

CONNECTIONS

Dans chaque jeu, placez trois groupes de trois lettres de façon à former six mots de six lettres :

AGE CRE ETA GAL GER HER MIR PRE SER

1 **P**RO **T**ER **B**ER **C**ER

2 **D**IA **V**ER **T**IR **N**CE

3 **J**UC **P**ES **B**LE **O**IR

SOLUTION
 / PROPRE - PRÊTER - TERGAL - GALBER - BERGER - GERGER
 / DIACRE - CREVER - VERSER - SERTIR - TIRAGE - AGENCE
 / JUCHER - HERPES - PESETA - ETABLE - BLEMIR - MIROIR