

## GIOCHIAMO CON LE PAROLE

Rimescolando le lettere di una parola o di una frase possiamo ricostruire delle nuove parole dando così origine a un **ANAGRAMMA** gioco enigmistico di grande pazienza e colpo d'occhio. Esempio: prendiamo in considerazione la parola **AMOR**. Rimescolandone le lettere avremo:

**AMOR** = Dolce sentimento che nasce dal cuore (in forma tronca);

**ARMO** = Equipaggio di una scialuppa;

**OMAR** = Nome arabo molto comune;

**MORA** = Frutto selvatico del rovo o sovrattassa per mancato pagamento nei termini dati;

**RAMO** = La propaggine che sorregge i frutti e forma la chioma di un albero;

**ROMA** = L'urbe per antonomasia definita la "città eterna";

**MARO** = Piccola pianta arbustiva delle labiate.

**Proviamone un'altra:**

**CAINO** = Il primo fratricida;

**ACINO** = Insieme ad altri forma un succulento grappolo d'uva;

**ONCIA** = Unità di misura di peso equivalente a circa 30 grammi;

**ICONA** = Immagine di culto della chiesa ortodossa;

**CIANO** = Altro nome della centaurea (pianta officinale) o prefisso chimico;

**CONIA** = Batte moneta

**Ecco alcune importanti regole da applicare in questo gioco:**

- 1) – Gli accenti sono ignorati e posti nella soluzione secondo il senso che gli si vuol attribuire,
- 2) – Lo stesso vale per tutti i caratteri non alfabetici (punteggiature, spazi, numeri e parentesi varie);
- 3) – Sono considerate parole tutte le forme verbali intere o tronche;
- 4)– L'anagramma può anche richiedere una soluzione composta da più parole, ben specificata, indipendentemente dalla partenza proposta.