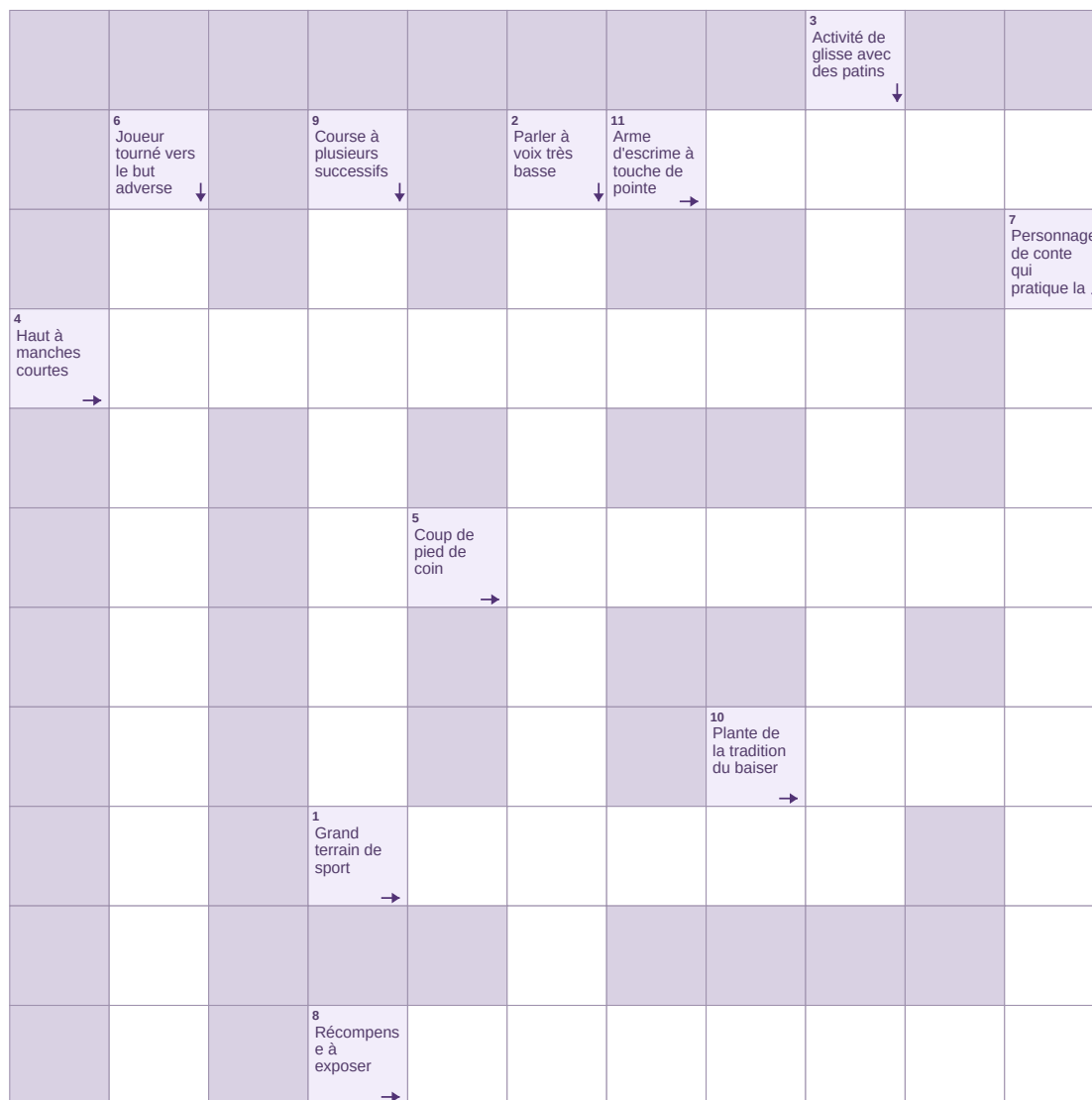


Un mot. Un déclic.

9–12 ans | Grille j006374 | 11 x 11 cases



LES DÉFINITIONS EN CLAIR

1. H · Installation destinée à accueillir des compétitions. (5 lettres)
2. V · Parler à voix très basse. (9 lettres)
3. V · Une activité de glisse avec des patins. (8 lettres)
4. H · Vêtement en forme de T, souvent à manches courtes. (8 lettres)
5. H · Remise en jeu effectuée depuis un coin du terrain de football. (6 lettres)
6. V · Joueur dont le rôle principal est de créer ou terminer des occasions. (9 lettres)
7. V · Un personnage de conte qui pratique la magie. (8 lettres)
8. H · Objet qui symbolise une victoire ou une distinction. (7 lettres)
9. V · Épreuve où les participants se succèdent. (6 lettres)
10. H · Plante qui vit sur les branches de certains arbres. (3 lettres)
11. H · Arme d'escrime dont la cible comprend tout le corps. (4 lettres)

Le corrigé, à part.

9–12 ans | Grille j006374 | 11 x 11 cases

								3 Activité de glisse avec des patins ↓		
	6 Joueur tourné vers le but adverse ↓		9 Course à plusieurs successifs ↓		2 Parler à voix très basse ↓	11 Arme d'escrime à touche de pointe →	E	P	E	E
	A		R		C			A		7 Personnage de conte qui pratique la ↓
4 Haut à manches courtes →	T	E	E	S	H	I	R	T		S
	T		L		U			I		O
	A		A	5 Coup de pied de coin →	C	O	R	N	E	R
	Q		I		H			A		C
	U		S		O		10 Plante de la tradition du baiser →	G	U	I
	A		1 Grand terrain de sport →	S	T	A	D	E		E
	N				E					R
	T		8 Récompense à exposer →	T	R	O	P	H	E	E

LES RÉPONSES ET LEUR ORTHOGRAPHE

1. H · stade — Installation destinée à accueillir des compétitions.
2. V · chuchoter — Parler à voix très basse.
3. V · patinage — Une activité de glisse avec des patins.
4. H · tee-shirt — Vêtement en forme de T, souvent à manches courtes.
5. H · corner — Remise en jeu effectuée depuis un coin du terrain de football.
6. V · attaquant — Joueur dont le rôle principal est de créer ou terminer des occasions.

7. V · sorcière — Un personnage de conte qui pratique la magie.
8. H · trophée — Objet qui symbolise une victoire ou une distinction.
9. V · relais — Épreuve où les participants se succèdent.
10. H · gui — Plante qui vit sur les branches de certains arbres.
11. H · épée — Arme d'escrime dont la cible comprend tout le corps.