

Orðaspjall

Orðskýringar

Andardrættinum: Það að draga andann. Við öndum inn og út. Við getum t.d. andað með nefinu og munninum, djúpt og grunnt, hægt og hratt. Jafnvel hátt og hljótt.

Draugsaðsóknina: draugur sækir að þér.

Drengirnir: strákur. Yfirleitt álitin vera karlkyns með typpi. Sömuleiðis eru stelpur yfirleitt álitin vera kvenkyns með píku. Í nútímanum og á Íslandi getum við hinsvegar öll skilgreint okkur sem stráka eða stelpur ef við viljum það og þá skiptir ekki máli hvaða kynfæri við fæðumst með.

Dvaldi: Vera einhvers staðar um kyrrt. Að búa á sama stað í lengri tíma.

Fylgjan: Fylgjur eru taldar vera andlegar verur sem fylgja manni og vernda. Stundum áttu ættir ættarfylgju sem fylgdi ættinni og veitti ráðgjöf í andlegum og líkamlegum efnum. Sumir sögðu að þegar sá sem fylgjuna átti var við dauðans dyr þá fór fylgjan að næsta ættingja. Sumir geta átt fleiri en eina fylgju og geta þær þá bæði verið góðar og/eða vondar. Um uppruna fylgnanna er talað um að það kemur frá barnsfylgjunni við fæðingu. Ef barnsfylgjan var grafin undir dyraþröskuldinn þar sem móðir gengi um á hverjum degi þá fengi barnið fylgju í dýrslíki sem líkist mest skapgerð og útliti barnsins. Ef fylgjan var brennd þá var barnið fylgjulaust en ef fylgjunni var fleygt út á víðavang þá gátu vöndir andar komist að fylgjunni. Fylgja getur líka átt við um afturgöngur eða uppvakninga sem fylgja einstaklingi og var það vinsælli hugmynd um 1860.

Förlast: að versna, hnigna, dala eða fara aftur. Oft notað um sjón og heilastarfsemi gamals fólks.

Hvítabjarnarhúnn: ungi ísbjarnardýrs, barn ísbjarnar. Húnn getur líka þýtt hnúðlaga handfang eða kúla á fánastöng, göngustaf eða skipsmastri.

Kjósa: að velja eða ákveða eitthvað t.d. í kosningum. Í kosningum koma einstaklingar saman til að kjósa um fulltrúa eða málefni þar sem meirihlutinn ræður.

Menjar: leifar af atburðum sem hafa haft áhrif á okkur eða jörðina.

Myrkt/koldimmt: þegar það er lítið af ljósi úti.

Naskur: glöggur, fundvís. Góður í einhverju.

Rjáfri: efsti hluti þaks að innanverðu.

Skála: miðrými íbúðar inn af anddyri. Getur líka verið hús sem er notað sem gististaður eða samkomustaður og hluti af bæ. Þá er stærsta rýmið á höfðingjasetri eins og tíðkaðist á miðöldum á Íslandi kallað skáli.

Skerpist: það hversu skarpt eitthvað er, t.d. ljósmynd.

Skilningarvitið: hæfileiki skynfæranna eins og sjón, heyrn, bragðskyn, lyktarskyn, tilfinning, liðamótaskyn og jafnvægiskyn.

Skyggir: þeir sem geta séð meira en aðrir, t.d. ókomna framtíð, í gegnum holt og hæðir, hina framliðnu.

Sturlun/ missa vitið: hræðslulegt æði, maður hagar sér skringilega og er ekki maður sjálfur.

Tilviljun: eitthvað sem gerist af tilviljun án þess að það sé áætlað.

Viðureign: það að etja kappi. Keppa við einhvern eða takast á við eitthvað.

Vist: dvöl á einhverjum stað, þar sem þér er útbúinn staður til að dvelja á meðan þú vinnur tímabundið. Getur líka verið vistfræði sem er staða tegundar í náttúrunni ásamt samspili hennar við fæðu, keppinauta og rándýr. Vist er líka fjögurra manna spil þar sem maður safnar slögum.

Þreifja: Koma við, t.d. með höndum, til að athuga hvernig hluturinn er.

Samheiti og andheiti

Orð	Samheiti	Andheiti
Andardrættinum	Andartog	
Draugsaðsóknina	Tilsókn	
Drengirnir	Strákar	Stelpa
Förlast	Hnignar	
Hvítabjarnahúnn	Ísbjarnahúnn	
Menjar	Minjar	
Myrkt	Koldimmt	
Skyggirnir	Ófreskur	Óskyggn
Sturlun	Missa vitið	