



	heureux			détritus
sale			sérieux	
fort		jeter		onéreux

content

grave

dégoûtant

ordure

cher

lancer

robuste

novice

enflammer



joie

misérable

obèse



malade

ardent

débutant

gros



bonheur

pauvre

souffrant

embraser

brûlant

	obscur		monarque	
hideux		franc		beau
		montrer		sale

souverain

laid

crasseux

exhiber

ténébreux

splendide

sincère



omettre

calme

peureux

lieu

connu

féroce



agréable

froussard

oublier



endroit

sauvage

célèbre

tranquille

charmant

	fluet		loin	
métier			malade	
	effrayant	vieux		stupide

idiot

maigre



profession

patraque

âgé

éloigné

terrifiant

courageux			silencieux	
	médecin		élégant	obscur
agréable		têtu		

muet

docteur

sombre

aimable

entêté

hardi

distingué

fuite



suspect

triste

paresseux



sérieux

méchant

vieux

mauvais

réfléchi

évasion

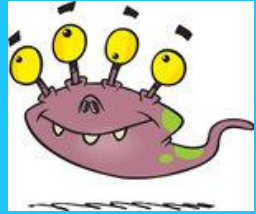
douteux

ancien

désespéré

fainéant

féroce



beauté

méticuleux

ardent

nouveau

bizarre

saccager



torride

ravager

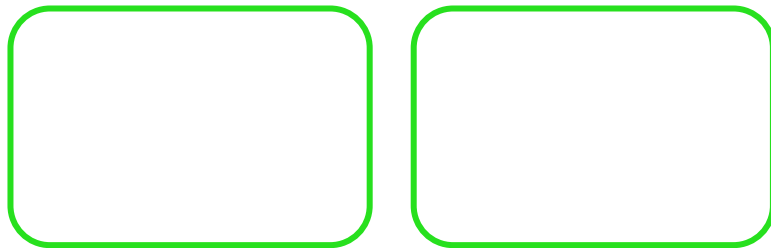
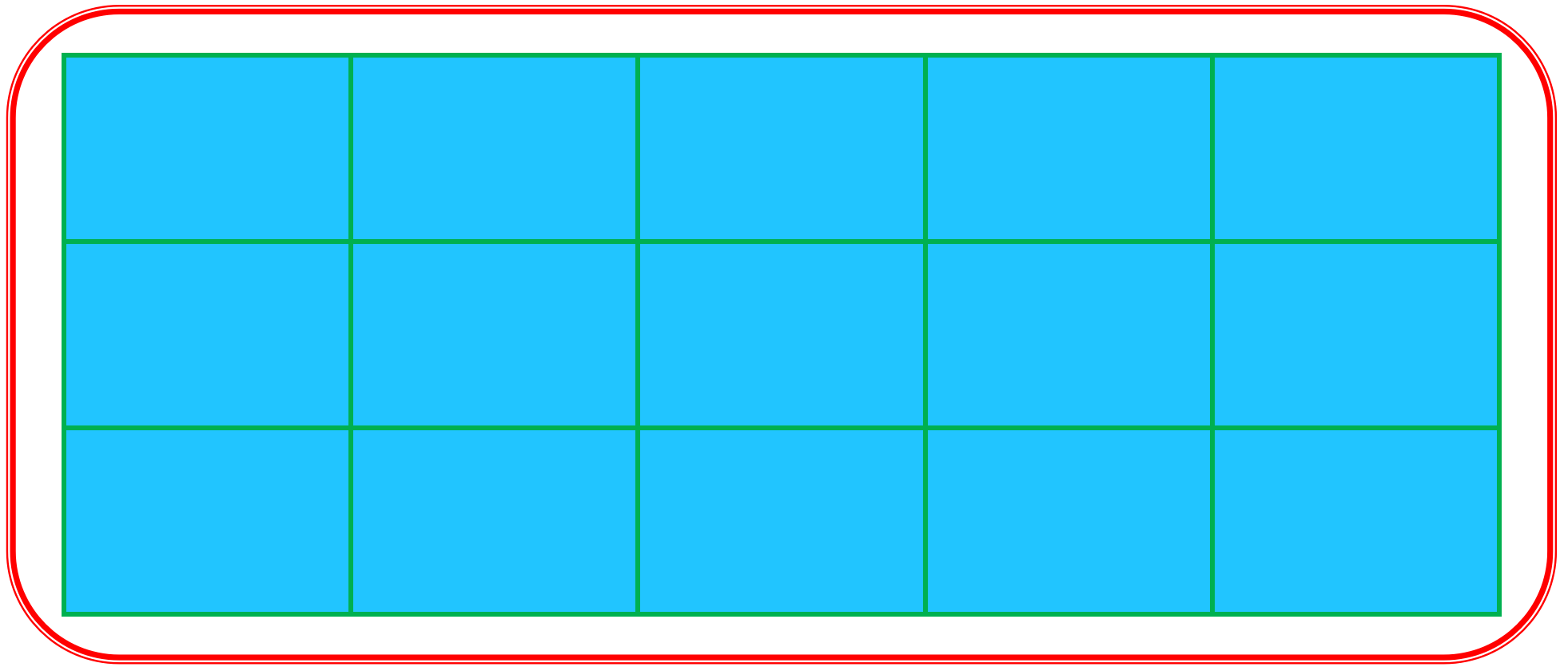
cruel

splendeur

étrange

récent

soigneux



Objectifs :

- ↪ Accroître le registre lexical.
- ↪ Savoir rechercher le sens d'un mot.
- ↪ Manipuler la notion d'antonyme.

Remarques :

Avant de débiter le jeu, on peut laisser un petit temps de recherche sur dictionnaire afin que l'enfant perçoive le sens des mots de sa grille.

En prolongement, demander de construire une grille de loto, soit en donnant les termes, soit en liberté complète.