

Reportez les cases numérotées en bas de la grille et retrouvez le nom mystère.

Verticalement : **I.** Avance en liquide. **II.** Liquide. Port morbihannais. **III.** Lorient et Vannes. **IV.** Vieille assistante maternelle. Celle d'Etel est très connue. Adresse informatique. **V.** A l'entrée de Gâvres. Pronom personnel. Celle de Quiberon est magnifique. **VI.** Spécialités Bretonnes. **VII.** Au bout de la route. Centre de Hoëdic. Début de rhume. **VIII.** Lentille d'une variété fourragère. Ferry pour Belle-Île. **IX.** Raconte. **X.** Il est préférable de ne pas y rester. Sable mouvant.

	I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX	X	
1						5					
2		■				■			■		
3					■	6	■				
4		2		■				■			
5										■	
6		■			■		■			■	
7			■						3		
8				■			■				
9			■			■				4	
10						1			■		
11	Reportez les cases numérotées en bas de la grille et retrouvez ainsi le nom mystère.										
12	NOM MYSTERE					1	2	3	4	5	6
13	© 56 Jeux Thèmes										

Horizontalement : **1.** Peut servir maintenant à surfer. **2.** Réserve d'images. Sortie de Guer. **3.** Moyen de locomotion écolo. Bretagne pour le Morbihan. **4.** Spécial à la fin. Nom d'un pétard. **5.** Lac entre les Côtes d'Armor et le Morbihan. **6.** Condition. A l'entrée de Camors. **7.** Pour tracer droit. Célèbre abbé de Saint-Gildas de Rhuys de 1125 à 1133. **8.** Fin de messe. Champion. Epais. **9.** Au cœur de Noël. Deux romain. Ne vous fiez pas à sa mine. **10.** Nouvelle lune. Spécialité sur Lorient.



SOLUTION

N	A	V	I	G	A	T	E	U	R		
A	■	I	N	A	■	E	R	■	A		
V	E	L	O	■	C	■	S	U	D		
I	A	L	■	I	R	E	■		E		
G	U	E	R	L	E	D	A	N	■		
A	■	S	I	■	P	■	C	A	■		
T	E	■	A	B	E	L	A	R	D		
I	T	E	■	A	S	■	D	R	U		
O	E	■	I	I	■	R	I	E	N		
N	L	■	P	E	C	H	E	■	E		
Reportez les cases numérotées en bas de la grille et retrouvez ainsi le nom mystère.											
NOM MYSTERE					C	A	R	N	A	C	
© 56 Jeux Thèmes											