

EXERCIȚII DE FORMARE A UNOR CUVINTE

Profesor Camelia Popa, Școala Săcele, județul Brașov

1. POLINDROM- problema enigmistică care constă din aflarea unui cuvânt, a unei propoziții care citite direct (de la stânga la dreapta) au un înțeles, iar citite de la dreapta la stânga au un alt înțeles decât cel de la care s-a plecat :

Exemple :

<i>drag – gard</i>	<i>ocol – loco</i>	<i>orez – zero</i>
<i>anul – luna</i>	<i>crap – parc</i>	<i>lac – cal</i>
<i>car – rac</i>	<i>rama – amar</i>	<i>pod – dop</i>
<i>arama – Amara</i>	<i>Atena - Aneta</i>	<i>pas – sap</i>
<i>Nora are un șal.</i>	<i>Laș nu era Aron.</i>	
<i>Ai rama la tine.</i>	<i>E Niță la Maria.</i>	

2. PALINDROM- problema enigmistică care constă din aflarea unui cuvânt, a unei propoziții care citite direct (de la stânga la dreapta) și invers (de la dreapta la stânga) ne dă același cuvânt, propoziție.

Exemple :

<i>rever</i>	<i>aerisirea</i>	<i>taxat</i>	<i>ele</i>
<i>reper</i>	<i>atacata</i>	<i>cojoc</i>	<i>tot</i>
<i>supus</i>	<i>minim</i>	<i>caiac</i>	<i>rar</i>
<i>cuc</i>	<i>rotor</i>	<i>tivit</i>	<i>sus</i>

3. METAGRAMĂ- problema enigmistică în care schimbând într-un cuvânt o literă prin alta, se obține un cuvânt nou. Litera care se schimbă poate fi inițială, finală sau oricare alta din interiorul cuvântului.

Exemple :

<i><u>d</u>epresiune – rep<u>r</u>esiune</i>	<i>ele<u>f</u>ant – eleg<u>a</u>nt</i>
<i>el<u>a</u>sticitate – plast<u>i</u>citate</i>	<i>dir<u>e</u>cție – dis<u>e</u>cție</i>
<i>de<u>c</u>lamație – recla<u>m</u>ație</i>	<i>p<u>ă</u>rășiță – para<u>ș</u>ută</i>
<i>mo<u>n</u>tator – pont<u>a</u>tor</i>	<i>di<u>a</u>pozitive – dispo<u>z</u>itive</i>
<i>mo<u>n</u>ogramă – fonogram<u>ă</u></i>	<i>t<u>i</u>fon – t<u>i</u>fos</i>

barbă-bardă-barză-barcă
masă-casă-rasă
rod-roi-rol-rom-ros-roz-roc
car-dar-rar-sar-iar-jar-far-par-bar-har-țar-var

➤ Formează cuvinte cu prima și a doua literă din fiecare cuvânt dat:
iar, enorm, pin, umbră, rar, ele.

- iepure*
- animal*

➤ Înlocuiește prima literă din cuvintele date și formează cuvinte noi:

sur-tur- ...
sus-fus- ...
soc-toc-foc-ioc-doc-joc- ...
sat-mat-lat-hat- ...

➤ Adăugați o literă la începutul cuvintelor date astfel încât să obțineți alte cuvinte: *are, una, ea, oi, ar, am, ac, arama, arta.*

Exemplu: *tare, rare, care, mare, sare, pare.*

➤ Renunțați la o literă astfel încât să obțineți cuvinte noi :
soi, soare, spune, pare, vrea, cort, var, parc, nord.

Exemplu:
sport- port
sport- spor

➤ Alcătuiți propoziții în care fiecare cuvânt să aibă aceeași literă inițială :
Ana are ața aproape albă.

Lică, lasă lanternele la locul lor!

➤ Găsiți cuvinte care încep și se termină cu aceeași literă :

rar, sus, coc, este, elice, sos.

➤ Se arată în versuri care reprezintă metagrame, ce litere trebuie schimbate, precum și semnificațiile lor :

*Cu D mereu sunt dat, dar
Cu S verb mă găsești, sar
Cu V sunt alb, să știți, var
Cu P sunt lung, nu lat, par
Cu C mă port pe roate, car
Cu H eu vin de sus, har
Cu P adesea nu-s. păr*

*Găsească cine poate
Dintr-o plantă de pădure
Ce-o găsiți pe lângă munte,
Am făcut ce-mi trebuia,
Adică o mică za.
(ferigă- verigă)*

*Meșteri iscușiți trăiau
În vremuri patriarhale.
Ei unealtă își făceau
Din os de la animale.
(ciocan- ciolan)*

4. LOGOGRIF- problema enigmistică în care prin suprimarea (eliminarea, căderea) uneia sau mai multor litere sau silabe dintr-un cuvânt se obține un cuvânt nou.

Exemple :

*gușuliță- ușuliță- suliță- uliță- liță
asudată- udată- dată*

În gramatică, eliminarea uneia sau mai multor litere(sunete) la începutul unui cuvânt se numește afareză.

*Elena-Lena
Aneta- Neta
Elisaveta- Veta*

Eliminarea unor litere la sfârșitul unui cuvânt se numește aprocopă.

Niculae- Nicu- Nic

5. ZEPPA – problema enigmistică în care prin introducerea unei litere sau a unei silabe într-un cuvânt de bază se obține un nou cuvânt corect cu alt înțeles decât al celui de la care s-a pornit.

Exemple :

*pasăre +l= plasare
catane + s= castane
camion +p= campion
minte +u= minute
simulare + t= stimulare*

*somn +o= somon
vânător + z= vânzător
buturi + ă= băuturi
magazie + n= magazine
căruță + mă= cămăruță*

6. SCART- problemă enigmistică în care prin extragerea uneia sau a mai multor litere, a unei silabe sau a unui grup de litere dintr-un cuvânt se obține un cuvânt cu înțeles nou.

Exemplu :

*eclipsa- elipsa
stema- stea
Carpați- cărți
difuzoare- difuzare
persoane- peroane
scrimeri- scrieri*