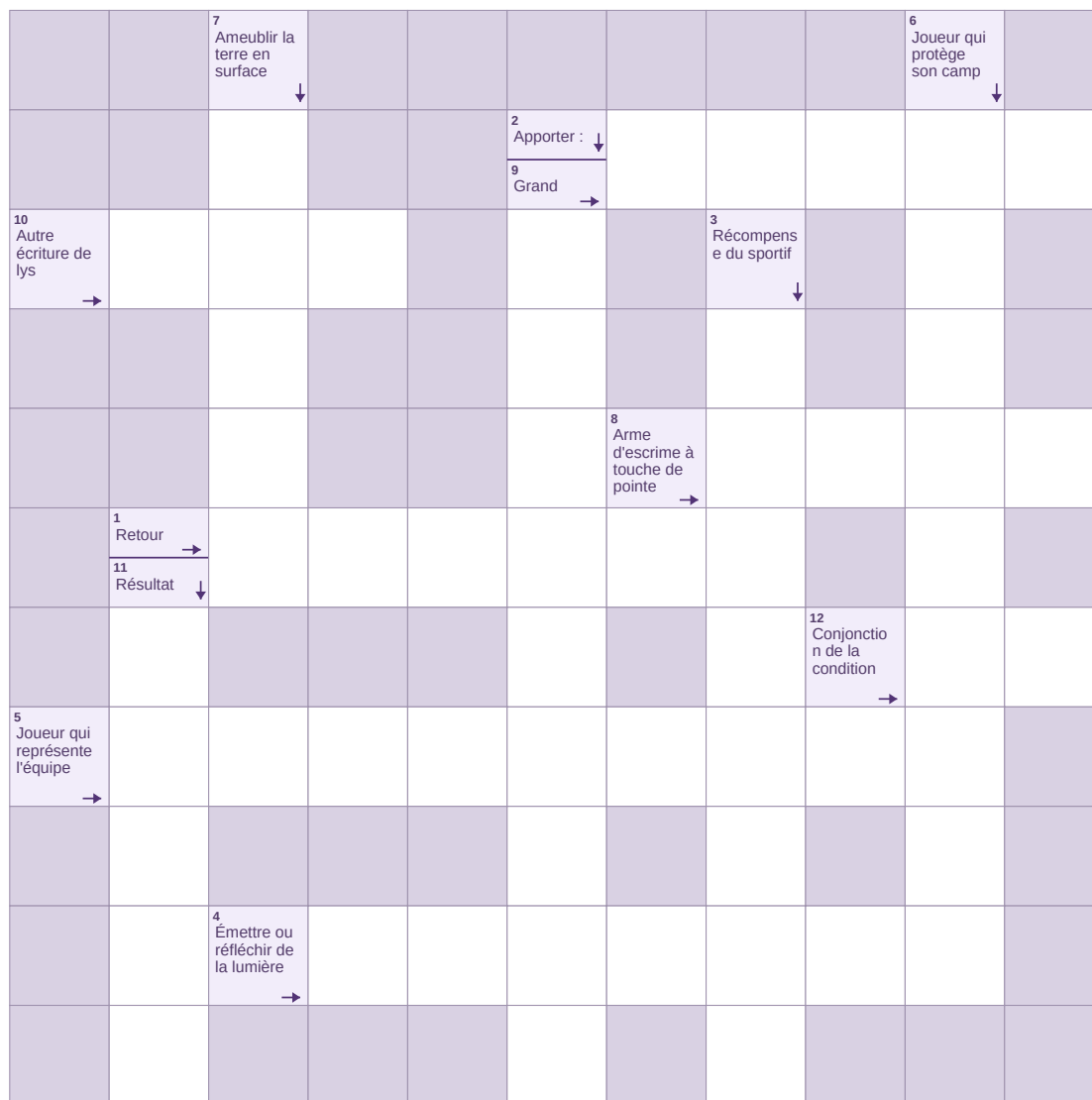


Un mot. Un déclic.

Facile | Grille e011852 | 11 x 11 cases



LES DÉFINITIONS EN CLAIR

1. H · Mouvement d'une balle qui repart après avoir heurté une surface. (6 lettres)
2. V · Conjuguez « apporter » (porter jusqu'à un lieu) avec « tu » au imparfait de l'indicatif. (9 lettres)
3. V · Pièce de métal remise pour distinguer un résultat. (8 lettres)
4. H · Émettre ou réfléchir de la lumière. (7 lettres)
5. H · Membre d'une équipe investi d'un rôle de représentation. (9 lettres)
6. V · Joueur chargé de s'opposer aux attaques adverses. (4 lettres)
7. V · Ameubler la terre en surface. (5 lettres)
8. H · Arme d'escrime dont la cible comprend tout le corps. (4 lettres)
9. H · Installation destinée à accueillir des compétitions. (5 lettres)
10. H · Plante à bulbe aux grandes fleurs. (3 lettres)
11. V · Nombre de points obtenus au cours d'une partie. (5 lettres)
12. H · Mot introduisant notamment une condition. (2 lettres)

Le corrigé, à part.

Facile | Grille e011852 | 11 x 11 cases

		7 Ameubler la terre en surface ↓							6 Joueur qui protège son camp ↓	
		B			2 Apporter : ↓ 9 Grand →	S	T	A	D	E
10 Autre écriture de lys →	L	I	S		A		3 Récompens e du sportif ↓		E	
		N			P		M		F	
		E			P	8 Arme d'escrime à touche de pointe →	E	P	E	E
	1 Retour → 11 Résultat ↓	R	E	B	O	N	D		N	
	S				R		A	12 Conjonctio n de la condition →	S	I
5 Joueur qui représente l'équipe →	C	A	P	I	T	A	I	N	E	
	O				A		L		U	
	R	4 Émettre ou réfléchir de la lumière →	B	R	I	L	L	E	R	
	E				S		E			

LES RÉPONSES ET LEUR ORTHOGRAPHE

1. H · rebond — Mouvement d'une balle qui repart après avoir heurté une surface.
2. V · apportais — Conjuguez « apporter » (porter jusqu'à un lieu) avec « tu » au imparfait de l'indicatif.
3. V · médaille — Pièce de métal remise pour distinguer un résultat.
4. H · briller — Émettre ou réfléchir de la lumière.
5. H · capitaine — Membre d'une équipe investi d'un rôle de représentation.
6. V · défenseur — Joueur chargé de s'opposer aux attaques adverses.

7. V · biner — Ameubler la terre en surface.
8. H · épée — Arme d'escrime dont la cible comprend tout le corps.
9. H · stade — Installation destinée à accueillir des compétitions.
10. H · lis — Plante à bulbe aux grandes fleurs.
11. V · score — Nombre de points obtenus au cours d'une partie.
12. H · si — Mot introduisant notamment une condition.