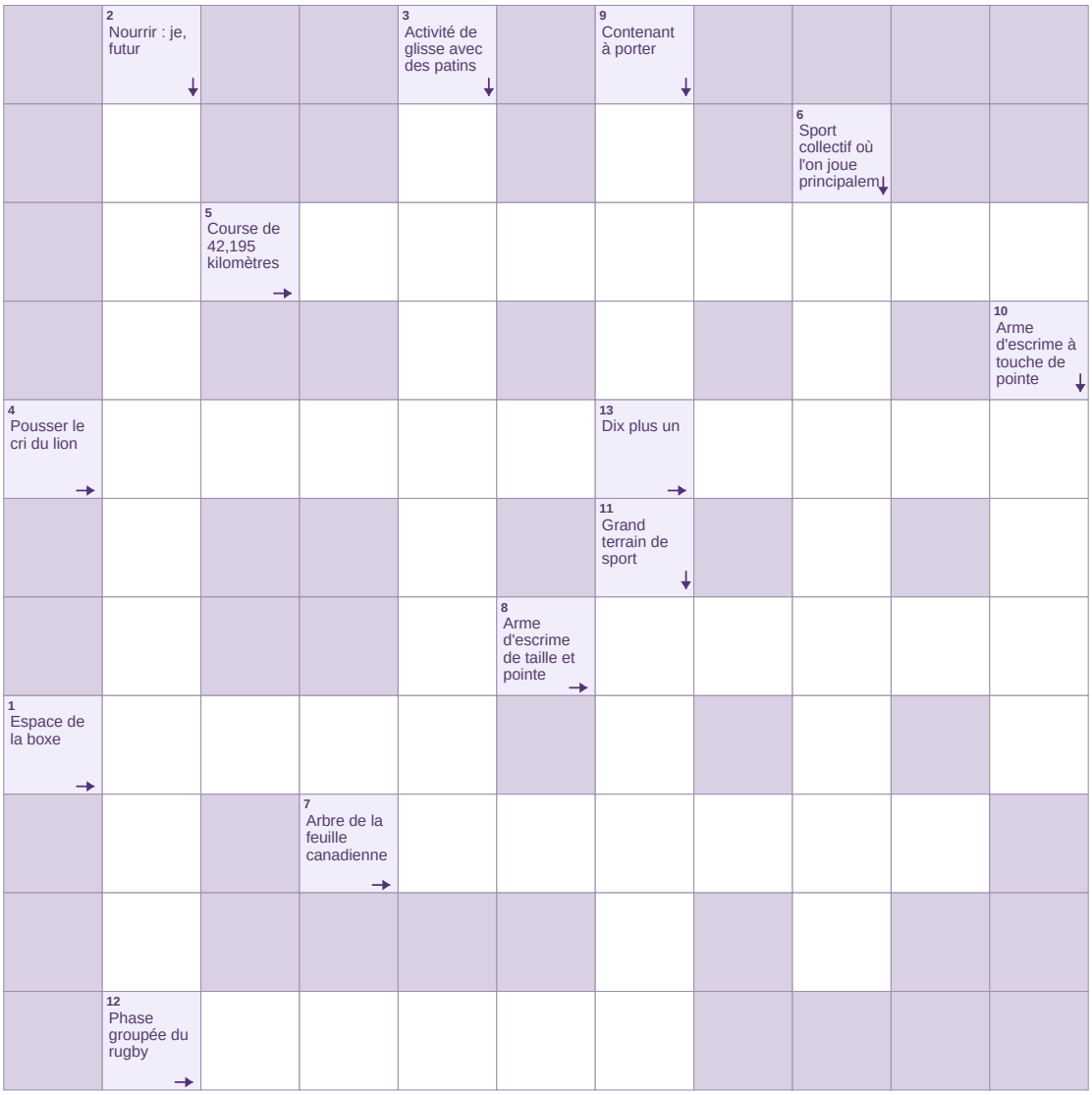
Un mot. Un déclic.

Facile | Grille e006902 | 11 x 11 cases



LES DÉFINITIONS EN CLAIR

1. H · Surface délimitée par des cordes pour un combat de boxe. (4 lettres)

2. V · Conjuguez « nourrir » (donner de la nourriture) avec « je » au futur simple de l'indicatif. (9 lettres)

3. V · Une activité de glisse avec des patins. (8 lettres)

4. H · Pousser le cri du lion. (5 lettres)

5. H · Épreuve de course à pied sur la distance officielle de 42,195 kilomètres. (8 lettres)

6. V · Un sport collectif où l'on joue principalement avec les mains. (8 lettres)

7. H · Arbre à feuilles souvent palmées, dont certaines espèces donnent une sève sucrée. (6 lettres)

8. H · Arme avec laquelle on peut toucher de pointe et de taille. (5 lettres)

9. V · Objet souple servant à transporter des affaires. (3 lettres)

10. V · Arme d'escrime dont la cible comprend tout le corps. (4 lettres)

11. V · Installation destinée à accueillir des compétitions. (5 lettres)

12. H · Phase de reprise du jeu opposant deux groupes de joueurs liés. (5 lettres)

13. H · Nombre qui suit dix. (4 lettres)

Le corrigé, à part.

Facile | Grille e006902 | 11 x 11 cases



LES RÉPONSES ET LEUR ORTHOGRAPHE

1. H · ring — Surface délimitée par des cordes pour un combat de boxe.

2. V · nourrirai — Conjuguez « nourrir » (donner de la nourriture) avec « je » au futur simple de l'indicatif.

3. V · patinage — Une activité de glisse avec des patins.

4. H · rugir — Pousser le cri du lion.

5. H · marathon — Épreuve de course à pied sur la distance officielle de 42,195 kilomètres.

6. V · handball — Un sport collectif où l'on joue principalement avec les mains.

7. H · érable — Arbre à feuilles souvent palmées, dont certaines espèces donnent une sève sucrée.

8. H · sabre — Arme avec laquelle on peut toucher de pointe et de taille.

9. V · sac — Objet souple servant à transporter des affaires.

10. V · épée — Arme d'escrime dont la cible comprend tout le corps.

11. V · stade — Installation destinée à accueillir des compétitions.

12. H · mêlée — Phase de reprise du jeu opposant deux groupes de joueurs liés.

13. H · onze — Nombre qui suit dix.