

Activități educaționale

Jocul „Antipoden”

Obiective: Cunoașterea conceptelor de antonimie, reunirea perechilor de cuvinte opuse.

Material

- . 21 de carduri de „zi”.
- . 21 de cărți „noapte”.
- . 4 cărți „pasăre”.

Regulile jocului

- . Fiecare jucător primește 5 cărți de „zi”. Cărțile „noapte” sunt așezate pe masă, cuvântul nu este vizibil.
- . Primul jucător întoarce o carte „noapte”. Dacă are cartea opusă în jocul său, el formează un cuplu pe care îl păstrează apoi întoarce o nouă carte de „noapte”.
- . Dacă nu are cartea opusă, își trece rândul.
- . Rămâne apoi de la următorul jucător să întoarcă o nouă carte „noapte” și să formeze, dacă acolo unde este cazul, posibilele cupluri dintre cărțile sale în mână și cărțile răsturnate.
- . Când un jucător întoarce o carte „pasăre”, toți jucătorii trebuie să-și schimbe cărțile mână cu vecinul lor în sensul acelor de ceasornic.
- . Jocul continuă în acest fel până când toate perechile de contrarii sunt unite.
- . Câștigătorul este cel cu cele mai multe cupluri la sfârșitul jocului.



a stinge

a aprinde

util

inutil

opac

gigantic

minuscule

a decola

a ateriza

agitat

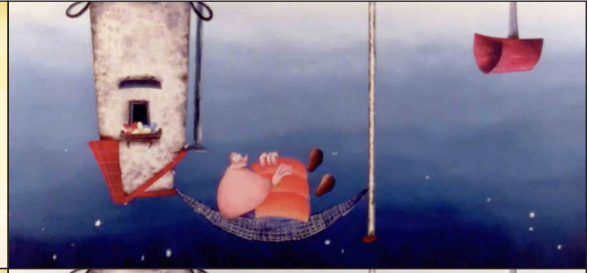
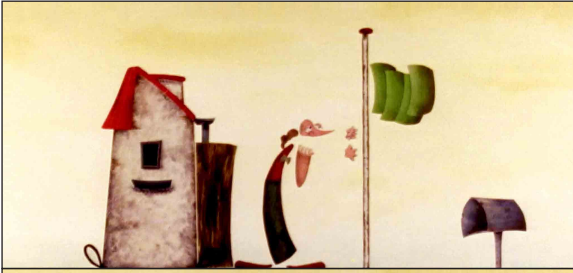
calm

diferit

identic



Pentru a imprima pe spatele cardurilor cu cuvinte



Activitate propusă de Emilie de la Jeux d'école pe baza scurtmetrajului „Antipoden”.
Regizor: Frodo Kuipers. Antipoden © Frodo Kuipers



nefericit

fericit

par

impar

uzat

nou

a urca

a coborî

a râde

a plânge

lung

scurt

adormit

trezit



încetineală

viteză

a autoriza

a interzice

zi

noapte

vizibil

invizibil

plăcut

neplăcut

a cumpăra

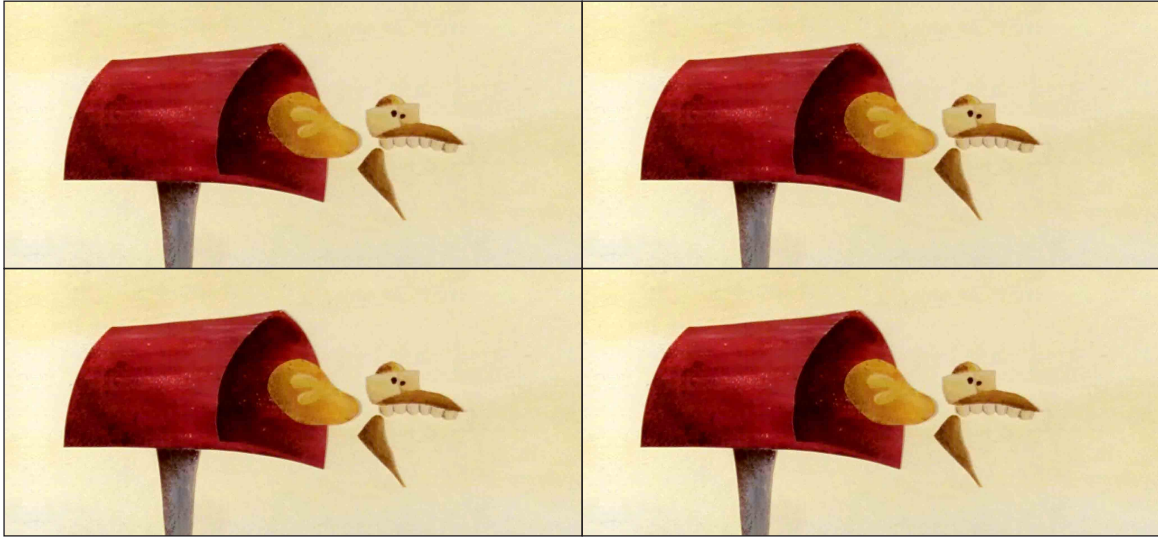
a vinde

cinstit

necinstit



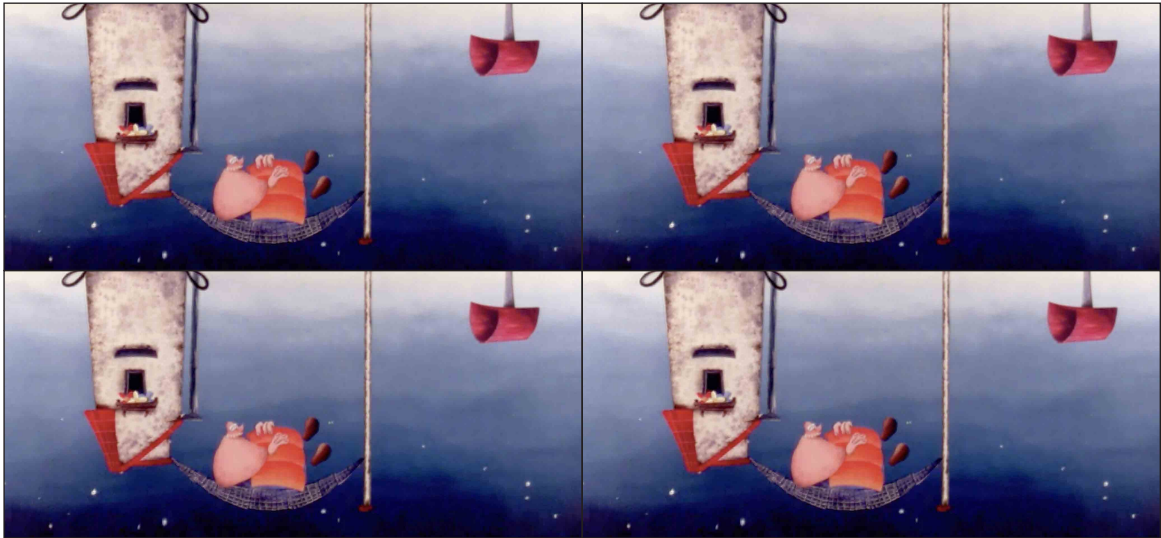
Cărți „Păsări”.



Activitate propusă de Emilie de la Jeux d'école după scurtmetrajul „Antipoden”.
Regizor: Frodo Kuipers. Antipoden © Frodo Kuipers



Pentru a imprima pe spatele cardurilor „pasăre”.



Activitate propusă de Emilie de la Jeux d'école după scurtmetrajul „Antipoden”.
Regizor: Frodo Kuipers. Antipoden © Frodo Kuipers