

calme

tranquille

agaçant

énergant

doux

tendre

pâle

clair

sombre

foncé

franc

sincère

poli

bien élevé

aimable

gentil

grand

immense

magnifique

superbe

gros

dèse

seul

isolé

loin

éloigné

gênant

honteux

amusant

drôle

gai

joyeux

amical

sympathique

haut

élevé

Les synonymes

Plusieurs règles du jeu possibles :

- Le memory : à conseiller aux bons élèves en français, car il s'agit non seulement de travailler la mémoire spatiale mais aussi d'y ajouter des connexions sur le sens qui ne sont pas forcément évidente
- Le jeu de mariage : les cartes sont distribuées entre tous les joueurs + une pioche. On demande chacun son tour une carte à l'autre sous la forme de « as-tu un synonyme de... », évidemment, encore faut-il avoir travaillé ceux présentés dans le jeu auparavant
- Un jeu type Skipbo simplifié : on retourne régulièrement 2, 3 ou 4 cartes au centre de la table, les joueurs doivent récupérer celles qui peuvent s'apparier avec les leurs pour rejeter leurs paires ensuite sur le côté. On récupère et on remélange tout ce qui a été rejeté, pour redistribuer, jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus une seule carte en main... pour cette règle, chacun peut vérifier que l'autre a bien choisi des synonymes de ses propres cartes. Il est cependant nécessaire d'imprimer plusieurs fois les cartes pour en avoir assez. Peu importe que les synonymes apparaissent plusieurs fois : cela permet de bien les ancrer, et le but est de les faire tourner rapidement. De toutes façons, un joueur ne peut gagner sans les connaître ou les comprendre a minima.

Fabrication : imprimer, couper, plastifier. J'ai utilisé la police PlumBAL en 40 (ou un peu moins pour les mots longs)

NB : je n'ai fait pour l'instant que les adjectifs... c'est la fonction avec laquelle il est le plus facile de travailler cette notion avec mes élèves, mais rien n'empêche d'ajouter verbes et noms, voire adverbes...

