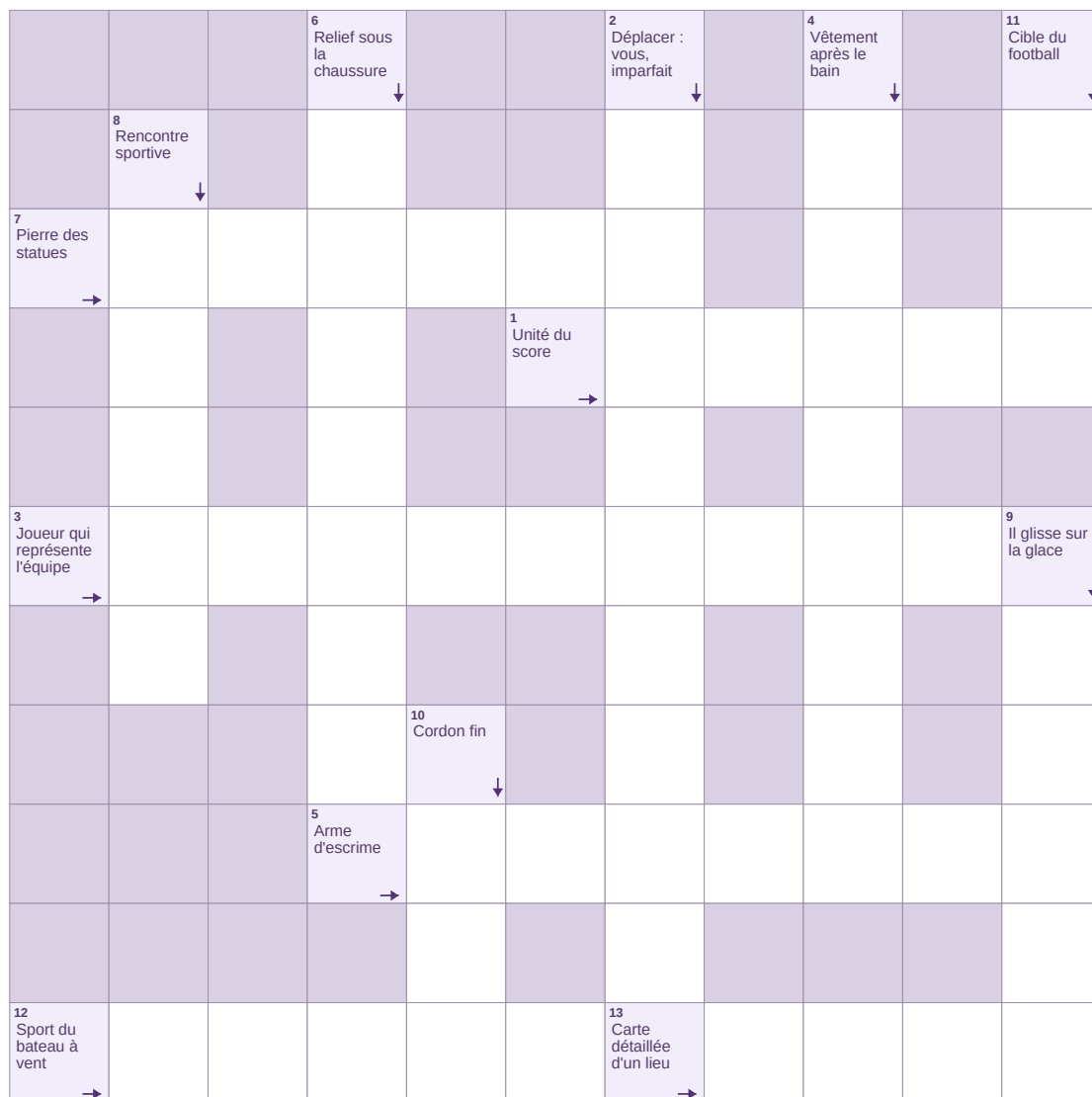


Un mot. Un déclic.

Facile | Grille e015042 | 11 x 11 cases



LES DÉFINITIONS EN CLAIR

1. H · Unité qui compte dans le résultat d'un jeu. (5 lettres)
2. V · Conjuguez « déplacer » (changer un objet de place) avec « vous » au imparfait de l'indicatif. (9 lettres)
3. H · Membre d'une équipe investi d'un rôle de représentation. (9 lettres)
4. V · Vêtement ample porté pour se sécher ou se couvrir à la maison. (8 lettres)
5. H · L'une des trois armes de l'escrime sportive. (7 lettres)
6. V · Petit élément qui améliore l'adhérence au sol. (7 lettres)
7. H · Roche utilisée pour les sculptures et les revêtements. (6 lettres)
8. V · Épreuve opposant des joueurs ou des équipes. (5 lettres)
9. V · Chaussure ou équipement muni d'une lame. (5 lettres)
10. V · Élément long et fin, textile ou électrique selon l'usage. (3 lettres)
11. V · Cadre dans lequel on cherche à envoyer le ballon. (3 lettres)
12. H · Discipline qui utilise la force du vent pour déplacer une embarcation. (5 lettres)
13. H · Représentation simplifiée d'une ville ou d'un bâtiment. (4 lettres)

Le corrigé, à part.

Facile | Grille e015042 | 11 x 11 cases

			6 Relief sous la chaussure ↓			2 Déplacer : vous, imparfait ↓		4 Vêtement après le bain ↓		11 Cible du football ↓
	8 Rencontre sportive ↓		C			D		P		B
7 Pierre des statues →	M	A	R	B	R	E		E		U
	A		A		1 Unité du score →	P	O	I	N	T
	T		M			L		G		
3 Joueur qui représente l'équipe →	C	A	P	I	T	A	I	N	E	9 Il glisse sur la glace ↓
	H		O			C		O		P
			N	10 Cordon fin ↓		I		I		A
			5 Arme d'escrime →	F	L	E	U	R	E	T
				I		Z				I
12 Sport du bateau à vent →	V	O	I	L	E	13 Carte détaillée d'un lieu →	P	L	A	N

LES RÉPONSES ET LEUR ORTHOGRAPHE

1. H · point — Unité qui compte dans le résultat d'un jeu.
2. V · déplacez — Conjuguez « déplacer » (changer un objet de place) avec « vous » au imparfait de l'indicatif.
3. H · capitaine — Membre d'une équipe investi d'un rôle de représentation.
4. V · peignoir — Vêtement ample porté pour se sécher ou se couvrir à la maison.
5. H · fleuret — L'une des trois armes de l'escrime sportive.
6. V · crampon — Petit élément qui améliore l'adhérence au sol.
7. H · marbre — Roche utilisée pour les sculptures et les revêtements.

8. V · match — Épreuve opposant des joueurs ou des équipes.
9. V · patin — Chaussure ou équipement muni d'une lame.
10. V · fil — Élément long et fin, textile ou électrique selon l'usage.
11. V · but — Cadre dans lequel on cherche à envoyer le ballon.
12. H · voile — Discipline qui utilise la force du vent pour déplacer une embarcation.
13. H · plan — Représentation simplifiée d'une ville ou d'un bâtiment.