

Atividades educativas

Jogo "Antipoden"

Objetivos: Conhecer os conceitos de antonímia, reunir pares de palavras opostas.

Materiais

- . 21 cartões "dia"
- . 21 cartas "noturnas"
- . 4 cartas "pássaros"

Regras do jogo

- . Cada jogador recebe 5 cartas de "dia". As cartas "noite" são colocadas sobre a mesa, palavra não visível.
- . O primeiro jogador vira uma carta de "noite". Se ele tiver a carta oposta em seu jogo, ele forma um casal que ele guarda e vira uma nova carta de "noite".
- . Se ele não tiver a carta oposta, ele passa a vez.
- . Cabe então ao próximo jogador virar uma nova carta de "noite" e formar, se quando aplicável, os possíveis pares entre as cartas na mão e as cartas viradas.
- . Quando um jogador vira uma carta de "pássaro", todos os jogadores devem trocar suas cartas em mão com seu vizinho no sentido horário.
- . O jogo continua desta forma até que todos os pares de opostos estejam unidos.
- . O vencedor é aquele que tiver mais casais no final do jogo.



apagar

acender

útil

inútil

transparente

opaco

gigante

minúsculo

decolar

pousar

agitado

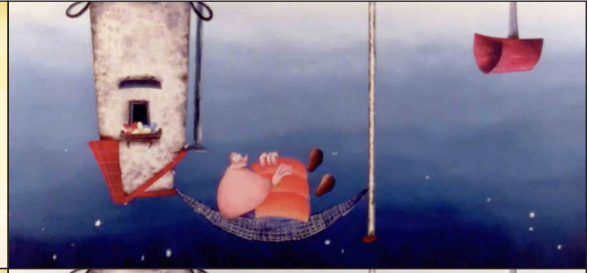
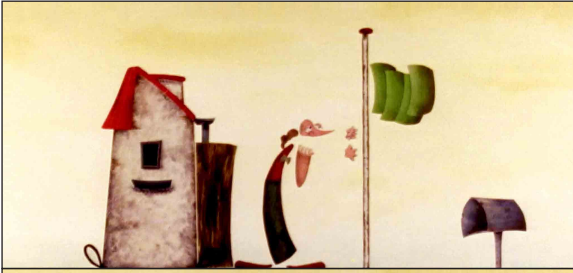
calmo

diferente

igual



Para imprimir no verso dos cartões com palavras



Atividade proposta por Emilie do Jeux d'école baseada no curta "Antipoden".
Diretor: Frodo Kuipers. Antipoden © Frodo Kuipers



Cartões de palavras

infeliz

feliz

par

ímpar

usado

novo

subir

descer

rir

chorar

comprido

curto

dormindo

acordado



lentidão

rapidez

permitir

proibir

dia

noite

visível

invisível

agradável

desagradável

comprar

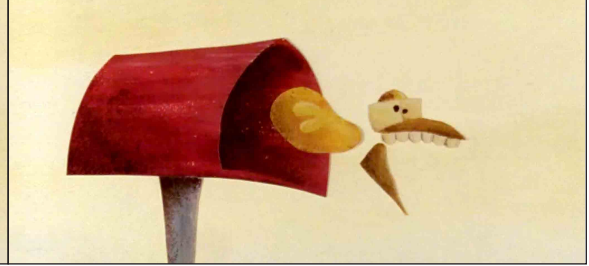
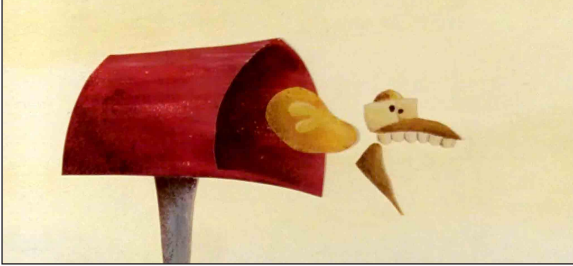
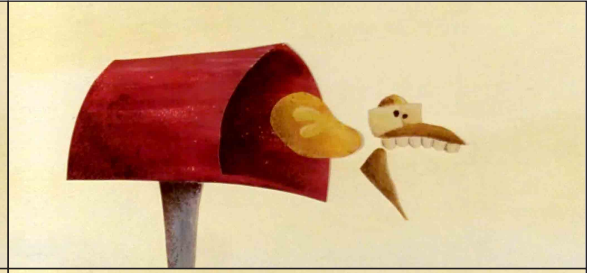
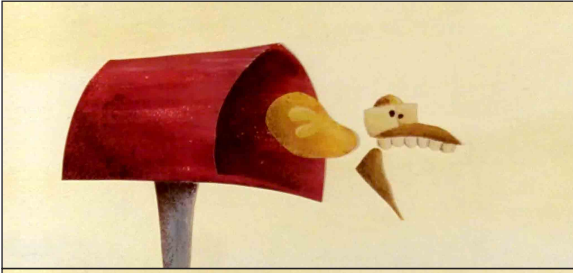
vender

honesto

desonesto



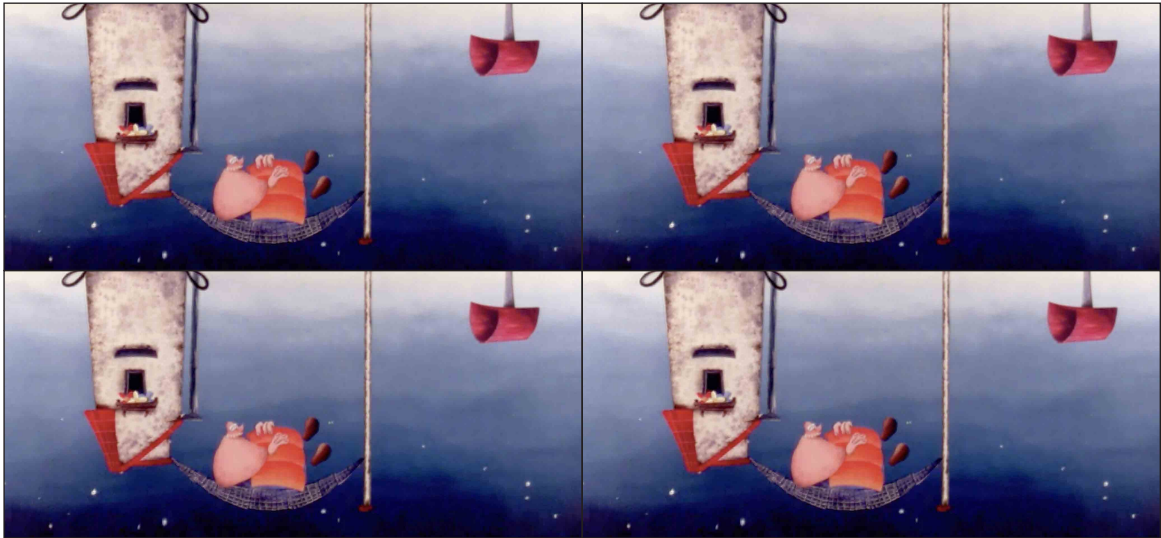
Cartões "pássaros"



Atividade proposta por Emilie do Jeux d'école baseada no curta "Antipoden".
Diretor: Frodo Kuipers. Antipoden © Frodo Kuipers



Para imprimir no verso dos cartões "pássaros"



Atividade proposta por Emilie do Jeux d'école baseada no curta "Antipoden".
Diretor: Frodo Kuipers. Antipoden © Frodo Kuipers