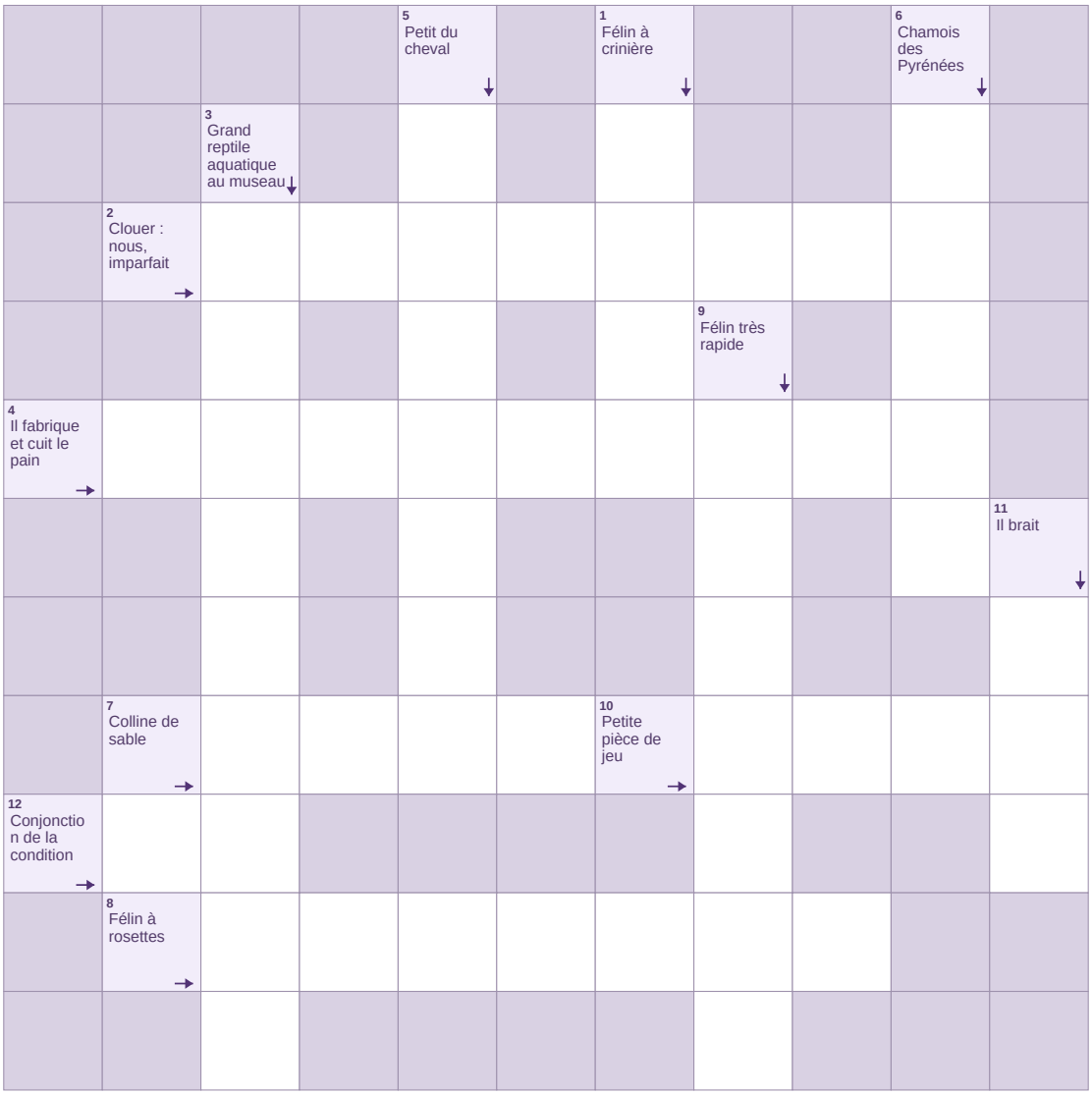
Un mot. Un déclic.

Facile | Grille e012382 | 11 x 11 cases



LES DÉFINITIONS EN CLAIR

1. V · Chez ce grand félin, le mâle porte généralement une crinière. (4 lettres)

2. H · Conjuguez « clouer » (fixer avec des clous) avec « nous » au imparfait de l'indicatif. (8 lettres)

3. V · Un grand reptile aquatique au museau allongé. (9 lettres)

4. H · Il fabrique et cuit le pain. (9 lettres)

5. V · Jeune cheval. (7 lettres)

6. V · Ruminant montagnard proche du chamois. (5 lettres)

7. H · Accumulation de sable façonnée par le vent. (4 lettres)

8. H · Grand félin dont les taches forment des rosettes. (7 lettres)

9. V · Grand félin adapté à la course rapide sur de courtes distances. (7 lettres)

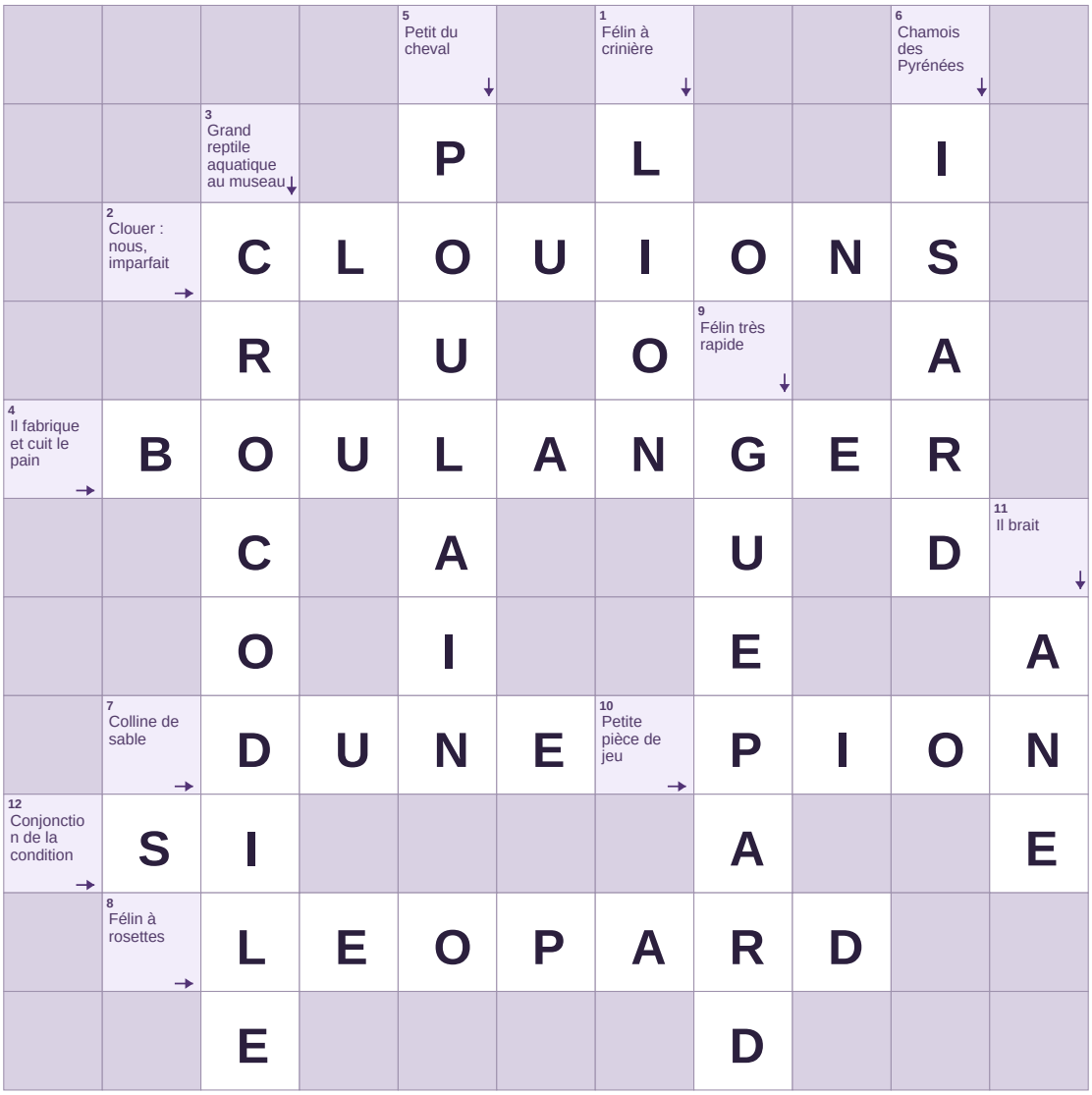
10. H · Objet que l'on déplace sur un plateau de jeu. (4 lettres)

11. V · Équidé aux longues oreilles, dont le cri est le braiment. (3 lettres)

12. H · Mot introduisant notamment une condition. (2 lettres)

Le corrigé, à part.

Facile | Grille e012382 | 11 x 11 cases



LES RÉPONSES ET LEUR ORTHOGRAPHE

1. V · lion — Chez ce grand félin, le mâle porte généralement une crinière.

2. H · clouions — Conjuguez « clouer » (fixer avec des clous) avec « nous » au imparfait de l'indicatif.

3. V · crocodile — Un grand reptile aquatique au museau allongé.

4. H · boulanger — Il fabrique et cuit le pain.

5. V · poulain — Jeune cheval.

6. V · isard — Ruminant montagnard proche du chamois.

7. H · dune — Accumulation de sable façonnée par le vent.

8. H · léopard — Grand félin dont les taches forment des rosettes.

9. V · guépard — Grand félin adapté à la course rapide sur de courtes distances.

10. H · pion — Objet que l'on déplace sur un plateau de jeu.

11. V · âne — Équidé aux longues oreilles, dont le cri est le braiment.

12. H · si — Mot introduisant notamment une condition.