



Lengua

3.º a 6.º de Primaria

Juegos de palabras

Anagramas, palabras encadenadas, palíndromos y acrósticos. Doce juegos con solucionario.



Nombre y apellidos: _____ Fecha: _____

Recuerda

Jugar con las palabras obliga a miraras por dentro: cuántas letras tienen, en qué orden van, qué pasa si se cambian de sitio. Es lo mismo que hace falta para escribir sin faltas, solo que aquí no se corrige nada. Cuatro juegos aparecen en esta ficha. El **anagrama** cambia el orden de las letras y crea otra palabra. Las **palabras encadenadas** empiezan por la sílaba en que acabó la anterior. El **palíndromo** se lee igual del derecho y del revés. Y el **acróstico** esconde una palabra en la primera letra de cada verso.

Trucos

Para el adulto. Estos juegos funcionan mejor **hablados y en grupo** que rellenados en silencio. La ficha sirve de guion; el aprendizaje ocurre cuando alguien dice una palabra en voz alta y otro la discute. Y son de los pocos ejercicios de Lengua donde el diccionario se usa de verdad: para comprobar si algo existe. Ténganlo a mano —en papel o en el móvil— y que la consulta la hagan ellos.

1. Anagramas. Cambia el orden de las letras y escribe la palabra nueva.

ROMA → ____ · AMOR → ____ · SALTO → ____
NADIE → ____ · LOBO → ____ · CARETA → ____

2. Palabras encadenadas. Cada una empieza por la última sílaba de la anterior.

casa → sapo → poder → ____ → ____ → ____ → ____

3. Palíndromos. Marca los que se leen igual al revés.

reconocer [] · escalera [] · anilina [] · ala [] · carreta [] · radar [] · somos [] ·
camión []

Escribe uno tú: ____



4. Acróstico. Escribe un verso por letra sobre lo que quieras.

V ____
E ____
R ____
A ____
N ____
O ____

5. Palabras dentro de palabras. Busca dos escondidas en cada una. Las letras tienen que ir seguidas y en orden.

ESCALERA → ____ ____
PANTALÓN → ____ ____
ELEFANTE → ____ ____

6. Cambia una sola letra cada vez y sigue la cadena.

GATO → ____ (ave de corral) → ____ (silbato) → ____ (vivienda de un edificio)
CASA → ____ (perseguir animales) → ____ (herramienta pesada) → ____ (la del pan)

7. El juego del abecedario. Una palabra por letra sobre un mismo tema.

Tema elegido: ____
A ____ B ____ C ____ D ____ E ____ F ____
G ____ H ____ I ____ J ____ L ____ M ____

8. Frases con una sola letra inicial. Todas las palabras empiezan igual.

Ejemplo: «Pedro pinta pareses pequeñas por placer».
Escribe la tuya con la letra M:

9. Palabras que se dicen igual y significan cosas distintas. Escribe dos frases con cada una.

banco: ____
sierra: ____



El reto

Monta un **torneo de palabras encadenadas** con tu familia. Cinco segundos por turno, no vale repetir y quien se quede en blanco pierde una vida. Tres vidas cada uno. Es el juego más viejo de esta ficha y el que más vocabulario mueve: para no perder hay que buscar palabras que normalmente no usas, y esas son justo las que se aprenden.



Solucionario

Ejercicio 1: Roma → amor, ramo, mora; amor → Roma, ramo; salto → altos; nadie → anide; lobo → bolo; careta → catear, acreta no vale. Se da por buena cualquier palabra que exista y use exactamente las mismas letras. Ejercicio 2: cadena libre. Un ejemplo válido: casa → sapo → poder → derrota → tapón → ponte → tela. Solo se corrige el enlace de sílabas, no el sentido. Ejercicio 3: sí lo son reconocer, anilina, ala, radar y somos. No lo son escalera (al revés da «arelacse»), carreta ni camión. Lo importante no es acertar, sino que lo comprueben letra a letra señalando con el dedo desde los dos extremos a la vez. Ejercicio 4: respuesta libre. Se valora que las iniciales formen VERANO y que los versos guarden relación entre sí. Ejercicio 5: escalera → cal, era, cale, escala no vale porque falta la a final seguida; pantalón → pan, tal, talón, ta; elefante → ele, fan, ante, ante. Insiste en la regla: letras seguidas y en orden. Ejercicio 6: gato → pato → pito → piso. Y casa → caza → maza → masa. Ejercicio 9: banco (asiento / entidad de dinero); sierra (herramienta de cortar / cadena de montañas).

Hoja de registro

Esta hoja no se entrega al alumno. Marca C si está conseguido, EP si está en proceso y NC si no lo está.

1. Reordena letras para formar otra palabra. C [] EP [] NC []
2. Encadena por sílaba, no por letra. C [] EP [] NC []
3. Reconoce un palíndromo y lo comprueba. C [] EP [] NC []
4. Construye un acróstico con sentido. C [] EP [] NC []
5. Localiza palabras dentro de otra respetando el orden. C [] EP [] NC []
6. Distingue dos significados de una misma palabra. C [] EP [] NC []
7. Usa el diccionario para comprobar, no para copiar. C [] EP [] NC []