

# PAROLE A CONTATTO

Età: 8-99

Giocatori: 2-6

Durata: 45 minuti

Un gioco di:

*Samantha Bruzzone,*

*Sara Marchetti*

Contenuto:

120 tessere-parola; 30

tessere jolly; 1 spinner;

2 clessidre; 2 pennarelli

cancellabili.

Parole a Contatto è un gioco basato su collegamenti logico-linguistici. Contiene tessere esagonali colorate con 240 parole, scritte in entrambi i lati, e tessere jolly (bianche) che possono essere compilate all'occorrenza dagli stessi giocatori con i pennarelli.

## Preparazione

Si mescolano le tessere-parola e si tengono da parte le tessere jolly. Ciascun giocatore riceve dieci tessere, di cui otto tessere-parola (casualmente distribuite) e due jolly. Si dispongono le restanti tessere divise in mazzetti sul piano di gioco. Si forma un mazzetto di

tessere jolly. Si tengono a portata di mano lo spinner, le due clessidre e i due pennarelli cancellabili. Viene pescata una tessera di partenza e viene messa al centro del tavolo. Ciascun concorrente gioca solo con il lato delle tessere-parola scoperto. 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.

## Svolgimento

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



A questo punto gira una delle due clessidre e, nel tempo a disposizione, prova ad accostare ad uno dei lati della tessera di partenza una delle proprie tessere (compresa quella appena pescata), rispettando la

regola secondo cui le parole accostate abbiano un legame logico-linguistico (vedi esempi sul retro). Gli altri concorrenti possono valutare la pertinenza della connessione ed eventualmente decidere a maggioranza di rifiutarla. Effettuata la giocata, oppure se è scaduto il tempo, il turno passa al giocatore successivo in senso orario, che può utilizzare l'altra clessidra.

## Regole speciali

Se una tessera viene accostata con più di una tessera, ci dev'essere un collegamento logico-linguistico con ognuna delle tessere adiacenti. Se un giocatore riesce ad accostare una tessera a due tessere, può giocare, nel tempo a disposizione, una seconda tessera.

Se un giocatore riesce ad accostare una sua tessera a tre o più tessere, ha diritto di giocare un'altra tessera nel tempo a disposizione e può scartare dal gioco una tessera in suo possesso.

## Tessere jolly

Un concorrente può giocare, all'evenienza, una tessera jolly, 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)  
AGRICOLTORE-GIARDINIERE-CUOCO (mestieri)  
NAVE-MOTOSCAFO\* (imbarcazioni)  
TELEVISIONE-RADIO\* (mezzi di comunicazione)

### *b) contatto per campo associativo (vicinanza di significato)*

ALBERO-GIARDINIERE  
FREDDO-GHIACCIO-MONTE

PESCE-MARE-NAVE  
FORESTA-FOGLIA  
MEDICO-OSPEDALE\*  
PILOTA-GARA\*  
AUTO-RUOTA

### *c) contatto per "modi di dire"*

ALTO-MARE (in alto mare)  
PERDERE-RAGIONE (perdere la ragione)  
FUMO-OCCHI (fumo negli occhi)  
FUORI-MONDO (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-AVVERSARIA\* (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-parola. Sono però esempi di parole che possono essere utilizzate all'occorrenza mediante le tessere jolly.

**Attenzione:** pulire le tessere jolly al termine della partita utilizzando un panno umido.