

**Objectif : Connaître et utiliser les antonymes.**



• **Les cocottes**



être couché/être debout

réveillée/endormie

jour/nuit

allumer/éteindre

Par deux : l'un mène le jeu et demande à son camarade le nombre de pliages choisis. Il lui fait choisir une des deux couleurs. Il désigne le dessin et demande d'énoncer son contraire.

Par exemple : « Quel est le contraire de jour ? ». Il vérifie la réponse de son camarade à l'aide du dessin en-dessous.

• **Les paires**

Constituer un groupe de 12 élèves et distribuer une carte à chacun. Un élève décrit sa carte, celui qui a l'antonyme doit se faire connaître en nommant à son tour l'action décrite par sa carte.



être couché/être debout

réveillée/endormie

jour/nuit

allumer/éteindre



fermer/ouvrir la porte



baisser/lever la trompe

• **Le memory**

Associer deux photos et nommer les termes contraires. En version ouverte, toutes les photos sont étalées, visibles. Les élèves proposent une association de deux cartes en nommant les actions représentées. En version classique, jouer avec les cartes retournées. C'est l'enfant qui reconstitue le plus de paires qui gagne la partie.