**PETIT**

**RICHE**

**GROS**

**CHER**

**INTELLIGENT**

**JEUNE**

**NOUVEAU**

**GRAND**

**RAPIDE**

**SALE**

**CHAUD**

**LONG**

**BEAU**

**BON**

**FACILE**

**BRUYANT**

**ENNUYEUX**

**AMICAL**

**FERMÉ**

**FAUX**

**REGULIER**

**ÉPICÉ**

**EFFRAYÉ**

**PARESSEUX**

**ENDORMI**

**MODERNE**

**HAUT**

**SUPERFICIEL**

**TARD**

**LARGE**

**PRÈS**

**MALADE**

**EPAIS**

**OBSCURE**

**LOURD**

**FAIBLE**

**DUR**

**PLEIN**

**SEC**

**PERDS UN TOUR**

**MECHANT**

**GRAND**

**PAUVRE**

**MAIGRE**

**BON MARCHÉ**

**STUPIDE**

**VIEUX**

**VIEUX**

**PETIT**

**LENT**

**PROPRE**

**FROID**

**COURT**

**LAID**

**MAUVAIS**

**DIFFICILE**

**CALME**

**INTÉRESSANT**

**HOSTILE**

**OUVERT**

**JUSTE**

**IRREGULIERR**

**FADE**

**COURAGEUX**

**ACTIF**

**RÉVEILLÉ**

**DÉMODÉ**

**BAS**

**PROFOND**

**TÔT**

**ÉTROIT**

**LOIN**

**SAIN**

**MINCE**

**CLAIR**

**LEGER**

**FORT**

**DOUX**

**VIDE**

**MOULLÉ**

**PERDS UN TOUR**

**GENTIL**

**Instructions pour le professeur.**

**Préparation**

* Imprimez le jeu sur un papier gros ou un carton; laminez-le si vous voulez qu’il dure plus.
* Trouvez des jetons pour jouer ( boutons, bonbons, pierres).
* Dés.
* Divisez la classe en groupes de 3 – 4 élèves chacun.
* Donnez à chaque gruope un jeu, un dé et des jetons.

**le jeu**

* Le joueur met son jeton n’importe où. Il peut aller dans n’importe quelle direction, mais il doit retourner exactement ou il a commencé après avoir complété un tour.
* Le premier élève jette le dé et avance son jeton le numéro correspondant de cases.
* Les élèves doivent donner les contraires du mot de la case où ils sont arrivés.

Des élèves plus avancés pourraient faire une phrase.

* **Example: Ma soeur est maigre; elle est toujours en train de faire une diète.**
* Si la réponse est correcte, l’élève reste, si la réponse est fausse, il doit retourner à la place d’où il venait.
* Le premier élève qui complète le tour est le gagnant.