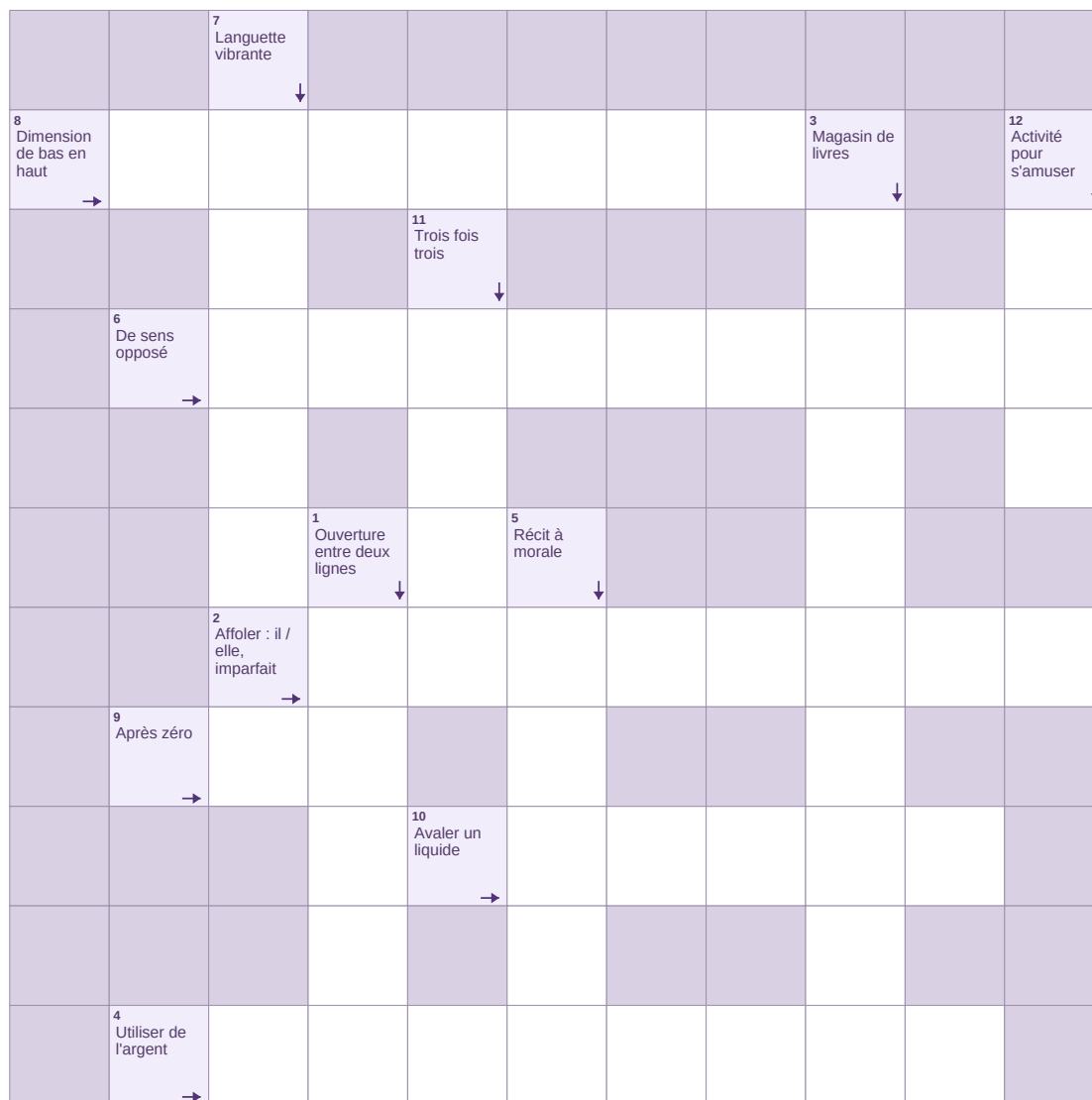


Un mot. Un déclic.

Facile | Grille e018376 | 11 x 11 cases



LES DÉFINITIONS EN CLAIR

1. V · Figure formée par deux demi-droites de même origine. (5 lettres)
2. H · Conjuguez « affoler » (faire perdre son calme) avec « il / elle » au imparfait de l'indicatif. (8 lettres)
3. V · Commerce où l'on achète des livres. (9 lettres)
4. H · Utiliser de l'argent. (8 lettres)
5. V · Court récit qui illustre une leçon, souvent avec des animaux. (5 lettres)
6. H · Mot ou idée qui exprime l'opposition. (9 lettres)
7. V · Pièce qui vibre dans certains instruments à vent. (5 lettres)
8. H · Distance verticale entre une base et un sommet. (7 lettres)
9. H · Premier entier strictement positif. (2 lettres)
10. H · Faire entrer une boisson dans son corps par la bouche. (5 lettres)
11. V · Nombre qui suit huit. (4 lettres)
12. V · Activité réglée ou libre destinée notamment au plaisir. (3 lettres)

Le corrigé, à part.

Facile | Grille e018376 | 11 x 11 cases

		7 Languette vibrante ↓								
8 Dimension de bas en haut →	H	A	U	T	E	U	R	3 Magasin de livres ↓		12 Activité pour s'amuser ↓
		N		11 Trois fois trois ↓				L		J
	6 De sens opposé →	C	O	N	T	R	A	I	R	E
		H		E				B		U
		E	1 Ouverture entre deux lignes ↓	U	5 Récit à morale ↓			R		
		2 Affoler : il / elle, imparfait →	A	F	F	O	L	A	I	T
	9 Après zéro →	U	N		A			I		
				10 Avaler un liquide →	B	O	I	R	E	
			L		L			I		
	4 Utiliser de l'argent →	D	E	P	E	N	S	E	R	

LES RÉPONSES ET LEUR ORTHOGRAPHE

1. V · angle — Figure formée par deux demi-droites de même origine.
2. H · affolait — Conjuguez « affoler » (faire perdre son calme) avec « il / elle » au imparfait de l'indicatif.
3. V · librairie — Commerce où l'on achète des livres.
4. H · dépenser — Utiliser de l'argent.
5. V · fable — Court récit qui illustre une leçon, souvent avec des animaux.
6. H · contraire — Mot ou idée qui exprime l'opposition.

7. V · anche — Pièce qui vibre dans certains instruments à vent.
8. H · hauteur — Distance verticale entre une base et un sommet.
9. H · un — Premier entier strictement positif.
10. H · boire — Faire entrer une boisson dans son corps par la bouche.
11. V · neuf — Nombre qui suit huit.
12. V · jeu — Activité réglée ou libre destinée notamment au plaisir.