

JEU DES ANTONYMES

Règle du jeu :

- lancer le dé
- avancer le pion d'autant de cases que de points sur la face du dé
- lire le mot sur la case et poser le pion sur la case de l'antonyme de ce mot
- cases particulières :
 - case avec la face d'un dé : avancer ou reculer selon le nombre de points et le sens de la flèche (avant ou arrière)
 - puits : revenir à la case départ
 - porte : aller sur la case avec l'autre porte
- atteindre la case ARRIVÉE pour gagner la partie

apprendre-réviser-mémoriser.fr

