



SPĒLES KOMPLEKTS

12 metamie kauliņi ar attēliem uz visām 6 skaldnēm (72 attēli), spēles noteikumi.



SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Parasti spēlē izmanto 12 kauliņus. Jaunākiem spēlētājiem vai īsākām spēlēm mēs iesakām izmantot 8 kauliņus, kas izvēlēti atbilstoši tēmai.

SPĒLES GAITA

Viens vai vairāki spēlētāji met kauliņus galda vidū tā, lai tie būtu redzami visiem spēlētājiem.

Vecākais spēlētājs izvēlas vienu no kauliņiem un novieto to visiem priekšā. Redzamo attēlu izmanto, lai sāktu stāstu.

Nav labas vai sliktas izvēles — izmanto attēlu, kas tevi visvairāk iedvesmo. Turpmāk atradīsi kauliņu attēlu aprakstus, kas var tev palīdzēt.

Šī informācija ir sniegta tikai kā ieteikums!

Vienīgais, kas ir svarīgs, ir tava iztēle. Ja vēlies interpretēt attēlu citādi, dari tā! Spēle turpinās pulksteņa rādītāju kustības virzienā. Nākamais spēlētājs ņem citu kauliņu, nemainot tā skaldni, un turpina iepriekšējā spēlētāja stāstu. Spēle turpinās tādā pašā veidā.

Stāsts top pakāpeniski, katram spēlētājam to papildinot. Pirms spēles sākuma varat arī vienoties par tēmu: pasakas, fantāzijas žanrs, ceļojumi...

Pirmais „stāstnieks” izvēlas kauliņu un sāk stāstu.



„Sensenos laikos dzīvoja pūķis, kurš nespēja splaut uguni...”

Nākamais spēlētājs izvēlas citu kauliņu un turpina stāstu.



„Viņš izlēma pamest savu pili, lai atrastu kādu, kurš varētu viņam palīdzēt...”

SPĒLES BEIGAS

Spēle beidzas tad, kad visi kauliņi ir izmantoti. Jūsu stāsts ir pabeigts, un varat mest kauliņus vēlreiz, lai sāktu jaunu stāstu.

IZGLĪTOJOŠAS VARIĀCIJAS

Spēli „Imagidice” izmanto valodas pasniedzēji, skolotāji un runas terapeiti visā pasaulē.

Spēlei piemīt ne tikai izklaidējoša funkcija, bet tā ir noderīga arī kā mācību līdzeklis valodas speciālistiem un vecākiem, kuri vēlas atbalstīt savus bērnus viņu mācību procesā un bagātināt viņu vārdu krājumu neatkarīgi no tā, vai tā ir dzimtā valoda vai svešvaloda. Asociāciju veidošana starp vizuālajiem elementiem un mutvārdu valodu palīdz vieglāk iegaumēt un apgūt jaunu informāciju.

Spēlētājs met kauliņu un nosauc vārdu, kas asociējas ar redzamo attēlu. Var spēlēt gan savā dzimtajā valodā, gan svešvalodā. Šis vienkāršais vingrinājums palīdz izprast vārdu nozīmi, bet to iespējams arī sarežģīt, domājot vārdu sinonīmus vai veidojot asociāciju ķēdes.

Piemērs: lietus



Sinonīms: lietusgāze

Asociāciju ķēde: vētra, slikti laikapstākļi

Vārds angļu valodā: *rain*

Mudini mazākus bērnus izpausties, uzdodot jautājumus par redzamajiem attēliem.

TEIKUMU VEIDOŠANA

Spēlētājs met vienu vai vairākus kauliņus un veido teikumu, izmantojot redzamos attēlus.

Piemērs: „Es  esmu , kamēr .

Pēc tam nākamais spēlētājs met kauliņus un veido jaunu teikumu. Līdzīgi vārdu krājuma paplašināšanas variācijai, ir iespējams spēlēt gan dzimtajā valodā, gan svešvalodā. Pieredzējušiem spēlētājiem iesakām locīt darbības vārdus un izmantot dažādas gramatiskās formas („Es staigātu pa mežu, ja pārstātu līt.“).

Ja vēlies veicināt turpmāku diskusiju un mijiedarbību, vari izmantot atklātos attēlus, lai uzdotu jautājumus tevis izvēlētam spēlētājam.

ATMIŅAS UZLABOŠANA

Mazās grupās spēlētāji met vairākus kauliņus (atkarībā no izvēlētas grūtības pakāpes) un vēro attēlus 20 sekundes. Pēc tam kauliņi tiek paslēpti. Spēlētājiem ir jāatceras pēc iespējas vairāk attēlu un jāpieraksta tos uz lapas.

Uzvar spēlētājs, kurš būs atcerējies visvairāk vārdu!

12 KAULIŅI

Spēlē „Imagidice“ katrs kauliņš atbilst kādai tēmai. Kopā ir 72 attēli, kas sadalīti šādi:

DEBESIS	VIETAS	ĒDIENS	EMOCIJAS	DARBĪBAS	FANTĀZIJA
 Zvaigzne	 Ceļš	 Konfekste	 Mīlestība	 Gulēšana	 Pūķis
 Mēness	 Mežs	 Gaļa	 Dusmas	 Idejas radīšana	 Spoks
 Sniegs	 Ala	 Dārzeņi	 Laime	 Staigāšana	 Feja
 Lietus	 Labirints	 Augļi	 Smieklis	 Runāšana	 Vilks
 Saule	 Māja	 Deserts	 Pārsteigums	 Domāšana	 Pirāts
 Vējš	 Kalns	 Sēne	 Skumjas	 Satikšanās	 Ragana
CILVĒKA KĒRMENIS	DZĪVNIEKI	HOBIJI	CEĻOŠANA	IKDIENA	VĒSTURE
 Mute	 Zirnekļis	 Filmas	 Lidmašīna	 Nauda	 Kūģis
 Roka	 Kaķis	 Rakstīšana	 Jūra	 Slota	 Pils
 Deguns	 Zirgs	 Ēdiena gatavošana	 Zemeslode	 Bumba	 Dinozaurs
 Acs	 Suns	 Muzicēšana	 Pulkstenis	 Veiksme	 Mīkla
 Auss	 Putns	 Rokdarbi	 Vilciens	 Puķe	 Lupa
 Pēda	 Čūska	 Māksla	 Mašīna	 Gulta	 Vulkāns

Spēles „Imagidice” stāsts

Kauliņu komplektu „Talking Dice” — vienkāršu un efektīvu mācību līdzekli — 2000. gadā Velsā radīja valodu skolotāja Emīlija Deilija. Pateicoties starptautiskajai popularitātei, šī spēle ātri guva panākumus valodas speciālistu vidū un 2004. gadā saņēma balvu. 2002. gadā tika reģistrēta preču zīme „Talking Dice”, un spēle kļuva par nozīmīgu šī žanra stūrakmeni. Tās tiesības vēlāk iegādājās Londonā bāzēts uzņēmums „Linguascope”, kas veicināja spēles attīstību, izplatot to tūkstošiem valodas speciālistu vairāk nekā 50 valstīs visā pasaulē.



© 2025 Brain Games SIA
Brīvības 103-4, Rīga,
LV-1001, Latvija
(+371) 67334034
info@brain-games.com
www.brain-games.com



© & © - 2014 Gigamic
ZAL Les Garennes
F 62930 Wimereux - FRANCE
www.gigamic.com

Autors: Emīlija Deilija
Ilustrācijas: Stefans Eskapa, Zongoh

BRĪDINĀJUMS! Spēle nav paredzēta bērniem līdz 3 gadu vecumam. Aizrīšanās risks — satur sīkas detaļas.



www.brain-games.com

® & © 2014. gadā „Gigamic” pēc Emīlijas Deilijas 2000. gadā radītās koncepcijas ar nosaukumu „Talking Dice”. Publicēts saskaņā ar „Linguascope Ltd.” licenci (Londona, Lielbritānija). © Linguascope Ltd.