
 Emily Daly

 Stéphane Escapa

IMAGIDACE!®



4-10
years

2
12

20
min





WARNING!	WARNING! Not suitable for children under 3 years old. Contains small parts that could be ingested. Keep this information and adress for future reference. ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
ATTENTION !	Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
WAARSCHUWING!	Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Bevat kleine onderdelen die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie. ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
ATENÇÃO!	Não é adequado para crianças menores de 3 anos, pois as peças pequenas podem ser engolidas. Manter esta informação e endereço para referência futura. Z AL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
ATENCION !	No recomendado para niños menores de 3 años, contiene piezas pequeñas que pueden ser ingeridas. Por favor guarde esta información para futuras referencias. ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
ATTENZIONE !	Non adatto a bambini di età inferiore a 36 mesi. Contiene piccoli elementi che possono essere ingeriti. Conservare le informazioni e l'indirizzo per future reference. ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
ADVARSELI	Ikke egnet for børn under tre år. Indeholder små bolde, der kan sluges. Risiko for at blive kvalt! Gem denne information til fremtidig reference. ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
ADVARSELI	Uegnet for barn under 3 år på grunn av kvelningsfare. Ta vare på denne informasjonen og adressen for framtidig referanse. ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
VARNING!	Inte lämplig för barn under 3 år. Smådelar kan sväljas. Kvävningrisk! Spara denna information för framtida referens. ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
UPOZORNENIE !	Nevhodné pre deti do 3 rokov, obsahuje malé časti. Nebezpečenstvo prehltnutia. Uchovajte túto informáciu a adresu pre budúce použitie. ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
OPOZORILO !	Izdelek ni primeren za otroke mlajše od 3 let, ker lahko pogoltnejo manjše elemente. Shranite to informacijo in naslov proizvajalca. ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
UWAGA!	Nie odpowiednie dla dzieci poniżej 3 roku życia. Gra zawiera małe elementy które mogą zostać połknięte. ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
FIGYELEM!	Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély! ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
HOIATUS!	Ei sobi alla 3-aastastele lastele. Lämbumisoht - sisaldab väikeseid osi. Säilitage info ja maaletooja kontaktandmed. ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
UZMANĪBU!	Spēle nav paredzēta bērniem līdz 3 gadu vecumam. Aizrīšanās risks – satur smalkas detaļas. Saglabājiet šo informāciju un adresi turpmākai uzziņai. ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.
DÉMESIO!	Netinka vaikams iki 3 metų, gali praryti smulkias detales. Įsidėmėkite šią informaciją ir neleiskite vaikams naudotis žaidimu be suaugusiųjų priežiūros. ZAL Les Garennes - F 62930 - WIMEREUX - FRANCE.



US / GB	Rules of the game	4	SR	Pravila igre	48
FR	Règles du jeu	8	EE	Mängu reeglid	52
NL	Spelregels	12	LV	Spēles noteikumi	56
IT	Regole del gioco	16	LT	Spēles noteikumi	60
ES	Reglas del juego	20	CZ	Pravidla hry	64
PT	Regras do jogo	24	SK	Pravidlá hry	68
GR	Κανόνες του Παιχνιδιού	28	RU	Правила игры	72
RO	Regulile jocului	32	KR	게임 규칙	76
SE	Spelregler	36	CN	游戏规则	80
PL	Zasady gry	40	TW	遊戲規則	84
SL	Pravila igre	44			

04-2021 © & © 2014 Gigamic from a concept by Emily Daly in 2000 under the name of Talking Dice®. published under licence Linguascope Ltd. (London– UK). © Linguascope Ltd. Gigamic - ZAL Les Garennes - F 62930 - Wimereux - France.







































A game for 2 to 12 players, 4 years +. Average duration: 20min.





































CONTENTS

12 dice engraved on all 6 sides (72 pictures).

PRESENTATION OF THE 12 DICE

Each Imagidice die corresponds to a theme; there are a total of 72 pictures categorised as follows:

1 SKY	2 PLACES	3 FOOD	4 EMOTIONS	5 ACTIONS	6 FANTASTIC
 Star	 Path	 Sweet	 Love	 To sleep	 Dragon
 Moon	 Forest	 Mushroom	 Anger	 Have an Idea	 Ghost
 Snow	 Cavern	 Fruits	 Joy	 To walk	 Fairy
 Rain	 Labyrinth	 Cake	 Laugh	 To speak	 Wolf
 Sun	 Home	 Vegetables	 Surprise	 To think	 Pirate
 Wind	 Mountain	 Meat	 Sadness	 To meet	 Witch

7 HUMAN BODY	8 ANIMALS	9 HOBBIES	10 TRAVEL	11 EVERYDAY LIFE	12 HISTORY
 Mouth	 Spider	 Cinema	 Plane	 Money	 Ship
 Hand	 Cat	 Writing	 Sea	 Broom	 Castle
 Nose	 Horse	 Cooking	 Globe	 Ball	 Dinosaur
 Eye	 Dog	 Music	 Clock	 Luck	 Enigma
 Ear	 Bird	 DIY	 Train	 Flower	 Magnifying glass
 Foot	 Snake	 Art	 Car	 Bed	 Volcano

OBJECT OF THE GAME.

Imagidice is a fun, original way of giving free rein to your imagination and encouraging verbal expression in players of all ages. The pictures on the dice open up an infinite world of ideas for creating a multitude of stories. Each die corresponds to a different theme so you can change the game as you wish or require. Throw the dice then, with the other players, think up a story including each of the pictures shown on the dice. In Imagidice, there are no winners or losers. Variants exist to transform this creative game into a truly educational and linguistic tool for enriching vocabulary.

SETUP

The game is usually played with 12 dice. For younger players or shorter games, we recommend using only 8 dice, based on their theme.

PLAYING THE GAME

One or more players roll the dice into the middle of the table, making them available to all players. The oldest player chooses one of the dice and places it in front of them. The image depicted will be used as a start of their story. There are no good or bad choices, play with the image that inspires you the most. Below you will find a description of the die symbols to help you. This information is only given to you as a guide! The only thing that matters is your imagination. If you prefer to interpret a symbol in a different way, go ahead. The game then proceeds clockwise. The next player takes another die, without changing its side, continues the previous player's story, and so on. You create the story gradually with each contribution. Before you start you can also set a theme: fairy tales, fantasy, travels...

END OF THE GAME

The game ends when all dice have been used. Your story is now finished, and you can roll the dice again to start a new story.

EDUCATIONAL VARIANTS

Imagidice is used by language teachers, school teachers and speech therapists all over the world. The game not only has a recreational aspect, but it can also be an educational tool for language professionals or parents who want to support their children while they learn and improve their vocabulary, whether it is in their mother tongue or in a foreign language. Associating visual components with spoken language facilitates memorization and learning.

Develop vocabulary:

A player rolls a die and states a word associated with the image. You can play in your mother tongue or in a foreign language. This simple exercise is perfect for vocabulary comprehension, but you can also make it more complex by playing with synonyms or associating ideas.

Example: Rain.



*synonym: downpour; association of ideas: storm, bad weather;
French word: pluie.*

For younger children, encourage them to express themselves by asking questions related to the revealed image.

Build a sentence:

A player rolls two or more dice and builds a sentence using the resulting images.

Example :



'I am walking in the forest.'

Then, the next player rolls the dice and builds a new sentence. As with the Vocabulary variant, it is possible to play this in your mother tongue or in a foreign language. For more advanced levels, we recommend conjugating the verbs and using different grammatical tenses ("I would walk in the forest if it stopped raining."). If you want to encourage further conversation and interactions, you may also use the revealed images to ask a question to the player of your choice.

Improve your memory:

In small groups, players roll multiple dice (depending on the desired difficulty level) and observe the images for 20 seconds. Then, the dice are hidden. They must remember as many words as possible and write them down on a piece of paper. The player who has remembered the most words will be the winner!

The story of Imagidice®:

Imagidice® was created in Wales in 2000 by the language teacher Emily Daly, under the name Talking Dice®. This set of dice makes for a simple and clever educative tool. Thanks to its universal concept, Imagidice® quickly grew successful among all language professionals. The brand Talking Dice® was licensed in 2002, and the game has become a reference in its field, even winning a prize in 2004. Linguascope (London) later bought the license and has contributed to the development of the game by distributing it to thousands of language-professionals, in more than fifty countries throughout the world!



WARNING! Not suitable for children under 3 years old. Contains small parts that could be ingested. Keep this information and address for future reference. 04-2021



GIGAMIC - ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France.

® & © 2014 Gigamic from a concept by Emily Daly in 2000
under the name of Talking Dice®.

published under licence Linguascope Ltd. (London- UK). © Linguascope Ltd







































Un jeu pour 2 à 12 joueurs, à partir de 4 ans. Durée moyenne : 20min.





































CONTENU

12 dés gravés sur leurs 6 faces (soit 72 images).

PRÉSENTATION DES 12 DÉS

Chaque dé d'Imagidés correspond à un thème, il y a au total 72 images réparties comme suit :

1 CIEL	2 LIEUX	3 NOURRITURE	4 ÉMOTIONS	5 ACTIONS	6 FANTASTIQUE
 Étoile	 Chemin	 Bonbon	 Amour	 Dormir	 Dragon
 Lune	 Forêt	 Champignon	 Colère	 Avoir une idée	 Fantôme
 Neige	 Grotte	 Fruits	 Joie	 Marcher	 Fée
 Pluie	 Labyrinthe	 Gâteau	 Rire	 Parler	 Loup
 Soleil	 Maison	 Légumes	 Surprise	 Réfléchir	 Pirate
 Vent	 Montagne	 Viande	 Tristesse	 Rencontrer	 Sorcière

7 CORPS HUMAIN	8 ANIMAUX	9 LOISIRS	10 VOYAGE	11 QUOTIDIEN	12 HISTOIRE
 Bouche	 Araignée	 Cinéma	 Avion	 Argent	 Bateau
 Main	 Chat	 Écriture	 Mer	 Balai	 Château
 Nez	 Cheval	 Cuisine	 Globe	 Ballon	 Dinosaure
 Oeil	 Chien	 Musique	 Horloge	 Chance	 Énigme
 Oreille	 Oiseau	 Bricolage	 Train	 Fleur	 Loupe
 Pied	 Serpent	 Art	 Voiture	 Lit	 Volcan

PRINCIPE DU JEU

Imagidés est un moyen original et ludique de laisser libre cours à son imagination et d'encourager l'expression orale quel que soit l'âge des joueurs. Les images figurant sur les dés vous ouvrent un monde infini avec une multitude d'histoires à créer. Chaque dé correspondant à un thème, vous pouvez moduler le jeu selon vos envies ou vos besoins. Lancez les dés et imaginez ensemble un récit reprenant chacune des images obtenues sur le tirage de dés. Dans Imagidés, il n'y a ni vainqueur, ni perdant. Et pour ceux qui souhaitent exercer leur vocabulaire, des variantes vous sont proposées pour transformer ce jeu créatif en véritable outil pédagogique et linguistique.

MISE EN PLACE

La partie se joue généralement avec 12 dés. Pour les plus jeunes ou simplement pour des parties plus courtes, il est recommandé de ne jouer qu'avec 8 dés que l'on choisit alors en fonction de leur thème.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Un ou plusieurs joueurs lancent les dés au centre de la table de manière à ce qu'ils soient accessibles à tous. Le joueur le plus âgé choisit alors un des dés et le place devant lui : l'image représentée va servir de point de départ à son récit. Il n'y a pas de bon ou de mauvais choix, il faut jouer avec l'image qui vous inspire le plus. Vous trouverez plus loin une description des symboles représentés sur les dés afin de vous aider. Attention, ces informations vous sont données à titre indicatif ! Seule l'imagination prime... Si vous souhaitez interpréter un symbole différemment, cela est autorisé. La partie continue avec le joueur assis à la gauche du premier joueur. Il prend un autre dé, sans en changer la face, et poursuit l'histoire du joueur précédent et ainsi de suite dans le sens des aiguilles d'une montre. Le récit est donc inventé au fur et à mesure des interventions. Il est possible de fixer un thème au récit avant de débiter : conte de fées, univers fantastique, aventures, etc.

FIN DU JEU

La partie s'achève lorsque tous les dés ont été utilisés : votre récit imaginaire est maintenant terminé, vous pouvez alors relancer les dés pour une nouvelle histoire.

VARIANTES PÉDAGOGIQUES

Imagidés est utilisé par des professeurs de langues vivantes, des professeurs des écoles et des orthophonistes du monde entier. Outre son aspect ludique, Imagidés est un véritable outil pédagogique, utile pour les professionnels du langage ou les parents qui souhaitent accompagner leurs enfants dans l'apprentissage et l'enrichissement de leur vocabulaire, que ce soit dans leur langue maternelle ou dans une langue étrangère. L'association du visuel et de la pratique orale facilite le processus d'apprentissage et la mémorisation.

Développer le vocabulaire:

Un joueur lance un dé et annonce le mot correspondant à l'image. Il est possible de jouer dans votre langue maternelle ou de jouer dans une langue étrangère. Cet exercice simple est idéal pour l'assimilation du vocabulaire, mais vous pouvez le complexifier un peu en jouant avec les synonymes ou les associations d'idées.

Exemple : Pluie.



Synonyme : averse ; Association d'idée : orage, mauvais temps ; Mot anglais : rain.

Pour les plus jeunes, n'hésitez pas à les encourager à s'exprimer en posant des questions relatives à l'image révélée.

Construire une phrase :

Un joueur lance deux ou plusieurs dés et construit une phrase en utilisant les images représentées.

Exemple :



« Je marche dans la forêt sous la pluie ».

Puis c'est au tour du joueur suivant, qui relance les dés et propose une nouvelle phrase. Comme pour la variante Vocabulaire, il est possible de jouer dans votre langue maternelle ou dans une langue étrangère. Pour les niveaux plus élevés, nous vous conseillons de varier les temps des verbes conjugués : « S'il s'arrêtait de pleuvoir, j'irais marcher dans la forêt. » Pour davantage de discussions et d'interactions, vous pouvez également vous servir des images révélées pour construire une question, que vous posez à un joueur de votre choix.

Travailler la mémoire :

En petits groupes, les joueurs lancent plusieurs dés (au choix des joueurs, selon le niveau de difficulté désiré) et observent les images pendant 20 secondes. On cache ensuite les dés et les joueurs doivent se souvenir du plus grand nombre de mots possible en les notant sur une feuille par exemple. Le joueur qui a retrouvé le plus de mots gagne la partie.

La petite histoire d'Imagidés®.

Créé en 2000 au Pays de Galles par le professeur de langues Emily Daly sous le nom de Talking Dice®, ce set de dés est un support pédagogique simple et astucieux. Grâce à son caractère universel, son concept a rapidement rencontré le succès auprès des professionnels du langage. La marque Talking Dice® est déposée en 2002, le jeu devient une référence du genre et se trouve même primé en 2004. Les droits sont ensuite rachetés par la société Linguascope (Londres) qui a contribué à son développement en le diffusant à des milliers de professionnels du langage, dans plus de 50 pays à travers le monde.



Attention ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. 04 - 2021
GIGAMIC - ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France.

© & © 2014 Gigamic from a concept by Emily Daly in 2000 under the name of Talking Dice®.

published under licence Linguascope Ltd. (Londres – UK). © Linguascope Ltd.







































Een spel voor 2 tot 12 spelers, 4 jaar en ouder. Gemiddelde speeltijd: 20 minuten.





































INHOUD

12 dobbelstenen met een andere afbeelding op iedere zijde (d.w.z. 72 afbeeldingen).

DE 12 DOBBELSTENEN

Iedere Imagidice dobbelsteen correspondeert met een thema; er zijn in totaal 72 verschillende afbeeldingen die als volgt onderverdeeld zijn:

1 LUCHT	2 PLAATSEN	3 ETEN	4 EMOTIES	5 ACTIVITEITEN	6 FANTASIE
 Ster	 Pad	 Snoepje	 Verliefd	 Slapen	 Draak
 Maan	 Bos	 Champignon	 Boos	 Een idee hebben	 Spook
 Sneeuw	 Grot	 Fruit	 Vrolijk	 Lopen	 Fee
 Regen	 Doolhof	 Taart	 Lachen	 Praten	 Wolf
 Zon	 Huis	 Groente	 Verbaasd	 Denken	 Piraat
 Wind	 Berg	 Vlees	 Verdrietig	 Ontmoeten	 Heks

7 MENSELIJK LICHAAM	8 DIEREN	9 HOBBY'S	10 REIZEN	11 DAGELIJKS LEVEN	12 GESCHIEDENIS
 Mond	 Spin	 Film	 Vliegtuig	 Geld	 Schip
 Hand	 Kat	 Schrijven	 Zee	 Bezem	 Kasteel
 Neus	 Paard	 Koken	 Wereldbol	 Bal	 Dinosaurus
 Oog	 Hond	 Muziek	 Klok	 Geluk	 RAADSEL
 Oor	 Vogel	 Klussen	 Trein	 Bloem	 Vergrootglas
 Voet	 Slang	 Kunst	 Auto	 Bed	 Vulkaan

DOEL VAN HET SPEL

Met Imagidice kun je op een leuke en originele manier je fantasie de vrije loop laten en worden spelers van alle leeftijden gestimuleerd zich verbaal te uiten. Met de afbeeldingen op de dobbelstenen gaat er een wereld open waarin je oneindig veel verhalen kunt bedenken. Elk plaatje komt overeen met een andere thema dus je kunt het spel aanpassen zoals je zelf wilt. Gooi de dobbelstenen en bedenk samen met je medespelers een verhaal waarin ieder plaatje voorkomt dat op de dobbelstenen getoond wordt. In Imagidice zijn er geen winnaars of verliezers. Door kleine variaties aan te brengen is het spel bovendien geschikt als educatief hulpmiddel om de woordenschat te vergroten.

SPELVOORBEREIDING

Spelers nemen de 12 dobbelstenen of kiezen er een aantal uit de thema's die ze aanspreken.

Voor jongere spelers, of gewoonweg voor een kortere speelduur, kies je aan het begin van het spel minder dobbelstenen.

HOE SPEEL JE HET SPEL

Een of meerdere spelers gooien de dobbelstenen. De eerste speler kiest een van de gegooide dobbelstenen en legt deze voor zich neer: de getoonde afbeelding laat zien waarmee het verhaal begint. Er is geen goede of foute keuze – je speelt met de afbeelding die jou het meest aanspreekt.

De speler links kiest vervolgens een van de andere gegooide dobbelstenen en gebruikt de getoonde afbeelding om door te gaan met het verhaal van de eerste speler... het spel gaat daarna verder. Met de wijzers van de klok mee voegt iedere speler iets toe aan het verhaal.

Voordat het verhaal begint kun je bijvoorbeeld een thema kiezen: sprookje, fantasie, reizen...

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als alle dobbelstenen gebruikt zijn: je zelf verzonnen verhaal is nu afgelopen, je kunt de dobbelstenen nu opnieuw gooien voor een nieuw verhaal.

EDUCATIEVE VARIANTEN

Imagidice wordt gebruikt door duizenden taalprofessionals, leerkrachten en spraaktherapeuten. Afgezien van het speelse aspect is Imagidice ook een educatief hulpmiddel, geschikt voor taalprofessionals en ouders die hun kinderen willen helpen hun vocabulaire uit te breiden, zowel in hun moedertaal als in een vreemde taal. Een visueel hulpmiddel koppelen aan een mondelinge oefening vergemakkelijkt het leerproces en zorgt ervoor dat het geheugen getraind wordt.

Vocabulaire:

Een speler gooit een dobbelsteen en benoemt de getoonde afbeelding. Je kunt deze variant zowel in de moedertaal als in een vreemde taal spelen. Deze eenvoudige oefening is ideaal om de woordenschat uit te breiden. Je kunt de oefening daarnaast iets moeilijker maken door te spelen met synoniemen of associaties.

Voorbeeld:



Regen: synoniem neerslag; associatie: storm, slecht weer
Franse benaming: pluie.

Zinnen maken:

Een speler gooit twee of meer dobbelstenen en maakt een zin met de getoonde afbeeldingen.

Voorbeeld:



'Ik loop in het bos'.

Daarna gooit de volgende speler de dobbelstenen en maakt een nieuwe zin. Net zoals in de vocabulaire variant is het ook hier mogelijk om in je moedertaal of in een vreemde taal te spelen. Meer gevorderde spelers kunnen variëren met werkwoordsvormen: "Als het zou stoppen met regenen zou ik gaan lopen in het bos."

Voor meer discussie en interactie kun je de getoonde afbeeldingen gebruiken om een andere speler een vraag te stellen.

Geheugen:

Spelers gooien in kleine groepjes met een aantal dobbelstenen. Kies het aantal dobbelstenen afhankelijk van de gewenste moeilijkheidsgraad en kijk vervolgens 20 seconden naar de getoonde afbeeldingen.

De dobbelstenen worden vervolgens opgeborgen en de spelers proberen zoveel mogelijk woorden te onthouden.

Het verhaal van Imagidice®:

Imagidice® is in 2000 bedacht in Wales door taallerares Emily Daly onder de naam Talking Dice®. De set dobbelstenen blijkt een eenvoudig en handig educatief hulpmiddel. Dankzij het universele concept wordt Imagidice® al snel populair onder taalprofessionals. Het merk Talking Dice® is in 2002 gelicenseerd en inmiddels is het spel uitgegroeid tot een voorbeeld in het vakgebied, waarbij het in 2004 zelfs een prijs heeft gewonnen. Later koopt Linguascope de licentie en leveren ze een grote bijdrage aan de ontwikkeling van het spel door het te distribueren onder duizenden taal-professionals, in meer dan vijftig landen over de hele wereld!



WAARSCHUWING! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar. Dit product bevat kleine onderdelen die verstikkingsgevaar kunnen opleveren. Informatie bewaren voor referentie. 04-2021

GIGAMIC - ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France.

® & © 2014 Gigamic naar een idee van Emily Daly in 2000 onder de naam Talking Dice®.

Gepubliceerd onder de licentie van Linguascope Ltd. (London– UK).

© Linguascope Ltd.







































Un gioco da 2 a 4 giocatori, a partire dai 4 anni. Durata media: 20 minuti





































CONTENUTO

12 dadi incisi sulle loro 6 facce (72 immagini totali).

DESCRIZIONE DEI 12 DADI

Ciascuno dei dadi **iMAGIDICE** fa riferimento ad un argomento; ci sono in totale 72 immagini divise come segue:

1 CIELO	2 LUOGHI	3 CIBO	4 EMOZIONI	5 AZIONI	6 FANTASTICO
 Stella	 Strada	 Caramella	 Amore	 Dormire	 Drago
 Luna	 Bosco	 Fungo	 Rabbia	 Avere un'idea	 Fantasma
 Neve	 Grotta	 Frutta	 Gioia	 Camminare	 Fiaba
 Pioggia	 Labirinto	 Dolci	 Sorriso	 Parlare	 Lupo
 Sole	 Casa	 Legumi	 Sorpresa	 Ragionare	 Pirata
 Vento	 Montagna	 Carne	 Tristezza	 Incontrare	 Strega

7 CORPO UMANO	8 ANIMALI	9 SVAGHI	10 VIAGGI	11 QUOTIDIANO	12 STORIA
 Bocca	 Ragno	 Cinema	 Aereo	 Denaro	 Nave
 Mano	 Gatto	 Scrittura	 Mare	 Scopa	 Castello
 Naso	 Cavallo	 Cucina	 Globo terrestre	 Pallone	 Dinosauro
 Occhio	 Cane	 Musica	 Orologio	 Fortuna	 Enigma
 Orecchio	 Uccello	 Bricolage	 Treno	 Fiore	 Lente
 Piede	 Serpente	 Arte	 Automobile	 Letto	 Vulcano

ORIGINALITA' DEL GIOCO

IMAGIDICE è una modalità originale e giocosa di dare libero sfogo alla tua immaginazione e di facilitare l'espressività verbale qualunque sia l'età dei giocatori. Le immagini che vedete sui dadi vi aprono un mondo infinito con moltissime storie da creare. Ogni dado richiama un tema e voi potete modulare il gioco spinti da vostri desideri o bisogni. Lanciate i dadi e immaginate contemporaneamente un racconto che si sviluppa in una sequenza leggendo ciascuna immagine ottenuta con il lancio dei dadi. Giocando a IMAGIDICE non ci sono né vincitori né perdenti. Per tutti coloro che voglio mettere alla prova il proprio vocabolario, vengono proposte delle varianti che trasformano questo gioco creativo in uno strumento pedagogico e linguistico.

PREPARAZIONE

I giocatori prendono i 12 dadi oppure ne scelgono alcuni in funzione dei temi che li ispirano maggiormente. Per i più giovani o nel caso di partite brevi, conviene scegliere un numero più limitato di dadi.

SVOLGIMENTO DI UNA PARTITA

Uno o più giocatori lanciano i dadi. Il primo giocatore ne sceglie uno e lo posa davanti a sé: l'immagine che vi è rappresentata è l'incipit del suo racconto. La scelta che si fa non è di per sé né buona né cattiva, bisogna giocare con l'immagine che vi ispira maggiormente. Di seguito il giocatore alla sua sinistra sceglie un altro dado senza cambiarne l'immagine visibile e continua il racconto iniziato dal giocatore precedente.; il gioco prosegue in questo modo, in senso orario, e i giocatori via via costruiscono il loro racconto comune. E' possibile anche fissare un tema di racconto prima di iniziare: fiaba, fantastico, viaggi,...

FINE DELLA PARTITA

La partita termina quando tutti i dadi sono stati utilizzati: lì finisce il vostro racconto immaginario; potete in ogni caso rilanciare i dadi e iniziare una nuova storia.

VARIANTI EDUCATIVE

IMAGIDICE è utilizzato da migliaia di professori di lingue nelle scuole e anche da logopedisti in tutto il mondo. Oltre alla sua valenza ludica Imagidés è un vero strumento pedagogico, utile sia per chi si occupa di linguaggio che per i genitori che desiderano seguire i loro ragazzi nell'apprendimento e nell'arricchimento del loro vocabolario sia nella lingua madre che in una lingua straniera. L'associazione tra l'immagine e la sua verbalizzazione facilita sia il processo di apprendimento che quello di memorizzazione.

Vocabolario:

Un giocatore lancia un dado e dice la parola che corrisponde all'immagine. Si può giocare nella propria lingua o con una lingua straniera. Questo semplice esercizio è l'ideale per assimilare il vocabolario ma lo si può rendere più complesso giocando con i sinonimi o le associazioni di idee.

Esempio:



*Pioggia. Sinonimo: acquazzone; Associazione d'idee: temporale, tempo cattivo;
Termine inglese: rain.*

Per i più giovani: stimolateli ponendo domande relative all'immagine in gioco.

Costruire una frase:

un giocatore lancia due o più dadi e costruisce una frase usando le immagini che sono capitate.

Esempio:



“Cammino nel bosco sotto la pioggia”. Poi è la volta del giocatore che segue e che rilancia i dadi proponendo una nuova frase. Come nella variante “Vocabolario”, è possibile giocare nella propria lingua o in una lingua straniera. A un livello più progredito, vi consigliamo di variare i tempi dei verbi impiegati, “se avesse smesso di piovere, avrei camminato nel bosco”.

Per aumentare lo scambio di discussioni e interazioni, potete anche usare le immagini in gioco per formare una domanda che andrete a formulare a un giocatore di vostra scelta.

Memoria:

giocando in un gruppo ristretto, i giocatori lanciano un certo numero di dadi (lo scelgono secondo il livello di difficoltà desiderata) e osservano le immagini per 20 secondi. Quindi i dadi vengono coperti e i giocatori devono ricordarsi il maggior numero di immagini scrivendone il nome su un foglio. Il giocatore che ne scrive di più è il vincitore.



Non adatto ai bambini di età inferiore ai 3 anni.

Contiene piccoli elementi che possono essere ingoiati. 04-2021

Informazioni e dati che debbono essere conservati.

GIGAMIC - ZAL Les Garennes

F 62930 - Wimereux - France.

® & © 2014 Gigamic from a concept by Emily Daly in 2000 under the name of Talking Dice®.

published under licence Linguascope Ltd. (Londres – UK). © Linguascope Ltd.







































De 2 a 12 jugadores, a partir de 4 años. Duración aproximada: 20 minutos.





































CONTENIDO

12 dados (o Imagidice) con 6 dibujos distintos cada uno (es decir, 72 dibujos en total).

PRESENTACIÓN DE LOS 12 DADOS

Cada Imagidice está asociado a un tema. Hay un total de 72 dibujos, repartidos tal como se muestra a continuación:

1 CIELO	2 LUGARES	3 COMIDA	4 EMOCIONES	5 ACCIONES	6 FANTASÍA
 Estrella	 Camino	 Caramelo	 Amor	 Dormir	 Dragón
 Luna	 Bosque	 Seta	 Enfado	 Tener una idea	 Fantasma
 Nieve	 Cueva	 Frutas	 Alegria	 Caminar	 Hada
 Lluvia	 Laberinto	 Pastel	 Risa	 Hablar	 Lobo
 Sol	 Casa	 Verduras	 Sorpresa	 Pensar	 Pirata
 Viento	 Montaña	 Carne	 Tristeza	 Encontrarse	 Bruja

7 CUERPO HUMANO	8 ANIMALES	9 AFICCIONES	10 VIAJES	11 VIDA COTIDIANA	12 HISTORIA
 Boca	 Araña	 Cine	 Avión	 Dinero	 Barco
 Mano	 Gato	 Escribir	 Mar	 Escoba	 Castillo
 Nariz	 Caballo	 Cocinar	 Mundo	 Pelota	 Dinosaurio
 Ojo	 Perro	 Música	 Reloj	 Suerte	 ENIGMA
 Oreja	 Pájaro	 Bricolaje	 Tren	 Flor	 Lupa
 Pie	 Serpiente	 Arte	 Coche	 Cama	 Volcán

OBJETIVO

Imagidice es una forma divertida y original de dar rienda suelta a tu imaginación y fomentar el razonamiento verbal en jugadores de todas las edades. Los dibujos de los dados te dan acceso a un infinito mundo de ideas donde crear multitud de historias. Cada dado está asociado a un tema, así podrás adaptar el juego en función de tus intereses o necesidades. Lanza los dados y, junto al resto de jugadores, inventa una historia que incluya cada uno de los dibujos mostrados en los dados. En Imagidice no hay ganadores ni perdedores. También existen variantes para transformar este creativo juego en una excelente herramienta educativa con la que enriquecer el vocabulario.

PREPARACIÓN

Los jugadores cogen los 12 dados o seleccionan varios temas en función de sus intereses. Para jugadores más jóvenes, o simplemente para reducir la duración, selecciona menos dados al comienzo del juego.

DESARROLLO

Uno o varios jugadores lanzan los dados. El primer jugador selecciona uno de los dados y lo coloca frente a él: el dibujo le ayuda a empezar su historia. No hay aciertos ni fallos, elegid el dado que os inspire más. Entonces el jugador de la izquierda coge otro dado y usa el dibujo mostrado para continuar con la historia... El juego continúa de esta forma, en la dirección de las agujas del reloj y con cada jugador haciendo avanzar la trama de la historia.

Podéis seleccionar un tema para vuestra historia antes de comenzar: cuentos de hadas, fantasía, viajes...

FINAL

El juego finaliza cuando todos los dados han sido usados: vuestro cuento ha acabado. Si queréis podéis lanzar los dados otra vez para contar una nueva historia.

VARIANTES EDUCATIVAS

Imagidice es usado por miles de profesores de idiomas, maestros y logopedas en todo el mundo. Además de su aspecto lúdico, Imagidice es una valiosa herramienta educativa, útil para especialistas en el lenguaje y padres que quieran ayudar a los niños a enriquecer su vocabulario ya sea en su lengua materna o en un idioma extranjero. Asociar una ayuda visual a la práctica oral facilita los procesos de aprendizaje y memorización.

Vocabulario:

Un jugador lanza un dado y nombra la palabra que se corresponda con el dibujo. Puede jugarse en la lengua materna o en un idioma extranjero. Este simple ejercicio es ideal para la asimilación del vocabulario. Puede aumentarse ligeramente la dificultad jugando con sinónimos o asociación de ideas.

Ejemplo:



Lluvia. Sinónimo: Chaparrón. Idea asociada: tormenta, mal tiempo.

En inglés: rain.

Puedes animar a los jugadores más jóvenes a hablar haciéndoles preguntas relacionadas con el dibujo.

Construir una frase:

Un jugador lanza dos o más dados y crea una frase usando los dibujos mostrados en los dados.

Ejemplo:



'Estoy caminando por el bosque bajo la lluvia.'

Después, el siguiente jugador lanza los dados y crea una nueva frase. Como en la variante de Vocabulario, es posible jugar en la lengua materna o en un idioma extranjero. Para jugadores más avanzados, usar oraciones con varios verbos en distintos tiempos: "Si dejara de llover, iría a caminar por el bosque".

Si buscas más interacción, puedes usar los dibujos para hacer una pregunta a otro jugador.

Memoria:

Los jugadores lanzan varios dados (más o menos dados en función del nivel de dificultad deseado) y miran los dibujos durante 20 segundos. Tras esto se tapan los dados y los jugadores tratan de recordar tantas palabras como sea posible.

Un poco de historia:

Imagidice® fue creado en Gales en 2000 por la profesora de idiomas Emily Daly, con el nombre de Talking Dice®, una sencilla pero inteligente herramienta educativa. Gracias a su carácter universal, Imagidice® triunfó rápidamente entre los profesionales del lenguaje. La marca Talking Dice® fue registrada en 2002 y el juego se ha convertido en una referencia en su campo, ganando incluso un premio en 2004. Posteriormente Linguascope (Londres) compró la licencia y ha contribuido al crecimiento del juego distribuyéndolo entre miles de profesionales del lenguaje en más de 50 países de todo el mundo.



¡PRECAUCIÓN! No apto para niños menores de 3 años, ya que contiene piezas pequeñas que podrían ser tragadas. Conservar esta información y dirección para futuras referencias. 04-2021

GIGAMIC - ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France.







































Um jogo para 2 a 12 jogadores, a partir de 4 anos. Duração aproximada: 20 minutos.





































CONTEÚDO DA CAIXA

12 dados gravados em cada face (ou seja, 72 imagens).

COMPOSIÇÃO DOS DADOS

Cada dado d'Imagidice corresponde a um tema. Há no total 72 imagens, repartidas da seguinte forma:

1 CÉU	2 SÍTIOS	3 ALIMENTOS	4 EMOÇÕES	5 ACÇÕES	6 FANTÁSTICO
 Estrela	 Caminho	 Bombom	 Amor	 Dormir	 Dragão
 Lua	 Floresta	 Cogumelo	 Cólera	 Ter uma ideia	 Fantasma
 Neve	 Gruta	 Fruta	 Alegria	 Andar	 Fada
 Chuva	 Labirinto	 Bolo	 Riso	 Falar	 Lobo
 Sol	 Casa	 Legumes	 Surpresa	 Pensar	 Pirata
 Vento	 Montanha	 Carne	 Tristeza	 Encontrar	 Bruxa

7 CORPO HUMANO	8 ANIMAIS	9 TEMPOS LIVRES	10 VIAGENS	11 QUOTIDIANO	12 HISTÓRIA
 Boca	 Aranha	 Cinema	 Avião	 Dinheiro	 Barco
 Mão	 Gato	 Escrita	 Mar	 Vassoura	 Castelo
 Nariz	 Cavalo	 Cozinha	 Globo	 Bola	 Dinossauro
 Olho	 Cão	 Música	 Relógio	 Sorte	 Enigma
 Orelha	 Pássaro	 Bricolage	 Comboio	 Flor	 Lupa
 Pé	 Serpente	 Pintura	 Carro	 Cama	 Vulcão

PRINCÍPIO DO JOGO

Imagidice é uma forma original e lúdica de dar asas à imaginação e de estimular a expressão oral qualquer que seja a idade dos jogadores. As imagens que figuram nos dados abrem as portas para um mundo infinito, cheio de histórias a inventar. Como cada dado corresponde a um tema, os jogadores podem modular o jogo de acordo com as suas preferências ou necessidades. Lançam-se os dados e os jogadores imaginam em conjunto uma história que inclua todas as imagens obtidas. Em Imagidice não há vencedores nem vencidos. Aqueles que desejam exercitar o seu vocabulário dispõem de variantes que permitem transformar este jogo criativo numa verdadeira ferramenta pedagógica e linguística.

PREPARAÇÃO

Os jogadores tomam 12 dados e escolhem vários de acordo com os temas que lhes agradam. Para os jogadores mais novos ou para partidas mais curtas, recomenda-se jogar com menos dados.

DESENROLAR DA PARTIDA

Um ou vários jogadores lançam os dados. O primeiro a jogar escolhe um dos dados e coloca-o à sua frente: a imagem representada vai servir de início à sua história. Não há escolhas boas ou más; há que escolher a imagem que mais inspira o jogador. De seguida, o jogador à sua esquerda escolhe outro dado e, sem mudar a face que saiu, continua a história do jogador anterior... e o jogo continua assim, no sentido dos ponteiros do relógio, com os jogadores a construir a história a pouco e pouco.

FINAL DA PARTIDA

A partida termina quando todos os dados foram usados. A história imaginária está agora terminada; podem relançar-se os dados e começar uma nova história.

VARIANTES PEDAGÓGICAS

Imagidice é usado por milhares de professores no mundo. Para além do seu lado pedagógico, Imagidice é uma ferramenta pedagógica, útil para os profissionais da linguagem ou para os pais que desejam acompanhar os seus filhos na aprendizagem e enriquecimento do seu vocabulário, seja na sua língua materna, seja numa língua estrangeira. A associação dos elementos visuais e da prática oral facilita o processo de aprendizagem e memorização.

Vocabulário:

Um jogador lança um dado e anuncia a palavra que corresponde à imagem. Pode jogar-se na língua materna ou numa língua estrangeira. Este exercício simples é ideal para assimilar o vocabulário, mas pode ser elaborado, jogando-se com sinónimos ou associação de ideias.

Exemplo:



Chuva. Sinónimo: aguaceiros. Associação de ideias: tempestade, inundação. Palavra em inglês: rain.

Pode ainda estimular-se a comunicação dos mais novos, fazendo perguntas sobre a imagem que sai nos dados.

Construir uma frase:

Um jogador lança dois ou mais dados e contrói uma frase usando as imagens representadas.

Exemplo:



“Caminho na floresta sob a chuva”.

Depois é a vez do jogador seguinte lançar os dados e propor uma nova frase. Como na variante Vocabulário, pode jogar-se na língua materna ou numa língua estrangeira. Para os níveis mais avançados, aconselha-se variar os tempos de conjugação dos verbos, por exemplo: *“Se parasse de chover, iria caminhar na floresta”.*

Memória:

Em grupos pequenos, os jogadores lançam vários dados (à escolha dos jogadores, segundo o nível de dificuldade desejado) e observam as imagens durante 20 segundos. De seguida tapam-se os dados e os jogadores devem procurar lembrar-se do maior número de imagens possível, anotando-as numa folha de papel. Ganha o jogador que se lembrar de mais imagens.

A história por trás de Imagidice®:

Criado em 2000 no País de Gales pelo professor de línguas Emily Daily sob o nome Talking Dice®, este conjunto de dados é um suporte pedagógico simples e engenhoso. Graças ao seu carácter universal, o conceito rapidamente conheceu o sucesso junto dos profissionais da linguagem. A marca Talking Dice® foi registada em 2002 e o jogo tornou-se uma referência do género, chegando a ganhar um prémio em 2004. Os direitos foram depois comprados pela empresa inglesa Linguascope que contribuiu para o desenvolvimento do jogo, difundindo-o junto de milhares de profissionais da linguagem em mais de 50 países em todo o mundo.



ATENÇÃO! Não é adequado para crianças com menos de 3 anos. Contém peças pequenas com risco de ingestão. Dados e morada a conservar. 04-2021
GIGAMIC - ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France.







































Ένα παιχνίδι για 2 έως 12 παίκτες, ηλικίας 4+ ετών. Μέση διάρκεια: 20 λεπτά.





































ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

12 ειδικά ζάρια με εικόνες στις πλευρές τους (σύνολο 72 εικόνες).

ΤΑ 12 ΖΑΡΙΑ

Κάθε ζάρι σχετίζεται με ένα θέμα. Υπάρχουν συνολικά 72 εικόνες, χωρισμένες σε κατηγορίες ως εξής:

1 ΟΥΡΑΝΟΣ	2 ΜΕΡΗ	3 ΦΑΓΗΤΑ	4 ΑΙΣΘΗΜΑΤΑ	5 ΕΝΕΡΓΕΙΕΣ	6 ΦΑΝΤΑΣΙΑ
 Αστέρι	 Δρόμος	 Γλυκό	 Αγάπη	 Κοιμάμαι	 Δράκος
 Φεγγάρι	 Δάσος	 Μανιτάρι	 Θυμός	 Έχω μια ιδέα	 Φάντασμα
 Χιόνι	 Σπηλιά	 Φρούτα	 Χαρά	 Περπατώ	 Νεράιδα
 Βροχή	 Λαβύρινθος	 Τούρτα	 Γέλιο	 Μιλώ	 Λύκος
 Ήλιος	 Σπίτι	 Λαχανικά	 Έκπληξη	 Σκέπτομαι	 Πειρατής
 Άνεμος	 Βουνό	 Κρέας	 Λύπη	 Συναντώ	 Μάγισσα

7 ΣΩΜΑ	8 ΖΩΑ	9 ΧΟΜΠΙ	10 ΤΑΞΙΔΙ	11 ΚΑΘΗΜΕΡΙ- ΝΟΤΗΤΑ	12 ΙΣΤΟΡΙΑ
 Στόμα	 Αράχνη	 Σινεμά	 Αεροπλάνο	 Χρήματα	 Πλοίο
 Χέρι	 Γάτα	 Γραφή	 Θάλασσα	 Σκούπα	 Κάστρο
 Μύτη	 Αλογο	 Μαγειρική	 Γη	 Μπάλα	 Δεινόσαυρος
 Μάτι	 Σκύλος	 Μουσική	 Ρολόι	 Τύχη	 Αίνιγμα
 Αυτί	 Πουλί	 Μαστορέματα	 Τρένο	 Λουλούδι	 Μεγεθυντικός Φακός
 Πόδι	 Φίδι	 Τέχνες	 Αυτοκίνητο	 Κρεβάτι	 Ηφαίστειο

ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το Imagidice είναι ένας ευχάριστος και πρωτότυπος τρόπος για να απελευθερώσετε τη φαντασία σας και να μάθετε να εκφράζεστε πιο άνετα, όποια ηλικία και αν έχετε. Οι εικόνες στα ζάρια προσφέρουν άπειρες ιδέες για τη δημιουργία μιας ιστορίας. Κάθε ζάρι αντιστοιχεί σε ένα διαφορετικό θέμα, οπότε μπορείτε να προσαρμόσετε το παιχνίδι όπως θέλετε. Ρίξτε τα ζάρια και σκεφτείτε μια ιστορία που να περιέχει τις εικόνες που ήρθαν. Στο Imagidice, δεν υπάρχουν νικητές ή νικημένοι. Υπάρχουν διάφορες παραλλαγές που θα σας επιτρέψουν να μεταμορφώσετε αυτό το δημιουργικό παιχνίδι σε ένα πραγματικό εκπαιδευτικό και γλωσσικό εργαλείο για τον εμπλουτισμό του λεξιλογίου.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Οι παίκτες παίρνουν τα 12 ζάρια ή διαλέγουν κάποια από αυτά ανάλογα με τα θέματα που τους ενδιαφέρουν. Για νεώτερους σε ηλικία παίκτες, ή απλά για συντομότερο παιχνίδι, χρησιμοποιήστε λιγότερα ζάρια στα πρώτα σας παιχνίδια.

ΠΩΣ ΠΑΙΖΕΤΑΙ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Ένας ή περισσότεροι παίκτες ρίχνουν τα ζάρια. Ο πρώτος παίκτης επιλέγει ένα από τα ζάρια και το τοποθετεί μπροστά του: η εικόνα τον βοηθάει να ξεκινήσει την ιστορία του. Δεν υπάρχει σωστή ή λάθος επιλογή – παίξτε με την εικόνα που σας εμπνέει περισσότερο. Κατόπιν ο επόμενος δεξιόστροφα παίκτης παίρνει ένα άλλο ζάρι και με την εικόνα που δείχνει συνεχίζει την ιστορία του προηγούμενου παίκτη... Το παιχνίδι συνεχίζεται με αυτό τον τρόπο, πάντα δεξιόστροφα, με κάθε παίκτη να προσθέτει κάτι στην ιστορία. Μπορείτε να επιλέξετε ένα θέμα για την ιστορία πριν ξεκινήσετε: παραμύθι, επιστημονική φαντασία, ταξίδι...

ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι τελειώνει όταν χρησιμοποιηθούν όλα τα ζάρια: το παραμύθι έχει πλέον τελειώσει, και μπορείτε να ξαναρίξετε τα ζάρια για να ξεκινήσετε μια νέα ιστορία.

ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Το Imagidice χρησιμοποιείται από χιλιάδες καθηγητές σχολείων, καθηγητές ξένων γλωσσών και λογοθεραπευτές παγκοσμίως. Εκτός από το στοιχείο του παιχνιδιού, το Imagidice είναι ένα εκπαιδευτικό εργαλείο, χρήσιμο σε επαγγελματίες ή σε γονείς που θέλουν να βοηθήσουν τα παιδιά τους να μεγαλώσουν και να βελτιώσουν το λεξιλόγιό τους, είτε στη μητρική τους γλώσσα είτε σε κάποια ξένη γλώσσα. Η συσχέτιση ενός οπτικού βοηθήματος με την προφορική εξάσκηση διευκολύνει τις διαδικασίες της μάθησης και της απομνημόνευσης.

Λεξιλόγιο:

Ένας παίκτης ρίχνει ένα ζάρι και ονομάζει τη λέξη που σχετίζεται με την εικόνα. Μπορείτε να παίξετε στη μητρική σας ή σε άλλη γλώσσα. Αυτή η απλή άσκηση είναι ιδανική για την αφομοίωση του λεξιλογίου. Μπορεί επίσης να γίνει λίγο πιο δύσκολη παίζοντας με συνώνυμα ή σχετικές ιδέες.

Παράδειγμα:



Βροχή: συνώνυμο: μπόρα, σχετική ιδέα: καταιγίδα, κακοκαιρία,
Αγγλική λέξη: Rain

Ενθαρρύνετε τους νεώτερους παίκτες να μιλήσουν ρωτώντας τους σχετικά με την εικόνα.

Κατασκευάστε μια πρόταση:

Ένας παίκτης ρίχνει δυο ή περισσότερα ζάρια και φτιάχνει μια πρόταση χρησιμοποιώντας τις εικόνες που ήρθαν.

Παράδειγμα:



«περπατώ στο δάσος»

Κατόπιν ο επόμενος παίκτης ρίχνει τα ζάρια και δημιουργεί μια νέα πρόταση. Όσον αφορά την παραλλαγή Λεξιλογίου, είναι δυνατό να παίξετε στη μητρική σας γλώσσα ή σε μια ξένη γλώσσα. Για πιο έμπειρους παίκτες, χρησιμοποιήστε περισσότερους χρόνους: «Αν σταματούσε να βρέχει θα είχα πάει να περπατήσω στο δάσος».

Για περισσότερη συζήτηση και αλληλεπίδραση, χρησιμοποιήστε τις εικόνες που έφεραν τα ζάρια για να κάνετε μια ερώτηση σε έναν άλλο παίκτη.

Μνήμη:

Χωρισμένοι σε μικρές ομάδες, οι παίκτες ρίχνουν τα ζάρια, και στη συνέχεια κοιτούν τις εικόνες που ήρθαν για 20 δευτερόλεπτα. Κατόπιν τα ζάρια κρύβονται και οι παίκτες προσπαθούν να θυμηθούν όσες περισσότερες λέξεις μπορούν!

Η ιστορία του Imagidice®:

Το Imagidice δημιουργήθηκε στην Ουαλία το 2000 από την καθηγήτρια ξένων γλωσσών Emily Daly, με το όνομα Talking Dice®. Αυτό το σετ ζαριών ήταν ένα απλό και έξυπνο εκπαιδευτικό εργαλείο. Χάρη στην παγκοσμιότητα της ιδέας του, το Imagidice® γρήγορα έγινε πολύ δημοφιλές στους ασχολούμενους με τις γλώσσες. Το εμπορικό όνομα Talking Dice® έλαβε άδεια το 2002, και έκτοτε το παιχνίδι έχει γίνει σημείο αναφοράς, κερδίζοντας μάλιστα βραβείο το 2004. Η Linguascope (Λονδίνο) αργότερα αγόρασε την άδεια και έχει συμβάλλει στην ανάπτυξη του παιχνιδιού προσφέροντάς το σε χιλιάδες καθηγητές ξένων γλωσσών, σε πάνω από πενήντα χώρες σε όλο τον κόσμο!



ΠΡΟΣΟΧΗ! Ακατάλληλο για παιδιά κάτω των 3 χρονών, γιατί περιέχει μικρά κομμάτια. Κρατήστε αυτές τις πληροφορίες και διευθύνσεις για μελλοντική χρήση.

GIGAMIC - ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France.

© & © 2014 Gigamic from a concept by Emily Daly in 2000 under the name of Talking Dice®. Published under licence Linguascope Ltd. (London– UK). © Linguascope Ltd.







































Un joc pentru 2-12 jucători între 4 și 99 de ani. Durata medie: 20min.





































CONȚINUT

12 zaruri gravate pe toate cele 6 fețe (adică 72 de imagini).

PREZENTAREA CELOR 12 ZARURI

Fiecare zar Imagidice are o temă: sunt în total 72 de poze împărțite pe categorii, după cum urmează:

1 CER	2 LOCURI	3 ALIMENTE	4 EMOȚII	5 ACȚIUNI	6 FANTASTIC
 Stea	 Potecă	 Dulciuri	 Dragoste	 A dormi	 Dragon
 Lună	 Pădure	 Ciuperci	 Furie	 Am o idee	 Fantomă
 Zăpadă	 Peșteră	 Fructe	 Bucurie	 A merge	 Zână
 Ploaie	 Labirint	 Tort	 Râs	 A vorbi	 Lup
 Soare	 Casă	 Legume	 Surprins	 Gândire	 Pirat
 Vânt	 Munte	 Carn	 Tristețe	 A întâlni	 Vrăjitoare

7	8	9	10	11	12
CORPUL UMAN	ANIMALE	HOBBYURI	CĂLĂTORIE	VIAȚA DE ZI CU ZI	ISTORIE
 Gură	 Păianjen	 Cinema	 Avion	 Bani	 Corabie
 Mână	 Pisică	 Scris	 Mare	 Mătură	 Castel
 Nas	 Cal	 Gătire	 Glob	 Minge	 Dinozaur
 Ochi	 Căine	 Muzică	 Ceas	 Noroc	 Mister
 Ureche	 Pasăre	 Bricolaj	 Tren	 Floare	 Lupă
 Picior	 Șarpe	 Artă	 Mașină	 Pat	 Vulcan

OBIECTIVUL JOCULUI

Imagidice este un mod original de a da frâu liber imaginației și de a încuraja exprimarea verbală, pentru jucători de toate vârstele. Imaginile de pe zaruri deschid o lume infinită de idei pentru a crea o multitudine de povești. Fiecare zar corespunde unei teme diferite, astfel încât să poți schimba jocul după cum dorești sau după cum e nevoie. Dă cu zarurile, apoi, împreună cu ceilalți jucători, inventează o poveste, incluzând fiecare dintre imaginile de pe zaruri. În Imagidice nu există câștigători sau învinși. Există variante de a transforma acest joc creativ într-un instrument lingvistic cu adevărat educativ și pentru îmbogățirea vocabularului.

PREGĂTIREA JOCULUI

Jucătorii iau cele 12 zaruri sau selectează câteva din temele care le plac. Pentru jucătorii mai tineri, sau pur și simplu pentru un joc mai scurt, selectați mai puține zaruri la începutul jocului.

CUM SE JOACĂ

Unul sau mai mulți jucători dau cu zarurile. Primul jucător alege unul dintre zaruri și îl pune în fața sa: imaginea de pe el îl ajută să înceapă povestea. Nu există alegeri corecte sau incorecte - joci cu imaginea care te inspiră cel mai mult. Apoi jucătorul din stânga alege un alt zar și, folosind imaginea de pe partea de sus a acestuia, continuă povestea jucătorului precedent... Jocul continuă astfel, în sensul acelor de ceasornic, fiecare jucător adăugând treptat elemente noi poveștii.

Puteți alege tema pentru poveste înainte de a începe: basme, fantezie, călătorii...

SFÂRȘITUL JOCULUI

Jocul se termină când toate zarurile au fost utilizate: povestea ta imaginară se termină acum și poți da din nou cu zarurile pentru o nouă poveste.

VARIANTE EDUCATIVE

Imagidice este folosit de mii de profesori de limbi străine, profesori de școală și logopezi din întreaga lume. În afară de aspectul ludic, Imagidice este un instrument cu adevărat educativ, util pentru profesioniștii lingviști sau pentru părinții care doresc să-și ajute copiii să învețe și să-și îmbogățească vocabularul, fie în limba maternă sau într-o limbă străină. Asocierea unui element de ajutor vizual exercițiilor verbale facilitează procesele de învățare și memorare.

Îmbogățirea vocabularului:

Un jucător dă cu un zar și spune cuvântul corespunzător imaginii. Este posibil să se joace în limba maternă sau într-o limbă străină. Acest exercițiu simplu este ideal pentru asimilarea vocabularului. De asemenea, se poate crește gradul de dificultate jucând cu sinonime sau asociații de idei.

Exemplu:



Ploaie: sinonim: duș; asociație de idei: furtună, vreme rea; Cuvânt în franceză: pluie.

Încurajați jucătorii mai tineri să vorbească punându-le întrebări referitoare la imaginea prezentată.

Construiți o propoziție:

Un jucător dă cu două sau mai multe zaruri și face o propoziție utilizând imaginile arătate de ele.

Exemplu :



'Mă plimb prin pădure'.

Apoi următorul jucător dă cu zarurile și creează o nouă propoziție. În ceea ce privește varianta de dezvoltare a vocabularului este posibil să se joace în limba maternă sau o limbă străină. Pentru jucători mai avansați, folosiți mai multe timpuri și moduri verbale: Ex.: «Dacă s-a oprit ploaia m-aș duce să mă plimb prin pădure.»

Pentru mai multe discuții și mai multă interacțiune utilizați imaginile prezentate entru a pune altui jucător o întrebare.

Dezvoltarea memoriei:

Jucând în grupuri mici, jucătorii dau cu mai multe zaruri, alegând numărul de zaruri în funcție de nivelul dorit de dificultate, apoi se uită la imagini pentru 20 de secunde. Zarurile sunt apoi ascunse și jucătorii încearcă să-și amintească cât mai multe cuvinte posibil.

Povestea jocului Imagidice®:

Imagidice® a fost creat în Țara Galilor în anul 2000 de către profesorul de limbă engleză Emily Daly, sub numele de Talking Dice®. Acest set de zaruri reușește să fie un instrument educativ simplu și inteligent. Datorită conceptului său universal, Imagidice® a avut rapid succes în rândul tuturor lingviștilor profesioniști. Marca Talking Dice® are licență din 2002, iar jocul a devenit de referință în domeniul său, câștigând chiar un premiu în 2004. Linguascope (Londra) a cumpărat mai târziu licența și a contribuit la dezvoltarea jocului prin distribuirea sa către mii de lingviști profesioniști, în peste cincizeci de țări din întreaga lume!



ATENȚIE! Nu este indicat pentru copii sub 3 ani, deoarece conține piese mici ce pot fi înghițite. Păstrați aceste informații și adresa pentru referințe ulterioare.

GIGAMIC - ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France.

© & © 2014 Gigamic, după un concept de Emily Daly,
din 2000 sub numele de Talking Dice®.

publicat sub licența Linguascope Ltd. (Londra-UK). © Linguascope Ltd.







































Ett spel för 2 till 12 spelare. Från 4 år Genomsnittlig speltid: 20 min





































INNEHÅLL

12 tärningar med bilder på alla 6 sidor (totalt 72 bilder).

DIAGRAM ÖVER DE 12 TÄRNINGARNA

Varje Imagidice-tärning motsvarar ett tema. Det finns 72 bilder i kategorier enligt följande:

1 HIMMEL	2 PLATSER	3 MAT	4 KÄNSLOR	5 ÅTGÄRDER	6 FANTASI
 Stjärna	 Stig	 Godis	 Kärlek	 Att sova	 Drake
 Måne	 Skog	 Svamp	 Ilska	 Att få en idé	 Spöke
 Snö	 Grotta	 Frukt	 Glädje	 Att promenera	 Älva
 Regn	 Labyrint	 Tårta	 Skratt	 Att tala	 Varg
 Sol	 Hem	 Grönsaker	 Förvåning	 Att tänka	 Pirat
 Vind	 Berg	 Kött	 Vemod	 Att möta	 Häxa

7 MÄNNIS- KROPPEN	8 DJUR	9 HOBBY	10 RESA	11 VARJE DAG	12 HISTORIA
 Mun	 Spindel	 Bio	 Flygplan	 Pengar	 Skepp
 Hand	 Katt	 Skriva	 Hav	 Kvast	 Slott
 Näsa	 Häst	 Laga mat	 Jorden	 Boll	 Dinosaurie
 Öga	 Hund	 Musik	 Klocka	 Tur	 Mysterium
 Öra	 Fågel	 Gör-det-själv	 Tåg	 Blomma	 Förstoringsglas
 Fot	 Orm	 Konst	 Bil	 Säng	 Vulkan

MÅLET MED SPELET

Imagidice är ett roligt och originellt sätt att låta fantasin flöda fritt. Det uppmuntrar spelare av alla åldrar att uttrycka sig i tal. Bilderna på tärningarna öppnar upp en outtömlig värld av idéer för att skapa en mängd olika historier. Varje tärning överensstämmer med olika teman så du kan ändra spelet efter egen önskan. Kasta tärningarna och tänk sedan ihop en historia med de andra spelarna, baserat på bilderna som visas på tärningarna. I Imagidice finns det varken vinnare eller förlorare. Varianter finns för att transformera detta kreativa spel till ett lärorikt och lingvistiskt verktyg för att utöka ordförråd.

SPELFÖRBEREDELSE

Spelarna tar de 12 tärningarna eller väljer ett antal teman som tilltalar dem. För yngre spelare, eller för ett kortare spel, välj färre tärningar i början av spelet.

HUR MAN SPELAR SPELET

En eller flera spelare kastar tärningarna. Den första spelaren väljer en av tärningarna och placerar den framför sig: Bilden som visas på tärningen hjälper spelaren att börja sin historia. Det finns inget rätt eller fel sätt att berätta en historia. Man väljer den bild som ger mest inspiration. Därefter tar spelaren till vänster en annan tärning, och utifrån denna bild, fortsätter han/hon första spelarens historia. Spelet fortsätter på detta sätt medsols och alla spelare bidrar gradvis med någonting till historien. Man kan välja ett tema innan spelet startar, t.ex. saga, fantasi, resa, osv.

SPELETS SLUT

Spelet är slut när alla tärningar har använts. Den påhittade historien är nu slut och man kan nu kasta tärningarna för en ny historia (om man vill fortsätta).

PEDAGOGISKA VARIANTER

Imagidice används av tusentals språklärare och logopedier runtom i världen. Bortsett från den lekfulla aspekten så är även Imagidice ett bra pedagogiskt verktyg som är användbart för språkexperter, och föräldrar som vill hjälpa sina barn lära sig och utöka sitt ordförråd, antingen i sitt modersmål eller ett främmande språk. Att associera en bild med verbal övning, underlättar inlärnings- och memoreringsprocessen.

Ordförråd:

En spelare kastar en tärning och säger ordet som motsvarar bilden. Det är möjligt att spela i modersmålet eller i ett främmande språk. Denna enkla övning är optimal för assimilationen av ordförråd. Man kan även öka svårigheten något genom att spela med synonymer och associeringar.

Exempel:



*Regn: synonym dusch; association: storm, dåligt väder;
Franskt ord: pluie.*

Uppmuntra yngre spelare att prata genom att ställa frågor som är relaterade till bilden som visas.

Meningsbyggnad:

En spelare kastar två eller fler tärningar och bygger en mening baserat på de bilder som visas.

Exempel:



"Jag vandrar i skogen"

Därefter kastar nästa spelare tärningarna och bygger en ny mening. När det kommer till Ordförrådsvarianten så är det möjligt att spela i sitt modersmål eller i ett främmande språk. För de mer avancerade spelarna kan man variera böjningar: "Om det slutade regna, kunde jag gå för en promenad i skogen".

För mer diskussion och deltagande, använd samma bilder för att fråga en annan spelare en fråga.

Minne:

I små grupper kastar spelarna flera tärningar. Därefter väljer spelarna ett antal tärningar efter önskad svårighetsgrad och tittar på dem i 20 sekunder. Sedan täcks/göms tärningarna och spelarna ska försöka komma ihåg så många ord som möjligt.

Historien om Imagidice®.

Imagidice® skapades i Wales år 2000 av språkläraren Emily Daly under namnet Talking Dice®. Detta spel kan vara ett enkelt och smart läroverktyg. Pga sitt universala koncept, blev Imagidice® snabbt populärt bland språkexperter. Varumärket Talking Dice® licensierades 2002 och spelet har blivit en referens i sitt område och vann även pris 2004. Linguascope (London) köpte senare licensen och bidrog till dess utveckling genom att distribuera det till språkexperter i mer än 50 länder.



WARNING!

Inte lämpligt för barn under 3 år pga små delar som kan sväljas.

Spara denna information och adress för eventuellt senare behov.

GIGAMIC - ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France.

2014 Gigamic efter ett koncept av Emily Daly år 2000 under namnet Talking Dice®.

Publicerat på licens av Linguascope Ltd. (London- UK). © Linguascope Ltd







































Gra dla 2 do 12 graczy, w wieku od 4 lat. Czas trwania: 20 min.
























ZAWARTOŚĆ:

12 kości z obrazkami na 6 ściankach.

PREZENTACJA 12 KOŚCI

Każda kość Imagidice ma określony temat; występująco sklasyfikowane obrazki:

1 NIEBO	2 MIEJSCA	3 JEDZENIE	4 EMOCJE	5 AKCJE	6 FANTASTYKA
 Gwiazda	 Ścieżka	 Słodycze	 Miłość	 Spać	 Smok
 Księżyc	 Las	 Grzyb	 Gniew	 Mieć pomysł	 Duch
 Śnieg	 Jaskinia	 Owoce	 Zadowolenie	 Iść	 Wróżka
 Deszcz	 Labirynt	 Tort	 Śmiech	 Mówić	 Wilkołak
 Słońce	 Dom	 Warzywa	 Niespodzianka	 Myśleć	 Pirat
 Wiatr	 Góra	 Mięso	 Smutek	 Spotkać się	 Czarownica

7 CIAŁO CZŁOWIEKA	8 ZWIERZĘTA	9 ZAINTERE- SOWANIA	10 PODRÓŻE	11 ŻYCIE CODZIENNE	12 HISTORIA
 Usta	 Pająk	 Kino	 Samolot	 Pieniądże	 Statek
 Dłoń	 Kot	 Pisanie	 Morze	 Miotła	 Zamek
 Nos	 Koń	 Gotowanie	 Kula ziemiska	 Piłka	 Dinozaur
 Oko	 Pies	 Muzyka	 Zegar	 Szczęście	 Zagadka
 Ucho	 Ptak	 Zrób to sam	 Pociąg	 Kwiat	 Lupa
 Stopa	 Wąż	 Sztuka	 Samochód	 Łóżko	 Wulkan

CEL GRY

Imagidice to zabawny i oryginalny sposób na puszczenie wodzy wyobraźni i rozwijanie zdolności opowiadania u graczy w każdym wieku. Obrazki na kościach otwierają nieskończony świat pomysłów na tworzenie bardzo wielu historii. Każda kość odpowiada innemu tematowi więc można zmieniać grę zgodnie z życzeniami czy wymaganiami graczy. Po rzucie kośćmi razem z innymi graczami wymyślcie historię zawierającą każdy obrazek pokazany na kościach. W Imagidice nie ma wygranych i przegranych. Warianty pozwalają na przekształcenie tej kreatywnej gry w czysto edukacyjne narzędzie do wzbogacania słownictwa.

PRZYGOTOWANIE

Gracze spośród 12 kości wybierają kilka zgodnie z odpowiadającymi im tematami. Przy grze w młodszym gronie, lub dla krótszej rozgrywki należy wybrać mniej kości.

JAK GRAĆ?

Jeden lub kilku graczy rzuca kośćmi. Pierwszy gracz wybiera **jedną** kość i umieszcza przed sobą. Obrazek na kości pomaga mu rozpocząć historię. Nie ma poprawnych i błędnych wyborów – gracz wybiera obrazek, który najbardziej go inspiruje. Następnie gracz siedzący po jego lewej stronie bierze inną kość i kontynuuje z jej pomocą historię rozpoczętą przez poprzedniego gracza... Grę kontynuuje się w ten sposób, w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, a każdy z graczy dokłada swój element do historii.

Można wybrać temat opowieści zanim zaczniesz się opowiadać: bajka, baśń, fantastyka, podróż...

KONIEC GRY

Gra kończy się gdy wszystkie kości zostały zużyte, historia dobiegła końca, gracze mogą rzucić jeszcze raz i rozpocząć opowiadanie nowej opowieści.

WARIANTY EDUKACYJNE

Imagidice jest używane przez tysiące nauczycieli i terapeutów mowy na całym świecie. Oprócz aspektu zabawy, Imagidice to narzędzie edukacyjne użyteczne dla nauczycieli języków obcych czy rodziców, którzy chcą pomóc swoim dzieciom w nauce i powiększyć ich zasób słownictwa, czy to w języku ojczystym czy obcym. Połączenie pomocy wizualnej z praktyką ustną ułatwia procesy uczenia się i zapamiętywania.

Słownictwo:

Gracz rzuca kością i nazywa element widoczny na obrazku. Możliwa jest gra w języku ojczystym i obcym. To proste ćwiczenie pomaga w przyswojeniu nowego słownictwa. Można je utrudnić poprzez grę z synonimami czy skojarzeniami.

Przykład:



Deszcz: synonim: ulewa; skojarzenia: burza, zła pogoda; angielski odpowiednik: rain.

Można zachęcić młodszych graczy do mówienia poprzez zadawanie pytań powiązanych z poka zany na kości obrazkiem.

Tworzenie zdań:

Gracz rzuca dwiema lub większą liczbą kości i tworzy zdanie używając obrazków, które wypadły na kościach.

Przykład:



„Spaceruję po lesie”.

Wtedy następny gracz rzuca kośćmi i tworzy nowe zdanie. W ten wariant można grać w języku ojczystym jak również w języku obcym. Dla bardziej zaawansowanych graczy, można wprowadzić różnorodność czasów: „Jeśli przestanie padać, pójdę na spacer p o lesie.”

Aby w grze było więcej rozmowy i interakcji można używając obrazków z kości, zadawać innym graczom pytania.

Pamięć:

W małych grupach, gracze rzucają kilkoma kośćmi, wybierając liczbę kości zgodnie z pożądanym poziomem trudności, następnie patrzą na obrazki przez 20 sekund. Kości chowa się, a gracze starają się zapamiętać tak dużo słów, jak to tylko możliwe!

Historia Imagidice®:

Imagidice® zostały stworzone w Walii w 2000 r. przez nauczycielkę języka Emily Daly, pod nazwą Talking Dice® (Mówiące kości). Ten zestaw kości stworzył proste i sprytne narzędzie edukacyjne. Dzięki swojemu uniwersalizmowi Imagidice szybko odniosły sukces wśród nauczycieli języków obcych. Marka Talking Dice® została zarejestrowana w 2002 r. Gra zyskała popularność w swojej dziedzinie, zdobywając nagrodę w roku 2004. Linguascope (Londyn) kupiła licencję i doprowadziła do rozwoju produktu poprzez dystrybucję do tysięcy nauczycieli języków obcych w ponad 50 krajach na całym świecie!



Ostrzeżenie. Nieodpowiednie dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Zawiera małe elementy, które mogłyby zostać połknięte.

GIGAMIC - ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France.

® & © 2014 Gigamic from a concept by Emily Daly in 2000 under the name of Talking Dice®.

published under licence Linguascope Ltd. (Londres – UK). © Linguascope Ltd.







































Igra za 2 do 12 igralcev, starejših od 4 let. Dolžina igre: 20 minut.





































VSEBINA

12 kock s sličicami na vseh šestih straneh (skupno 72 različnih sličic).

PREDSTAVITEV KOCK

Vsaka kocka nosi sličice na izbrano temo. Skupno je 72 sličic razdeljenih v različne kategorije:

1 NEBO	2 PROSTORI	3 HRANA	4 ČUSTVA	5 DEJANJA	6 FANTAZIJA
 Zvezda	 Pot	 Sladkorček	 Ljubezen	 Spati	 Zmaj
 Luna	 Gozd	 Goba	 Jeza	 Dobiti idejo	 Duh
 Sneg	 Votlina	 Sadje	 Veselje	 Hoditi	 Vila
 Dež	 Labirint	 Torta	 Smeh	 Govoriti	 Volk
 Sonce	 Dom	 Zelenjava	 Presenečenje	 Misлити	 Pirat
 Veter	 Gora	 Meso	 Žalost	 Srečati	 Čarovnica

7 ČLOVEŠKO TELO	8 ŽIVALI	9 HOBIJI	10 POTOVANJE	11 VSAKDAN	12 ZGODOVINA
 Usta	 Pajek	 Film	 Letalo	 Denar	 Ladja
 Roka	 Mačka	 Literatura	 Morje	 Metla	 Grad
 Nos	 Konj	 Kuhanje	 Planet	 Žoga	 Dinozaver
 Oko	 Pes	 Glasba	 Ura	 Sreča	 Uganka
 Uho	 Ptica	 Sam svoj mojster	 Vlak	 Roža	 Povečevalno steklo
 Noga	 Kača	 Umetnost	 Avto	 Postelja	 Vulkan

CILJ IGRE

Imagidice na zabaven in izviren način pušča vaši domišljiji pristo pot in spodbuja pripovedno izražanje pri igralcih vseh starosti. Sličice na kockah bodo odprle vrata neskončnih svetov, znotraj katerih počiva mnogo čudovitih zgodb. Vsaka kocka predstavlja različno tematiko, torej lahko igro prilagodite povsem po svojih željah. Igralec prične igro z metom izbranih kock, nato pa začne pripovedovati zgodbo. Ta naj vsebuje elemente, ki so tako ali drugače povezani s sličicami, ki jih je določil met kocke. V svetu Imagidice ni zmagovalcev ali poražencev! S spodaj opisanimi različicami lahko kreativno igro spremenite v pravi učni in jezikovni pripomoček, s katerim krepite pripovedne sposobnosti igralcev.

PRIČETEK IGRE

Igralci vzamejo vseh 12 kock, ali pa izberejo le nekaj kock z ljubšimi tematikami. Za krajšo igro, oz. za igro z mlajšimi igralci ob pričetku izberite manj kock.

POTEK IGRE

Eden igralec ali več igralcev hkrati vržejo vse izbrane kocke. Prvi igralec izbere eno izmed kock in jo položi predse – sličica na kocki mu pomaga z namigom. Ni napačnih izbir – igralec naj izbere tisto kocko, ki se mu zdi najbolj zanimiva, oz. mu ponuja največ navdiha. Igro nadaljuje igralec na levi. Vzame novo kocko in nadaljuje zgodbo prvega igralca s pomočjo svoje sličice. Igra se tako nadaljuje v smeri urinega kazalca, igralci pa postopoma nadgrajujejo zgodbo, dokler ne zmanjka kock.

Pred pričetkom igre si lahko pomagata tudi tako, da izberete žanr zgodbe, npr. pravljica, fantazijska zgodba, potovalna pripovedka ...

KONEC IGRE

Igra se konča, ko so igralci uporabili vse kocke, zadnji igralec pa poskusi smiselno zaključiti zgodbo. S ponovnim metom kock začnete novo zgodbo.

UČNE RAZLIČICE

Imagidice uporabljajo številni šolski in jezikovni učitelji ter govorni terapevti iz celega sveta. Poleg igrivega vzdušja, ki ga igra vzbuja, je Imagidice uporaben tudi kot učni pripomoček za starše in jezikovne strokovnjake, ki želijo okrepiti sposobnost govornega izražanja otrok tako v maternem kot tudi v tujih jezikih. Povezovanje vidne asociacije z govorno prakso spodbuja učne in spominske sposobnosti.

Besedišče:

Igralec vrže eno izmed kock in pove besedo, povezano s sličico. Igra lahko poteka v maternem ali v tujem jeziku. Ta preprosta vaja je izvrstna za krepitev besedišča. Nekoliko težja postane, če namesto neposrednih opisov sličice poskusimo iskati sopomenke ali asociacije.

Primer:



Dež. Sopomenka: Ploha; asociacija: slabo vreme, april.

Francoska beseda: pluie.

Spodbujajte mlajše igralce tako, da jim zastavljate čim več vprašanj, povezanih s sličico.

Tvorjenje povedi:

Igralec vrže vsaj dve kocki in iz sličic, ki jih je določil met, tvori poved.

Primer:



»Hodim po deževnem gozdu.«

Nato igralec met ponovi in pove nov stavek, oz. z metom nadaljuje naslednji igralec. Podobno kot pri različici za krepitev besedišča lahko igramo v maternem ali tujih jezikih. Za nekoliko bolj napredno različico, lahko poizkusite spreminjati glagolski čas, oz. obliko, npr. »Če bi nehalo deževati, bi šel hodit v gozd.«

Za več sodelovanja in pogovora med igralci, zastavite vprašanje o sličicah igralcu, ki trenutno ni na vrsti.

Spomin:

Igralci vržejo nekaj kock (več kot jih je, bolj zahtevna bo igra), nato jim je na voljo 20 sekund, da si ogledajo sličice. Kocke se nato skrijejo, igralci pa poskusijo v spomin priklicati čim več besed, ki opisujejo sličice na kockah. Igralci so lahko razdeljeni v manjše skupine.

Zgodba Imagidice®:

Imagidice® je leta 2000 v Walesu ustvarila jezikovna učiteljica Emily Daly, pod imenom Talking Dice®. Set kock s sličicami je preprost in domiselni učni pripomoček. Zahvaljujoč univerzalnemu konceptu je Imagidice® kmalu postal zaželen med mnogimi jezikovnimi strokovnjaki. Znamka Talking Dice® je bila licencirana leta 2002 in igra je postala referenčna na svojem področju, leta 2004 je osvojila tudi posebno priznanje. Podjetje Linguascope iz Londona je kasneje kupilo licenco in prispevalo k razvoju igre z distribucijo v roke tisočih jezikovnih strokovnjakov v petdeset različnih držav po svetu!



POZOR! Ni primerno za otroke mlajše od 3 let, saj zaradi majhnih delcev predstavlja nevarnost zadušitve . Informacije in naslov za nadaljnja napotila.

GIGAMIC - ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France.

© & © 2014 Gigamic po konceptu, ki ga je ustvarila Emily Daly leta 2000, pod imenom Talking Dice®. Izdano pod licenco Linguascope Ltd. (London– UK).

© Linguascope Ltd.







































Igra za 2 do 12, uzrasta 4+ godina. Prosečno trajanje igre: 20 min.





































SADRŽAJ

12 kockica ugraviranih sa svih 6 strana (ukupno 72 slike).

PREDSTAVLJANJE SVIH 12 KOCKICA

Svaka Imagidice kockica odgovara temi; postoje ukupno 72 slike kategorizovane na sledeći način:

1 NEBO	2 MESTA	3 HRANA	4 EMOCIJE	5 RADNJE	6 FANTASTIKA
 Zvezda	 Put	 Slatkiš	 Ljubav	 Spavati	 Zmaj
 Mesec	 Šuma	 Pečurka	 Bes	 Dobiti ideju	 Duh
 Sneg	 Pećina	 Voće	 Sreća	 Hodati	 Vila
 Kiša	 Lavirint	 Torta	 Smeh	 Pričati	 Vuk
 Sunce	 Kuća	 Povrće	 Iznenađenje	 Razmišljati	 Pirat
 Vetar	 Planina	 Meso	 Tuga	 Susresti se	 Veštica

7 Ljudsko Telo	8 Životinje	9 Hobi	10 Putovanje	11 Svakodnevica	12 Istorija
 Usta	 Pauk	 Bioskop	 Avion	 Novac	 Brod
 Ruka	 Mačka	 Pisanje	 More	 Metla	 Zamak
 Nos	 Konj	 Kuvanje	 Svet	 Lopta	 Dinosaurus
 Oko	 Pas	 Muzika	 Sat	 Sreća	 Zagonetka
 Uvo	 Ptica	 Majstorisanje	 Voz	 Cet	 Lupa
 Stopalo	 Zmija	 Umetnost	 Auto	 Krevet	 Vulkan

CILJ IGRE.

Imagidice je zabavan, originalan način da date određene ruke vašoj mašti i ohrabrite verbalno izražavanje u igračima svih uzrasta. Slike na kockicama otvaraju svet beskonačnih mogućnosti za stvaranje bezbroj priča. Svaka kockica odgovara drugačijoj temi tako da možete da promenite igru kako želite ili kako vam odgovara. Bacite kockice i onda, sa drugim igračima, smislite priču koja obuhvata sve slike prikazane na kockicama. U igri Imagidice nema porednika i gubitnika. Varijante postoje da pretvore ovu kreativnu igru u pravu edukativnu i jezičku alatku za obogaćivanje vokabulara.

POSTAVKA IGRE

Igrači uzimaju 12 kockica ili par njih iz određene teme koja ih privlači. Za mlađe igrače, ili kraću partiju, izaberite manje kockica na početku igre.

KAKO IGRATI IGRU

Jedan ili više igrača baca kockice. Prvi igrač bira jednu kockicu i stavlja je ispred sebe: prikazana slika sa kockice mu pomaže da započne svoju priču. Nema pravog ili pogrešnog izbora – igrate sa slikom koja vas najviše inspiriše. Onda igrač sa leve strane uzima još jednu kockicu i koristeći sliku, nastavlja priču... Igra se nastavlja u smeru kazaljke na satu, svaki igrač polako doprinosi priči. Možete izabrati temu priče pre početka igre – bajka, fantazija, putovanje...

KRAJ IGRE

Igra se završava kada su iskorišćene sve kockice: vaša imaginarna priča se završila, sada možete baciti kockice ponovo za novu priču.

EDUKATIVNE VARIJANTE

Imagidice koriste hiljade učitelja jezika, školskih profesora i govornih terapeuta širom sveta. Pored svog razigranog aspekta, Imagidice je prava edukativna alatka, korisna jezičkim profesionalcima ili roditeljima koji žele da pomognu svojoj deci da obogate svoj vokabular, na svom maternjem ili stranom jeziku. Udruživanjem vizuelne pomoći sa oralnom vežbom olakšava proces učenja i pamćenja.

Vokabular:

Igrač baca kockicu i izgovara reč koja opisuje sliku. Moguće je igrati na svom maternjem ili stranom jeziku. Ova prosta vežba je idealna za asimilaciju vokabulara. Takođe se može malo otežati tako što se igra sa sinonimima ili idejama asocijacija.

Primer:



*Kiša: sinonim tuš; idejna asocijacija: oluja, nevreme;
Francuska reč: pluie.*

Ohrabrite mlađe igrače da pričaju tako što postavljaju pitanja vezana za prikazane slike.

Sastavite rečenicu:

Igrač baca dve ili više kockica i sastavlja rečenicu koristeći date slike.

Primer :



‘Ja hodam u šumi’.

Onda sledeći igrač baca kockice i sastavlja novu rečenicu. Kao u varijanti sa vokabularom, moguće je igrati na maternjem ili stranom jeziku. Za naprednije igrače, varirajte glagolska vremena: ‘Ako bi stala kiša, ja bih se prošetao u šumi.’

Za više diskusije i interakcije, koristite prikazane slike da pitate drugog igrača pitanje.

Memorija:

U manjim grupama, igrači bacaju nekoliko kockica, birajući broj kockica po željenoj težini igre, onda gledaju u slike 20 sekundi. Kockice se onda sakrivaju i igrači pokušavaju da se sete što više reči.

Istorija igre Imagidice®:

Imagidice® igra je smišljena u Velsu 2000 godine od strane profesorke Emily Daly pod imenom Talking Dice®. Ovaj set kockica čini jednostavnu ali pametnu edukativnu alatku. Zahvaljujući univerzalnom konceptu, Imagidice® je brzo postao uspešan među jezičkim profesionalcima. Brend Talking Dice® je licenciran u 2002. godini, a igra je postala referenca u ovoj oblasti, i čak dobila nagradu 2004. Linguascope (London) je kasnije kupio i licencirao igru i doprineo je razvoju igre distribuirajući je hiljadama jezičkih profesora, u više od 50 zemalja širom sveta!



UPOZORENJE! Nije predviđeno za decu mađu od 3 godine, zbog sitnih delova koji se mogu progutati. Zadržite ovu informaciju i adresu za buduće reference.

GIGAMIC - ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France.

® & © 2014 Gigamic iz koncepta Emily Daly iz 2000. godine pod imenom Talking Dice®.

objavljeno pod licencom Linguascope Ltd. (London– UK). © Linguascope Ltd.







































2–12 mängijale, alates 4. eluaastast. Keskmine mänguaeg: 20 minutit.





































MÄNGU OSAD

12 graveeritud piltidega täringut (kokku 72 pilti).

TÄRINGUTE KIRJELDUS

Iga Imagidice täring vastab ühele teemale ning kokku on neil 72 pilti järgnevates gruppides:

1 TAEVAS	2 PAIGAD	3 TOIT	4 EMOTSIOONID	5 TEGEVUSED	6 FANTAASIA
 Täht	 Rada	 Maiustus	 Armastus	 Magama	 Draakon
 Kuu	 Mets	 Seen	 Viha	 Heale ideele tulema	 Tont
 Lumi	 Koobas	 Puuvilii	 Rõõm	 Kõndima	 Haldjas
 Vihm	 Labürint	 Kook	 Naer	 Rääkima	 Hunt
 Päike	 Kodu	 Juurviljad	 Üllatus	 Mõtlemata	 Piraat
 Tuul	 Mägi	 Liha	 Kurbus	 Kohtuma	 Nõid

7 INIMKEHA	8 LOOMAD	9 HOBID	10 REISIMINE	11 IGAPÄEVAELU	12 AJALUGU
 Suu	 Ämblik	 Kino	 Lennuk	 Raha	 Laev
 Käsi	 Kass	 Kirjutamine	 Meri	 Luud	 Kindlus
 Nina	 Hobune	 Toidu- valmistamine	 Maakera	 Pall	 Dinosaurus
 Silm	 Koer	 Muusika	 Kell	 Õnn	 Mõistatus
 Kõrv	 Lind	 „Tee-ise“	 Rong	 Lill	 Suuren- dusklaas
 Jalg	 Madu	 Kunst	 Auto	 Voodi	 Vulkaan

MÄNGU EESMÄRK

Imagidice on lõbus ja originaalne võimalus oma ettekujutusvõimele vaba voli andmiseks ja igas vanuses mängijate verbaalse eneseväljenduse julgustamiseks. Täringutel olevad pildid annavad ääretult palju võimalusi lugude välja mõtlemiseks. Iga täring vastab ühele teemale, seega võid sa soovi ja tahtmise korral mängu muuta. Veereta täringuid ja mõtle koos teiste mängijatega välja kõiki täringutel kujutatud pilte siduv lugu. Selles mängus ei ole võitjaid ega kaotajaid. Erinevad variandid muudavad selle loova mängu tõeliselt harivaks õppevahendiks, mis aitab kaasa sõnavara rikastamisele.

MÄNGU ALUSTAMINE

Mängu võetakse kas kõik 12 täringut või valitakse neist ainult osa, vastavalt meelepärastele teemadele. Nooremate mängijate jaoks või lihtsalt ajaliselt lühemaks mänguks valige mängu algul väiksem arv täringuid.

MÄNGU KÄIK

Üks või mitu mängijat veeretavad täringuid. Esimene mängija valib ühe täringu ja asetab selle enda ette: sellel olev pilt aitab tal juttu alustada. Ei ole õiget ega valet valikut — vali täring, mis sind kõige enam inspireerib. Seejärel võtab vasakul istuv mängija järgmise täringu ja kasutab sellel olevat pilti eelmise mängija loo jätkamiseks... Niiviisi jätkub mäng päripäeva edasi liikudes ning iga mängija järjest täiendab lugu.

Enne alustamist võite valida loole teema: muinasjutt, fantaasia, reisimine...

MÄNGU LÕPP

Mäng lõpeb, kui kõik täringud on ära kasutatud: kujuteldav lugu on nüüd lõppenud ja te võite uue loo jaoks täringuid veeretada.

VARIANDID ÕPPIMISEKS

Seda mängu kasutavad kogu maailmas tuhanded keeleõpetajad, kooliõpetajad ja logopeedid. Lisaks selle mängulisele küljele on Imagidice tõeliselt hea õppevahend, mis on abiks nii keeleasjatundjatele kui ka vanematele, kes soovivad lapsi õpingutes aidata ja nende sõnavara rikastada, olgu siis emakeeles või võõrkeeles. Ühendades visuaalse külje suulise praktikaga aitab see kaasa õppimisele ja meelde jätmisele.

Sõnastik:

Mängija veeretab täringut ja ütleb pildile vastava sõna. Seda on võimalik teha kas emakeeles või mõnes võõrkeeles. See lihtne harjutus on ideaalne sõnade õppimiseks. Varianti võib veidi keerulisemaks muuta, mängides sünonüümide või mõtteseostega.

Näide:



*Vihm: sünonüüm sadu; mõtteseos: torm, halb ilm;
prantsuse keeles: pluie.*

Julgustage nooremaid mängijaid rääkima, küsides täringupiltidega seotud küsimusi.

Lausete ehitamine:

Mängija veeretab kaht või enamat täringut ja koostab piltidest lause.

Näide:



Mina kõnnin metsas.

Seejärel veeretab järgmine mängija täringuid ja koostab uue lause. Nii nagu Sõnastiku variandis, võib ka siin mängida nii emakeeles kui ka võõrkeeles. Edasijõudnud mängijad võivad kasutada tegusõnade erinevaid aegasid: „Kui vihm lõppeks, siis ma läheksin metsa jalutama“.

Vestluse ja interaktiivsuse arendamiseks kasutage pilte teiselt mängijalt küsimuste küsimiseks.

Memoriin:

Mängijad moodustavad väikesed grupid, veeretavad vastavalt raskusastmele valitud arvu täringud ning vaatavad pilte 20 sekundit. Seejärel täringud peidetakse ja mängijad püüavad meelde tuletada nii palju sõnu kui võimalik!

Imagidice® ajalugu:

Imagidice® loodi aastal 2000 Walesis keeleõpetaja Emily Daly poolt, toona nimetusega Talking Dice®. Täringukomplekt osutus lihtsaks ja kavalaks õppevahendiks. Tänu oma universaalsele kontseptsioonile kasvas Imagidice® edukaks kõigi keeleasjatundjate seas. Bränd Talking Dice® registreeriti 2002 ja mäng sai oma valdkonnas etaloniks, võites aastal 2004 auhinna. Linguascope (London) ostis hiljem mängu litsentsi ja on selle arengule kaasa aidanud, levitades seda tuhandete keeleasjatundjate seas enam kui viiekümnes riigis üle kogu maailma.



HOIATUS! Ei sobi alla 3-aastastele lastele.
Lämbumisoht —sisaldab väikeseid osi.
Hoia see informatsioon ja aadress alles ka edaspidiseks.

GIGAMIC - ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France.

® & © 2014 Gigamic from a concept by Emily Daly in 2000 under the name of Talking Dice®.

published under licence Linguascope Ltd. (London– UK). © Linguascope Ltd.







































Spēle 2 līdz 12 spēlētājiem no 4 gadu vecuma, spēles ilgums — 20 minūtes.




































SPĒLES KOMPLEKTS

12 metamie kauliņi, katrs ar 6 attēliem (kopā 72 attēli).

METAMIE KAULIŅI

Katrs Imagidice metamais kauliņš atbilst kādai tēmai. Kopā ir 72 attēli, kas ir sagrupēti šādi:

1 DEBESIS	2 VIETAS	3 ĒDIENS	4 EMOCIJAS	5 DARBĪBAS	6 FANTĀZIJA
 Zvaigzne	 Taka	 Saldumi	 Mīlestība	 Gulēt	 Pūķis
 Mēness	 Mežs	 Sēne	 Dusmas	 Iedomāties ideju	 Spoks
 Sniegs	 Ala	 Augļi	 Prieks	 Iet	 Feja
 Lietus	 Labirints	 Kūka	 Smiešanās	 Runāt	 Vilks
 Saule	 Mājas	 Dārzeni	 Pārsteigums	 Domāt	 Pirāts
 Vejš	 Kalns	 Gaja	 Skumjas	 Satikt	 Ragana

7 CILVĒKA ĶERMENIS	8 DZĪVĒNIKI	9 HOBIJI	10 CEĻOŠANA	11 IKDIENA	12 VĒSTURE
 Mute	 Zirnekļis	 Kino	 Lidmašīna	 Nauda	 Kuģis
 Roka	 Kaķis	 Rakstišana	 Jūra	 Slota	 Pils
 Deguns	 Zirgs	 Ēst gata- vošana	 Globuss	 Bumba	 Dinozaurs
 Acs	 Suns	 Mūzika	 Pulkstenis	 Veiksme	 Enigma
 Auss	 Putns	 Veido pats	 Vilciens	 Puķe	 Palielināmais stikls
 Pēda	 Čūska	 Māksla	 Mašīna	 Gulta	 Vulkāns

SPĒLES MĒRĶIS

Imagidice ir jautra, oriģināla spēle, kurā jebkura vecuma spēlētājs var ļaut vaļu savai iztēlei un verbāli izpausties. Attēli uz metamajiem kauliņiem paver nebeidzamu ideju pasauli, ar kurām var izveidot visdažādākos stāstus. Katrs kauliņš atbilst kādai tēmai, tāpēc tu vari spēli mainīt pēc saviem ieskatiem un vēlmēm. Uzmet kauliņus un pēc tam izveido stāstu, iekļaujot tajā visus uzmetos attēlus. Šajā spēlē nav ne uzvarētāju, ne zaudētāju. Ir pieejami arī šīs spēles varianti, lai to pārvērstu patiesi izglītojošā un valodu bagātinājošā nodarbē.

SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Paņemiet visus 12 metamos kauliņus vai arī izvēlieties tikai tos, kuru tēmas jums šķiet interesantas. Spēlējot ar jaunākiem spēlētājiem vai vienkārši vēloties īsāku spēli, paņemiet mazāk kauliņu.

SPĒLES GAITA

Viens no spēlētājiem uzmet visus paņemtus kauliņus. Pirmais spēlētājs izvēlas vienu no kauliņiem, noliek sev priekšā un ar uzmetā attēla palīdzību uzsāk stāstu. Nav pareizu vai nepareizu izvēlu – tu vari izvēlēties attēlu, kas tevi iedvesmo visvairāk. Pēc tam nākamais spēlētājs pulksteņrādītāja virzienā paņem kādu no atlikušajiem kauliņiem un, izmantojot attēlu uz tā, turpina iepriekšējā spēlētāja stāstu. Tādā veidā spēle turpinās, katram nākamajam spēlētājam turpinot stāstu. Pirms stāsta uzsākšanas jūs varat arī vienoties par tā tēmu: pasaka, fantāzija, romantika, ceļojumu stāsts utt.

SPĒLES BEIGAS

Spēle beidzas, kad visi metamie kauliņi ir izlietoti. Jūsu grandiozais stāsts ir beidzies, tagad varat mest kauliņus no jauna, lai izveidotu nākamo!

IZGLĪTOJOŠIE VARIANTI

Valodu un citi skolotāji, kā arī runas terapeiti visā pasaulē izmanto Imagidice savā ikdienā. Imagidice ir ne tikai spēle, bet arī izglītojošs instruments, kuru var izmantot gan valodas speciālisti, gan vecāki, kas vēlas palīdzēt saviem bērniem mācīties un papildināt savu vārdu krājumu gan dzimtajā valodā, gan svešvalodās. Vizuālā materiāla savienošana ar runas treniņu attīsta mācīšanās un atmiņas spējas.

Vārdu krājums:

Spēlētājs uzmet metamo kauliņu un pasaka, kas uz tā ir redzams. Spēlēt var gan dzimtajā valodā, gan svešvalodā. Šis vienkāršais uzdevums lieliski palīdz pilnveidot un nostiprināt savu vārdu krājumu. Uzdevumu var padarīt grūtāku, spēlējot ar sinonīmiem vai asociācijām.

Piemērs:



*Lietus; sinonīms - duša; asociācija – vētra, sliktis laiks;
vārds franciski: pluie.*

Jaunākus spēlētājus varat iedrošināt runāt, uzdodot jautājumus, kas saistīti ar attēlu.

Teikuma veidošana:

Spēlētājs uzmet divus vai vairāk kauliņus un izveido teikumu, izmantojot redzamos attēlus.

Piemērs:



Es eju pa mežu.

Pēc tam nākamais spēlētājs met šos kauliņus un izveido jaunu teikumu. Tāpat kā citos variantos, arī šo, protams, var spēlēt jebkādā izvēlētā valodā. Pieredzējušākiem spēlētājiem var mainīt darbības vārdu laikus, piemēram: „Ja beigtu līt, es dotos staigāt pa mežu”.

Ja vēlaties vairāk diskusiju un sarunu, izmantojiet attēlus, lai citiem spēlētājiem uzdotu jautājumus.

Atmiņa:

Spēlējot mazās grupiņās, izvēlieties, cik un kurus kauliņus izmantot, uzmetiet tos un 20 sekundes aplūkojiet attēlus. Pēc tam kauliņus paslēpiet un visi kopā centieties atcerēties pēc iespējas vairāk vārdu. Jo kauliņu vairāk, jo spēle kļūs grūtāka!

Imagidice® stāsts:

Imagidice® radīja valodu skolotāja Emīlija Delija Velsā 2000. gadā, tam dodot nosaukumu Talking Dice®. Šis kauliņu komplekts darbojas kā vienkāršs un atjautīgs izglītības instruments. Pateicoties tās plašajam pielietojumam, Imagidice® ātri kļuva populāra valodas skolotāju aprindās. Zīmols Talking Dice® 2002. gadā tika lincencēts, un spēle savā lauciņā kļuva par paraugu citām, 2004. gadā pat iegūstot balvu. Licenci vēlāk iegādājās Linguascope (Londonā), spēli attīstīja un padarīja populāru, nogādājot to tūkstošiem valodas profesionāļu vairāk kā 50 valstīs visā pasaulē.



UZMANĪBU! Nav paredzēts bērniem līdz 3 gadu vecumam. Aizrīšanās risks — satur smalkas detaļas. Saglabājiet šo iepakojumu atsaucēi.

GIGAMIC - ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France.

® & © 2014 Gigamic from a concept by Emily Daly in 2000 under the name of Talking Dice®.

published under licence Linguascope Ltd. (London– UK). © Linguascope Ltd.







































Žaidimas 2–12 žaidėjų nuo 4 m. amžiaus. Vidutinė žaidimo trukmė — 20 min.





































ŽAIDIMO RINKINYS

12 žaidimo kauliukų, kurių kiekvienoje pusėje išgraviruota po paveikslėlį (iš viso 72 paveikslėliai).

12 KAULIUKŲ APRAŠYMAS

Kiekvienas *Imagidice* žaidimo kauliukas atitinka vieną temą. Iš viso yra 72 paveikslėliai, kurie pagal temas suskirstyti į šias grupes:

1 DANGUS	2 VIETA	3 MAISTAS	4 EMOCIJOS	5 VEIKSMAI	6 MITOLOGIJA
 Žvaigždė	 Kelias	 Saldainis	 Meilė	 Miegoti	 Drakonas
 Mėnulis	 Miškas	 Grybas	 Pyktis	 Sugalvoti idėją	 Vaiduoklis
 Sniegas	 Urvas	 Vaisiai	 Džiaugsmas	 Vaikščioti	 Fėja
 Lietus	 Labirintas	 Tortas	 Juokas	 Kalbėti	 Vilkas
 Saulė	 Namai	 Daržovės	 Nuostaba	 Galvoti	 Piratas
 Vėjas	 Kalnas	 Mėsa	 Liūdesys	 Susitikti	 Ragana

7 KŪNO DALYS	8 GYVŪNAI	9 HOBIS	10 KELIONĖ	11 KASDIENIS GYVENIMAS	12 ISTORIJA
 Burna	 Voras	 Kinas	 Lėktuvas	 Pinigai	 Laivas
 Ranka	 Katė	 Rašymas	 Jūra	 Šluota	 Pilis
 Nosis	 Arklys	 Maisto ruošimas	 Žemės rutulys	 Kamuolys	 Dinozauras
 Akis	 Šuo	 Muzika	 Laikrodis	 Sėkmė	 Mįslė
 Ausis	 Paukštis	 Pasidaryk pats	 Traukinys	 Gėlė	 Dinamasis stiklas
 Pėda	 Gyvatė	 Dailė	 Mašina	 Lova	 Vulkanas

ŽAIDIMO TIKSLAS

Imagidice — tai linksmas ir originalus žaidimas, išlaisvinantis vaizduotę bei skatinantis žodinę įvairaus amžiaus žaidėjų išraišką. Ant kauliukų pavaizduoti paveikslėliai atveria begalinį fantazijos pasaulį ir padeda sukurti daugybę istorijų. Kiekvienas kauliukas atitinka skirtingą temą, todėl žaidimo eigą galite pakeisti taip, kaip norite, arba taip, kaip reikia. Ridenkite kauliukus, o tada kartu su kitais žaidėjais sukurkite tokią istoriją, kad joje panaudotumėte visus kauliukais išridentus paveikslėlius. *Imagidice* žaidime nėra nei laimėtojų, nei pralaimėtojų. Yra ir keletas variantų, kaip šį kūrybinį žaidimą galima paversti edukacine ir kalbų mokymosi priemone, padedančia praturtinti žodyną.

PASIRUOŠIMAS ŽAIDIMUI

Žaidėjai paima visus 12 kauliukų arba pasirenka kelis kauliukus pagal jiems patinkančias temas. Jei žaidimą žais jaunesni žaidėjai, arba jei norite, kad žaidimas būtų trumpesnis, žaidimo pradžioje paimkite mažiau kauliukų.

ŽAIDIMO EIGA

Vienas ar keli žaidėjai ridena kauliukus. Pirmasis žaidėjas pasirenka vieną kauliuką ir pasideda jį priešais save: pavaizduotas paveikslėlis padeda jam pradėti istoriją. Čia nėra gero ar blogo pasirinkimo — žaidžiate tuo paveikslėliu, kuris jus įkvepia labiausiai. Tuomet iš kairės esantis žaidėjas pasiima kitą kauliuką ir, naudodamas pavaizduotą paveikslėlį, pratęsia pirmojo žaidėjo istoriją... Žaidimas taip tęsiasi ir toliau, pagal laikrodžio rodyklę, o kiekvienas žaidėjas pamažu istoriją papildo.

Prieš pradėdami žaisti galite pasirinkti ir istorijos temą: pasaka, mitologija, kelionės...

ŽAIDIMO PABAIGA

Žaidimas baigiasi, kai panaudoti visi kauliukai: jūsų išgalvota istorija baigta, dabar galite iš naujo ridenti kauliukus ir kurti naują istoriją.

EDUKACINIAI VARIANTAI

Imagidice žaidimą naudoja daugybė kalbų mokytojų, mokyklų mokytojų ir logopedų visame pasaulyje. Be to, kad tai yra žaidimas, *Imagidice* yra ir gera mokymo priemonė, naudinga kalbos specialistams ar tėvams, norintiems padėti vaikams mokytis kalbų ir praturtinti savo gimtosios ar užsienio kalbos žodyną. Vaizdinės priemonės naudojimas kartu su žodine veikla palengvina mokymosi ir įsiminimo procesus.

Žodynas:

Žaidėjas ridena kauliuką ir pasako žodį, kuris atitiktų paveikslėlį. Žaidimą galima žaisti gimtąja arba užsienio kalba. Šis paprastas pratimas yra puikus būdas mokantis žodžių. Jį taip pat galima truputį pasunkinti žaidžiant su sinonimais ar asociacijomis.

Pavyzdys:



Lietus: sinonimas — liūtis; asociacija — audra, blogas oras;

Žodis prancūzų kalba: pluie.

Jaunesnius žaidėjus skatinkite klausti klausimų, susijusių su pavaizduotais paveikslėliais.

Sudarykite sakinį:

Žaidėjas išridena du ar daugiau kauliukų ir naudodamas išridentus paveikslėlius sudaro sakinį.

Pavyzdys:



„Aš vaikštau miške“.

Tada kitas žaidėjas ridena kauliuką ir sukuria naują sakinį. Žodyno variantą galima žaisti savo gimtąja arba užsienio kalba. Labiau pažengę žaidėjai gali kaitalioti veiksmazodžių laikus: „Jei nustos lyti, norėčiau pasivaikščioti po mišką.“ Jeigu norite daugiau diskutuoti ir bendrauti, naudodami pavaizduotus paveikslėlius, klauskite kito žaidėjo klausimų.

Atminties lavinimas:

Mažose grupėse žaidėjai ridena keletą kauliukų, jų skaičių pasirinkdami pagal pageidaujama sunkumo lygį, tada 20 sekundžių žiūri į iškritusius paveikslėlius. Po to kauliukai paslepiami ir žaidėjai bando prisiminti kuo daugiau žodžių!

Imagidice® žaidimo istorija:

Imagidice®, iš pradžių vadintą Talking Dice®, 2000 m. Velse sukūrė kalbos mokytoja Emily Daly. Šis kauliukų rinkinys yra paprasta ir gera edukacinė priemonė. Dėl savo universalumo Imagidice® visų pirma greitai išpopuliarėjo tarp kalbos specialistų. 2002 m. prekės ženklui Talking Dice® buvo suteikta licencija ir žaidimas tapo savo srities standartu, o 2004 m. jis net buvo apdovanotas. Vėliau licenciją nupirko „Linguascope“ (Londonas) ir prisidėjo prie šio žaidimo plėtros platindama jį tūkstančiams kalbos specialistų daugiau nei penkiasdešimtyje šalių visame pasaulyje!



DĖMESIO! Žaidimas netinkamas vaikams iki 3 m. amžiaus. Galima užspringti – yra smulkių detalių. Išsaugokite šią informaciją ir adresą ateičiai.
GIGAMIC - ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France.

® & © 2014 Gigamic from a concept by Emily Daly in 2000 under the name of Talking Dice®.

published under licence Linguascope Ltd. (London– UK). © Linguascope Ltd.







































Hra je určena pro 2-12 hráčů od čtyř let. Délka hry: cca 20 minut.





































OBSAH

12 gravírovaných kostek (celkem obsahují 72 obrázků).

PŘEDSTAVENÍ 12 KOSTEK

Každá kostka představuje nějaké téma. Nachází se zde celkem 72 následujících obrázků:

1 NEBE	2 MÍSTA	3 POTRAVINY	4 EMOCE	5 ČINNOSTI	6 BYTOSTI
 Hvězda	 Cesta	 Bonbon	 Láska	 Spát	 Drak
 Měsíc	 Les	 Houba	 Vzteky	 Mít nápad	 Strašidlo
 Sníh	 Jeskyně	 Ovoce	 Radost	 Chodit	 Vila
 Děšť	 Bludiště	 Dort	 Smích	 Mluvit	 Vlk
 Slunce	 Dům	 Zelenina	 Překvapení	 Přemýšlet	 Piráta
 Větr	 Hory	 Maso	 Smutek	 Setkat se	 Čarodějnice

7 LIDSKÉ TĚLO	8 ZVÍRATA	9 KONIČKY	10 CESTOVÁNÍ	11 VŠEDNÍ VĚCI	12 DĚJINY
 Ústa	 Pavouk	 Kino	 Letadlo	 Penize	 Loď
 Ruka	 Kočka	 Psaní	 Moře	 Koště	 Hrad
 Nos	 Kůň	 Vaření	 Glóbus	 Míč	 Dinosaurus
 Oko	 Pes	 Hudba	 Hodiny	 Štěstí	 Hádanka
 Ucho	 Pták	 Kutilství	 Vlak	 Květina	 Lupa
 Chodidlo	 Had	 Umění	 Auto	 Postel	 Sopka

POSTUP HRY

Magické kostky jsou originální a zábavnou hrou, která nechá volně působit vaši představivost a povzbudí vás ve slovním vyjadřování, a to vždy podle věku hráčů. Obrázky, které figurují na kostkách, vám otevřou svět nekonečných možností se spoustou různých příběhů. Každá kostka odpovídá jednomu tématu, vy si tak můžete upravit hru podle vaší chuti a potřeby. Hodte kostkami a vymyslete si společně nějaké vyprávění, které odpovídá obrázkům na kostkách. V této hře není ani vítězů, ani poražených. A pro ty, kteří by chtěli vylepšovat svou slovní zásobu, jsou připraveny různé varianty hry, které z hry utvoří opravdovou pedagogickou a lingvistickou pomůcku.

PŘÍPRAVA HRY

Hráči si vezmou buď všech 12 kostek, nebo si vyberou jen některé, a to podle témat, která je inspirují. Pro mladší hráče nebo pro kratší partie se doporučuje, vybrat si na začátku hry méně kostek.

PRŮBĚH HRY

Jeden nebo více hráčů hodí kostkami. První hráč si vybere jednu z kostek a umístí ji před sebe: obrázek na kostce bude hráči sloužit jako úvod k jeho vyprávění. Neexistuje dobrý nebo správný výběr, je třeba hrát s obrázky, které vás nejvíce inspirují. Poté je na řadě hráč po levé straně, který si vezme jinou kostku, aniž by změnil obrázek otočením kostky a pokračuje ve vyprávění předchozího hráče... hra dále pokračuje ve směru hodinových ručiček, hráči tvoří dále příběh. Je možné stanovit si před začátkem hry téma k vyprávění: pohádky o vilách, o bájných bytostech, o cestování ...

KONEC HRY

Hra končí, jakmile jsou použity všechny kostky: vaše vymyšlené vyprávění je nyní u konce, nyní můžete házet znovu kostkami, abyste začali novou hru.

MOŽNOSTI HRY PRO PEDAGOGY

Tato hra je často používána učiteli jazyků, učiteli ve školách a logopedy na celém světě. Kromě svého zábavného aspektu je tato hra opravdovou pedagogickou pomůckou, je užitečná pro jazykové odborníky a pro rodiče, kteří chtějí svým dětem pomoci s rozšířením a výukou slovní zásoby, a to v jejich mateřském jazyce nebo v jazyce cizím. Kombinace vizuální a ústní praxe usnadňuje proces učení a pamatování.

SLOVNÍ ZÁSoba:

Hráč hodí kostkou a oznámí slovo, které představuje obrázek na kostce. Můžete hrát buď v mateřském jazyce, nebo v jakémkoliv cizím. Toto jednoduché cvičení je vhodné pro osvojení si slovní zásoby, kterou si můžete pomoci synonymem nebo spojením s různými nápady upevnit.

Příklad:



*Déšť. Synonymum: přeháňka; spojení s nápadem: bouřka, špatné počasí;
užití v angličtině: rain*

U mladších hráčů neváhejte s povzbuzováním jejich vyjadřování tím, že jim položíte otázky, které jsou spojené s obrázkem na kostce.

TVORBA VĚT:

Hráč hodí dvěma nebo více kostkami a vytvoří větu podle obrázků, které padnou na kostkách.

Příklad:



„Jdu na procházku do lesa v dešti.“ Poté je řada na dalším hráči, který znovu hodí kostkami a vytvoří novou větu. Stejně jako u varianty „Slovní zásoba“ je možné hrát v mateřském jazyce nebo v jazyce cizím. Pro vyšší úroveň doporučujeme střídání časů u sloves: „*kdyby přestalo pršet, šel bych na procházku do lesa*“.

Pro více diskuze a interakce můžete použít obrázky na kostkách k vytvoření otázky, kterou položíte jinému hráči, dle vašeho výběru.

PAMĚŤ:

v malých skupinkách, hráči hodí více kostkami (počet kostek si zvolí hráči, a to podle úrovně obtížnosti, kterou si přejí) a poté pozorují obrázky během 20 vteřin. Poté se kostky schovají a hráči si musí vzpomenout na co nejvíce slov, které se týkají daných obrázků a zaznamenat je na list papíru. Hráč, který jich napíše nejvíce, vyhrává.

Původ Magických kostek.

Tato hra vznikla v roce 2000 ve Francii pod jménem „Talking Dice“ a vytvořila ji profesorka jazyků Emily Daly. Tento set kostek je jednoduchou a zábavnou pedagogickou pomůckou. Díky svému všestrannému charakteru tento koncept hry rychle získal úspěch u odborníků na výuku jazyků. Značka „Talking Dice“ byla registrována v roce 2002, hra se stala odkazem tohoto žánru, a to i v roce 2004. Práva byla poté odkoupena společností Linguascope (Londýn), která přispěla k rozvoji této hry tím, že ji rozšířila mezi tisíce jazykových odborníků ve více než 50 zemí světa.



Nevhodné pro děti mladší 3 let.

Výrobek obsahuje malé části, které by mohly být vdechnuty

GIGAMIC - ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France.

© & © 2014 Gigamic podle konceptu od Emily Daly v roce 2000 pod jménem Talking Dice®.

Uvedeno pod licenci Linguascope Ltd. (Londres – UK). © Linguascope Ltd.







































Hra je určená pre 2 – 12 hráčov od štyroch rokov. Dĺžka hry: cca 20 minút.





































OBSAH

12 gravírovaných kociek (celkovo obsahujú 72 obrázkov).

PREDSTAVENIE 12 KOCIEK

Každá kocka predstavuje nejakú tému. Nachádza sa na nich celkovo 72 nasledujúcich obrázkov:

1 NEBO	2 MIESTA	3 POTRAVINY	4 EMÓCIE	5 ČINNOSTI	6 BYTOSTI
 Hviezda	 Cesta	 Bonbón	 Láska	 Spať	 Drak
 Mesiac	 Les	 Huba	 Hnev	 Mať nápad	 Strašidlo
 Sneh	 Jaskyňa	 Ovocie	 Radosť	 Chodiť	 Víla
 Dážď	 Bludisko	 Torta	 Smiech	 Hovoriť	 Vlk
 Slnko	 Dom	 Zelenina	 Prekvapenie	 Premýšľať	 Piráť
 Vietor	 Hory	 Mäso	 Smútok	 Stretnúť sa	 Čarodějnica

7 ĽUDSKÉ TELO	8 ZVIERATÁ	9 KONÍČKY	10 CESTOVANIE	11 VŠEDNÉ VECÍ	12 DEJINY
 Ústa	 Pavúk	 Kino	 Lietadlo	 Peniaze	 Loď
 Ruka	 Mačka	 Písanie	 More	 Metla	 Hrad
 Nos	 Kôň	 Varenie	 Glóbus	 Lopta	 Dinosaurus
 Oko	 Pes	 Hudba	 Hodiny	 Šťastie	 Hádanka
 Ucho	 Vták	 Majstrovanie	 Vlak	 Kvetina	 Lupa
 Noha	 Had	 Umenie	 Auto	 Posteľ	 Sopka

POSTUP HRY

Magické kocky sú originálnou a zábavnou hrou, ktorá vám dovolí popustiť uzdu predstavivosti a povzbudí vás v slovnom vyjadrovaní, a to vždy podľa veku hráčov. Obrázky na kockách vám otvoria svet nekonečných možností s množstvom rôznych príbehov. Každá kocka zodpovedá jednej téme a vy si tak môžete upraviť hru podľa chuti a potreby. Hodte kockami a vymyslíte si spolu nejaký príbeh, ktorý zodpovedá obrázkom na kockách. V tejto hre niet víťazov ani porazených. A pre tých, ktorí by si chceli zlepšovať slovnú zásobu, sú pripravené rôzne varianty hry, ktoré z hry urobia skutočnú pedagogickú a lingvistickú pomôcku.

PRÍPRAVA HRY

Hráči si vezmú buď všetkých 12 kociek, alebo si vyberú len niektoré, a to podľa tém, ktoré ich inšpirujú. Pre mladších hráčov alebo pre kratšie partie sa odporúča vybrať si na začiatku hry menej kociek.

PRIEBEH HRY

Jeden alebo viac hráčov hodí kockami. Prvý hráč si vyberie jednu z kociek a umiestni ju pred seba: obrázok na kocke bude hráčovi slúžiť ako úvod k jeho príbehu. Neexistuje dobrý ani správny výber, treba hrať s obrázkami, ktoré vás najviac inšpirujú. Potom je na rade hráč po ľavici, ktorý si vezme inú kocku bez toho, aby menil obrázok otočením kocky, a pokračuje v príbehu predchádzajúceho hráča... hra pokračuje ďalej v smere hodinových ručičiek, hráči ďalej tvoria príbeh. Pred začiatkom hry je možné stanoviť si témy príbehu: rozprávky o vílach, o bájných bytostiach, o cestovaní...

KONIEC HRY

Hra končí, len čo sa použijú všetky kocky: váš vymyslený príbeh teraz končí. Môžete hádzať znovu kockami, aby ste začali novú hru.

MOŽNOSTI HRY PRE PEDAGÓGOV

Túto hru často používajú učitelia jazykov, učitelia v školách a logopédi na celom svete. Okrem toho, že je táto hra zábavná, je skutočnou pedagogickou pomôckou – je užitočná pre jazykových odborníkov a pre rodičov, ktorí chcú svojim deťom pomôcť s rozšírením a učením sa slovnej zásoby, a to v ich rodnom alebo v cudzom jazyku. Kombinácia vizuálnej a verbálnej praxe zjednodušuje proces učenia sa a pamätania si.

SLOVNÁ ZÁSoba

Hráč hodí kockou a oznámi slovo, ktoré predstavuje obrázok na kocke. Môžete hrať buď v rodnom jazyku, alebo v ľubovoľnom cudzom jazyku. Toto jednoduché cvičenie je vhodné na osvojenie si slovnej zásoby, ktorú si môžete upevňovať pomocou synonym alebo spojení s rôznymi nápadiami.

Príklad:



Dážd'. Synonymum: prehánka; spojenie s nápadom: búrka, zlé počasie; použitie v angličtine: rain

Pri mladších hráčoch neváhajte s povzbudzovaním vyjadrovania sa tak, že im položíte otázky, ktoré sú spojené s obrázkom na kocke.

TVORENIE VIET

Hráč hodí dvoma alebo viacerými kockami a vytvorí vetu podľa obrázkov, ktoré padnú na kockách.

Príklad:



„Idem na prechádzku do lesa v daždi.“

Potom je rad na ďalšom hráčovi, ktorý znovu hodí kockami a vytvorí novú vetu. Rovnako ako v prípade variantu Slovná zásoba možno hrať v rodnom alebo v cudzom jazyku. V prípade vyššej úrovne odporúčame striedať tvary slovies: „keby prestalo pršať, šiel by som na prechádzku do lesa“.

Ak chcete viac diskutovať a zapájať sa, môžete obrázky na kockách použiť na vytvorenie otázky, ktorú položíte inému hráčovi podľa vlastného výberu.

PAMÄŤ

V malých skupinkách hráči hodia viacerými kockami (počet kociek si zvolia hráči, a to podľa požadovanej úrovne náročnosti) a pozorujú obrázky 20 sekúnd. Potom sa kocky schovávajú a hráči si musia spomenúť na čo najviac slov, ktoré sa týkajú daných obrázkov, a zaznamenať ich na hárok papiera. Hráč, ktorý ich napíše najviac, vyhráva.

História hry Imagidice®

Hra Imagidice® vznikla v roku 2000 vo Walese a vytvorila ju učiteľka Emily Dalyová pod názvom Talking Dice®. Táto súprava kociek predstavuje jednoduchú a šikovnú učebnú pomôcku. Vďaka univerzálnemu konceptu si hru Imagidice® rýchlo obľúbili všetci jazykovi odborníci. Značka Talking Dice® získala v roku 2002 licenciu a hra sa stala pojmom vo svojej kategórii. V roku 2004 dokonca získala ocenenie. Spoločnosť Linguascope (London) neskôr kúpila túto licenciu a prispela k rozšíreniu hry distribúciou tisícom jazykových odborníkov vo viac ako 50 krajinách z celého sveta.



Nevhodné pre deti mladšie ako 3 roky.

Výrobok obsahuje malé časti, ktoré by mohli byť vdýchnuté.

GIGAMIC - ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France.

® & © 2014 Gigamic podľa konceptu od Emily Daly v roce 2000 pod názvom Talking Dice®.

Vydáno pod licencií Linguascope Ltd. (London– UK). © Linguascope Ltd.







































Игра для 2-12 игроков от 4 лет. Продолжительность: около 20 мин.





































КОМПОНЕНТЫ

12 кубиков с разными картинками на гранях (всего 72 картинки).

ОПИСАНИЕ КУБИКОВ

Каждому кубику соответствует какая-нибудь тема. Всего в игре 72 картинки, и они распределены следующим образом:

1 НЕБО	2 МЕСТА	3 ЕДА	4 ЭМОЦИИ	5 ДЕЙСТВИЯ	6 СКАЗКИ
 Звезда	 Тропинка	 Конфета	 Любовь	 Спать	 Дракон
 Луна	 Лес	 Гриб	 Злость	 Догадаться	 Привидение
 Снег	 Пещера	 Фрукты	 Радость	 Гулять	 Фея
 Дождь	 Лабиринт	 Торт	 Смех	 Говорить	 Волк
 Солнце	 Дом	 Овощи	 Удивление	 Думать	 Пират
 Ветер	 Гора	 Мясо	 Грусть	 Встретить кого-то	 Ведьма

7 ТЕЛО	8 ЖИВОТНЫЕ	9 ХОББИ	10 ПУТЕШЕСТВИЯ	11 ПОВСЕДНЕВНАЯ ЖИЗНЬ	12 ИСТОРИЯ
 Рот	 Паук	 Кинематограф	 Самолёт	 Деньги	 Корабль
 Рука	 Кошка	 Написание книг	 Море	 Швабра	 Замок
 Нос	 Лошадь	 Кулинария	 Земной шар	 Мяч	 Динозавр
 Глаз	 Собака	 Музыка	 Часы	 Удача	 Загадка
 Ухо	 Птица	 Ремонт своими руками	 Поезд	 Цветок	 Лупа
 Нога	 Змея	 Искусство	 Машина	 Кровать	 Вулкан

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В этой игре с помощью картинок на кубиках вы дадите волю своему воображению и попрактикуетесь в выражении своих мыслей словами. Бросайте кубики и вместе с другими игроками придумывайте истории с выпавшими картинками. В этой игре нет победителей и проигравших. Некоторые варианты игры также можно использовать в образовательных целях – для расширения словарного запаса и развития воображения.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Игроки берут все 12 кубиков или выбирают кубики с картинками на интересующие их темы. Для игры с маленькими детьми или просто для того, чтобы сократить продолжительность игры, возьмите меньше кубиков.

ХОД ИГРЫ

Случайным образом выберите первого игрока, далее ход будет передаваться по часовой стрелке. Один или несколько игроков бросают кубики. Первый игрок берёт один любой из брошенных кубиков (не переворачивая его) и кладёт его перед собой выпавшей картинкой вверх. Игрок использует выпавшую картинку, чтобы начать рассказывать историю. После этого следующий по часовой стрелке игрок берёт другой кубик, так же кладёт его перед собой и продолжает историю первого игрока со своей картинкой. Игра продолжается по тем же правилам.

До начала игры по желанию вы можете договориться о жанре истории: сказка, фантастика, детектив, приключения...

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда вы использовали все кубики. Завершите вашу историю. Теперь можно снова бросить все кубики и начать новую игру с новой историей!

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Эту игру используют преподаватели языков, школьные учителя и специалисты по развитию речи по всему миру. Кубики с картинками – не только развлечение, но и образовательная игра, расширяющая словарный запас у детей, изучающих родной или иностранный язык. Визуальное в игре сочетается с вербальным, а также игра помогает в тренировке памяти и запоминании слов.

Словарный запас:

Игрок бросает кубик и называет то, что на нём выпало (на родном или иностранном языке). Это простое упражнение поможет запомнить слова. Его также можно усложнить, если называть синонимы к слову и возможные ассоциации.

Например:



Дождь: синоним – осадки, ливень; ассоциация – гроза, плохая погода.

По-английски: rain

При игре с маленькими детьми, задавайте им вопросы, пусть они расскажут как можно больше о том, что видят на кубике.

Предложения:

Игрок бросает несколько кубиков (от двух и больше) и составляет предложение, используя выпавшие картинки.

Пример:



Я гуляю в лесу в дождь.

Затем следующий игрок снова бросает кубики и составляет новое предложение. Вы можете составлять предложения как на родном, так и на иностранном языке. Для более продвинутых игроков можно варьировать правила, вводя дополнительные ограничения: например, глагол должен быть в заранее заданном времени, нужно использовать определённую конструкцию и так далее.

Вы также можете использовать картинки с кубиков, чтобы задавать вопросы, на которые другие игроки будут отвечать.

Память:

Если в игре не очень много участников, бросьте заранее оговорённое число кубиков (чем больше – тем сложнее), игроки смотрят на выпавшие картинки в течение 20 секунд, потом кубики нужно закрыть (перевернуть или накрыть чем-либо), а игроки стараются вспомнить как можно больше слов!

История Imagidice®:

Imagidice® были созданы преподавательницей Эмили Дэли, игра впервые появилась в Уэльсе в 2000 году под названием Talking Dice®. Такой набор кубиков оказался очень полезным образовательным инструментом. Благодаря своей языконезависимой концепции, игра Imagidice® очень быстро стала популярной среди преподавателей языков по всему миру. Бренд Talking Dice® был зарегистрирован в 2002 году, игра получила награду в 2004 г. Позже Linguascope (Лондон) купил права на неё, доработал её и теперь распространяет её среди тысяч преподавателей в более чем 50 странах по всему миру!



ВНИМАНИЕ! Для детей старше 3 лет. Содержит мелкие детали.

GIGAMIC - ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France.

© & © 2014 Gigamic по концепции Эмили Дэли (2000) под названием Talking Dice®

издано по лицензии Linguascope Ltd. (London– UK). © Linguascope Ltd.







































2 ~ 12명, 4 세 이상, 20분.





































구성물

6면에 각각 다른 그림이 있는 12개의 주사위 (총 72개의 그림).

12개의 주사위 준비

이 게임에 들어있는 주사위들은 각각 주제를 가지고 있습니다. 다음과 같이 72개의 그림이 있습니다.

1 하늘	2 장소	3 음식	4 감정	5 행동	6 환상
 별	 길	 사탕	 사랑	 잠	 용
 달	 숲	 버섯	 분노	 생각이 떠오름	 유령
 눈	 동굴	 과일	 기쁨	 걸음	 요정
 비	 미궁	 케이크	 웃음	 말함	 늑대
 해	 집	 채소	 놀람	 생각함	 해적
 바람	 산	 고기	 슬픔	 만남	 마녀

7 사람의 몸	8 동물	9 취미	10 여행	11 일상	12 역사
 입	 거미	 영화	 비행기	 돈	 배
 손	 고양이	 글쓰기	 바다	 빗자루	 성
 코	 말	 요리	 세계	 공	 공룡
 눈	 개	 음악	 시간	 행운	 암호
 귀	 새	 만들기	 기차	 꽃	 돋보기
 발	 뱀	 미술	 자동차	 침대	 화산

게임의 목적

이매진 다이스는 나이와 상관 없이 누구나 자유로운 상상력을 펼치게 하고 언어적 표현력을 길러주는, 재미있고 기발한 게임입니다. 주사위의 그림들은 다양한 이야기를 만들 수 있도록 끝없는 상상력의 세계를 열어줍니다. 각 주사위는 서로 다른 주제를 가지고 있어서 어떤 주사위들을 고르는지에 따라 원하는대로 게임을 변화시킬 수 있습니다. 주사위를 굴려 나온 그림들을 포함한 이야기를 다른 사람들과 함께 만들어 보세요. 이매진 다이스에는 승자도, 패자도 없습니다. 또한 변형 규칙을 통해 이 창의적인 게임을, 풍부한 어휘력을 키워주는 언어교육도구로 바꾸어 사용할 수도 있습니다.

준비

12개의 주사위를 모두 사용할 수도 있고, 원하는 주제의 주사위 몇개만 사용할 수도 있습니다. 어린 아이들과 하거나, 좀 더 짧은 게임을 즐기고 싶다면 적은 숫자의 주사위를 사용하세요.

게임 방법

한명이, 혹은 몇 명이 나누어 주사위를 굴립니다. 첫 플레이어가 굴린 주사위 중 하나를 골라 가져옵니다. 주사위를 가져오면서 그 그림을 이용해 이야기를 만들어냅니다. 옳고 그른 선택은 없습니다. 자기에게 영감을 주는 그림을 선택해 가져오면 됩니다. 그 다음에는 왼쪽에 앉은 플레이어가 주사위를 가져가서 그 그림을 이용해 이야기를 이어 나갑니다. 이런 방법으로 각 플레이어가 조금씩 이야기를 이어 나갑니다. 게임을 시작하기 전에 동화, 판타지, 여행 등 이야기의 주제를 정해도 됩니다.

게임 종료

모든 주사위가 사용되면 게임이 종료됩니다. 여러분의 상상 속에 있던 이야기 하나가 끝이 났습니다. 이제 다시 주사위를 굴려 새로운 이야기를 만들 수 있습니다.

교육용 변형 규칙

전 세계 수 많은 언어 교사, 학교 교사와 언어 치료사들이 이매진 다이스를 사용합니다. 이매진 다이스는 재미있는 게임이기도 하지만 최고의 언어 교육 도구로 언어 전문가들이나 아이들에게 풍부한 어휘력을 길러주고자 하는 부모들에게도 유용합니다. 모국어를 배울 때 뿐 아니라 외국어를 배울 때도 마찬가지로입니다. 시각적 도구(주사위)와 실제 말 하는 것을 연관 시키는 연습은 그 학습과 기억에 도움을 줍니다.

어휘:

한 사람씩 주사위를 굴리고 나온 그림과 연관이 있는 단어를 말합니다. 이 게임은 모국어로 진행할 수도 외국어로 진행할 수도 있습니다. 이 간단한 게임은 어휘를 동화시키는 아주 좋은 방법입니다. 동의어나 연관어를 말하게 함으로써 좀 더 어려운 게임을 할 수도 있습니다.

예시:



소나기(Rain); 동의어: 소낙비(shower); 연관어: 폭풍(storm), 나쁜 날씨
(bad weather);
프랑스어: pluie.

어린 플레이어들에게 나온 그림에 대한 질문을 던져 많이 이야기하게 하세요.

문장 만들기:

플레이어는 두개 이상의 주사위를 굴러 나온 그림들을 이용해 문장을 구성합니다.

예시:



‘나는 숲을 걷고 있다.’

그리고 다음 플레이어가 주사위를 던져 새로운 문장을 만듭니다. 어휘 변형 규칙과 같이 모국어나 외국어 중 하나를 골라 게임을 할 수 있습니다. 더 익숙한 플레이어들과 게임을 할 때는 동사를 특정 형태로 변형해야 한다거나 기타 여러 조건을 추가할 수 있습니다: “나는 숲을 걷고 있었다”(한국어, 과거), “If it stopped raining I would go walking in the forest.”(영어, 가정법)

더 많은 상호작용을 위해서 나온 그림에 대해 서로 질문을 하세요.

기억하기:

소규모 그룹과 할 수 있습니다. 원하는 난이도에 따라 몇개의 주사위를 골라 굴립니다. 20초 동안 주사위의 그림을 보고 기억합니다. 20초가 지나면 주사위를 숨기고 각자 최대한 많은 단어를 기억해 내야 합니다.

이매진 다이스(Imagidice®) 이야기:

이매진 다이스(Imagidice®)는 2000년 웨일즈의 Emily Daly라는 여학교사에 의해 말하는 주사위(Talking Dice®)라는 이름으로 만들어졌습니다. 이 주사위 세트는 아주 단순하지만 영리한 언어 교육 도구로 사용되었습니다. 전 세계 어디에서도 통할 게임의 기본 개념 덕에 이매진 다이스(Imagidice®)는 전 세계의 언어 전문가들 사이에서 빠르게 성공을 거두었습니다. 말하는 주사위(Talking Dice®)라는 브랜드는 2002년에 처음 정식 출시되었고, 2004년 수상을 하는 등 이 분야에서 레퍼런스가 되었습니다. Linguascope (London)에서 이후 라이선스를 구입하여 50개가 넘는 수 많은 나라의 언어 전문가들에게 이를 보급함으로써 이 게임의 발전에 크게 기여했습니다.



경고! 3세 미만의 어린이는 사용할 수 없음. 작은 부품을 포함하고 있음.

GIGAMIC - ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France.

® & © 2014 Gigamic from a concept by Emily Daly in 2000 under the name of Talking Dice®.

published under licence Linguascope Ltd. (London- UK). © Linguascope Ltd.











































































遊戲人數：2~12 位玩家
遊戲時間：20 分鐘

適合年齡：4 歲以上
遊戲配件：12 個骰子各有不同的 6 個面

12 個骰子介紹：

每個骰子對應一個主題，所以以下總共有 72 種不同圖案。

1 天空	2 地點	3 食物	4 情感	5 動作	6 奇幻
 星星	 小路	 糖果	 愛	 睡覺	 龍
 月亮	 森林	 蘑菇	 憤怒	 有個想法	 鬼
 雪	 洞穴	 水果	 歡樂	 走路	 精靈
 雨	 迷宮	 蛋糕	 大笑	 說話	 野狼
 太陽	 家	 蔬菜	 驚訝	 想	 海盜
 風	 山	 肉	 悲傷	 見面	 巫婆

7 身體器官	8 動物	9 嗜好	10 旅行	11 日常生活	12 歷史
 嘴巴	 蜘蛛	 電影	 飛機	 錢	 船
 手	 貓咪	 寫作	 海洋	 掃帚	 城堡
 鼻子	 馬	 烹飪	 地球	 球	 恐龍
 眼睛	 狗	 音樂	 時鐘	 運氣	 謎團
 耳朵	 鳥	 DIY	 火車	 花	 放大鏡
 腳	 蛇	 藝術	 汽車	 床	 火山

遊戲目的：

Imagidice 是一個能讓你的想像力無限延伸的有趣且原始的方式，也激發各年齡層的人在言辭口語方面的表達能力。骰子上的圖案開啓了編織許多故事時的無限創意構想。每個骰子對應不同的主題，所以你可以針對你的需求改變遊戲。擲骰子，與其他玩家想出一個故事，當然一定要包括每一個骰子上顯示的圖案。在 Imagidice 中沒有輸贏。遊戲中存在的變化將這創意的遊戲轉換成教育及語言學習的工具，以豐富我們的字彙。

游戏准备：

玩家们拿 12 个骰子，或者选几个他们有兴趣的主题。对于比较年轻的玩家，或者是一个比较简短的游戏，可以在游戏开始时，选择使用较少的骰子。

游戏开始：

一个或多个玩家掷骰子，第一个玩家选择一个骰子放在自己面前，上面的图案可以帮助他开始说他的故事。没有正确或不正确，你找一个让你最有灵感的图案。然后左边的玩家选另一个骰子，继续延续上一段故事。游戏就以这样的方式继续进行，顺时针方向，每个玩家加入自己的故事。你也可以在游戏开始前先设定一个题目，例如：童话、幻想、旅游…。

游戏结束：

当所有骰子都使用完毕，游戏即结束。你可以再次抛出骰子，创造新的故事吧！

游戏变化

世界各地数千名语文教师、中学教师和语言治疗师都在使用Imagidice。除了他的俏皮部分，Imagidice是一个真正的教育工具，不论是母语或外语，语言专业人士或家长希望帮助孩子学习和丰富自己的词汇量是非常有用的，视觉辅助和口语练习的结合在学习和记忆的过程中，有非常大的帮助。

词汇：

玩家掷出一个骰子，并说出和骰子图案相对应的词。可以用在母语或外语学习上。这个简单的练习对于单字的吸收是很理想的，也可以稍微增加难度，以同义字或联想来进行游戏。

例如：

雨



同义词：淋浴

联想：暴风雨，恶劣的天气

法语词：pluie(雨)

鼓励年纪小的玩家多问有关图案的问题。

建构句子：

一个玩家掷两个或多个骰子，使用骰子上的图案造一个句子。



例如：我走在森林里。

那麼下一个玩家一样掷多个骰子，并创造一个新的句子。至於词汇变化，他可以发挥在母语或外语。對於程度更高的玩家，可以有不同的动词时态：“如果雨停了，我会去森林里散步”
若要有更多的讨论和互动，可以使用骰子上的图案，让玩家们互相问问题。

记忆：

在小团体中，玩家掷多个骰子，根据希望的难易度选择骰子数量，看图案 20 秒後將骰子隐藏，玩家要尽可能的记住多个图案。

Imagidice®的故事：

Imagidice® 由语文老师 Emily Daly 於 2000 年在威尔士创立，这套骰子是一个简单而巧妙的教学工具。由於其通用的概念 Imagidice® 增长迅速，在所有语言专家中非常的成功。该品牌 Talking Dice® 在 2002 年被授权，游戏已经成为该领域的基准，并在 2004 年得奖。Linguascope (伦敦) 後来购买其版权，并将其分发到成千上万的语言专业人士，在五十多个国家发展并做出了贡献！

警告！

不适合3岁以下儿童，因为零件小可能会有吞噬的危险。
保持资讯和地址以备将来参考。



GIGAMIC - ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France.

® & © 2014 Gigamic from a concept by Emily Daly in 2000 under the name of Talking Dice®.

published under licence Linguascope Ltd. (London- UK). © Linguascope Ltd.











































































遊戲人數：2~12 位玩家
 遊戲時間：20 分鐘

適合年齡：4 歲以上
 遊戲配件：12 個骰子各有不同的 6 個面

12 個骰子介紹：

每個骰子對應一個主題，所以下總共有 72 種不同圖案。

1 天空	2 地點	3 食物	4 情感	5 動作	6 奇幻
 星星	 小路	 糖果	 愛	 睡覺	 龍
 月亮	 森林	 蘑菇	 憤怒	 有個想法	 鬼
 雪	 洞穴	 水果	 歡樂	 走路	 精靈
 雨	 迷宮	 蛋糕	 大笑	 說話	 野狼
 太陽	 家	 蔬菜	 驚訝	 想	 海盜
 風	 山	 肉	 悲傷	 見面	 巫婆

7 身體器官	8 動物	9 嗜好	10 旅行	11 日常生活	12 歷史
 嘴巴	 蜘蛛	 電影	 飛機	 錢	 船
 手	 貓咪	 寫作	 海洋	 掃帚	 城堡
 鼻子	 馬	 烹飪	 地球	 球	 恐龍
 眼睛	 狗	 音樂	 時鐘	 運氣	 謎團
 耳朵	 鳥	 DIY	 火車	 花	 放大鏡
 腳	 蛇	 藝術	 汽車	 床	 火山

游戏目的：

Imagidice 是一个能让你的想像力无限延伸的有趣且原始的方式，也激发各年龄层的人在言辞口语方面的表达能力。骰子上的图案开启了编织许多故事时的无限创意构想。每个骰子对应不同的主题，所以你可以针对你的需求改变游戏。掷骰子，与其他玩家想出一个故事，当然一定要包括每一个骰子上显示的图案。在 Imagidice 中没有输赢。游戏中存在的变化将这创意的游戏转换成教育及语言学习的工具，以丰富我们的字汇。

遊戲準備：

玩家們拿 12 個骰子，或者選幾個他們有興趣的主題。對於比較年輕的玩家，或者是一個比較簡短的遊戲，可以在遊戲開始時，選擇使用較少的骰子。

遊戲開始：

一個或多個玩家擲骰子，第一個玩家選擇一個骰子放在自己面前，上面的圖案可以幫助他開始說他的故事。沒有正確或不正確，你找一個讓你最有靈感的圖案。然後左邊的玩家選另一個骰子，繼續延續上一段故事。遊戲就以這樣的方式繼續進行，順時針方向，每個玩家加入自己的故事。你也可以在遊戲開始前先設定一個題目，例如：童話、幻想、旅遊…。

遊戲結束：

當所有骰子都使用完畢，遊戲即結束。你可以再次拋出骰子，創造新的故事吧！

遊戲變化

世界各地數千名語文教師、中學教師和語言治療師都在使用Imagidice。除了他的俏皮部分，Imagidice是一個真正的教育工具，不論是母語或外語，語言專業人士或家長希望幫助孩子學習和豐富自己的詞彙量是非常有用的，視覺輔助和口語練習的結合在學習和記憶的過程中，有非常大的幫助。

詞彙：

玩家擲出一個骰子，並說出和骰子圖案相對應的詞。可以用在母語或外語學習上。這個簡單的練習對於單字的吸收是很理想的，也可以稍微增加難度，以同義字或聯想來進行遊戲。

例如：

雨



同義詞：淋浴

聯想：暴風雨，惡劣的天氣

法語詞：pluie (雨)

鼓勵年紀小的玩家多問有關圖案的問題。

建構句子：

一個玩家擲兩個或多個骰子，使用骰子上的圖案造一個句子。



例如：我走在森林裡。

那麼下一個玩家一樣擲多個骰子，並創造一個新的句子。至於詞彙變化，他可以發揮在母語或外語。對於程度更高的玩家，可以有不同的動詞時態：“如果雨停了，我會去森林裡散步”
若要有更多的討論和互動，可以使用骰子上的圖案，讓玩家們互相問問題。

記憶：

在小團體中，玩家擲多個骰子，根據希望的難易度選擇骰子數量，看圖案 20 秒後將骰子隱藏，玩家要盡可能的記住多個圖案。

Imagidice®的故事：

Imagidice® 由語文老師 Emily Daly 於 2000 年在威爾士創立，這套骰子是一個簡單而巧妙的教學工具。由於其通用的概念 Imagidice® 增長迅速，在所有語言專家中非常的成功。該品牌 Talking Dice® 在 2002 年被授權，遊戲已經成為該領域的基準，並在 2004 年得獎。Linguascope (倫敦) 後來購買其版權，並將其分發到成千上萬的語言專業人士，在五十多個國家發展並做出了貢獻！



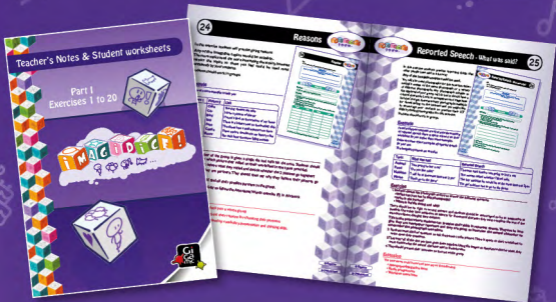
警告！

不適合 3 歲以下兒童，因為零件小可能有吞嚥的危險。
保持資訊和地址以備將來參考。

GIGAMIC - ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France.

® & © 2014 Gigamic from a concept by Emily Daly in 2000 under the name of Talking Dice®.

published under licence Linguascope Ltd. (London- UK). © Linguascope Ltd.



Download the Teacher's note
and student worksheets for free
on www.gigamic.com



® & © 2014
Gigamic
ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux
France
www.gigamic.com