



«ایماژیدیس!» / «IMAGIDICE!»

تخیل خود را رها کنید...

برای ۲ تا ۱۲ بازیکن؛ ۴ ساله یا بزرگتر؛ مدت بازی: ۲۰ دقیقه.

اجزاء بازی: ۱۲ تاس با ۶ وجه حکاکی شده (در مجموع، ۷۲ نگاره [تصویر]).

معرفی ۱۲ تاس: هر تاس بازی "Imagidice" با یک تم خاص مرتبط است؛ روی هم رفته ۷۲ نگاره [تصویر] مختلف در این بازی وجود دارد که در ۲ جدول پایینی

دسته بندی شده اند:

۱: آسمان	۲: مکان	۳: خوردنی ها	۴: احساسات	۵: عمل ها (فعل ها)	۶: فانتزی
ستاره	جاده	آب نبات	عشق	خوابیدن	ازدها
ماه	جنگل	قارچ	خشم	ایده داشتن	شبح
برف	غار	میوه	لذت	راه رفتن	پری
باران	هزار تو (لایبرنت)	کیک	خنده	حرف زدن	گرگ
خورشید	خانه	سبزی جات	تعجب	فکر کردن	دزد دریایی
باد	کوهستان	گوشت	غصه	ملاقات کردن	جادوگر

۷: بدن انسان	۸: حیوانات	۹: اوقات فراغت	۱۰: سفر	۱۱: روزانه	۱۲: تاریخ
دهان	عنکبوت	سینما	هواپیما	پول	کشتی
دست	گره	ادبیات	دریا	جارو	کاخ
بینی	اسب	آشپزی	کره ی زمین	توپ	دایناسور
چشم	سگ	موسیقی	ساعت	نعل اسب	نوشته ی رمزی
گوش	پرنده	DIY (ساخت وساز)	قطار	گل	ذره بین
پا	مار	هنر	خودرو (اتومبیل)	تخت خواب	آتش فشان

هدف بازی: بازی "Imagidice" راهی است بدیع و لذت بخش برای رهاسازی تخیل و تشویق به بیان شفاهی، بدون توجه به سن و سال بازیکنان. نگاره های روی تاس ها، دروازه ی دنیایی بی انتها و سرشار از داستان های شیرین را بر روی شما می گشایند. از آن جا که هر تاس، به موضوعی اشاره دارد، شما می توانید بازی را آن گونه که دوست دارید، تنظیم کنید. تاس ها را بریزید و همه با هم به داستانی بیندیشید که همه ی نگاره های روی تاس های ریخته شده را شامل شود. در بازی "Imagidice" برنده و بازنده ای در کار نیست. شیوه های گوناگون پیشنهادی، این بازی خلاقانه را برای آن هایی که می خواهند دایره ی واژگان خود را گسترش دهند، به ابزاری آموزشی و زبان شناختی تبدیل می کند.

آماده سازی: بازیکنان ۱۲ تاس را برمی دارند یا تعدادی از تاس ها را با توجه به تم (مضمون) های مرتبط، انتخاب می کنند. برای بازیکنان جوان تر یا برای بازی کوتاه تر، پیشنهاد می شود تعداد کمتری از تاس ها برای آغاز بازی انتخاب شوند.

چگونگی بازی: یکی (یا چند نفر) از بازیکنان تاس می‌ریزد (می‌ریزند). نخستین بازیکن، یکی از تاس‌ها را برگزیده و پیش روی خود می‌گذارد: نگاره‌ی روی تاس به او خطی می‌دهد تا داستان را آغاز نماید. گزینش درست یا نادرست در کار نیست؛ شما باید نگاره‌ی را برگزینید که بیش از سایرین برای شما الهام‌بخش است. سپس بازیکن سمت چپ بازیکن آغازکننده‌ی داستان، تاسی دیگر را بر می‌دارد، بدون آن‌که وجه آن را تغییر دهد، و داستان نفر پیشین را ادامه می‌دهد... و بازی به همین شکل - در جهت حرکت عقربه‌های ساعت - ادامه پیدا می‌کند، در حالی که هر بازیکن اندک‌اندک چیزی به داستان اضافه می‌کند.

می‌توان پیش از شروع بازی، تم (مضمون) داستان را تعیین کرد: داستان‌های پریان، داستان‌های خیالی، داستان‌های پُرماجر...

پایان بازی: بازی هنگامی به پایان می‌رسد که همه‌ی تاس‌ها به کار رفته باشند: داستان تخیلی شما اکنون به پایان رسیده است، حال می‌توانید دوباره برای یک داستان تازه تاس بریزید.

شیوه‌های آموزشی: بازی "Imagidice" به وسیله‌ی هزاران آموزگار زبان، معلم مدرسه و گفتاردرمان در تمام جهان به کار می‌رود. جدا از وجه بازی‌گونه‌اش، بازی "Imagidice" یک ابزار آموزشی واقعی است مناسب برای متخصصان زبان یا برای پدران و مادرانی که می‌خواهند به فرزندان‌شان در آموزش و گسترش دایره‌ی واژگان‌شان کمک کنند، خواه در زبان مادری‌شان و خواه در زبانی غیر از آن. ترکیبی از تمرین‌های دیداری و گفتاری، فرآیند یادگیری و به یادسپاری را ممکن می‌سازد.

دایره‌ی واژگان: یکی از بازیکنان تاس ریخته و واژه‌ی مربوط به نگاره‌ی روی تاس را شرح می‌دهد. می‌توانید از زبان مادری خود یا هر زبان دیگری استفاده کنید. این تمرین ساده برای درهم‌آمیزی واژگان مختلف بسیار مناسب است اما می‌توان بازی را با بازی کردن بر اساس واژگان هم‌معنی یا واژگانی که دارای پیوستگی مفهومی هستند، اندکی دشوارتر کرد.

نمونه: "Rain" (باران / باریدن): هم‌معنی با "Shower" (باران / باریدن); دارای پیوستگی مفهومی با "Storm" (توفان) و "Bad Weather" (هوای بد); برابر نهاد واژه‌ی فرانسوی "Pluie".

برای بازیکنان جوان‌تر، تشویق‌شان کنید تا با پرسیدن سوال‌هایی در مورد نگاره‌ی مشخص‌شده (روی تاس) به حرف زدن بپردازند.

جمله‌سازی: یکی از بازیکنان، دو یا چند تاس را ریخته و با استفاده از نگاره‌های روی تاس، جمله‌ای می‌سازد. نمونه: "من در جنگل قدم می‌زنم". سپس نوبت به بازیکن بعدی می‌رسد که دوباره تاس می‌ریزد و جمله‌ای تازه ارائه می‌دهد. همانند شیوه‌ی "دایره‌ی واژگان"، می‌توانید از زبان مادری خود یا هر زبان بیگانه‌ی دیگری استفاده کنید. برای سطوح پیشرفته، پیشنهاد می‌شود که از ترکیبی از زمان‌های مختلف فعل‌ها استفاده کنید:

"If it stopped raining, I would go walking in the forest." (اگر باران بند می‌آمد، برای قدم زدن به جنگل می‌رفتم.)

نمونه‌ای برای تاس‌های "Walking" (راه رفتن)، "Forest" (جنگل) و "Rain" (باران / باریدن).

برای گفتگو و تعامل بیش‌تر، می‌توانید از نگاره‌های روی تاس‌ها برای پرسیدن سوال‌هایی از هر یک از بازیکنان به انتخاب خودتان، استفاده کنید.

تقویت حافظه: بازیکنان، در گروه‌های کوچک چند تاس را می‌ریزند (بسته به انتخاب بازیکنان و سطح دشواری بازی) و به مدت ۲۰ ثانیه به نگاره‌ها نگاه می‌کنند. سپس تاس‌ها برداشته می‌شوند و بازیکنان باید بیش‌ترین واژگان ممکن را به خاطر بیاورند.