciem przez krasnoludy swego króla już od dawna szykowały się do ataku, kując broń, uzbrajając wojska oraz zdobywając informacje. **Gobliny są wspólnym wrogiem krasnoludów, ludzi i elfów i w obliczu ich ataku wszystkie spory odchodzą w zapomnienie.**

### BITWA PIĘCIU ARMII

Rozpoczyna się bitwa zwana bitwą pięciu armii. **Po jednej stronie walczą gobliny i wilki, po drugiej zjednoczone siły krasnoludów, ludzi i elfów.** Najpierw wroga atakują elfy, sypiąc gradem strzał. Później do boju ruszają krasnoludy i ludzie. Walka jest krwawa i zacięta. Szala zwycięstwa powoli przechyla się na stronę goblinów. Nagle do ataku rusza Thorin ze swoją drużyną. Są wściekli i zajadli. Thorin potężnie toporem na wszystkie strony. Pada wiele goblinów, ale także dużo elfów, krasnoludów i ludzi. Szybko okazuje się, że Thorin ma zbyt mało ludzi



Góry w celu odzyskania skarbu krasnoludów, skradzionego i strzeżonego teraz przez groźnego smoka o imieniu Smaug. Elementem spajającym i porządkującym całość są także **główni bohaterowie**: hobbit Bilbo Baggins, czarodziej Gandalf i trzynastu krasnoludów z Thorinem na czele. W kolejnych rozdziałach pojawiają się **postaci drugoplanowe**, z którymi związane są poszczególne przygody głównych bohaterów. Wydarzenia układają się w ciąg przyczynowo-skutkowy. **Prezentowane są chronologicznie, choć czasem pojawiają się retrospekcje i wybieganie w przyszłość.**

Ważna dla kompozycji powieści jest fantastyczna **motywacja zdarzeń**, które wymykają się prawom zdrowego rozsądku. Świat przedstawiony roi się tu od fantastycznych stworzeń. Jest hobbit i czarodziej, są waleczne krasnoludy, elfy i gobliny, groźny smok oraz gigantyczne pająki. Wydarzenia są, co prawda, powiązane ze sobą logicznie i tworzą ciąg przyczynowo-skutkowy, ale niektóre z nich wynikają wyłącznie z obecności niezwykłych bohaterów i przedmiotów. Można tu podać przykład zdarzeń związanych z magicznym pierścieniem, dzięki któremu Bilbo ratuje siebie i przyjaciół z sytuacji bez wyjścia.



## Przestrzeń

Akcja powieści rozgrywa się w wielu miejscach, co wynika z faktu, iż motywem przewodnim jest tu wędrówka bohaterów. Na mapie tej wędrówki kolejno znajdują się:

- **Bag End**, czyli miejsce, w którym mieszka Bilbo Baggins, położone w okolicy Pagórka. Hobbit ma tu przytulną, wygodną norę.
- **Jaskinia trzech trolli** w lesie, w której kompania znalazła miecze: Orkistra – *pogromcę goblinów* i Glamdringa – *młot na wroga*. Jaskinia ta jest bardzo zaniedbana. Wszędzie porzrucane są resztki jedzenia i łupy. Trolle spędzają w niej dni, zazwyczaj śpiąc.
- **Ostatni Przyjazny Dom, czyli dom Elronda**, położony w dolinie Rivendell. Elrond służył kompanii gościnnie.
- **Podziemia w Górach Mglistych** zamieszkałe przez gobliny, które pojmały kompanię w niewolę. Podziemia znajdują się bardzo głęboko pod ziemią, panują w nich ciemności. W wielkiej sali, na środku której płonie ognisko, rezyduje król goblinów – Wielki Goblin.
- **Jezioro i wyspa, zamieszkiwane przez Golluma**, które położone są w najgłębszej warstwie podziemi goblinów. Do tego miejsca dociera Bilbo.



## Bohaterowie

---

ryby, które są jego pożywieniem. Lubi także mięso goblinów, ale rzadko udaje mu się jakiegoś złapać. Gollum **uwielbia zagadki. Jest posiadaczem magicznego pierścienia**, który przypadkowo znajduje Bilbo.

**Wargowie, czyli wilki** – to plemię żyjące na Skraju Pustkowia. Są sprzymierzeńcami goblinów. Razem z nimi organizują napady na ludzkie siedziby. Boją się ognia. Tę ich słabość wykorzystują krasnoludy.

**Orły** pomagają kompanii wydostać się z lasu, w którym została zaatakowana przez wilki i gobliny. Mieszkają w górach. Większość z nich nie ma dobrego charakteru, ale orły z gór północnych, te, które ratują krasnoludy, należą do najszlachetniejszych z tego gatunku. Są dumne, silne i wspaniałomyślne. **Nie lubią goblinów ani nie boją się ich.** Gobliny zaś boją się orłów i pałają do nich wielką nienawiścią.

**Beorn** to tajemnicza postać, która potrafi zmieniać skórę: **może być człowiekiem lub niedźwiedziem.** Jedni twierdzą, że jest niedźwiedziem, potomkiem dawnych wielkich niedźwiedzi, które żyły w górach, zanim zjawiły się tam olbrzymy. Inni mówią, że jest człowiekiem, potomkiem pierwszych ludzi, którzy mieszkali tu przed przy-



## Problematyka

---

Ma ponurą twarz i ponury głos. Przyjaciele wyrzucają mu, że prorokuje powódzie i pomory ryb. Szanują go jednak za uczciwość i męstwo. To on w czasie ataku Smauga zagrzewa wszystkich do walki i każe władcy wydać rozkaz walki do ostatniej strzały. Stoi też na czele oddziału łuczników, jedyne go który do końca pozostaje na polu walki wśród płonącego miasta. To Bard swoją ostatnią strzałą zabija Smauga. Po uwolnieniu miasta od smoka Bard kieruje wszystkimi pracami, by mieszkańcy mieli jakiś dach nad głową. Ludzie z Miasta na Jeziorze chcą go wybrać na króla, ale on odmawia. Zawsze zaznacza, że wszystkie polecenia, które wydaje, wydawane są w imieniu króla. Prosi elfy o pomoc w odbudowie miasta.

## Problematyka

Utwór podejmuje **problem współistnienia w świecie dobra i zła oraz walki dobra ze złem**, a także **problem przyjaźni**. Pokazuje, że prawdziwa przyjaźń jest w stanie pokonać wszelkie zło, przeciwności losu i pomaga wyjść nawet z najgorszej opresji. Bohaterom przyświeca hasło: jeden za wszystkich, wszyscy za jednego. Powieść uczy, że możliwa jest przyjaźń ponad podziałami kulturowymi czy rasowymi. Tu hobbit zaprzyjaź-





leżonym we wnętrzu Samotnej Góry z ludźmi. Jest gotów spędzić na Górze nawet całą zimą, ale nie zamierza nikomu oddawać bogactwa, które – według niego – należy tylko i wyłącznie do krasnoludów.

## Elementy baśniowe

### → ukryty skarb

Jest w powieści celem wędrowki krasnoludów i hobbita. Ukryty jest w niej wielki skarb. Tutaj mieściła się dawniej siedziba krasnoludów. Teraz góra jest siedliskiem zła, mieszka w niej bowiem smok pilnujący bogactw.

### → pierścień

Pierścień to przedmiot magiczny. Najpierw należy do Golluma. Przypadkiem znajduje go hobbit i odkrywa jego magiczną moc. Okazuje się, że ten, kto go zakłada, staje się niewidzialny. Bilbo wielokrotnie wykorzystuje cudowne właściwości pierścienia, między innymi po to, by ratować swoich przyjaciół przed pożarciem przez olbrzymie pająki i z niewoli u elfów.

### → różdżka Gandalfa

To również magiczny przedmiot. Różdżka świeci w ciemnościach i czarodziej może nią także wznie-



w działaniu, chętnie wraca po bitwie do swej przytulnej nory, by znów wieść spokojne życie. Przynajmniej na razie.

### **Przyjaźń jako jedna z największych wartości w życiu – na podstawie *Hobbita* J. R. R. Tolkiena**

Przyjaźń jest jedną z największych wartości w życiu człowieka. To silna więź między ludźmi oparta na wzajemnej sympatii, zaufaniu, życzliwości, dobroci. To ona pozwala przetrwać najtrudniejsze chwile. Dzięki przyjaciółom znajdujemy wyjście z trudnej sytuacji, nie poddajemy się smutkowi, łatwiej nam znieść porażki. Z przyjaciółmi także najlepiej smakuje radość sukcesu.

Te prawdy potwierdzają się w powieści J. R. R. Tolkiena zatytułowanej *Hobbit*. Tutaj właściwie jesteśmy świadkami rodzenia się przyjaźni między tytułowym hobbitem Bilbem Bagginsem a krasnoludami.

Trzynastu krasnoludów wyrusza na wyprawę do Samotnej Góry, by odzyskać skradziony im przed latami skarb, którego pilnuje groźny smok. Szukają czernastego towarzysza, bo trzynastka jest liczbą pechową. Czarodziej Gandalf poleca im Bilba Bagginsa jako sprytnego włamywacza i zapewnia, że hobbit niejednokrotnie przyda im się w czasie wędrówki.

Krasnoludy i hobbit początkowo są dość wrogo nastawieni do siebie. Bilbo nie chce brać udziału w tej wyprawie. Właściwie w ogóle nie wie, jak to się stało,