



Associação de palavras

Manter uma corrente de palavras ligadas girando na roda: diga a primeira palavra que a anterior te lembra e esteja pronto para explicar a ligação.

Jogadores 3–12 (melhor com 4–8)

Duração 5 a 20 min

Materiais Sem materiais

Movimento Sentado

REGRAS RÁPIDAS

1. O primeiro jogador diz uma palavra qualquer.
2. O próximo diz a primeira palavra que ela lembra, e assim por diante na roda.
3. Qualquer um pode perguntar "Qual a ligação?" e quem falou precisa explicar.
4. Hesitar, repetir uma palavra ou não saber explicar vale um ponto. Vence quem tiver menos pontos.

PREPARAÇÃO

1. Sentem de um jeito que a ordem das vezes fique clara.
2. Escolham quem começa e uma palavra inicial: qualquer substantivo comum serve.
3. Expliquem o ritmo. Cada resposta deve vir em uns três segundos.
4. Decidam se vão marcar pontos. Como aquecimento antes de outro jogo, joguem sem pontos.

COMO JOGAR

1. Quem começa diz uma palavra.
2. O jogador da esquerda responde com uma única palavra que a anterior lembra.
3. O jogo segue em sentido horário, num ritmo constante.
4. A qualquer momento, um jogador pode contestar a última palavra dizendo "Qual a ligação?". Quem falou tem uma frase para explicar.
5. Se o grupo aceitar a ligação, quem contestou leva um ponto. Se não, quem falou leva.
6. Também leva um ponto quem hesitar além da pausa combinada, repetir uma palavra já usada nesta corrente ou responder com mais de uma palavra.
7. Depois de cada ponto, quem levou começa uma corrente nova com outra palavra.

COMO O JOGO TERMINA

Joguem um número fixo de correntes (seis é uma boa medida) ou parem quando o primeiro jogador chegar a três pontos. Vence quem tiver menos pontos. Como aquecimento, joguem só cinco minutos e passem para o próximo jogo.

JOGANDO SENTADO

Já é jogado sentado. Nenhum passo exige levantar ou se mexer.

DICAS PARA O ANFITRIÃO

- Mostre a velocidade na primeira rodada. Um ritmo tranquilo tudo bem, mas pensar demais acaba com a graça.
- As ligações inesperadas são o coração do jogo. Incentive o "Qual a ligação?" por curiosidade, não por desconfiança.
- Se alguém parecer desconfortável com a velocidade, tirem a regra da pausa e fiquem só com "não pode repetir".
- Qualquer associação que possa constranger alguém na mesa pode ser dispensada com um "outra palavra", sem ponto.

VARIAÇÕES

Desassociação. Cada palavra não pode ter nada a ver com a anterior. Quem conseguir explicar uma ligação convincente entre duas palavras seguidas dá um ponto para quem falou. É surpreendentemente difícil e combina com grupos que já jogaram a versão básica.

Ida e volta. O grupo combina uma palavra inicial e uma palavra de chegada ("guarda-chuva" até "vulcão", por exemplo) e tenta, junto, levar a corrente até a chegada no menor número de vezes possível.

IDEIAS INICIAIS: PALAVRAS INICIAIS

- | | |
|----------|------------|
| ■ ponte | ■ porto |
| ■ vela | ■ cobertor |
| ■ mala | ■ apito |
| ■ jardim | ■ feira |
| ■ trovão | ■ lanterna |
| ■ escada | ■ bolso |
| ■ geleia | ■ pomar |

Os tempos são estimativas editoriais, não resultados de testes. Revisado pela equipe editorial quanto à clareza e à coerência. Não afirmamos ter testado esta página com grupos.