

## Jeu « ANTIPODEN »

Attendus de fin d'activités (BO 2015 Cycle 2 et 3 et BO 2018 Cycle 2 et 3)

Cycle 2 : Trouver des antonymes.

Cycle 3 : Connaître les notions d'antonymie. Connaître le sens des principaux préfixes.



Antipoden © Frodo Kuipers

Titre  
AntipodenThème  
AntipodesGenre et mots-clés  
Comique, univers parallèle, univers miroir, absurde.Cycle (pour le film)  
2, 3Durée  
08 min 54 sRéalisation  
Frodo KuipersMusique  
Jan Brock & De Elmo'sProduction  
KASK Hogeschool Ghent (Pays-Bas, 2001)

## Activités pédagogiques

Jeu « ANTIPODEN »

Associer des mots contraires dans un jeu basé sur l'univers du film.

Ce film joue sur l'opposition entre deux « mondes », le jour et la nuit d'abord, puis l'univers de chacun des deux personnages.

Après le visionnage du film et un temps d'échange sur les ressentis de chacun, l'enseignant amènera les enfants à trouver dans le film des éléments contraires (jour / nuit, haut / bas, ...) puis à trouver l'antonyme de certains mots (blanc, monter, debout, gentillesse...). Il redéfinira avec les élèves la notion d'antonyme.

- l'enseignant pourra ensuite inviter les élèves à jouer au jeu « Antipoden » en les répartissant en petits groupes de 6 maximum et en leur présentant la règle du jeu.

Imprimer le matériel pour cette activité (cartes et règle du jeu)...

Il veillera aussi à leur exposer l'objectif d'apprentissage du jeu (réunir des mots contraires). Une fois, les parties en cours, l'enseignant circulera dans les différents groupes pour observer et étayer les élèves si besoin. A la fin de la séance, un temps de verbalisation sur l'activité sera proposé pour que les élèves reformulent ce qu'ils ont appris et partagent leurs ressentis.



Antipoden © Frodo Kuipers



Antipoden © Frodo Kuipers



Antipoden © Frodo Kuipers