

Légal	Lisible	Limité	Lettré
Imitable	Intelligent	Attentionné	Attendu
Egal	Espéré	Utile	Usable
Possible	Patient	Parfait	Logique
Buvable	Mettable	Prévu	Défini
Dénombrable	Commun	Juste	Poli
Heureux	Propre	Cidroit	Habile
Chanceux	Content	Habiller	Obsér
Faire	Monter	Visible	Correct
Respectueux	Réalisable	Réaliste	Recevable

Réel	Ratable	Equilibre	Avantage
Supportable	Crumer	Coller	Honnête
Mobile	Responsable	Ordre	Digeste
Croyable	Estimable	Prévu	Lier
Organiser	Stabiliser	Sain	Voyant
Pair	Battable	Oubliable	Mortel
Accessible	Décher	Capable	Stable
Cigréable	Coudre	Certain	Digne
Discret	Expliqué	Fatigable	Fidèle
Humain	Intéressant	Joignable	Perméable

Sensible	Pur	Commu	Content
Obéissant	Dain	Exact	Confortable
Complet	Cectif	Chevé	Acceptable
Visible	Volontaire	Vendu	Utile
Loger	Traiter	Classer	Favoriser
Geler	Ordre	Ordonné	Faveur
Dire	Chance	Cidresse	Logique
Virable	Puissant	Habituel	Cadapté
Accueillant	Crevable	Crouer	Capacité
Respect	Crouer	Habillage	Stabilisant

il-

il-

il-

in-

in-

in-

im-

im-

im-

ir-

ir-

ir-

dé-

dé-

dé-

dés-

dés-

dés-

mé-

mé-

mé-

mal-

mal-

mal-

Règles du jeu :

- Jeu du serpent en classe entière : Tous les élèves se lèvent et se placent derrière leur chaise. Le professeur va interroger chacun des élèves à tour de rôle en leur donnant un mot figurant sur les cartes. Les élèves doivent rapidement donner le contraire. En cas d'erreur, le professeur donne la bonne réponse et l'élève s'assoit et est éliminé. On continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un vainqueur.
- Jeu de tic-tac boum en classe entière. Procéder de la même manière que pour le jeu du serpent mais prévoir un minuteur de 30 secondes. L'élève dont c'est le tour lorsque le minuteur arrive à son terme est éliminé et s'assoit. Dans cette variante, en cas de mauvaise réponse, on donne un autre mot à l'élève ayant commis l'erreur et ce jusqu'à ce qu'il ait juste ou que le temps soit écoulé.
- Jeu de défausse en petits groupes : disposer les cartes préfixes en un tas face cachée après les avoir mélangées. Distribuer une dizaine de cartes mots à chaque joueur. Retourner une carte préfixe. Le premier joueur à poser une de ses cartes dont le contraire se forme avec le préfixe donné se défausse de sa carte et la donne au joueur de son choix. On retourne alors une autre carte préfixe et on continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de cartes en main. Il sera alors le vainqueur.
- Jeu de défausse n°2 en petits groupes : disposer les cartes préfixes en un tas face cachée après les avoir mélangées. Distribuer 5 cartes mots à chaque joueur. Retourner une carte préfixe. Si les joueurs ont une carte mot dont le contraire se forme à l'aide du préfixe, ils se défaussent de

cette carte. Sinon, ils piochent une carte mot supplémentaire. On retourne ensuite une nouvelle carte préfixe et le tour recommence. Le premier joueur à ne plus avoir de cartes remporte la partie.