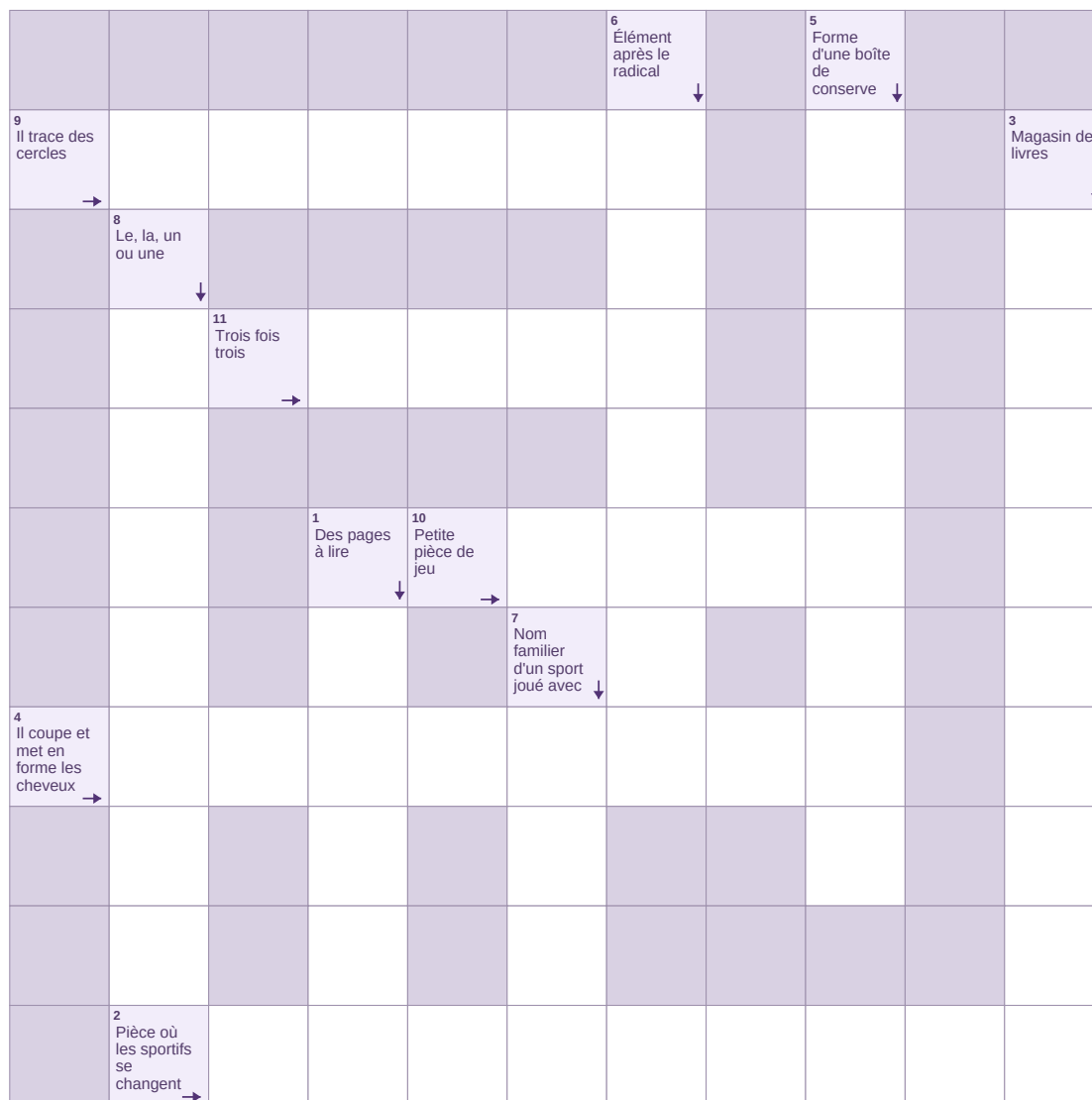


Un mot. Un déclic.

9–12 ans | Grille j009752 | 11 x 11 cases



LES DÉFINITIONS EN CLAIR

- | | |
|---|--|
| 1. V · Ensemble de pages reliées contenant un texte ou des images. (5 lettres) | 7. V · Le nom familial d'un sport joué avec un ballon et des buts. (4 lettres) |
| 2. H · Une pièce où les sportifs se changent. (9 lettres) | 8. V · Déterminant placé devant un nom. (7 lettres) |
| 3. V · Commerce où l'on achète des livres. (9 lettres) | 9. H · Instrument à deux branches pour tracer des cercles. (6 lettres) |
| 4. H · Il coupe et met en forme les cheveux. (8 lettres) | 10. H · Objet que l'on déplace sur un plateau de jeu. (4 lettres) |
| 5. V · Solide qui possède deux bases circulaires parallèles de même taille. (8 lettres) | 11. H · Nombre qui suit huit. (4 lettres) |
| 6. V · Partie ajoutée à la fin d'un mot pour en former un autre. (7 lettres) | |

Le corrigé, à part.

9–12 ans | Grille j009752 | 11 x 11 cases

						6 Élément après le radical ↓		5 Forme d'une boîte de conserves ↓		
9 Il trace des cercles →	C	O	M	P	A	S		C		3 Magasin de livres ↓
	8 Le, la, un ou une ↓					U		Y		L
	A	11 Trois fois trois →	N	E	U	F		L		I
	R					F		I		B
	T		1 Des pages à lire ↓	10 Petite pièce de jeu →	P	I	O	N		R
	I		L		7 Nom familier d'un sport joué avec ↓	X		D		A
4 Il coupe et met en forme les cheveux →	C	O	I	F	F	E	U	R		I
	L		V		O			E		R
	E		R		O					I
2 Pièce où les sportifs se changent →	V	E	S	T	I	A	I	R	E	

LES RÉPONSES ET LEUR ORTHOGRAPHE

1. V · livre — Ensemble de pages reliées contenant un texte ou des images.

2. H · vestiaire — Une pièce où les sportifs se changent.

3. V · librairie — Commerce où l'on achète des livres.

4. H · coiffeur — Il coupe et met en forme les cheveux.

5. V · cylindre — Solide qui possède deux bases circulaires parallèles de même taille.

6. V · suffixe — Partie ajoutée à la fin d'un mot pour en former un autre.

7. V · foot — Le nom familier d'un sport joué avec un ballon et des buts.

8. V · article — Déterminant placé devant un nom.

9. H · compas — Instrument à deux branches pour tracer des cercles.

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

11. H · neuf — Nombre qui suit huit.