

CONTATTO

Età: 8-99

Giocatori: 2-6

Durata: 45 minuti

Un gioco di:

**Samantha Bruzzone,
Sara Marchetti**

Contenuto:

**137 tessere-parola; 25
tessere jolly; 1 spinner; 6
pennarelli cancellabili;
Regolamento**

Contatto è un gioco basato su collegamenti logico-linguistici. Contiene 137 tessere esagonali con parole scritte da entrambi i lati e 25 tessere jolly (senza parole) che possono essere all'occorrenza compilate dagli stessi giocatori durante il gioco con il pennarello cancellabile.

Si mescolano tutte le tessere insieme (tessere-parola e tessere jolly). Ciascun giocatore riceve 10 tessere (casualmente distribuite) mentre le restanti tessere vengono disposte in tre mazzetti, pronte per la pesca successiva. Viene pescata una tessera di partenza e

messa al centro del tavolo. Ciascun concorrente gioca solo con il lato delle tessere-parola che ha scoperto.

Svolgimento

Vince chi, per primo, si libera di tutte le proprie tessere o chi, se non ci sono più tessere da pescare, ne possiede di meno.

A turno, a partire dal più giovane, ciascun giocatore gira lo spinner. In base al risultato egli:

- **pesca 1 tessera**
- **pesca 2 tessere**
- **pesca 3 tessere**
- **non pesca tessere e rimane con quelle che ha (simbolo faccina)**

A questo punto prova ad accostare ad uno dei lati della tessera di partenza una delle proprie tessere (comprese quelle appena pescate), rispettando la regola che le parole accostate abbiano un legame logico-linguistico (gli altri concorrenti

possono valutare la pertinenza della connessione ed eventualmente decidere a maggioranza di rifiutarla). Il secondo giocatore procede allo stesso modo: gira lo spinner, pesca 1, 2, 3 o nessuna tessera e prova ad accostare una propria tessera sia alla prima che alla seconda giocata. Se una tessera viene accostata a due tessere, il collegamento logico-linguistico deve essere ovviamente con entrambe le tessere. Se un giocatore riesce ad accostare una sua tessera a due o più tessere sul banco, ha diritto a giocare una seconda tessera delle sue.



Tessere jolly

Se un concorrente possiede o ha pescato una tessera jolly, può giocarla scrivendo sulla tessera stessa, con il pennarello cancellabile, una parola utile per il gioco.

Legami logico-linguistici

I collegamenti possibili tra le parole sono di vario tipo. Di seguito forniamo alcuni esempi:

a) contatto per stesso campo semantico

TIGRE-LEONE (animali, felini)
AMORE-FELICITÀ (stati d'animo)
LUNA-SOLE-TERRA (corpi celesti)
ALLEVATORE-GIARDINIERE-CUOCO (mestieri)
ASTERIX-ROBIN HOOD-BATMAN* (personaggi di fantasia)
NAVE-MOTOSCAFO* (imbarcazioni)
TV-RADIO* (mezzi di comunicazione)

b) contatto per campo associativo (vicinanza di significato)

ALBERO-GIARDINIERE

FREDDO-GHIACCIAIO-MONTE
PESCE-MARE-NAVE
FORESTA-FOGLIA
MEDICO-OSPEDALE*
PILOTA-GARA*
AUTO-RUOTA

c) contatto per "modi di dire"

ALTO-MARE (essere in alto mare)
PERDERE-RAGIONE (perdere la ragione)
FUMO-OCCHI (gettare fumo negli occhi)
FUORI-MONDO (essere fuori dal mondo)
CAMPO-LIBERO* (avere campo libero)
CORDA-TAGLIARE (tagliare la corda)
MULINO*-ACQUA-PORTARE (portare acqua al proprio mulino)

d) contatto per espressione di uso abituale (anche mediante collegamento con articolo o preposizione). In questo caso è possibile usare forme flesse di aggettivi e nomi.

ANDARE-TEATRO (andare a teatro)

FARE-BENE (fare del bene)
SENTIRE-FREDDO (sentire freddo)
BRUTTO-SOGNO (un brutto sogno)
SQUADRA-AVVERSARIO* (squadra avversaria)
AEREO-PRENDERE* (prendere l'aereo)
SVOLTARE-ANGOLO (svoltare l'angolo)

e) contatto per significato contrario

ALLEGRO-TRISTE
LENTO-VELOCE
COTTO-CRUDO
CORTO-LUNGO
CARICO-SCARICO*
SPESSO-SOTTILE*
PROFONDO-SUPERFICIALE*

*Le parole con l'asterisco non sono presenti sulle tessere-parole. Sono però esempi di parole che possono essere utilizzate all'occorrenza mediante le tessere Jolly.