

Jeu de la Pyramide N°04

Remplir les cases en tenant compte des définitions données

O					1- Dix plus un			
M	U				2- Affecter à un autre poste			
N		T			3- Etat indépendant			
I			S		4- Non usuel			
P				I	5- Autorisées			
R					D	6- Celui qui achète pour revendre		
E						E	7- Celui qui éventre	
S							R	8- Faire du slalom
E								9- Fatiguer
N								10- Qui ne prend pas partie dans un conflit
C								11- Enduire de cirage
E								12 - Appât utilisé par les pêcheurs



LES MOTS DE LA CROIX N°04

		R	S			
		E	O			
O	R				R	E
F	O				E	R
		R	C			
		E	E			

LE MOT CACHE N°04

K	J	O	B	A	R	D	I	C	T	E	R
E	E	A	U	H	C	I	U	Q	A	U	K
G	R	O	U	P	E	R	N	I	N	A	E
W	I	G	W	A	M	A	N	N	E	E	F
P	A	R	T	I	R	E	O	O	E	R	F
E	F	T	E	R	M	C	L	L	I	H	I
T	E	E	E	I	B	A	L	L	O	N	E
L	T	R	X	O	F	A	L	A	U	T	H
U	T	U	A	E	S	I	O	W	R	N	C
C	E	T	E	T	E	Z	N	U	T	O	R
N	U	U	M	I	I	R	O	U	T	E	O
I	M	S	V	E	M	Y	Z	N	E	E	T

LISTE DES MOTS

ANNEE-ALLEE-BALLON-CONNU-DICTER-ENZYME-FAIRE-GROUPE-HENNIR-INCULTE-JOBARD-KEFFIEH-MUETTE-NARRE-NULLE-OISEAU-PARTIR-QUICHUA-ROUTE-SUTURE-TORCHE-UNIFIER-VIEILLIR-WALLON-WIGWAM-XIMENIA-YOURTE-ZETETE.

Jeux Additionneuse N°04

Remplir les cases de chiffres afin que les calculs donnent le total donné dans les cases grises.

40	19	23		110
	50	15	27	110
35		35		110
	21		35	110
110	110	110	110	

SOLUTION DU JEU N°03

JEU DE LA PYRAMIDE N° 03

L	E	N	T					
A	E	R	E	R				
T	A	N	N	E	R			
E	D	I	T	I	O	N		
R	E	T	R	I	B	U	E	
A	C	T	U	A	L	I	T	E
L	A	N	C	E	O	L	E	E
E	D	U	C	A	B	L	E	
M	E	S	U	R	E	R		
E	P	I	T	R	E			
N	O	T	E	R				
T	E	S	T					

Solution additionneuse N°03

19	28	20	23	90
24	22	27	17	90
19	26	14	31	90
28	14	29	19	90
90	90	90	90	

LES MOTS DE LA CROIX N° 03

		S	R		
		U	E		
F	E	R	M	E	R
F	L	E	U	V	E
		T	E		
		E	R		

LE MOT CACHE N° 03

Jonction