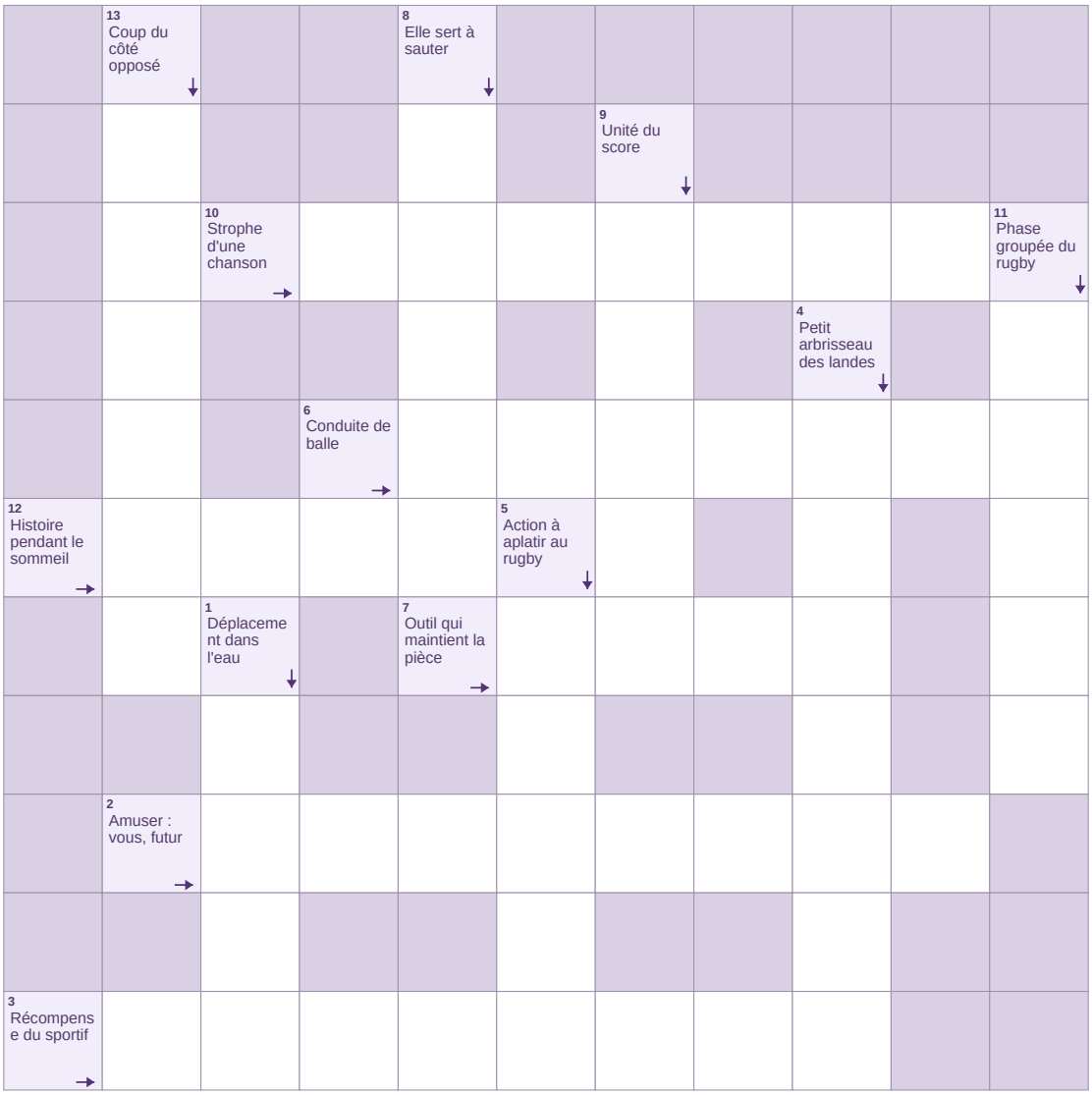
Un mot. Un déclic.

Facile | Grille e012094 | 11 x 11 cases



LES DÉFINITIONS EN CLAIR

1. V · Action de se déplacer dans l'eau avec le corps. (4 lettres)

2. H · Conjuguez « amuser » (donner du plaisir par le jeu) avec « vous » au futur simple de l'indicatif. (8 lettres)

3. H · Pièce de métal remise pour distinguer un résultat. (8 lettres)

4. V · Plante à petites fleurs en clochettes. (7 lettres)

5. V · Action qui consiste à aplatir le ballon dans l'en-but adverse. (5 lettres)

6. H · Action de progresser avec le ballon selon les règles du sport. (7 lettres)

7. H · Dispositif à mâchoires qui serre un objet pour le travailler. (4 lettres)

8. V · Lien utilisé dans un jeu de saut. (5 lettres)

9. V · Unité qui compte dans le résultat d'un jeu. (5 lettres)

10. H · Partie chantée dont les paroles changent généralement à chaque retour. (7 lettres)

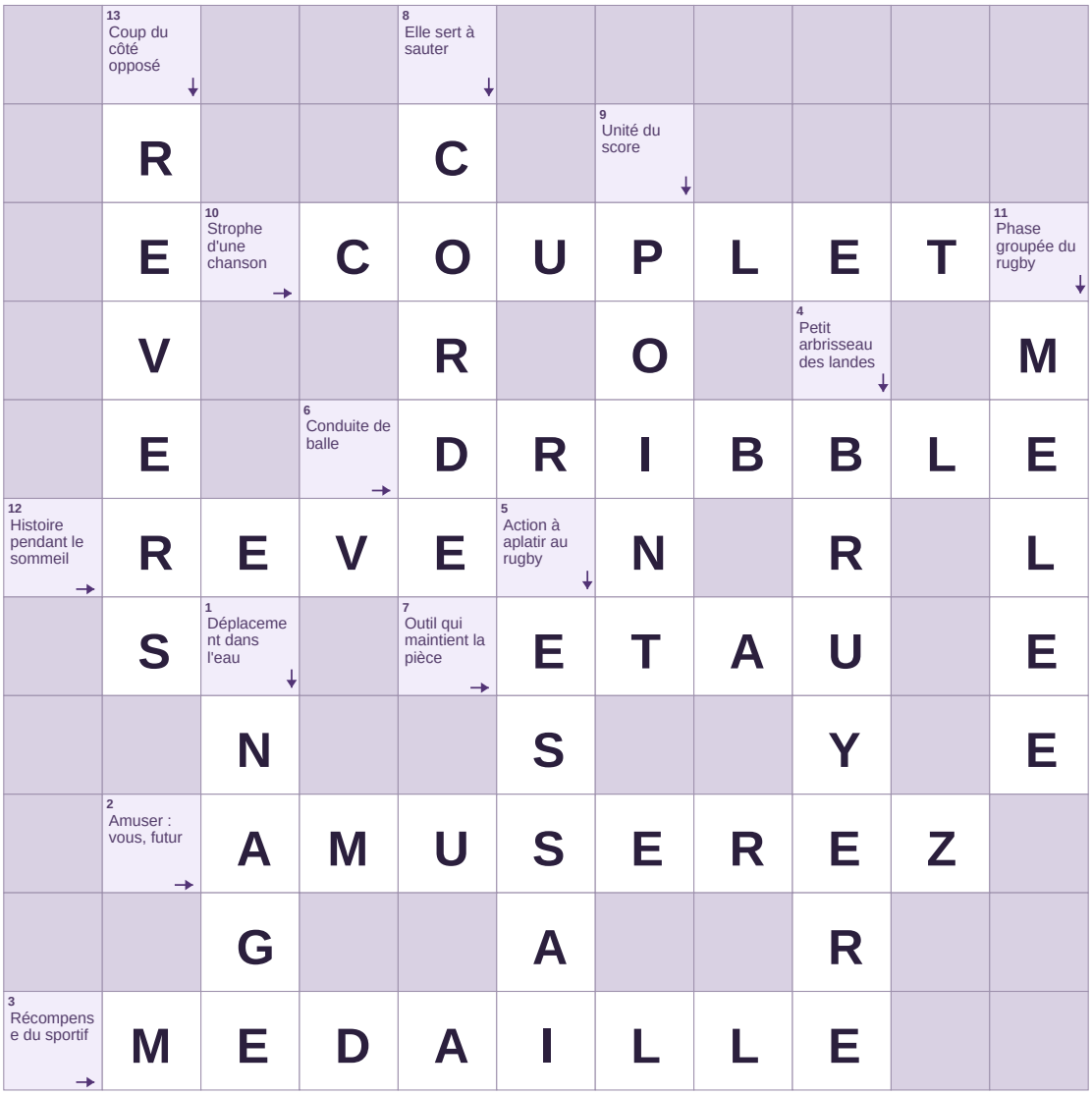
11. V · Phase de reprise du jeu opposant deux groupes de joueurs liés. (5 lettres)

12. H · Ensemble d'images et de sensations qui surviennent en dormant. (4 lettres)

13. V · Coup de raquette réalisé du côté opposé au bras qui la tient. (6 lettres)

Le corrigé, à part.

Facile | Grille e012094 | 11 x 11 cases



LES RÉPONSES ET LEUR ORTHOGRAPHE

1. V · nage — Action de se déplacer dans l'eau avec le corps.

2. H · amuserez — Conjuguez « amuser » (donner du plaisir par le jeu) avec « vous » au futur simple de l'indicatif.

3. H · médaille — Pièce de métal remise pour distinguer un résultat.

4. V · bruyère — Plante à petites fleurs en clochettes.

5. V · essai — Action qui consiste à aplatir le ballon dans l'en-but adverse.

6. H · dribble — Action de progresser avec le ballon selon les règles du sport.

7. H · étau — Dispositif à mâchoires qui serre un objet pour le travailler.

8. V · corde — Lien utilisé dans un jeu de saut.

9. V · point — Unité qui compte dans le résultat d'un jeu.

10. H · couplet — Partie chantée dont les paroles changent généralement à chaque retour.

11. V · mêlée — Phase de reprise du jeu opposant deux groupes de joueurs liés.

12. H · rêve — Ensemble d'images et de sensations qui surviennent en dormant.

13. V · revers — Coup de raquette réalisé du côté opposé au bras qui la tient.