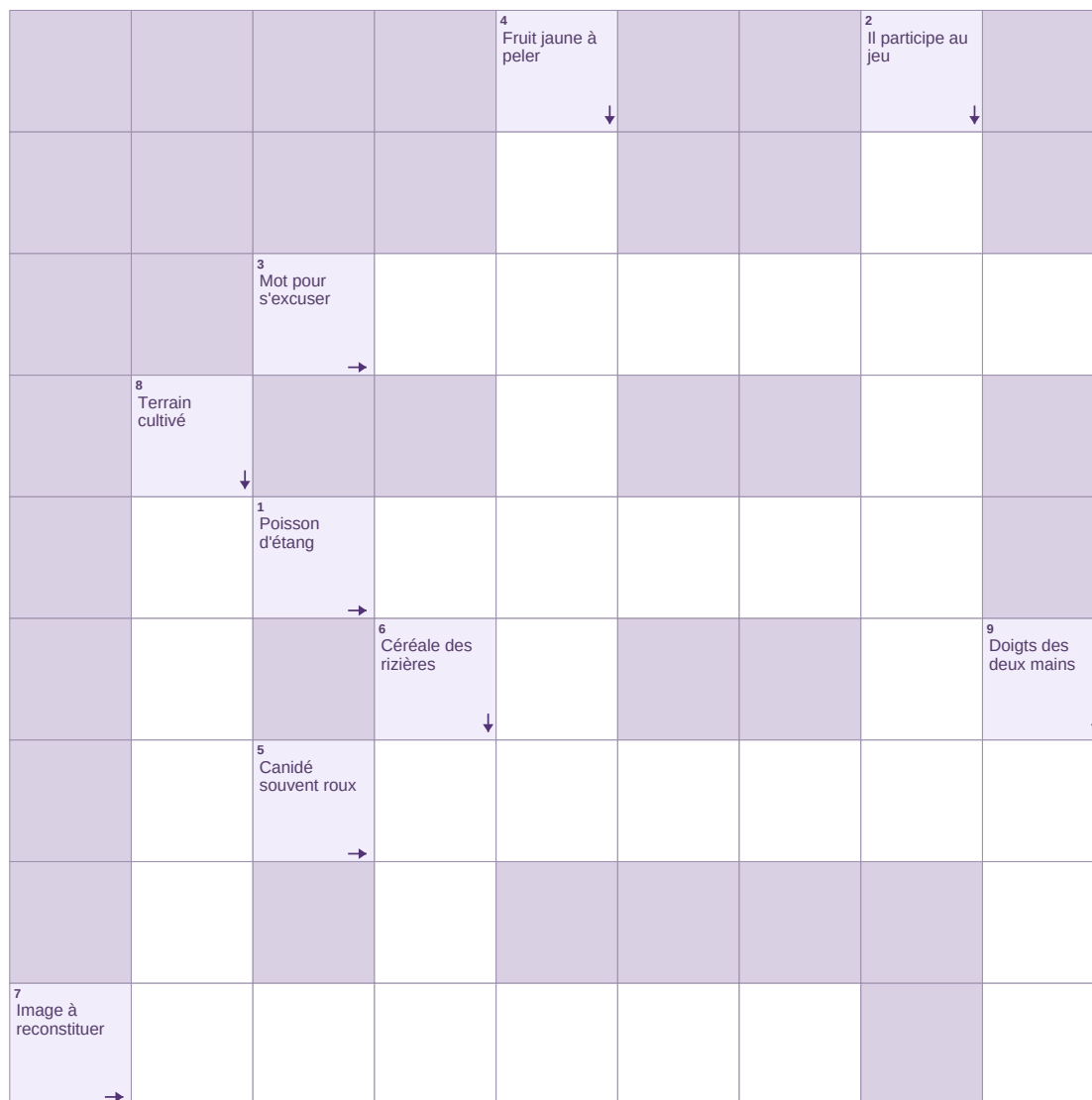


Un mot. Un déclic.

6–8 ans | Grille c001832 | 9 x 9 cases



LES DÉFINITIONS EN CLAIR

1. H · Poisson d'eau douce à grandes écailles. (5 lettres)
2. V · Personne qui prend part à une partie. (6 lettres)
3. H · Mot utilisé pour demander une excuse ou le passage. (6 lettres)
4. V · Fruit allongé du bananier. (6 lettres)
5. H · Animal sauvage à la queue touffue. (6 lettres)
6. V · Céréale cultivée notamment dans des champs inondés. (3 lettres)
7. H · Jeu consistant à assembler des pièces pour reformer une image. (6 lettres)
8. V · Parcelle de terre destinée aux cultures. (5 lettres)
9. V · Nombre qui suit neuf. (3 lettres)

Le corrigé, à part.

6–8 ans | Grille c001832 | 9 x 9 cases

				4 Fruit jaune à peler			2 Il participe au jeu	
				B			J	
		3 Mot pour s'excuser	P	A	R	D	O	N
	8 Terrain cultivé			N			U	
	C	1 Poisson d'étang	C	A	R	P	E	
	H		6 Céréale des rizières	N			U	9 Doigts des deux mains
	A	5 Canidé souvent roux	R	E	N	A	R	D
	M		I					I
7 Image à reconstituer	P	U	Z	Z	L	E		X

LES RÉPONSES ET LEUR ORTHOGRAPHE

1. H · carpe — Poisson d'eau douce à grandes écailles.
2. V · joueur — Personne qui prend part à une partie.
3. H · pardon — Mot utilisé pour demander une excuse ou le passage.
4. V · banane — Fruit allongé du bananier.
5. H · renard — Animal sauvage à la queue touffue.

6. V · riz — Céréale cultivée notamment dans des champs inondés.
7. H · puzzle — Jeu consistant à assembler des pièces pour reformer une image.
8. V · champ — Parcelle de terre destinée aux cultures.
9. V · dix — Nombre qui suit neuf.