

Attività educative

Gioco "Antipoden"

Obiettivi: Conoscere i concetti di antonimia, riunire coppie di parole opposte.

Materiale

- . 21 carte "giorno".
- . 21 carte "notte".
- . 4 carte "uccello".

Regole del gioco

- . Ogni giocatore riceve 5 carte "giorno". Le carte "notte" vengono poste sul tavolo, la parola non è visibile.
- . Il primo giocatore scopre una carta "notte". Se ha la carta opposta nel suo gioco, forma una coppia che tiene poi gira una nuova carta "notte".
- . Se non ha la carta opposta, passa il turno.
- . Spetta quindi al giocatore successivo girare una nuova carta "notte" e formare, se ove applicabile, le possibili coppie tra le carte in mano e le carte scoperte.
- . Quando un giocatore scopre una carta "uccello", tutti i giocatori devono scambiare le proprie carte mano con il vicino in senso orario.
- . Il gioco continua in questo modo finché tutte le coppie di opposti non saranno unite.
- . Il vincitore è quello che alla fine del gioco avrà più coppie.



Carte di parole

spegnere

accendere

trasparente

opaco

gigantesco

minuscolo

decollare

atterrare

agitato

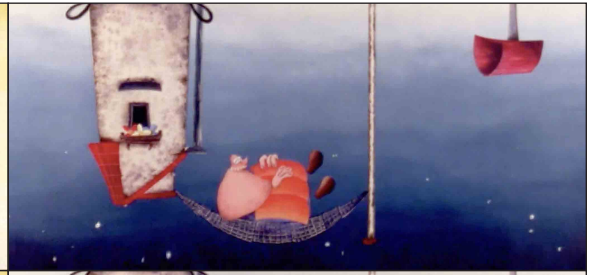
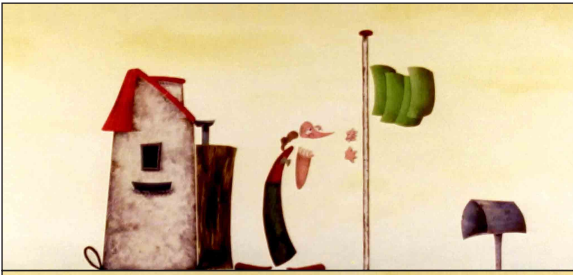
calmo

diverso

identico



Da stampare sul retro delle carte con le parole



Attività proposta da Emilie di Jeux d'école basata sul cortometraggio "Antipoden".
Regia: Frodo Kuipers. Antipoden © Frodo Kuipers



infelice

felice

pari

dispari

usato

nuovo

salire

scendere

ridere

piangere

lungo

corto

addormentato

sveglio



lentezza

velocità

permettere

vietare

giorno

notte

visibile

invisibile

piacevole

sgradevole

comprare

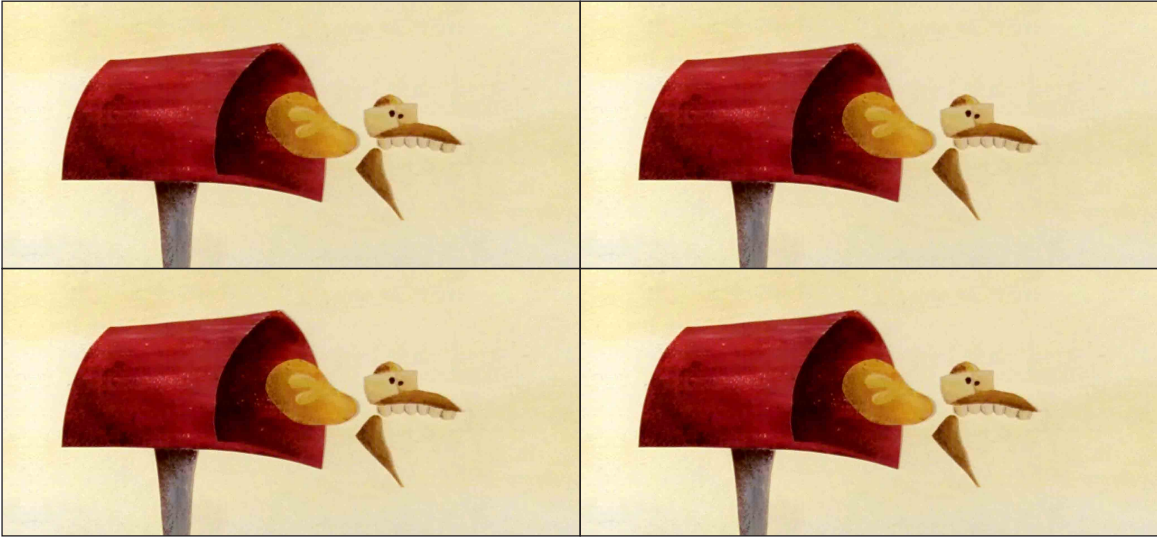
vendere

onesto

disonesto



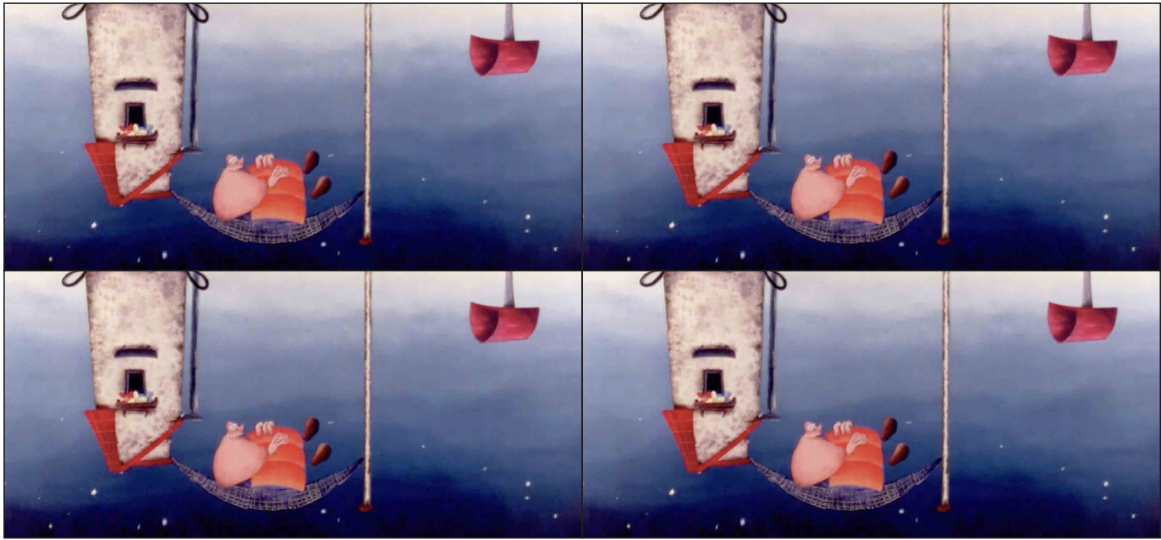
Carte "Uccello".



Attività proposta da Emilie di Jeux d'école basata sul cortometraggio "Antipoden".
Regia: Frodo Kuipers. Antipoden © Frodo Kuipers



Da stampare sul retro delle carte "uccellino".



Attività proposta da Emilie di Jeux d'école basata sul cortometraggio "Antipoden".
Regia: Frodo Kuipers. Antipoden © Frodo Kuipers