

---

Saga tittar på det mycket bleka barnet som står upp framför henne och leker under den stora solen som skiner starkt på den blå himlen. Hela barnets värld vrider sig 180 grader i barnets riktning och sagomor uppenbarar sig. Sagomor stödjer sig mot det blå havet men världen faller plötsligt moturs och en hopphage med ett hexagonalt mönster visar sig.

Saga tittar en stund på hopphagen med det hexagonala mönstret det har och bestämmer sig sedan för att en lekpaus kan vara på sin plats. Därefter börjar hon hoppa längst den översta raden, men undviker konsekvent rader i hagen där samtliga hexagoner är ofullständiga. Varje gång hon sätter ner foten spricker rutan hon landar i och ett hål bildas. När hon kommer till slutet av första raden vänder hon sig om och börjar på nästa nedanstående rad, så fortsätter hon hela vägen. Riktningen är viktig för att komma i mål.

Medan leken pågår ansluter i genomsnitt 240 långa och pinnsnala figurer, de flesta med färgade huvuden. Deras sju mer huvudlösa, skygga kompisar med olika längd som gömmer sig i bakgrunden, vill också leka men faller så fort de ska in i hopphagen. Var och en av de huvudlösa startar på var sin rad enligt den riktning som Saga hoppar. De landar i hagen så att de plattor Saga haft hål i hamnar precis där deras huvuden borde vara.

De verkar trötta tänker Saga. Nu reser sig hela världen medurs och figurerna utan huvuden rör sig även tills de hamnat på sagomors blå hav. Där lägger sig figurerna på raderna under sagomor för att vila, på samma sätt de hade legat i hagen, med fötterna så långt ut mot det blå havets kant de kan.

Saga tittar på var deras huvuden borde ha varit och inser plötsligt hur hon kommer vidare.

---