



Laissez parler votre imagination...

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

Les joueurs prennent les 12 dés ou en sélectionnent plusieurs selon les thèmes qui les inspirent. Pour les plus jeunes ou simplement pour des parties plus courtes, il est recommandé de sélectionner moins de dés en début de partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Un ou plusieurs joueurs lancent les dés. Le premier joueur choisit alors un des dés et le place devant lui : l'image représentée va servir de début à son récit. Il n'y a pas de bon ou mauvais choix, il faut jouer avec l'image qui vous inspire le plus. Ensuite, le joueur à sa gauche prend un autre dé, sans en changer la face, et poursuit l'histoire du joueur précédent... et le jeu se poursuit ainsi, dans le sens horaire, les joueurs construisant leur récit au fur et à mesure.

Il est possible de fixer un thème au récit avant de débiter : conte de fées, fantastique, voyages...

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 milliers de professeurs de langues, professeurs des écoles et orthophonistes de par le monde. 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.

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 sur les synonymes ou les associations d'idée.

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 sa langue maternelle ou dans une langue étrangère. Pour les niveaux plus élevés, nous vous conseillons de varier les temps des verbes conjugués, « *s'il 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.

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 en a noté le plus gagne.



Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.
Données et adresse à conserver.
Gigamic - B.P. 30 - F 62930 WIMEREUX - FRANCE.