

4. BEKKUR 2014
ÍSLENSKA

Settu límmiðann
innan rammans

SAMRÆMT KÖNNUNARPRÓF

HEFTI II

Nafn: _____

Bekkur: _____

Skóli: _____

- Merktu prófheftið með nafni þínu, bekk og skóla.
- Athugaðu hvort upplýsingar í reitnum efst til hægri eigi við þig.
- Notaðu svartan eða bláan penna. Notaðu ekki tússpenna.
- Settu kross í reitinn , ekki fylla alveg í reitinn .
- Vandaðu frágang. Gangi þér vel.

Lestu textabrotið úr **Bíddu, skipstjóri** og svaraðu spurningunum.

(Árið 1973 varð eldgos í Vestmannaeyjum. Um miðja nótt í janúar þurftu allir íbúar að yfirgefa eyjarnar í skyndi.)

Skipstjóri bátsins sat í sæti sínu í stýrishúsinu og fylgdist vel með öllu. Hann var í stöðugu sambandi við þá sem stjórnðu aðgerðum og umferð á bryggjunni.

Já, eftir um það bil tíu mínútur? spurði hann. Allt í lagi. Það er allt tilbúið hér um borð, við getum lagt frá hvenær sem er. Þú lætur mig bara ...

Lengra komst hann ekki í samtalinu því að hurðin á stýrishúsinu þeyttist upp og skall út í vegg. Inn ruddist lítil, útgrátin stúlka og kreisti skólatösku í fangi sér.

Skipstjórinn leit upp forviða, lauk samtalinu og sneri sér svo að litla gestinum.

Hvaða asi er á þér, litla mín?

Ég er búin að týna öllum, pabba, mömmu og öllum systkinum mínum. Þú mátt ekki fara fyrr en ég er búin að finna þau! Nú brast litla hetjan í ekkaprunginn grát svo að skipstjóranum varð ekki um sel.

Komdu hérna og sestu hjá mér, sagði hann hlýlega. Þetta getur varla verið svona alvarlegt.

Jú, sagði hún æst, þetta er víst alvarlegt! Ég verð að finna þau!

Hvað heitir þú, vina? Hann strauk henni um vangann. Ég sé að þú hefur tekið skólatöskuna þína.

Telpan róaðist aðeins.

Ég heiti Edda og ég er ekki með neinar skólabækur í töskunni. Sjáðu, þetta eru myndir af týndu fjölskyldunni minni! Nú bunaði Edda litla út úr sér allri sögunni um það hvernig börnin fjögur hefðu lofað að bíða alveg kyrr við stöpulinn á bryggjunni

og halda fast hvert í annað meðan pabbi þeirra sækti mömmu og börnin þrjú sem ekki höfðu komist í bílinn í fyrri ferðinni.

En við vorum látin svíkja loforðið og nú er ég líka búin að týna þeim sem voru með mér! Nú grét litla stúlkan svo mikið að tárin streymdu niður á myndirnar.

Skipstjóranum rann til rifja sorg litlu hetjunnar, bjargaði myndunum undan táraflóðinu og leit á þær. Nú, þetta eru þau

23. Hvað er að gerast í upphafi kaflans?

- ₁ Bátur er að koma að landi.
- ₂ Bátur er að leggja af stað.
- ₃ Lítil stúlka er að fara í land.

24. Hvað gerðist í miðju samtali skipstjórans?

- ₁ Hann fékk áriðandi tilkynningu.
- ₂ Hurðin losnaði af stýrishúsinu.
- ₃ Lítil stúlka hentist inn um dyrnar.

25. Hvað merkir orðið „forviða“?

- ₁ óttasleginn
- ₂ skapillur
- ₃ undrandi

26. Hvers vegna varð skipstjóranum ekki um sel?

- ₁ Eldgos var hafið í eygni.
- ₂ Hann þurfti að leggja af stað.
- ₃ Stúlkan skældi hástöfum.

27. Hverju höfðu börnin lofað pabba sínum?

- ₁ Að bíða eftir honum.
- ₂ Að fara saman um borð.
- ₃ Að passa dótið sitt.

⊥

Heiðar og Inga með börnin sín! Ég þekki þau vel, og þú ert dóttir þeirra! Þú þarft ekki að hafa miklar áhyggjur, vina. Ef ég þekki hann pabba þinn rétt verður ekki langt þangað til þið hittist öll aftur.

Ertu viss? spurði Edda litla og horfði vonaraugum á skipstjórann.

Hann kinkaði kolla uppörvandi. Nú skalt þú bara fara og skyggast um eftir systkinum þínum og svo getur þú komið aftur í heimsókn til mín ef þig langar til þess.

Ætlar þú þá að lofa að bíða hérna eftir mömmu og pabba?

Það getur vel verið að þau séu komin um borð í bátinn og séu að leita að þér, sagði skipstjórinn, en ég lofa að bíða eins lengi og ég má, ég ræð því samt ekki einn.

Edda litla skokkaði hugrakkari af stað og fór að leita. Það var erfitt því að báturinn var alveg troðinn af fólki og svo var líka mið nótt.

Reyndar var þessi örlaganótt bjartari en venjuleg vetrarnótt því að himinninn yfir Heimaey var eldrauður þó að aska væri farin að falla og vikur dyndi á þeim sem voru úti á þilfari.

Allt í einu varð Edda vör við hreyfingu á bátnum. Henni brá mjög. Skipstjórinn var að svíkja hana! Hann var farinn af stað! Edda ætlaði að ærast! Hún hljóðaði upp og ætlaði til baka. Þá kom einhver af bátsverjunum auga á þessa litlu, hamstola stúlku sem virtist þurfa á hjálp að halda. Hann tók utan um hana. Fyrst streittist hún á móti og hellti yfir hann allri sögunni.

Við skulum vera róleg, vina, sagði hann og leiddi hana með sér. Skipstjórinn sveik þig ekki. Honum var skipað að fara af stað til að aðrir kæmust að. Þetta fer allt vel, en það sem þú þarft núna er hlýtt rúm og hvíld.

(Herdís Egilsdóttir, 2008, Edda týnist í eldgosinu)

⊥

28. Hvernig huggaði skipstjórinn stúlkuna?

- ₁ Hann sagðist þekkja pabba hennar.
- ₂ Hann skoðaði myndirnar hennar.
- ₃ Hann þerraði burtu tárin.

29. Hvað merkir að „skygnast um“?

- ₁ leita
- ₂ skoða
- ₃ vona

30. Hvernig stóð á því að ekki var eins dimmt og venjulega?

- ₁ Eldgosið lýsti upp eyjuna.
- ₂ Það var byrjað að vora og nóttin björt.
- ₃ Það var stjörnubjart og birta af tungli.

31. Hvers vegna kom bátsverjinn Eddu til hjálpar?

- ₁ Hann sá hvernig henni leið.
- ₂ Hann vissi af vandræðum hennar.
- ₃ Hann þekkti foreldra hennar.

32. Í hvaða röð gerast þessir atburðir í sögunni?

- A) Nú, þetta eru þau Heiðar og Inga með börnin sín.
- B) Jú, sagði hún æst, þetta er víst alvarlegt.
- C) Allt í einu varð Edda vör við hreyfingu á bátnum.
- D) Skipstjórinn sveik þig ekki.

- ₁ ABCD
- ₂ BACD
- ₃ CDBA

Lestu textann **Að þurrka og pressa blóm** og svaraðu spurningunum.

Það er gaman að kunna að pressa blóm, því þá geturðu geymt til minja sum af fegurstu blómum úr garðinum þínum. Úr pressuðum blómum má líka gera fallegar smágjafir eins og heimatilbúin kort eða bókamerki. Okkur þykir þetta áhugavert verkefni, vegna þess að hér fara saman fínleiki og verkkunnátta.

Til að búa til blómapressuna þarf:

- Tvo viðarkubba með um það bil fimmtán sentimetra langar hliðar. Bútarnir ættu að vera um það bil þrír til sex sentimetrar á þykkt.
- Fjóra skrúfbolta, tólf til fimmtán sentimetra langa.
- Fjórar „flugurær“ sem passa við skrúfboltana.
- Tvö ferningslaga pappaspjöld sem eru jafnstór og viðarbútarnir. Þennan pappa má nota aftur og aftur.
- Pappír. Fyrst þú ert með skærin við höndina skaltu klippa út dálítinn stafla af pappírferningum í sömu stærð og pappann og viðarbútana.
- Bor.

Þú leggur annan viðarbútinn ofan á hinn og smeygir pappanum og pappírnum á milli þeirra. Þá borar þú eitt gat í hvert hornanna, um það bil tvo sentimetra frá jaðrinum, og gætir þess að götin séu nógu víð fyrir skrúfboltana. Með því að bora samtímis í viðinn, pappann og pappírinn tryggirðu að götin standist á, og það er gott að hafa þetta ráð í huga næst þegar þú smíðar eitthvað.

33. Hvers vegna getur verið gott að kunna að pressa blóm?

- ₁ Blóm eru fallegust þegar búið er að þurrka þau.
- ₂ Það gæti verið bæði gagnlegt og skemmtilegt.
- ₃ Þá er óþarfi að kaupa gjafir.

34. Þykkt á viðarkubbum í blómapressu getur verið

- ₁ 4 cm
- ₂ 8 cm
- ₃ 10 cm

35. Að hverju þarf að huga meðan borað er?

- ₁ fjölda pappírslaðanna
- ₂ hornum spjaldanna
- ₃ stærð gatanna

36. Borinn er notaður til að gera göt fyrir

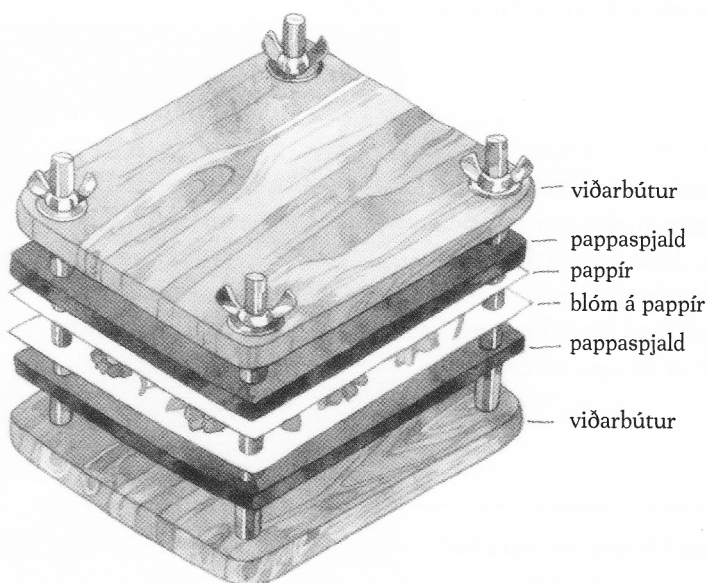
- ₁ flugurænar.
- ₂ pappaspjöldin.
- ₃ skrúfboltana.

Þegar þú pressar blómin er uppröðunin svona: Neðst er viðarbútur, þá kemur pappaspjald og ofan á því pappírslað, síðan kemur blómið og ofan á það pappír, pappaspjald og viðarbútur. Þegar þetta er komið stingurðu skrúfboltunum í holurnar, herðir rærnar og setur pressuna á vísan stað. Eftir þrjár til fjórar vikur ætti blómið að vera þurr og stíft viðkomu.

Við verðum auðvitað að minnast á nokkrar aðferðir sem einnig er hægt að beita. Gamla góða „blóminu-stungið-undir-þungan-bókastafla“ hefur gefist vel gegnum tíðina og svo er til afbrigði við þá aðferð sem mætti kalla „blóminu-stungið-inn-í-bók-af-handahófi-og-finnst-af-tilviljun-ári-síðar“!

Við sem erum nútímalega þenkjandi og þurfum að þurrka blóm með hraði gætum prófað að setja blómið í örbylgjuofn í þrjár mínútur við lægsta mögulega hita.

(Stórskemmtilega stelpubókin, 2009)



37. Blómin eru sett á milli

- ₁ pappaspjaldanna.
- ₂ pappírslaðanna.
- ₃ viðarbútanna.

38. Ef hlutur er settur „á vísan stað“ þýðir það að

- ₁ auðvelt er að finna hann.
- ₂ auðvelt er að færa hann milli staða.
- ₃ hann er settur inn í geymslu.

39. Í gegnum tíðina hefur einnig gefist vel að pressa blómin

- ₁ í góðum örbylgjuofni.
- ₂ við mesta mögulega hita.
- ₃ undir þunganum bókastafla.

40. Hvers vegna er mælt með notkun örbylgjuofns í textanum?

- ₁ Þá er auðveldara að pressa blómin.
- ₂ Þá lifna blómin aftur við.
- ₃ Þá þorna blómin fyrr.

41. Til hvers er textinn skrifaður?

- ₁ Til að fræða lesendur.
- ₂ Til að sanna gott verklag.
- ₃ Til að skemmta lesendum.

42. Um hvað fjallar textinn?

- ₁ Aðferðir við þurrkun blóma.
- ₂ Hvaða efni þarf í blómapressu.
- ₃ Ýmsar tegundir af blómapressum.

Lestu textann **Gríma galdrakerling** og svaraðu spurningunum.

Gríma galdrakerling sat og stytta sér stundir með því að raða púsluspili inn í stóran gylltan ramma. Henni gekk illa að fá myndhlutana til þess að passa saman. Hún hefði heldur kosið að fást við galdra og særingar. En það var svo skelfilega lítið að gera hjá henni eftir að galdrakerlingar glötuðu vinsældum í sögum og ævintýrum. Kolsvörtu kvikindin hennar, kötturinn, hrafnninn og köngullóin, fylgdust með. „Ég get ómögulega séð hvað þetta á að vera!“ tautaði Gríma og horfði á ófullgerða myndina.

„Loftmynd af Nornafjalli?“ stakk hrafnninn upp á.

„Ófreskja?“ datt kettinum í hug.

„Skápaskúm?“ var hugmynd köngullóarinnar.

„Hvernig datt þér það í hug?“ sagði Gríma og horfði illilega á köngullóna.

Köngullóin rækta sig afsakandi og lét sig falla niður af borðinu í þræði sínum.

„Nei, það er ekkert af þessu,“ muldraði Gríma hugsu. „Best gæti ég trúað henni Grettu til þess að hafa fíktað eitthvað við spilið.“

Púsluspilið var gjöf frá systur Grímu, galdrakerlingunni Grettu. Þær systur bjuggu hvor sínu megin við Nornafjall. Yfirleitt voru þær mestu mátar, en áttu það til að gera hvor annarri grikk.

Dagar liðu og loks var Gríma að ljúka við spilið. En henni til mikillar gremju þá vantaði síðasta stykkið! Gríma leitaði í hverjum krók og kima. Hún leitaði í skápum, kistum og koffortum. Kötturinn hjálpaði til og smaug undir borð og bekki. Hrafnninn gægðist upp á hillur og hanabjálka. Köngullóin fór um hverja glufu, en hvergi fannst týndi myndhlutinn.

„Nú hætti ég að leita,“ dæsti Gríma. „Ég galdra það sem í vantar.“

Hún tók ögn af galdradufti, þeytti því yfir spilið og sagði: „Hvissum-hvass, rissum-rass, gerðu gott!“

43. Hvers vegna var Gríma að raða púsluspili?

- ₁ Hún hafði ekkert annað að gera.
- ₂ Hún hafði gaman af því.
- ₃ Hún þurfti að hvíla sig á göldrum.

44. Hvað má lesa úr viðbrögðum Grímu við hugmynd köngullóarinnar?

- ₁ Að Gríma sé lítið fyrir að þrífa.
- ₂ Að Gríma skammist sín fyrir þrifin.
- ₃ Að Gríma ætlaði að fara að taka til.

45. Hvar leitaði hrafnninn að stykkinu sem vantaði í púslu?

- ₁ undir borði
- ₂ upp undir loft
- ₃ uppi á þaki

46. Þegar Gríma segir „hvissum-hvass, rissum-rass, gerðu gott“ ætlar hún að

- ₁ breyta flugunni í krangalegan úlfalda.
- ₂ hafa samband við Grettu systur sína.
- ₃ töfra fram síðasta bitann í púsluspilið.

En ekkert gerðist. Grímu brá í brún.
„Er ég að missa máttinn?“ tautaði hún. Hún fleygði nokkrum kornum á flugu sem skreið í gluggakistunni. Flugan breyttist umsvifalaust í krangalegan úlfalda. Hann komst engan veginn fyrir í gluggakistunni og brokkaði hrínandi út.

„Nei, það hrífur,“ tuldraði Gríma.

Hún var ekki alveg sannfærð, svo ef kettinum hefði ekki tekist að forða sér á bak við fataskáp, hefði hún eflaust breytt honum í mús. Þess í stað breyttist fataskápurinn í heljarmikla trumbu sem féll á gólfið með miklum hávaða.

„Ussu-sussu!“ andvarpaði Gríma og sneri sér aftur að púsluspilinu. „Hún systir mín hefur greinilega beitt göldrum á gjöfina. Það var henni líkt.“

Gríma þurfti ekki að fara í heimsókn til Grettu til þess að tala við hana. Hún tók stóra kökukrús ofan af hillu og bankaði í hana sjö sinnum. Þegar hún lyfti lokinu af, sá hún inn í hús Grettu. Þar sat Gretta og skellihló. „Hvernig gengur með púsluspilið, Gríma?“ spurði hún stríðnislega.

„Það vantar eitt stykkið, systir!“ Og af hverju er myndin svona óskýr? Hún er öll í móðu og mistri!“ kvartaði Gríma.

„Myndin sýnir allt sem þú átt, systir!“ ískraði í Grettu. „Hvað varðar það sem vantar, þá þarftu bara að fljúga hátt, líta lágt og finna smátt.“

Síðan varð allt svart í krúsinni. Gretta ætlaði ekki að segja meira.

„Árans nornin!“ sagði Gríma og skellti aftur lokinu. Hún hvessti augun út um gluggann, þar sem Nornafjallið blasti við og varði Grettu gegn kröftugu augnaráðinu. Skyndilega datt Grímu nokkuð í hug. Hvar

myndi týnda stykkið vera annars staðar en á Nornafjalli? Gríma þreif kústin sinn, greip köttinn undir handlegginn og setti köngullóna upp á hattbarðið. Við hrafnninn sagði hún: „Fljúgðu hátt!“ og þeysti af stað á kústinum. Þau svifu yfir fjallinu og lentu á hæsta tindinum.

„Líttu lágt!“ sagði Gríma við köttinn sem skimaði um kletta og klungur.

47. Hvers vegna forðaði úlfaldinn sér?

- ₁ Hann hræddist galdrakerlinguna.
- ₂ Honum fannst þröngt um sig.
- ₃ Til að hann yrði ekki aftur að flugu.

48. Hvers vegna tókst Grímu ekki að ljúka við púslíð?

- ₁ Gríma hafði misst galdramáttinn.
- ₂ Göldrum hafði verið beitt.
- ₃ Köngullóin hafði falið eitt stykkið.

49. Hvernig ferðaðist köngullóin til Nornafjalls?

- ₁ Gríma setti hana undir handlegginn.
- ₂ Hún sat á kústinum.
- ₃ Hún stóð á höfuðfatinu.

50. Hvar er atburðum raðað í rétta tímaröð?

- A) Myndhlutinn fannst hvergi.
- B) Gretta skellihló.
- C) Gríma fór á kústinum.
- D) Fataskápurinn breyttist.

- ₁ ACBD
- ₂ ADBC
- ₃ DBAC

„Finndu smátt!“ skipaði hún köngullónni sem gægðist inn í gjóturnar. Og viti menn! Þarna lá stykkið úr púsluspilinu.

Heima í kofa Grímu settust þau öll kringum borðið. Gríma lét síðasta stykkið á sinn stað. Það féll í gatið með lágum smelli. Í einni svipan rann púsluspilið saman í slétta og fellda mynd! Þeirra eigin spegilmynd! Í speglinum sá Gríma sinn eigin undrunarsvip, stóreygan köttinn, gapandi hrafninn og stjarfa köngullóna. Og á bak við þau stóð einhver sem gretti sig og skellihló!

Hver skyldi það hafa verið?

(Áslaug Jónsdóttir, 1998, Sex ævintýri)

51. Textinn endar á spurningu.

Svarið við henni er

- ₁ Gretta
- ₂ Gríma
- ₃ köngullóin

52. Um hvað er sagan?

- ₁ ferðalag
- ₂ heimilislíf
- ₃ stríðni

Andheiti

Finndu **andheiti** undirstrikuðu orðanna. Andheiti eru orð sem hafa gagnstæða merkingu (dæmi: ljós – myrkur).

53. sækja

- ₁ finna
- ₂ lána
- ₃ missa
- ₄ skila

54. alvara

- ₁ grátur
- ₂ leiði
- ₃ léttúð
- ₄ söngur

55. áreynsla

- ₁ dugnaður
- ₂ hvíld
- ₃ orka
- ₄ æfingar

56. röskur

- ₁ fljótur
- ₂ hræddur
- ₃ seinn
- ₄ þreyttur