

Activités pédagogiques

Jeu « ANTIPODEN »

Objectifs : Connaître les notions d'antonymie, réunir des couples de mots contraires.

Matériel

- . 21 cartes « jour »
- . 21 cartes « nuit »
- . 4 cartes « oiseau »

Règle du jeu

- . Chaque joueur reçoit 5 cartes « jour ». Les cartes « nuit » sont posées sur la table, mot non visible.
- . Le premier joueur retourne une carte « nuit ». S'il possède la carte contraire dans son jeu, il forme un couple qu'il garde puis retourne une nouvelle carte « nuit ».
- . S'il n'a pas la carte contraire, il passe son tour.
- . C'est ensuite au joueur suivant de retourner une nouvelle carte « nuit » et de former, le cas échéant, les couples possibles entre ses cartes en main et les cartes retournées.
- . Lorsqu'un joueur retourne une carte « oiseau », tous les joueurs doivent échanger leurs cartes en main avec leur voisin dans le sens des aiguilles d'une montre.
- . Le jeu se déroule ainsi de suite jusqu'à ce que tous les couples de contraires soient réunis.
- . Le vainqueur est celui qui possède le plus de couples à la fin de la partie.



éteindre

allumer

utile

inutile

transparent

opaque

gigantesque

minuscule

décoller

atterrir

agité

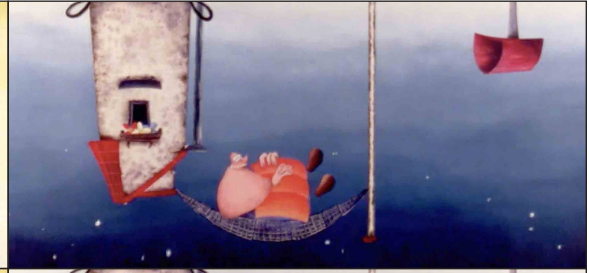
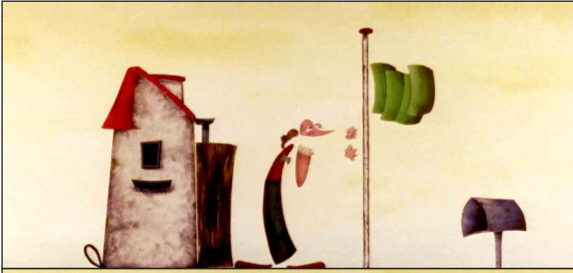
calme

différent

identique



À imprimer au verso des cartes mots



Activité proposée par [Emilie de Jeux d'école](#) à partir du court-métrage « Antipoden ».
Réalisation : Frodo Kuipers. Antipoden © Frodo Kuipers



malheureux

heureux

pair

impair

usé

neuf

monter

descendre

rire

pleurer

long

court

endormi

réveillé



Cartes mots

lenteur

rapidité

autoriser

interdire

jour

nuît

visible

invisible

agréable

désagréable

acheter

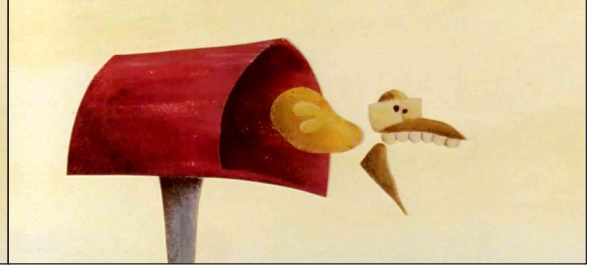
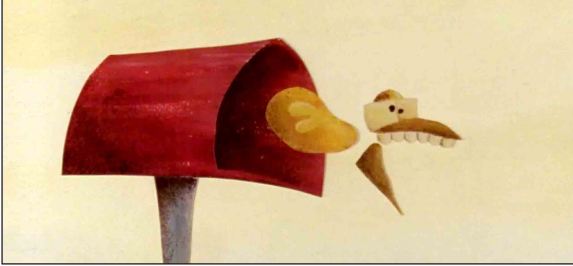
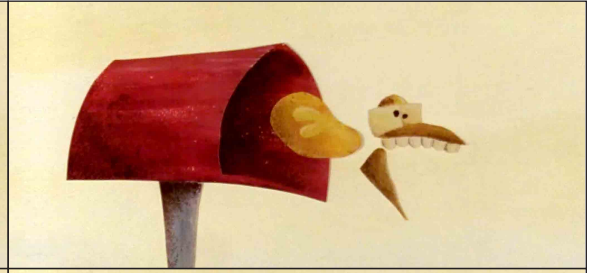
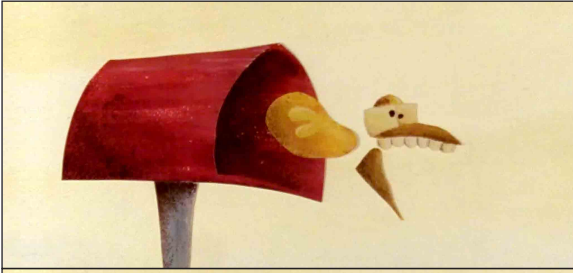
vendre

honnête

malhonnête



Cartes « oiseau »





À imprimer au verso des cartes « oiseau »

