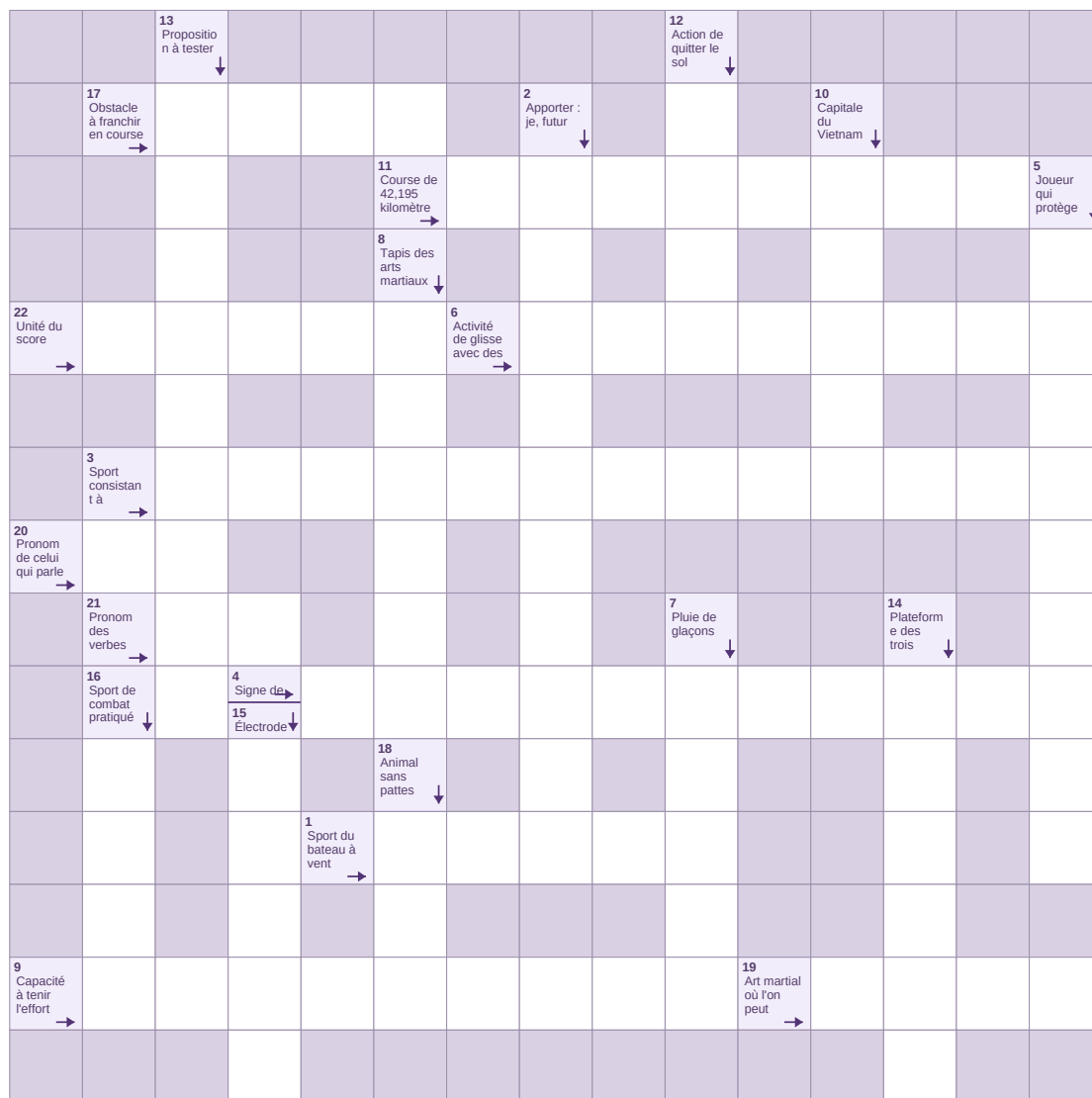


Un mot. Un déclic.

Difficile | Grille d012974 | 15 x 15 cases



LES DÉFINITIONS EN CLAIR

1. H · Discipline qui utilise la force du vent pour déplacer une embarcation. (5 lettres)
2. V · Conjuguez « apporter » (porter jusqu'à un lieu) avec « je » au futur simple de l'indicatif. (10 lettres)
3. H · Un sport consistant à soulever une barre chargée de disques. (13 lettres)
4. H · Caractère figuratif utilisé dans certaines écritures anciennes. (11 lettres)
5. V · Joueur chargé de s'opposer aux attaques adverses. (9 lettres)
6. H · Une activité de glisse avec des patins. (8 lettres)
7. V · Précipitation sous forme de petits blocs de glace. (5 lettres)
8. V · Surface de pratique rembourrée utilisée notamment au judo. (6 lettres)
9. H · Aptitude à maintenir une activité dans la durée. (9 lettres)
10. V · Ville du nord du Vietnam. (5 lettres)
11. H · Épreuve de course à pied sur la distance officielle de 42,195 kilomètres. (8 lettres)
12. V · Mouvement qui propulse le corps en l'air. (4 lettres)
13. V · Explication possible que l'on confronte aux observations. (9 lettres)
14. V · Estrade sur laquelle montent les meilleurs d'une compétition. (6 lettres)
15. V · Électrode siège d'une réaction d'oxydation. (5 lettres)
16. V · Un sport de combat pratiqué avec des gants. (4 lettres)
17. H · Barrière légère utilisée dans certaines épreuves d'athlétisme. (4 lettres)
18. V · Petit animal au corps allongé, comme celui de terre. (3 lettres)
19. H · Un art martial où l'on peut projeter son adversaire. (4 lettres)
20. H · Pronom personnel de la première personne du singulier. (2 lettres)
21. H · Pronom réfléchi de la troisième personne. (2 lettres)
22. H · Unité qui compte dans le résultat d'un jeu. (5 lettres)

Le corrigé, à part.

Difficile | Grille d012974 | 15 x 15 cases

		13 Proposition à tester ↓						12 Action de quitter le sol ↓							
	17 Obstacle à franchir en course →	H	A	I	E		2 Apporter : je, futur ↓	S		10 Capitale du Vietnam ↓					
		Y			11 Course de 42,195 kilomètre →	M	A	R	A	T	H	O	N	5 Joueur qui protège ↓	
		P			8 Tapis des arts martiaux ↓		P		U		A			D	
22 Unité du score →	P	O	I	N	T	6 Activité de glisse avec des →	P	A	T	I	N	A	G	E	
		T			A		O				O			F	
	3 Sport consistant à →	H	A	L	T	E	R	O	P	H	I	L	I	E	
20 Pronom de celui qui parle →	J	E			A		T							N	
	21 Pronom des verbes →	S	E		M		E		7 Pluie de glaçons ↓		14 Plateforme des trois ↓			S	
	16 Sport de combat pratiqué ↓	E	4 Signe de →	15 Electrode ↓	H	I	E	R	O	G	L	Y	P	H	E
	B		A		18 Animal sans pattes ↓		A		R			O		U	
	O		N	1 Sport du bateau à vent →	V	O	I	L	E			D		R	
	X		O		E				L			I			
9 Capacité à tenir l'effort →	E	N	D	U	R	A	N	C	E	19 Art martial où l'on peut →	J	U	D	O	
			E									M			

LES RÉPONSES ET LEUR ORTHOGRAPHE

1. H · voile — Discipline qui utilise la force du vent pour déplacer une embarcation.
2. V · apporterai — Conjuguez « apporter » (porter jusqu'à un lieu) avec « je » au futur simple de l'indicatif.
3. H · haltérophilie — Un sport consistant à soulever une barre chargée de disques.
4. H · hiéroglyphe — Caractère figuratif utilisé dans certaines écritures anciennes.
5. V · défenseur — Joueur chargé de s'opposer aux attaques adverses.
6. H · patinage — Une activité de glisse avec des patins.
7. V · grêle — Précipitation sous forme de petits blocs de glace.
8. V · tatami — Surface de pratique rembourrée utilisée notamment au judo.
9. H · endurance — Aptitude à maintenir une activité dans la durée.
10. V · hanoï — Ville du nord du Vietnam.

11. H · marathon — Épreuve de course à pied sur la distance officielle de 42,195 kilomètres.
12. V · saut — Mouvement qui propulse le corps en l'air.
13. V · hypothèse — Explication possible que l'on confronte aux observations.
14. V · podium — Estrade sur laquelle montent les meilleurs d'une compétition.
15. V · anode — Électrode siège d'une réaction d'oxydation.
16. V · boxe — Un sport de combat pratiqué avec des gants.
17. H · haie — Barrière légère utilisée dans certaines épreuves d'athlétisme.
18. V · ver — Petit animal au corps allongé, comme celui de terre.
19. H · judo — Un art martial où l'on peut projeter son adversaire.
20. H · je — Pronom personnel de la première personne du singulier.
21. H · se — Pronom réfléchi de la troisième personne.
22. H · point — Unité qui compte dans le résultat d'un jeu.