

JUGUEMOS CON LAS PALABRAS (2)

Soluciones

1.	Cetrería: a. Caza con halcón.
2.	Arracimar: c. Formar racimos.
3.	Amainar: c. Calmarse una tormenta.
4.	Defenestrar: d. Arrojar a alguien por una ventana.
5.	Transverberar: a. Herir pasando de lado a lado.
6.	Trepanar: b. Horadar el cráneo con fines curativos.
7.	Crematístico: b. Interés pecuniario de un negocio.
8.	Rehogar: c. Sofreír un alimento para que se impregne de los otros ingredientes.
9.	Alcrebite: b. Azufre.
10.	Argentino: c. Que suena como el argento.
11.	Célere: d. Rápido.
12.	Fáustico: c. Perteneciente o relativo al mito de Fausto.

Herederos de Cervantes