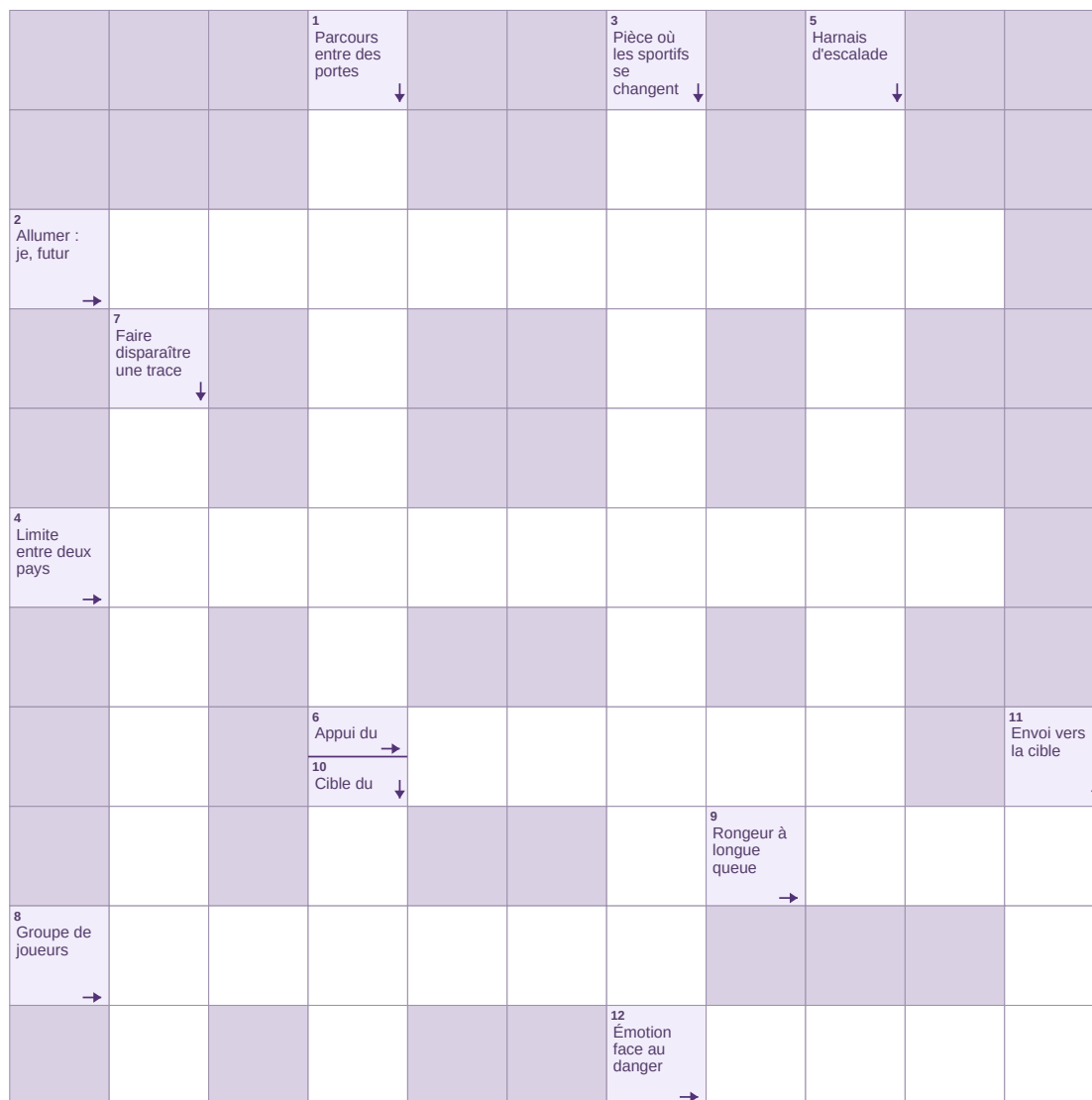


Un mot. Un déclic.

Facile | Grille e006198 | 11 x 11 cases



LES DÉFINITIONS EN CLAIR

1. V · Épreuve consistant à contourner une suite de repères. (6 lettres)
2. H · Conjuguez « allumer » (faire commencer à éclairer ou à brûler) avec « je » au futur simple de l'indicatif. (9 lettres)
3. V · Une pièce où les sportifs se changent. (9 lettres)
4. H · Limite qui sépare deux États ou territoires. (9 lettres)
5. V · Équipement qui relie le grimpeur à sa corde. (8 lettres)
6. H · Relief ou élément que l'on saisit en escalade. (5 lettres)
7. V · Faire disparaître une trace. (7 lettres)

8. H · Ensemble de personnes jouant du même côté. (6 lettres)
9. H · Rongeur au museau pointu, plus grand qu'une souris. (3 lettres)
10. V · Cadre dans lequel on cherche à envoyer le ballon. (3 lettres)
11. V · Action de propulser la balle ou le ballon vers un but. (3 lettres)
12. H · Émotion ressentie devant une menace réelle ou imaginée. (4 lettres)

Le corrigé, à part.

Facile | Grille e006198 | 11 x 11 cases

			1 Parcours entre des portes ↓			3 Pièce où les sportifs se changent ↓		5 Harnais d'escalade ↓		
			S			V		B		
2 Allumer : je, futur →	A	L	L	U	M	E	R	A	I	
	7 Faire disparaître une trace ↓		A			S		U		
	E		L			T		D		
4 Limite entre deux pays →	F	R	O	N	T	I	E	R	E	
	F		M			A		I		
	A		6 Appui du →	P	R	I	S	E		11 Envoi vers la cible ↓
	C		10 Cible du ↓	B		R	9 Rongeur à longue queue →	R	A	T
8 Groupe de joueurs →	E	Q	U	I	P	E				I
	R		T			12 Émotion face au danger →	P	E	U	R

LES RÉPONSES ET LEUR ORTHOGRAPHE

1. V · slalom — Épreuve consistant à contourner une suite de repères.
2. H · allumerai — Conjuguez « allumer » (faire commencer à éclairer ou à brûler) avec « je » au futur simple de l'indicatif.
3. V · vestiaire — Une pièce où les sportifs se changent.
4. H · frontière — Limite qui sépare deux États ou territoires.
5. V · baudrier — Équipement qui relie le grimpeur à sa corde.
6. H · prise — Relief ou élément que l'on saisit en escalade.
7. V · effacer — Faire disparaître une trace.

8. H · équipe — Ensemble de personnes jouant du même côté.
9. H · rat — Rongeur au museau pointu, plus grand qu'une souris.
10. V · but — Cadre dans lequel on cherche à envoyer le ballon.
11. V · tir — Action de propulser la balle ou le ballon vers un but.
12. H · peur — Émotion ressentie devant une menace réelle ou imaginée.