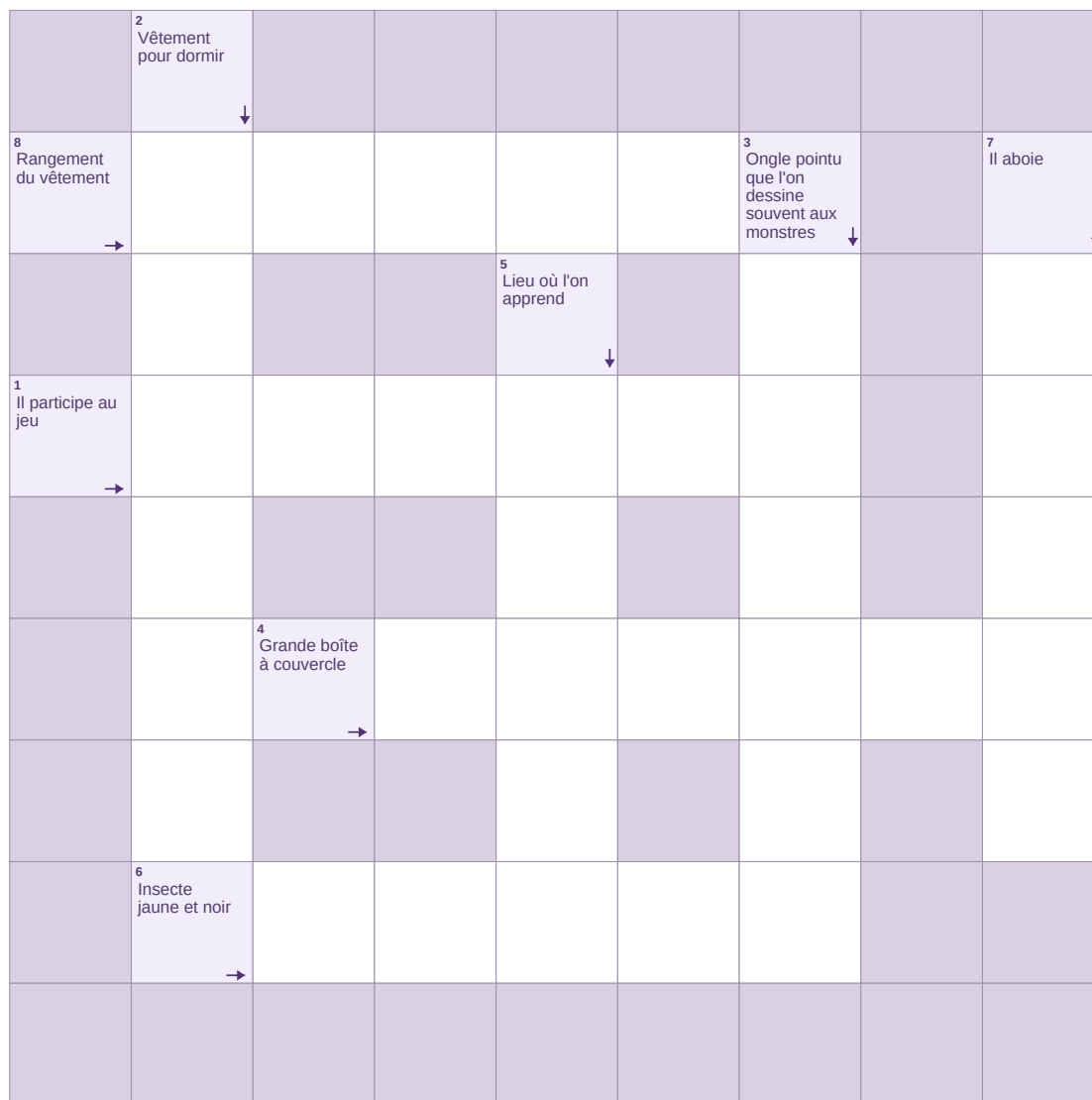


Un mot. Un déclic.

6–8 ans | Grille c004579 | 9 x 9 cases



LES DÉFINITIONS EN CLAIR

1. H · Personne qui prend part à une partie. (6 lettres)
2. V · Tenue de nuit composée généralement de deux pièces. (6 lettres)
3. V · Un ongle pointu que l'on dessine souvent aux monstres. (6 lettres)
4. H · Meuble ou contenant fermé par un couvercle. (6 lettres)
5. V · Établissement où les enfants viennent apprendre. (5 lettres)
6. H · Insecte souvent rayé de jaune et de noir, muni d'un aiguillon. (5 lettres)
7. V · Animal domestique qui aboie. (5 lettres)
8. H · Petite ouverture ou pièce de tissu permettant de transporter un objet. (5 lettres)

Le corrigé, à part.

6–8 ans | Grille c004579 | 9 x 9 cases

	2 Vêtement pour dormir ↓							
8 Rangement du vêtement →	P	O	C	H	E	3 Ongle pointu que l'on dessine souvent aux monstres ↓		7 Il aboie ↓
	Y			5 Lieu où l'on apprend ↓		G		C
1 Il participe au jeu →	J	O	U	E	U	R		H
	A			C		I		I
	M	4 Grande boîte à couvercle →	C	O	F	F	R	E
	A			L		F		N
	6 Insecte jaune et noir →	G	U	E	P	E		

LES RÉPONSES ET LEUR ORTHOGRAPHE

1. H · joueur — Personne qui prend part à une partie.
2. V · pyjama — Tenue de nuit composée généralement de deux pièces.
3. V · griffe — Un ongle pointu que l'on dessine souvent aux monstres.
4. H · coffre — Meuble ou contenant fermé par un couvercle.

5. V · école — Établissement où les enfants viennent apprendre.
6. H · guêpe — Insecte souvent rayé de jaune et de noir, muni d'un aiguillon.
7. V · chien — Animal domestique qui aboie.
8. H · poche — Petite ouverture ou pièce de tissu permettant de transporter un objet.