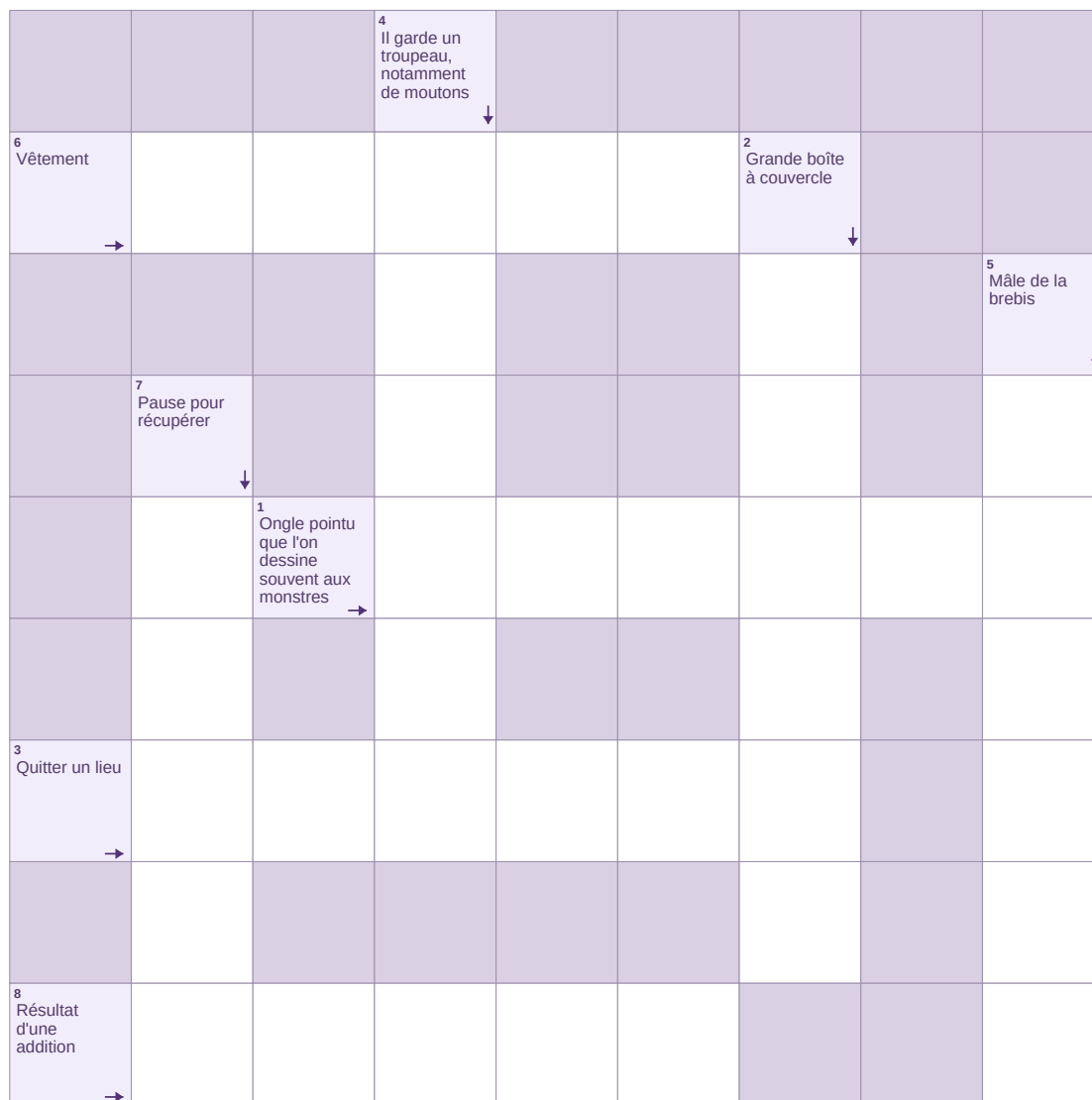


Un mot. Un déclic.

6–8 ans | Grille c007259 | 9 x 9 cases



LES DÉFINITIONS EN CLAIR

1. H · Un ongle pointu que l'on dessine souvent aux monstres. (6 lettres)
2. V · Meuble ou contenant fermé par un couvercle. (6 lettres)
3. H · S'éloigner de l'endroit où l'on se trouvait. (6 lettres)
4. V · Il garde un troupeau, notamment de moutons. (6 lettres)
5. V · Mouton mâle, souvent pourvu de cornes recourbées. (6 lettres)
6. H · Pièce que l'on porte pour se couvrir. (5 lettres)
7. V · Arrêt de l'activité permettant de retrouver de l'énergie. (5 lettres)
8. H · Nombre obtenu en additionnant des termes. (5 lettres)

Le corrigé, à part.

6–8 ans | Grille c007259 | 9 x 9 cases

			4 Il garde un troupeau, notamment de moutons ↓					
6 Vêtement →	H	A	B	I	T	2 Grande boîte à couvercle ↓		
			E					5 Mâle de la brebis ↓
	7 Pause pour récupérer ↓		R			O		B
	R	1 Ongle pointu que l'on dessine souvent aux monstres →	G	R	I	F	F	E
	E		E			F		L
3 Quitter un lieu →	P	A	R	T	I	R		I
	O					E		E
8 Résultat d'une addition →	S	O	M	M	E			R

LES RÉPONSES ET LEUR ORTHOGRAPHE

1. H · griffe — Un ongle pointu que l'on dessine souvent aux monstres.
2. V · coffre — Meuble ou contenant fermé par un couvercle.
3. H · partir — S'éloigner de l'endroit où l'on se trouvait.
4. V · berger — Il garde un troupeau, notamment de moutons.

5. V · bélier — Mouton mâle, souvent pourvu de cornes recourbées.
6. H · habit — Pièce que l'on porte pour se couvrir.
7. V · repos — Arrêt de l'activité permettant de retrouver de l'énergie.
8. H · somme — Nombre obtenu en additionnant des termes.