



Дайте волю своему воображению.

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

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

*Imagicide®* 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 *Imagicide®* очень быстро стала популярной среди преподавателей языков по всему миру. Брэнд *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.

® & © 2014Gigamic по концепции Эмили Дэли (2000) под названием *Talking Dice®*  
издано по лицензии *Linguascope Ltd.* (London– UK). © *Linguascope Ltd.*