

ກິດຈະກຳການສຶກສາ

ເກມ "Antipoden"

ຈຸດປະສົງ: ຮູ້ຈັກແນວຄວາມຄິດຂອງ antonymy, ເອົາຄູ່ຂອງຄຳກົງກັນຂ້າມ.

ວັດສະດຸ

- . 21 ບັດ "ມື້".
- . 21 ບັດ "ກາງຄືນ".
- . 4 ບັດ "ນົກ".

ກົດລະບຽບຂອງເກມ

- . ຜູ້ນແຕ່ລະຄົນໄດ້ຮັບ 5 ບັດ "ມື້". ບັດ "ຕອນກາງຄືນ" ຖືກວາງຢູ່ເທິງໂຕະ, ຄຳທີ່ບໍ່ສາມາດເຫັນໄດ້.
- . ຜູ້ນທຳອິດປ່ຽນບັດ "ກາງຄືນ". ຖ້າລາວມີບັດກົງກັນຂ້າມໃນເກມຂອງລາວ, ລາວກໍ່ສ້າງຄູ່ຜົວເມຍທີ່ລາວຮັກສາໄວ້ຫຼັງຈາກນັ້ນປ່ຽນບັດ "ຄືນ" ໃໝ່.
- . ຖ້າລາວບໍ່ມີບັດກົງກັນຂ້າມ, ລາວຜ່ານລ້ຽວຂອງລາວ.
- . ມັນແມ່ນຫຼັງຈາກນັ້ນເຖິງຜູ້ນຕໍ່ໄປເພື່ອຫັນເປັນ "ກາງຄືນ" ບັດໃຫມ່ແລະແບບຟອມ, ຖ້າຖ້າເປັນໄປໄດ້, ຄູ່ຜົວເມຍທີ່ເປັນໄປໄດ້ລະຫວ່າງບັດຂອງລາວຢູ່ໃນມືແລະບັດໄດ້ຫັນໄປ.
- . ເມື່ອຜູ້ນປ່ຽນບັດ "ນົກ", ຜູ້ນທັງຫມົດຕ້ອງແລກປ່ຽນບັດຂອງເຂົາເຈົ້າມືກັບເພື່ອນບ້ານຂອງພວກເຂົາໃນທິດທາງຕາມເຂັມໂມງ.
- . ເກມສິບຕໍ່ໃນລັກສະນະນີ້ຈົນກ່ວາຄູ່ຂອງກົງກັນຂ້າມທັງຫມົດແມ່ນ united.
- . ຜູ້ຊະນະແມ່ນຜູ້ທີ່ມີຄູ່ຜົວເມຍຫຼາຍທີ່ສຸດໃນຕອນທ້າຍຂອງເກມ.



ບັດຄໍ້າ

ປິດ

ເປີດ

ເປັນປະໂຫຍດ

ໄຮ້ປະໂຫຍດ

ໂປ່ງໃສ

ບໍ່ໂປ່ງໃສ

ຍົກໃຫຍ່

ນ້ອຍໆ

ຂຶ້ນບິນ

ລົງຈອດ

ປິ່ນປ່ວນ

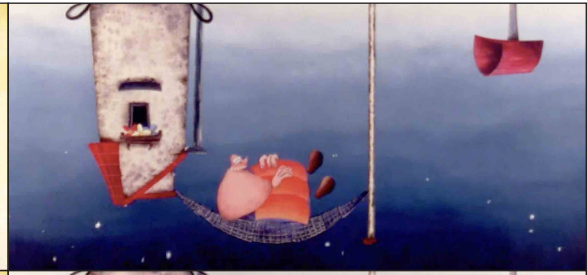
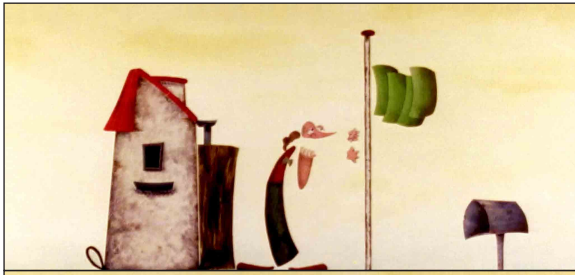
ສະຫງົບ

ແຕກຕ່າງກັນ

ຄືກັນ



ເພື່ອພິມຢູ່ດ້ານຫຼັງຂອງບັດຄໍ້າ



ກິດຈະກຳທີ່ສະເໜີໂດຍ Emilie ຈາກ Jeux d'école ອີງໃສ່ຮູບເງົາສັ້ນ "Antipoden".

ຜູ້ອຳນວຍການ: Frodo Kuipers. Antipoden © Frodo Kuipers



ບັດຄໍ້າ

ເສົ້າ

ມີຄວາມສຸກ

ເລກຄູ່

ເລກຄຶກ

ເກົ່າ

ໃໝ່

ຂຶ້ນໄປ

ລົງມາ

ຫົວ

ຮ້ອງໄຫ້

ຍາວ

ສັ້ນ

ນອນຫລັບ

ຕື່ນຂຶ້ນ



ບັດຄໍ້າ

ຄວາມຊ້າ

ຄວາມໄວ

ອະນຸຍາດ

ຫ້າມ

ມີ

ກາງຄືນ

ເຫັນໄດ້

ເຫັນບໍ່ໄດ້

ພໍໃຈ

ບໍ່ພໍໃຈ

ຊາຍ

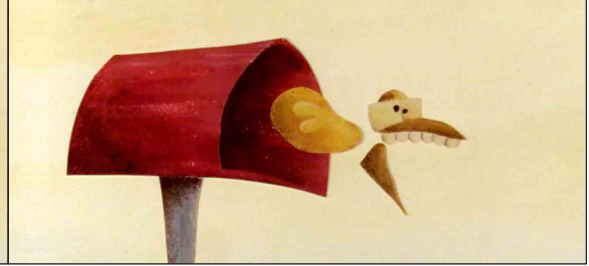
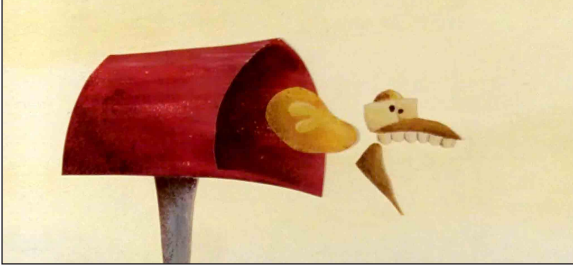
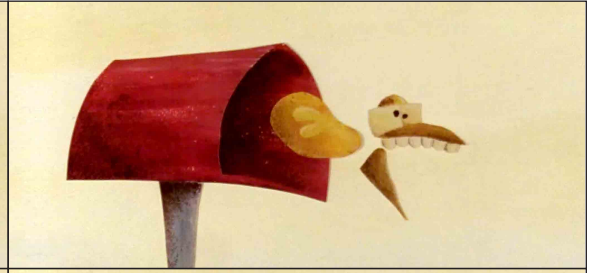
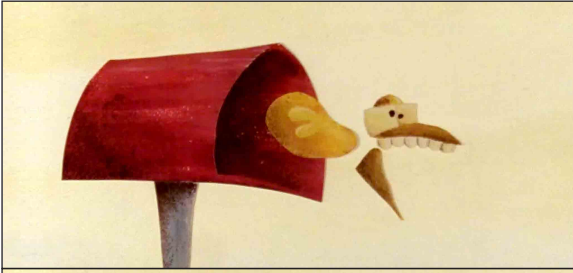
ຂາຍ

ຊື່ສັດ

ບໍ່ຊື່ສັດ



ບັດ "ນົກ".





ເພື່ອພົ້ນຢູ່ດ້ານຫຼັງຂອງບັດ "ນົກ".

