

Najpopularniejsze gry słowne i zabawy lingwistyczne



Język służy nie tylko do komunikacji, ale również do zabawy. Jeśli chcecie poznać lub przypomnieć sobie intelektualne rozrywki bazujące na słowach, zachęcam do lektury!

- **Anagram** – wyraz powstały z takich samych liter innego wyrazu; przestawienie liter nadaje mu nowe znaczenie, np. *narty – tyran, kot – kto, romantyk – markotny, kosmatka – maskotka*
- **Kalambur** – to taka gra słów, która bazuje na słowach o podobnym lub takim samym brzmieniu, wydobywając nowy sens. Kalambury, w których występują podobnie brzmiące słowa, to paronomazje, np. *w dzwonach palonych polano biało, historyk – histeryk, Ania z Anina*. Zaś kalambury bazujące na wyrazach o takim samym brzmieniu, ale innym znaczeniu, to

homonimy, np. *Wchodzi kogut do łazienki, a tam zakręcone kurki.* Ciekawym utworem wykorzystującym kalambury jest „Szpan” w wykonaniu rapera o pseudonimie VNM.

- **Lipogram** – jest to zabieg polegający na stworzeniu tekstu (wiersza, zdania) pozbawionego jakiejś litery. Julian Tuwim we fragmencie swojej książki „*Pegaz dęba*” nie użył litery r: *Słońce tego dnia wstało jakieś dziwnie leniwe, matowe bez blasku. Około południa na powleczone niezwykle bladością niebo wypełzły zwały skłębionych żółtych obłoków i w jednej chwili świat zasnął się ciemnością.*
- **Łamaniec językowy** – bardzo trudna do wymówienia fraza. Sięgnijmy po klasyki, którymi męczymy obcokrajowców: *w Szczebrzeszynie chrząszcz brzmi w trzcinie, stół z powyłamywanymi nogami czy w czasie suszy szosa sucha.*
- **Malapropizm** – omyłka słowna polegająca na użyciu w wypowiedzi wyrazu podobnie brzmiącego do właściwego: *Chcę być surykatką, bo da się na tym zarobić* (zamiast surogatką) *czy Miałam secesję z konduktorem*, jak mawiała pani Dulcka. Daje to efekt komiczny.
- **Metagram** – wyraz różniący się od drugiego tylko jedną literą, np. *trawa – brawa, waza – faza, pies – bies.*
- **Palindrom** – wyraz lub wyrażenie, które czytane wspak brzmi tak samo, np. *kajak, owocowo, kobyła ma mały bok, Zakopane na pokaz.*
- **Pangram** – to zdanie zawierające wszystkie litery danego języka. W języku polskim pangramy powinny mieć 32 litery, bo tyle jest ich w naszym alfabecie, np. *Mężny bądź, chroń pułk twój i sześć flag.* Pangramy najczęściej pozbawione są sensu: *Pójdź w loch zbić małżeńską gęs futryn.*
- **Spuneryzm** – zamiana pierwszych liter w dwóch wyrazach, znana również jako gra półsłówek. Daje to efekt komiczny, nierzadko też nieprzyzwoity, np. *tenis w porcie, mądra Jola, stój, Halina.*

prezentacją wszystkich polskich liter ze znakami diakrytycznymi: *ą, ć, ę, ł, ń, ó, ś, ź, ż*.

Wiele ciekawych gier słownych spotkamy nie tylko w szaradach, żartach, tekstach piosenek, ale również w poezji, wystarczy sięgnąć chociażby po lirykę barokową. Język może służyć rozrywce, podobnie jak gry planszowe czy komputerowe. Słowa zestawiać można ze sobą na różne sposoby, wydobywać nowe, zaskakujące treści, humor i dwuznaczności.