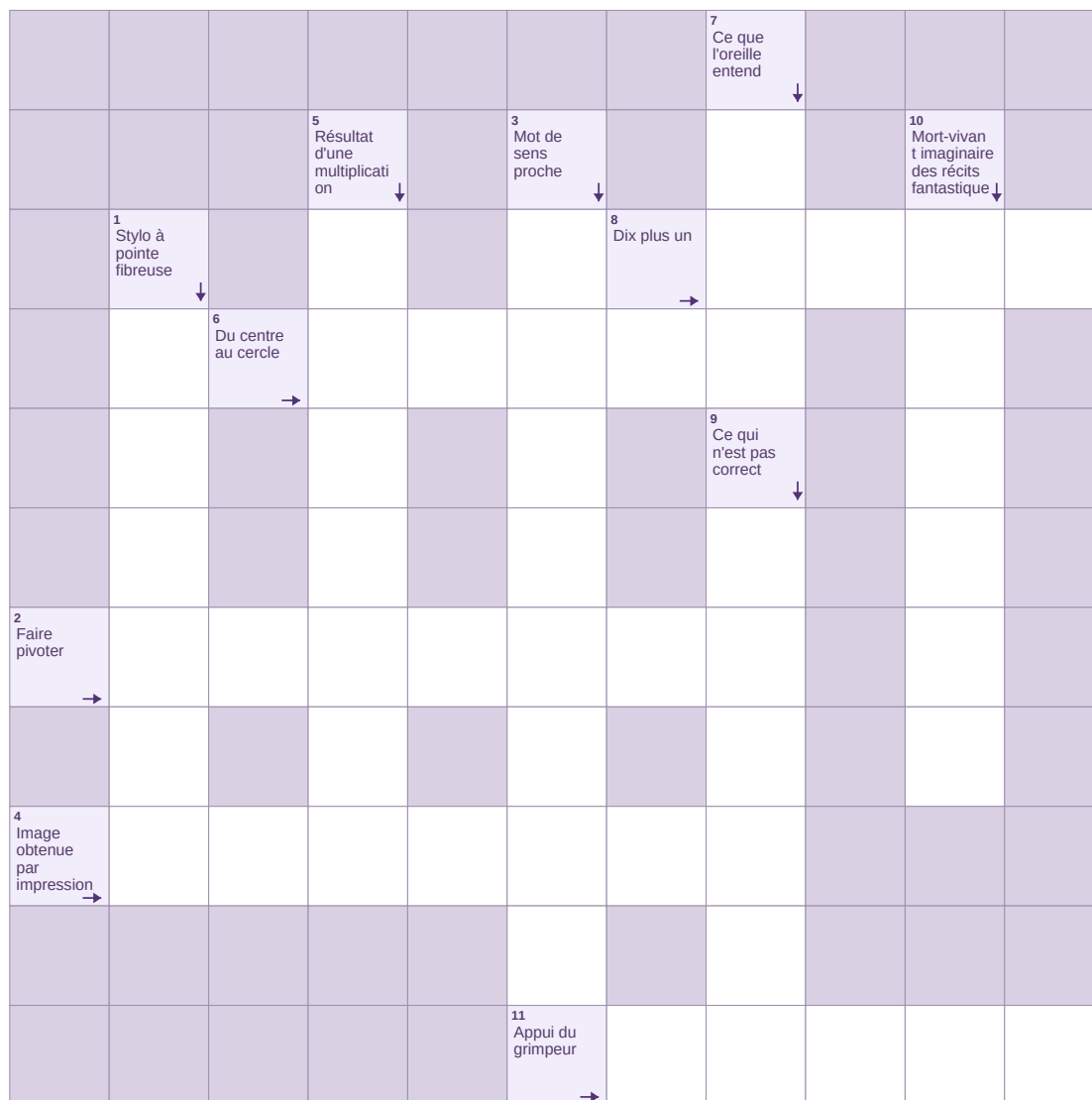


Un mot. Un déclic.

9–12 ans | Grille j005397 | 11 x 11 cases



LES DÉFINITIONS EN CLAIR

1. V · Instrument pour écrire ou colorier, à pointe imprégnée d'encre. (6 lettres)
2. H · Faire pivoter. (7 lettres)
3. V · Mot dont le sens est voisin de celui d'un autre. (8 lettres)
4. H · Image tirée à partir d'une matrice gravée ou préparée. (7 lettres)
5. V · Nombre obtenu en multipliant des facteurs. (7 lettres)
6. H · Segment reliant le centre d'un cercle à l'un de ses points. (5 lettres)

7. V · Vibration perceptible par l'ouïe, notamment dans la parole. (3 lettres)
8. H · Nombre qui suit dix. (4 lettres)
9. V · Réponse ou action qui ne correspond pas à ce qui est juste. (6 lettres)
10. V · Un mort-vivant imaginaire des récits fantastiques. (6 lettres)
11. H · Relief ou élément que l'on saisit en escalade. (5 lettres)

Le corrigé, à part.

9–12 ans | Grille j005397 | 11 x 11 cases

							7 Ce que l'oreille entend ↓			
			5 Résultat d'une multiplicati on ↓		3 Mot de sens proche ↓		S		10 Mort-vivan t imaginaire des récits fantastique ↓	
	1 Stylo à pointe fibreuse ↓		P		S	8 Dix plus un →	O	N	Z	E
	F	6 Du centre au cercle →	R	A	Y	O	N		O	
	E		O		N		9 Ce qui n'est pas correct ↓		M	
	U		D		O		E		B	
2 Faire pivoter →	T	O	U	R	N	E	R		I	
	R		I		Y		R		E	
4 Image obtenue par impression →	E	S	T	A	M	P	E			
					E		U			
					11 Appui du grimpeur →	P	R	I	S	E

LES RÉPONSES ET LEUR ORTHOGRAPHE

1. V · feutre — Instrument pour écrire ou colorier, à pointe imprégnée d'encre.
2. H · tourner — Faire pivoter.
3. V · synonyme — Mot dont le sens est voisin de celui d'un autre.
4. H · estampe — Image tirée à partir d'une matrice gravée ou préparée.
5. V · produit — Nombre obtenu en multipliant des facteurs.

6. H · rayon — Segment reliant le centre d'un cercle à l'un de ses points.
7. V · son — Vibration perceptible par l'ouïe, notamment dans la parole.
8. H · onze — Nombre qui suit dix.
9. V · erreur — Réponse ou action qui ne correspond pas à ce qui est juste.
10. V · zombie — Un mort-vivant imaginaire des récits fantastiques.
11. H · prise — Relief ou élément que l'on saisit en escalade.