

## Capítulo

## 3

## Otras actividades

## El juego de las «palabras maleta»

**Breve descripción:**

Las denominadas «palabras maleta» constituyen un procedimiento o recurso literario atribuido a Lewis Carroll, autor de *Alicia en el país de las maravillas*. Originariamente, consiste en formar una nueva palabra a partir de la suma de otras dos enteras o fragmentadas. El significado de estas nuevas palabras vendrá dado por la suma de los significados de las palabras originales. Por ejemplo:

*bocadilloviznar* = llover bocadillos

*hablasuspirar* = hablar suspirando

Una variante es el juego de las palabras ocultas.

**Reglas:**

En este juego se trata de intentar extraer dos palabras con significado de cada una de las propuestas. Hay que tener en cuenta que:

— Las dos palabras pueden estar completas en la original:

• *aspaviento* = *aspa* + *viento*

— Una letra (o dos) puede estar compartida entre el final de una palabra y el inicio de la otra:

• *alarma* = *ala* + *arma*

• *filamento* = *fila* + *lamento*

— Tal vez sea necesario añadir o quitar una letra, pero solo por cuestiones ortográficas (es decir, no está permitido añadir ni suprimir letras que varíen el sonido de la palabra original):

• *alambre* = *ala* + ***h****ambre*

• *diarrea* = *día* + *rea*

### Habilidades ejercitadas:

- Atención.
- Lectura, léxico y vocabulario.
- Flexibilidad cognitiva.

Busque las dos palabras contenidas en cada una de las siguientes «palabras maleta»:

monarca ..... + .....	ascensor ..... + .....
andaluz ..... + .....	avellano ..... + .....
capitalista ..... + .....	estocada ..... + .....
chicarrón ..... + .....	diácono ..... + .....
diamante ..... + .....	calabaza ..... + .....
goloso ..... + .....	colgajo ..... + .....
coloca ..... + .....	colirio ..... + .....
calibrar ..... + .....	plantea ..... + .....
remojar ..... + .....	desdecir ..... + .....
personalizar ..... + .....	almacenar ..... + .....