

Josefine Ottesen

Enja 3

# Tær tríggjar systrarnar



## Uppgávur

Navn: \_\_\_\_\_ flokkur: \_\_\_\_\_

• Balla og skriva orðið, ið ikki hóskar til hini:

heiðalendi heyggjar skógur súrepli \_\_\_\_\_

skýming lýsing epli myrkur \_\_\_\_\_

øksl smátta bóndagarður hús \_\_\_\_\_

borð kelda lókur fossur \_\_\_\_\_



• Skriva setningin rætt:

aftan seg gamla fyrí goymir Enjamannin



• Finn orð í kassanum, sum merkja tað sama:

kvírr \_\_\_\_\_ at kvika sær \_\_\_\_\_

vísur \_\_\_\_\_ raknar við \_\_\_\_\_

dun \_\_\_\_\_ at hýsa \_\_\_\_\_

megi \_\_\_\_\_ kelda \_\_\_\_\_

still - lítil á - klókur - bjóða at gista -

kraft - vaknar - larmur - at skunda sær -

• ***At spáa* merkir:**

at síggja hvat tú gert

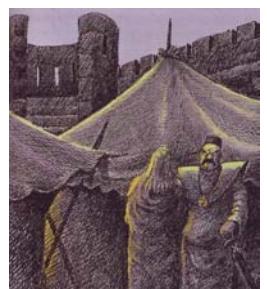


at síggja inn í framtíðina

at síggja hvar tú fert

• ***Dapurt* merkir:**

ljóst og gott

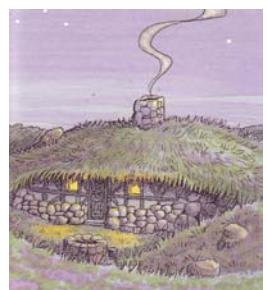


heitt og fjálgkt

myrkt og keðiligt

• ***At hýsa fólki* merkir:**

at bjóða fólki hýsu til dögurða



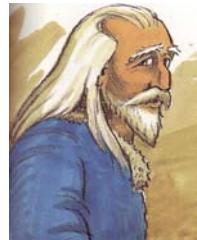
at bjóða fólki mat

at bjóða fólki at gista

• **Skriva orðini rætt:**

ajne \_\_\_\_\_ nikrat \_\_\_\_\_ imar \_\_\_\_\_

• Fyll út:



Nú er farið at (s. 18)

<input type="checkbox"/>	<input type="circle"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Ein stór grýta kókar og (s. 20)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="circle"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	------------------------	--------------------------

Ligg púra (s. 23)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="circle"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	------------------------

So mutlar hann (s.23)

<input type="checkbox"/>	<input type="circle"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	------------------------	--------------------------	--------------------------

Enja kikkar eftir (s. 23)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="circle"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	------------------------	--------------------------	--------------------------

Hann drálar eitt (s. 29)

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="circle"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Loysunarorð (stavirnir í ○ )

• Hvatt merkir:

skýming \_\_\_\_\_

lýsing \_\_\_\_\_

at gáa um \_\_\_\_\_

hava hóming av \_\_\_\_\_

tá tað byrjar at gerast myrkt - leggja til merkis -  
tá tað byrjar at gerast ljóst - at vita av