

# Spæll\*við 2

## Spæll við samheitum

Spæll við samheitum – Finn samheiti

Í spælinum skulu tit finna samheiti. Tit skulu finna so nógv samheiti sum gjørligt.

Fyrstu fýra orðini eru:  
drongur - ketta - teldil - hús

1. Tit skulu brúka fýra ørk, fýra næmingar, fýra blýantar og fýra krókar í einum høli.
2. Teir fýra næmingarnir standa í hvør sínum króki við arkinum framman fyri sær. Ovast á arkinum stendur eitt orð. Allir hinir næmingarnir sita á sínum pláss.
3. Næmingarnir í krókunum venda ørkunum og lesa sítt orð upp hart og týðiliga.
4. Spælið byrjar við, at øll rópa í kór – sam-heit-i.
5. Nú skulu øll, sum sita niðri, royna at finna eitt samheiti til eitt av krókaorðunum. Tú kanst renna til ein av krókunum, um eingin annar er har.
6. Tá ið tú kemur til krókin, skalt tú skriva títt samheiti á arkið og seta teg niður aftur.
7. Spælið er liðugt, tá ið tit ikki finna nøkur nýggj samheiti.
8. Tosið um tykkara samheiti. Kanska hava tit skrivað onkur orð, sum ikki eru samheiti. Strikið tey út.
9. Heingið samheitini upp.
10. Veljið fýra nýggjar næmingar og fýra nýggj orð. Næmingarnir í krókunum venda ørkunum og lesa sítt orð upp hart og týðiliga.