

Atelier "Mémoire" et Expression Libre

Nom : _____ Prénom : _____ / le : _____

Je trouve la lettre manquante "nouveau nom" 03

Je change une lettre pour former un nouveau nom :

L'ordre des lettres reste le même

Exemple : tapir^P = tapir^P :

papillon tortue poirier extrait enfant appel propriété lendemain éternuement rengaine banane localité demande
trognon pépin timidité passage diminution gelule autorisation roturier narine barbe renard feuille promontoire
concombre salsifis disette ressort port sort secours recours cuisse caisse crêpe crête chaise chasse échelle écuelle
feuille fouille piège siège sonnette sornette courtier courrier goulot boulot soude soupe stade stage panier papier
ciseau oiseau noyau boyau paille faille nouille fouille tour four parc pari choc croc rang sang dapier clavier
terrier terrier

tapir = <input type="text" value="tapis"/>	buste = <input type="text" value="juste"/>
poutre = <input type="text" value="poudre"/>	gerbe = <input type="text" value="herbe"/>
broc = <input type="text" value="troc"/>	tracas = <input type="text" value="traces"/>
pigeon = <input type="text" value="pignon"/>	écriu = <input type="text" value="écran"/>
format = <input type="text" value="forçat"/>	maillot = <input type="text" value="caillot"/>
boule = <input type="text" value="poule"/>	valise = <input type="text" value="balise"/>
rosée = <input type="text" value="risée"/>	culotte = <input type="text" value="hulotte"/>
sole = <input type="text" value="solo"/>	hayon = <input type="text" value="rayon"/>
colin = <input type="text" value="calin"/>	larme = <input type="text" value="larve"/>
lustre = <input type="text" value="rustre"/>	fraise = <input type="text" value="braise"/>
bête = <input type="text" value="tête"/>	gradin = <input type="text" value="gredin"/>