

TEF!

Mag

EXCLUSIF!

POKÉMON

4 tatouages
+ 24 pages de BD
+ le poster



+ 32 pages
de jeux d'été
avec tes héros
favoris!

SPÉCIAL
VACANCES



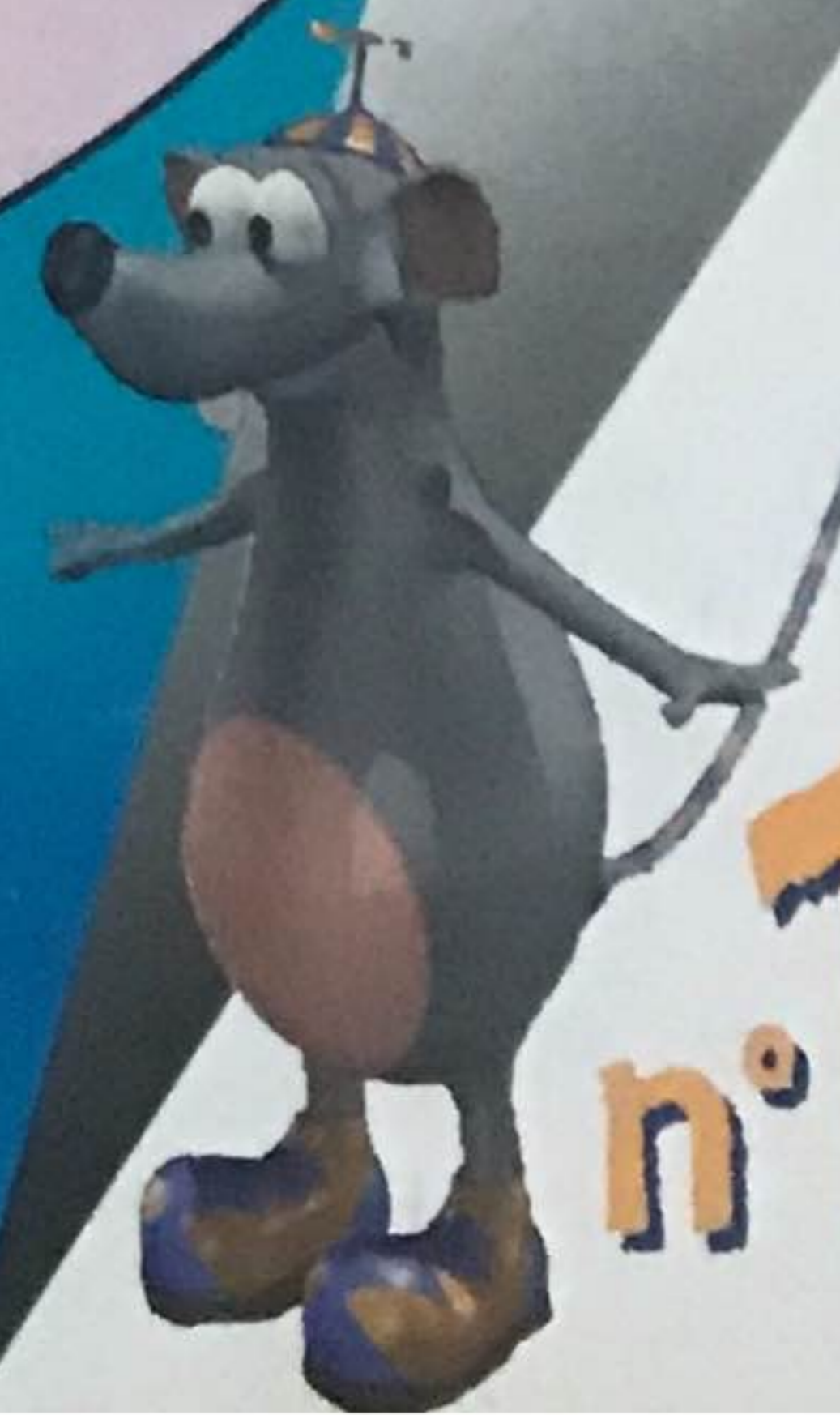
CONCOURS
Gagne 1 PC
et 50
CD Rom



Et tout sur

TEOU!

ton site
internet



n°1

BELGIQUE 170 FB - SUISSE 7 FS

L 5782 - 1 - 24,00 F - RD



24F

La SeMaIne De FRaNKLiN

Remets toutes ces images dans le bon ordre, puis relève les mots qui accompagnent chaque Franklin. Tu sauras ainsi ce qui le rend si fier !



MES



SAIS

CHAUSSURES



JE



SEUL



MAINTENANT



TOUT



LACER



Lundi, Franklin a joué au foot. Mercredi matin, il s'est déguisé en chevalier et l'après-midi, en prince. La veille, il pleuvait et il a dû prendre son parapluie. Jeudi, il a joué au base-ball, deux jours plus tard, il portait sa casquette à carreaux puis, l'après-midi, il a fait du vélo. La veille, il jouait au ninja.




Bienvenue dans le monde de Franklin !
Colorie cette image à ton goût.

Les p'tits nouveaux de



Je m'appelle
Jake et je suis
le plus petit

Les Tweenies sont nés en Angleterre et, dès cet été, tu peux les retrouver tous les jours sur . Alors, ne rate surtout pas tous les épisodes ! Et, comme eux, sois toujours prêt à jouer !

Salut ! moi, c'est Milo ! Je n'ai que 4 ans, mais je déborde d'énergie et je veux tout connaître !

Selon leur humeur, les Tweenies s'amuse soit à l'intérieur (quand ils ne font pas d'activités manuelles, ils regardent la télévision ou jouent avec la souris de leur ordinateur !) soit dans le jardin où ils glissent sur un toboggan ou se trempent dans l'eau ! Max et Judy les surveillent du coin de l'œil...

Moi, c'est Bella ! Je suis la plus vieille, j'ai presque 5 ans ! Quand on me lit des histoires, je me prends toujours pour l'héroïne !



Les Tweenies ont des idées ! S'ils souhaitent chanter, hop ! ils appuient sur le bouton de "l'horloge des activités" signalé par une note de musique; s'ils veulent écouter une histoire, ils appuient sur le bouton "histoire" et ainsi de suite. C'est super d'être un Tweenies, non ?

Si tu veux faire comme eux, construis ta propre horloge.

Fabrique ton horloge Tweenies !



Il te faut

1 paire de ciseaux

des feutres

5 couvercles de bocaux

1 dé

1 bâton de colle

6 bouchons en plastique

1 Découpe un carton blanc en forme de fleur et trace un trait rouge tout autour.

2 Découpe 6 pastilles de couleur, de la taille d'un bouchon.

3 Dessine dessus une télé, une note de musique, une fleur, un livre et une tache.

4 Colle chaque pastille sur un bouchon.

5 Découpe 5 cercles de couleur de la taille des couvercles et colle-les dessus.

6 Colle les bouchons sur les couvercles de la même couleur.

7 Dispose-les sur le carton blanc.

8 Dessine des petits traits violets tout autour des couvercles.

9 Dessine des petits traits verts autour de la pastille du milieu.


RèGLE Du Jeu

Pour jouer, lance le dé. Et suivant le nombre de points que tu obtiens, exécute l'épreuve correspondante.

1 = (livre) Raconte une histoire

2 = (fleur) Mime un animal

3 = (note) Chante une chanson

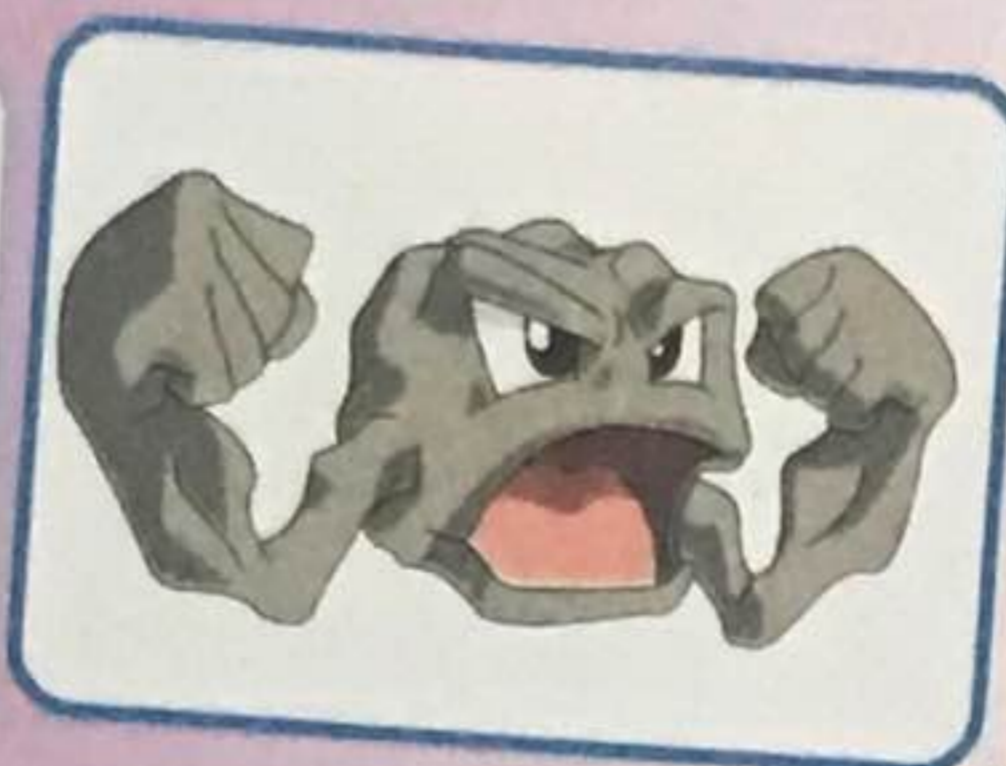
4 = (télé) Imite un héros de 

5 = (tache) Dessine un jouet

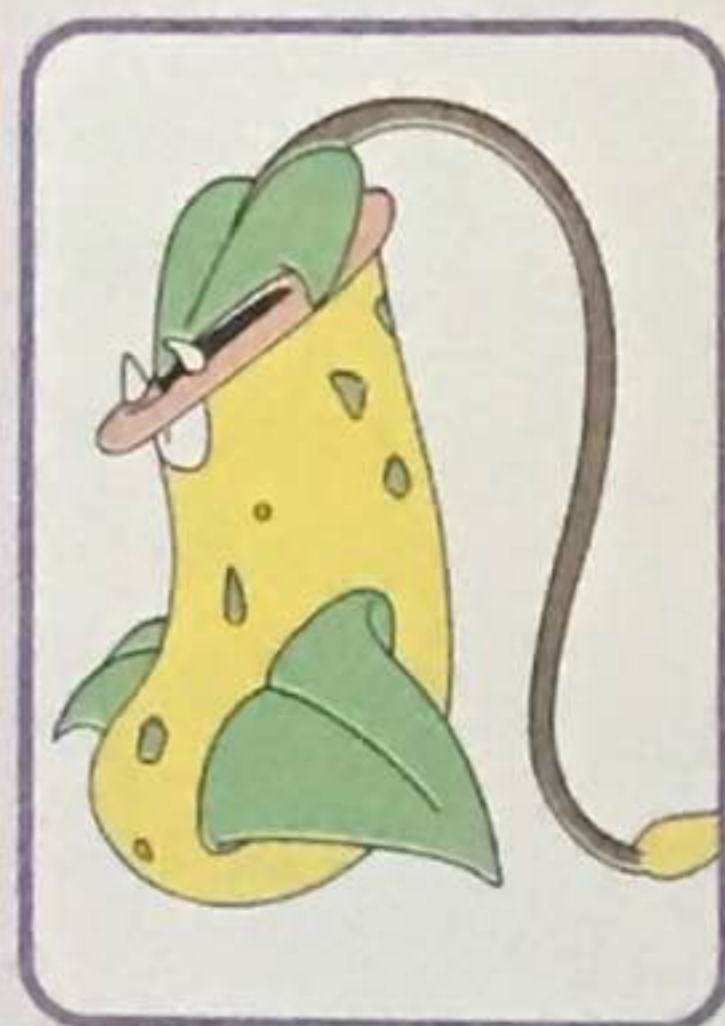
6 = (rond violet) Relance le dé

Les collectionneurs

Trois enfants collectionnent les Pokémon.
Pour connaître leurs trois prénoms,
inscris dans les cases l'initiale du nom
de chaque Pokémon.



--	--	--	--



--	--	--	--



--	--	--	--

Raye dans cette grille tous les mots de la liste.

Attention ! Ils sont écrits horizontalement, verticalement et en diagonale, à l'endroit ou à l'envers et ils se croisent.

Quand tu auras tout rayé, avec les 9 lettres inutilisées, tu trouveras un nom de Pokémon.



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

- ABRA
- BLEU
- CANINOS
- COLLECTION
- DOJO
- GAME BOY
- GROLEM
- JOUE
- LABO
- ONIX
- PIKACHU
- SABELETTE
- SMOGO
- TAUROS
- TERRE
- TORTANK
- TYGNON



Du Nouveau Sur La Game Zone !



Et puis ce n'est pas tout,
plein d'autres surprises
t'attendent !

- Cet été, rencontre des nouveaux copains sur le forum de discussion de **Twee!**
 - Visionne des courts métrages inédits pendant tes vacances... Eh oui, pendant 10 semaines, c'est le Festival du court métrage sur **Twee!**
- Chaque semaine, un nouveau court métrage inédit t'attend.

RIVERCROSS

Tu as du pain sur la planche, car tu dois retrouver ton ami de l'autre côté de la rivière. Facile ? Pas vraiment, car elle est infestée de piranhas ! Tu vas donc construire un pont, mais les rondins de bois que tu disposeras ne restent pas en place...

BASE-BALL

Seras-tu un bon tireur même si la puissance de ton tir fait dévier la balle ? Elle peut en effet atterrir partout et tout casser sur son passage ! Attention !

FOOTBALL te met au défi cet été. Tu as plusieurs tirs pour marquer un maximum de buts. Heureusement, tu vas pouvoir contrôler ta force et la direction de ton tir grâce à des "barres" d'énergie.

À toi de jouer !

INTERNET (WEB)

C'est le grand "réseau des réseaux" qui relie tous les ordinateurs du monde entier. C'est comme une immense toile d'araignée.

NAVIGATEUR

C'est un outil qui te permet de surfer de site en site, de revenir sur la page précédente, d'ouvrir de nouvelles pages. Bref, de naviguer sur Internet.



E-MAIL : C'est un message électronique envoyé d'un ordinateur à un autre, tu peux envoyer du texte bien sûr, mais aussi des images, des vidéos ou des sons.

PAGE D'ACCUEIL "Home page" en anglais. C'est la première page que tu trouves sur tous les sites. C'est en quelque sorte le sommaire, comme celui que te présente ton



Oui, monsieur le commissaire, mon père est maire, ma tante est sœur, j'ai un cousin qui est frère et mon frère est masseur!



Monsieur Martin est appelé par son directeur.
 - Dites-moi Martin, hier vous m'avez demandé votre après-midi pour aller chez le médecin. Mais on vous a vu au stade assister à un match de foot! Comment expliquez-vous ça?
 - C'est-à-dire que mon médecin jouait dans l'une des équipes!

Devinette : Un canard barbote dans un étang. Il aperçoit un écriteau sur lequel est écrit : "Baignade interdite". Que fait-il?
Réponse : Il continue à barboter, les canards ne savent pas lire!



DES BLAQUES DES BLAQUES DES BLAQUES

Une chenille et un mille-pattes vont dans un café. La chenille entre mais le mille-pattes arrive seulement deux heures plus tard.
 - Mais où étais-tu passé ? demande la chenille.
 - Il y avait un panneau à l'entrée avec l'inscription : s'essuyer les pieds avant d'entrer! lui répond le mille-pattes.



Au jardin public, une petite fille s'approche d'une dame :
 - S'il vous plait, pourriez-vous m'ouvrir la grille?
 - Bien sûr ! Regarde-moi faire. Demain, tu pourras y arriver toute seule.
 - Oh ! Demain, de toute façon, je pense que la peinture sera bien sèche.

A ton tour de faire rigoler les Castors Allumés!
 Dans le prochain numéro, ce sont tes blagues que nous publierons. Envoie-les à cette adresse



TF! MAG
 4, rue Georges Legagneux
 92800 - Puteaux

Joue aVeC LeS CaSToRS

aLLuMÉS

47

Chaque dessin de castor est dessiné deux fois.
Retrouve toutes les paires et raye-les. A la fin, il doit te rester
un seul Norbert et un seul Daggett. Les vois-tu ?



BISCUITS aux agrumes

Pour environ 60 biscuits, il te faut :

- 200g de farine;
- 1 pincée de sel;
- 2 cuillerées à café de levure chimique;
- 1 œuf et 150 g de beurre,
- 1 cuillerée à café d'extrait de vanille;
- 200 g de sucre en poudre;
- 1 orange et un citron.

1 Pèse le beurre et laisse-le ramollir pendant une heure. Mélange la farine, le sel et la levure dans un saladier.

2 Casse l'œuf dans une tasse. Bats-le vigoureusement pour que le blanc et le jaune soient bien mélangés.

3 Mets le beurre et le sucre dans un autre saladier et bats-les pour obtenir une crème lisse. Ajoute l'œuf et la vanille.

4 Râpe l'écorce de l'orange ainsi que celle du citron. Ajoute-les à la crème de l'étape 3.

5 Ajoute la farine et remue jusqu'à obtenir une pâte sans grumeaux. Si elle est très molle, mets-la une heure au réfrigérateur.

6 Dispose un long morceau d'aluminium sur le plan de travail et déposes-y la pâte. Travaille-la jusqu'à ce qu'elle devienne un long rouleau assez épais.

7 Enveloppe la pâte dans de l'aluminium et mets-la au réfrigérateur environ une heure. Demande à un adulte d'allumer le four à 200°C, Th. 6/7.

8 Sors la pâte du réfrigérateur et découpe-la en tranches très fines.

9 Dispose les tranches sur une plaque à pâtisserie anti-adhésive. Fais-les cuire environ 7 minutes, le temps de dorer.

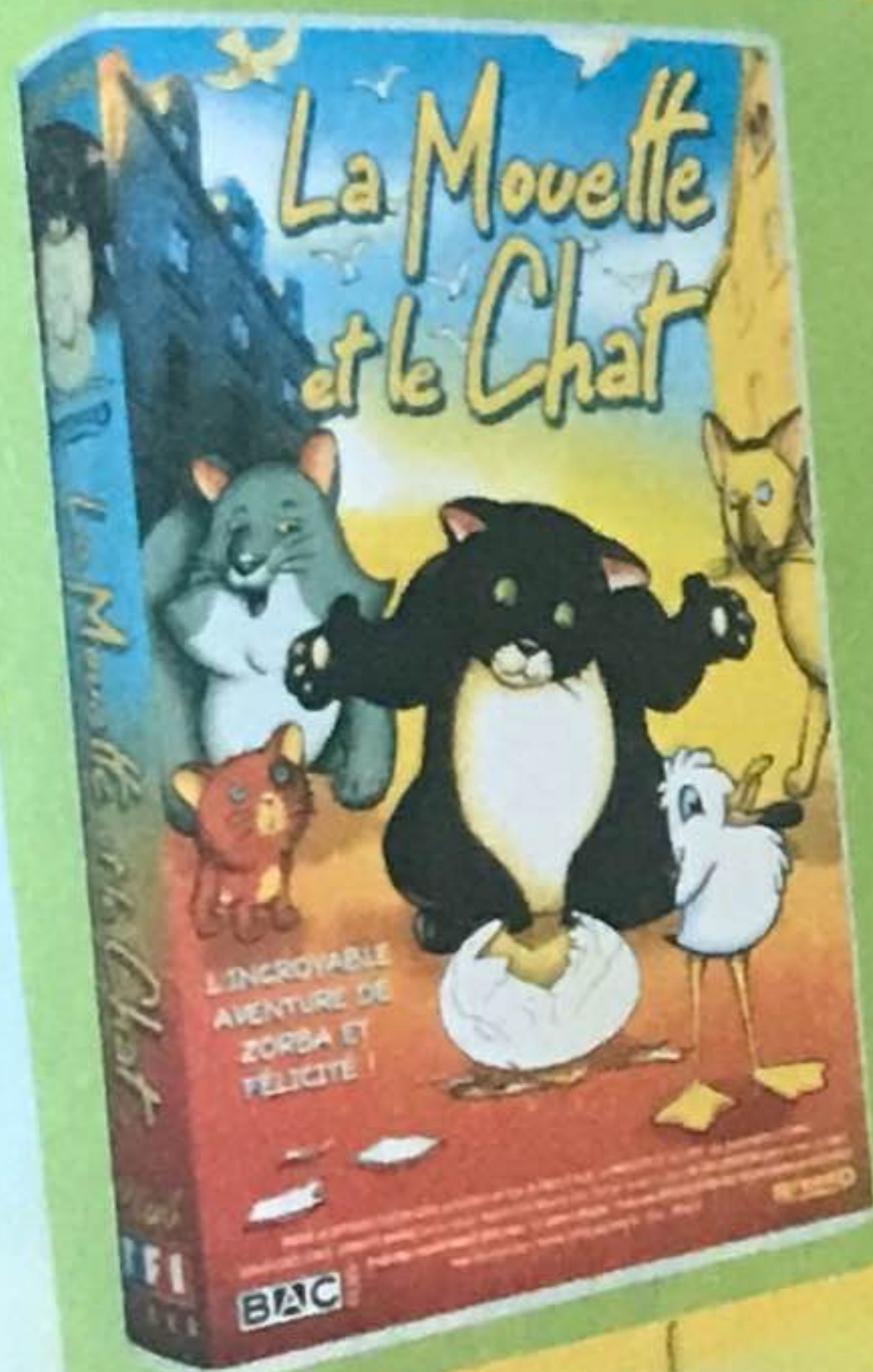
10 Laisse les biscuits encore 1 minute sur la plaque. Puis fais-les glisser sur une grille et laisse-les refroidir. Tu n'as plus qu'à les manger !

POUR TOUTES LES MANIPULATIONS DU FOUR, DEMANDE BIEN L'AIDE D'UN ADULTE !



Tu peux retrouver cette recette et plein d'autres dans L'ÉCOLE DE CUISINE, aux EDITIONS USBORNE.

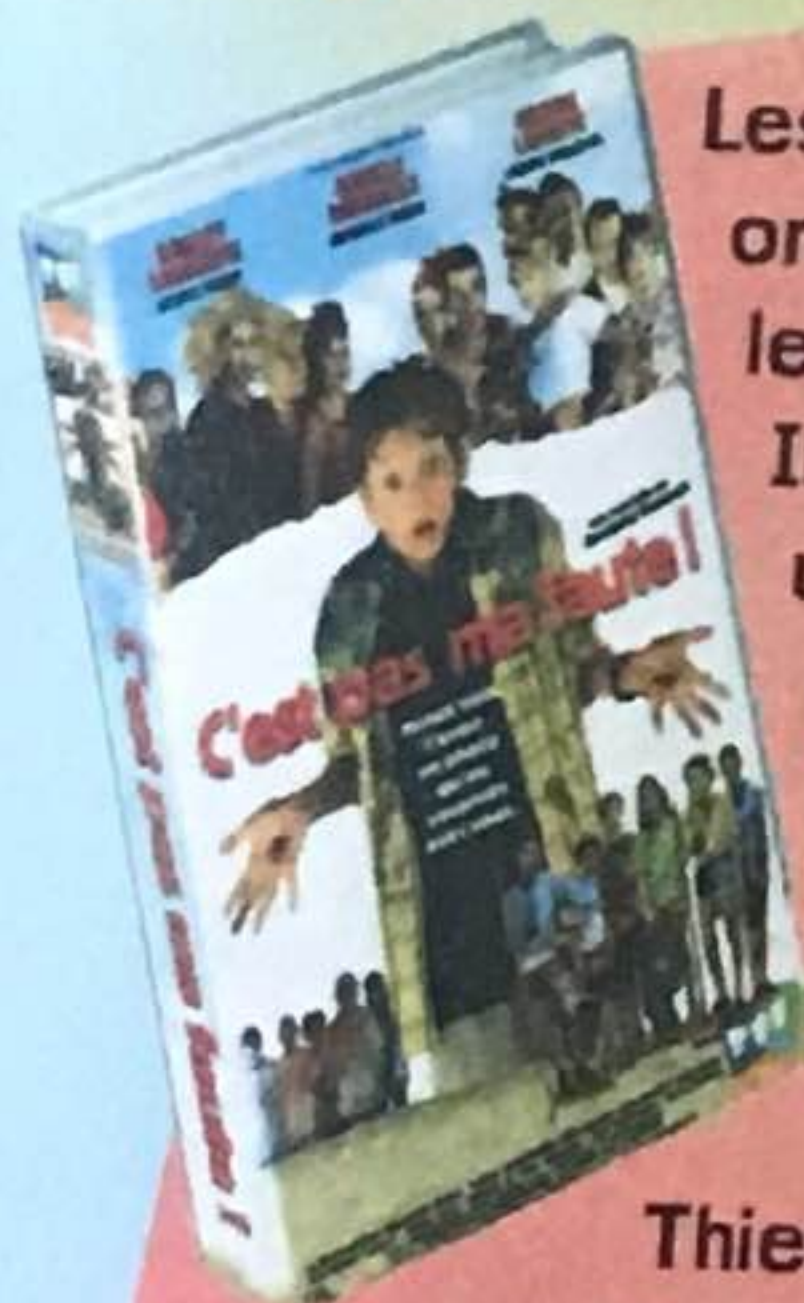
Un dessin animé et deux films qui décoiffent



Quand on est une mouette et que l'on ne sait pas voler, on est vraiment un **drôle d'oiseau** ! C'est le cas de Félicité ! Heureusement, Zorba, son copain le chat, va s'occuper d'elle et va aussi lui apprendre à se battre contre l'armée du **Grand Rat**. Un dessin animé qui respire l'amitié et la tolérance. Si cette histoire te plaît, n'oublie pas de te procurer **le livre** : il est en vente dans toutes les librairies !

Sortie du dessin animé : 9 août. Public : petits et grands !

99,90 F



Les parents de Vincent ont invité Martin pour les vacances.

Ils pensaient passer un mois tranquille... c'est raté !

Martin est un vrai **"copain catastrophe"** !

À croire que

Thierry Lhermitte

a un faible pour les gamins turbulents, car après "Un Indien dans la ville", il récidive avec ce **film hilarant** et truffé de bagarres !

Sortie : depuis le 5 juin.

Public : de 8 à 14 ans. Parents acceptés.

129,90 F



Attention, **chiens malins** !

Partis pour affaire à Washington, les parents de Charlie doivent hélas le laisser à la maison...

L'ennui, c'est

que deux malfrats profitent de leur absence pour **kidnapper** le jeune garçon... Enfin, ils essaient car Hercule et Sanson sont de vrais chiens de garde ! Ce film, dans la pure lignée de "Maman j'ai raté l'avion", mêle tendresse, action, **suspense** et **humour**.

Sortie : depuis le 5 juillet.

Public : de 4 à 12 ans et plus si affinités !

99,90 F

Passeport POKÉMON

Rends à chaque Pokémon dessiné sur cette page son "passeport", c'est-à-dire sa description et son nom.

Ce gentil Pokémon rose porte au Japon le drôle de nom de Pippi.

A



Cet oiseau est féroce, son nom japonais est Pigeon.

C



D
Les Anglais nomment ce Pokémon volant électrique Zapdos.

F

Les Japonais l'appellent Fushigidane. Il porte une sorte de bulbe sur le dos.



Il pue quand il est en danger, les Anglais l'appellent Gloom.

G



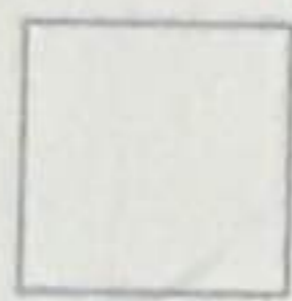
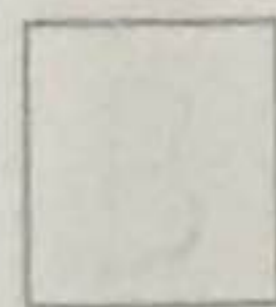
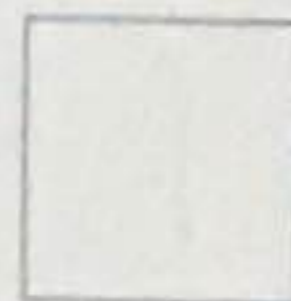
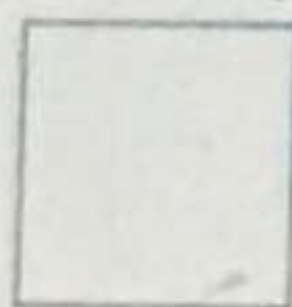
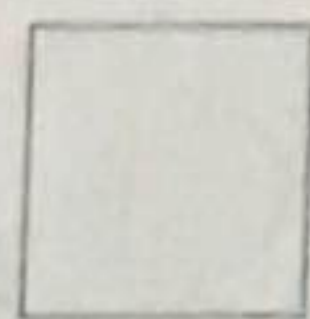
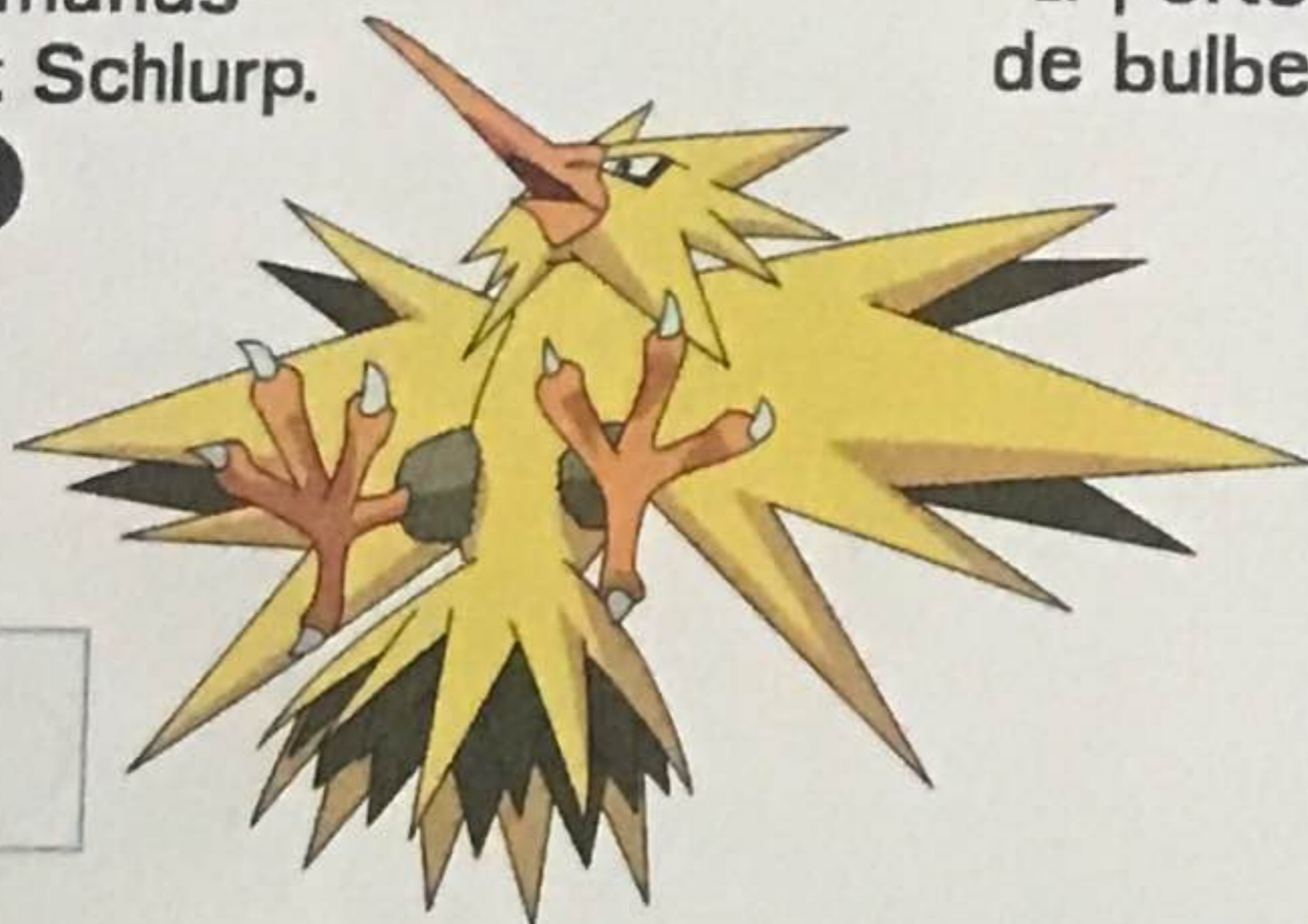
B

Les Japonais appellent ce petit oiseau Poppo.



C'est à cause de sa langue que les Allemands l'appellent Schlurp.

E



POKEMON

Quand tu auras rempli les bulles, dessine dans l'image du bas un décor effrayant !

Devine ce qu'a entendu Sacha et imagine sa réponse.





Tout doux, ce sac à dos Pika-Pikachu ! t'accompagnera dans toutes tes balades.
200 F. Tomy.

Cette montre se clipse à la ceinture de ton jean. Elle s'anime, parle et donne l'heure bien sûr !

250 F environ.
Tomy.



Tu vas flasher avec cet appareil photo ! En plus, plein de petits Pokémon illustreront le tour de tes photos.
199 F. Hasbro-Pokémon.



Tu veux faire des cartes Pokémon, remettre un diplôme au maître Pokémon du jour, créer des porte-clés, des tatouages ou des autocollants Pokémon ou encore inviter tous tes copains à une compèt ? Rien de plus simple avec ce CD-Rom PC ! Tu choisis ton projet à réaliser, tu insères l'image de ton Pokémon fétiche et tu imprimes. Plus de 250 documents différents à fabriquer t'attendent dans les versions bleue ou rouge. À tes clics !

199 F. Mattel Interactive.



Des figurines plus vraies que nature ! Les joues de Pikachu s'illuminent dès qu'il parle et Salamèche, lui, éclaire sa queue.

89 F pièce. Hasbro-Pokémon.



Impossible de perdre tes héros avec ce range Pokémon qui s'accroche au mur !
200 F. Zavico.

Pikachu accepte toute ta collection de brosses à dents et adieu les caries !
70 F. Tomy.



SHOPPING POKÉMON

53

Poste Pikachu, Salamèche et Carapuce à l'entrée de ta chambre et les intrus détalent ! Ces détecteurs chantent la musique de la série télé dès que quelqu'un passe devant eux !
180 F. Tomy .



Tu souhaites voir les épisodes de 10 à 18 ? Trois nouvelles cassettes de trois épisodes chacune sont en boîte !



Fais rebondir à volonté tes Pokémon, joliment coincés dans ces bulles transparentes.
24,90 F. Hasbro-Pokémon.



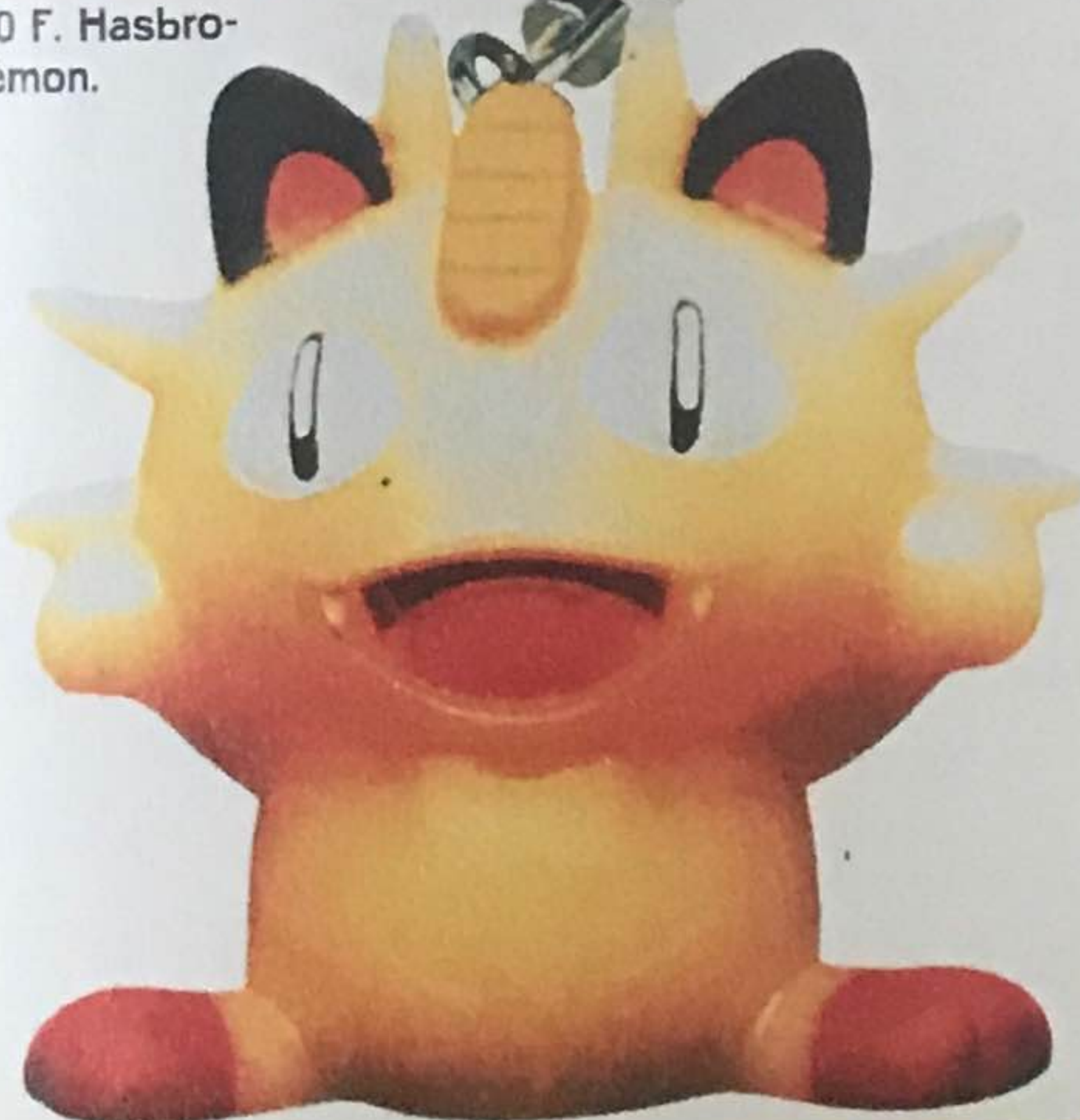
Retrouve tes héros favoris : Sacha, Ondine et Pierre dans "L'équipe s'agrandit", "Le choc des éclairs" et "L'île des géants" ! Bref, des aventures à couper le souffle ! 99 F. TF1 VIDÉO.

Avec ce porte-clés, tu seras une lumière ! Dès que tu l'agites, il se met à clignoter.
39,90 F. Hasbro-Pokémon.



Stop... Info : Ces trois cassettes sont également sorties en DVD ! Et, en cadeau, tu pourras tester tes connaissances sur les éléments et les attaques des Pokémon grâce à un jeu situé à la fin du DVD !

169 F. TF1 VIDÉO.



Un Pikachu à emporter toujours sur toi pour ranger ta Game Boy.
130 F. Tomy.

Es-tu aussi fantaisiste que BoB et SCoTT ?

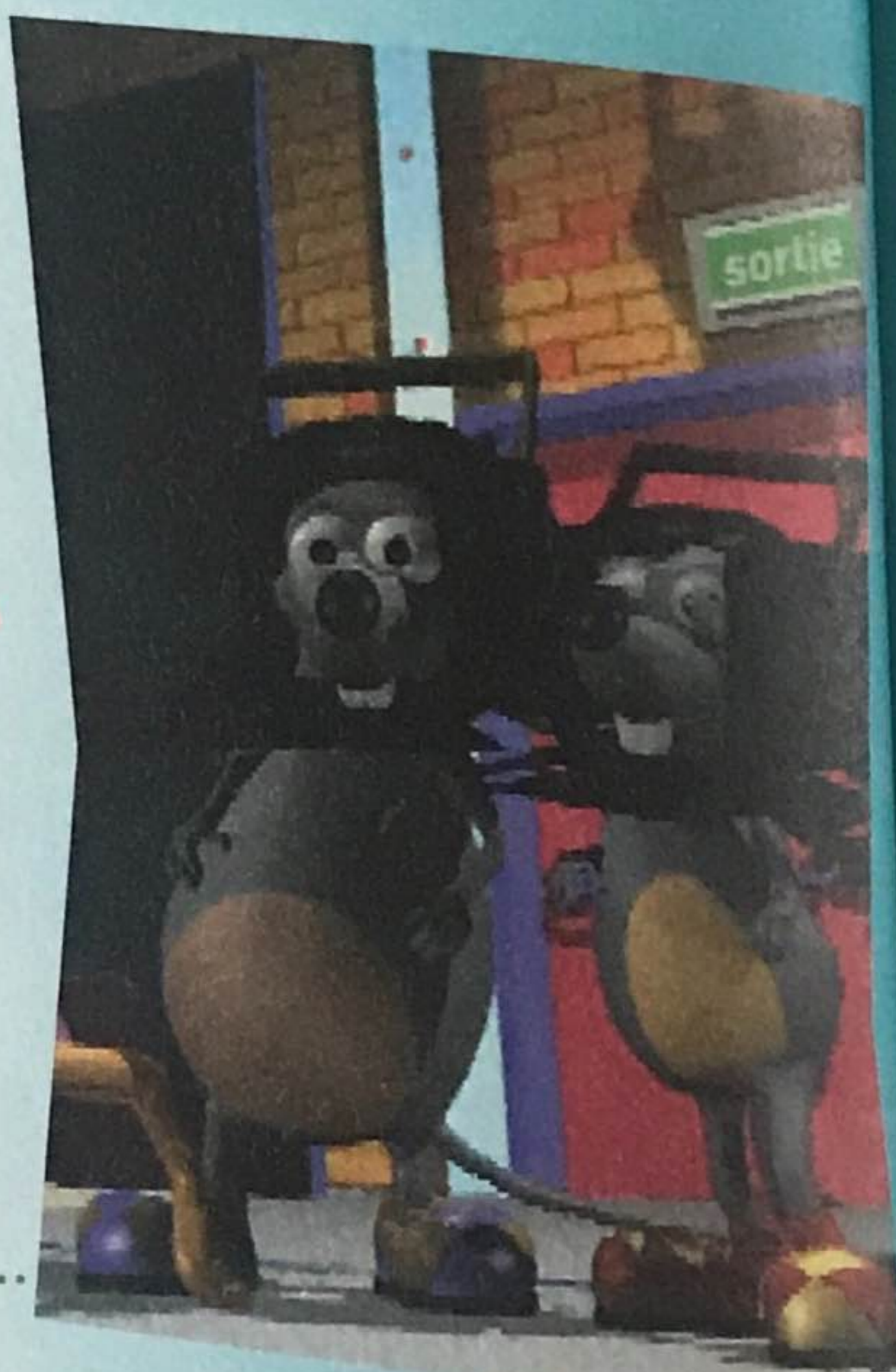
Tu clames toujours à tes copains que tu aimes l'imprévu, et que les habitudes, c'est pas ton truc ! En es-tu si sûr ? Pour chaque question, choisis la réponse qui te convient le mieux et découvre les commentaires de Bob et Scott !

Tu as rencontré des copains sur la plage :

- A- Tu les as vu arriver et tu leur fonces dedans par surprise.
- B- Tu les salues et retournes te baigner avec tes parents.
- C- Tu continues de bouquiner sous le parasol.

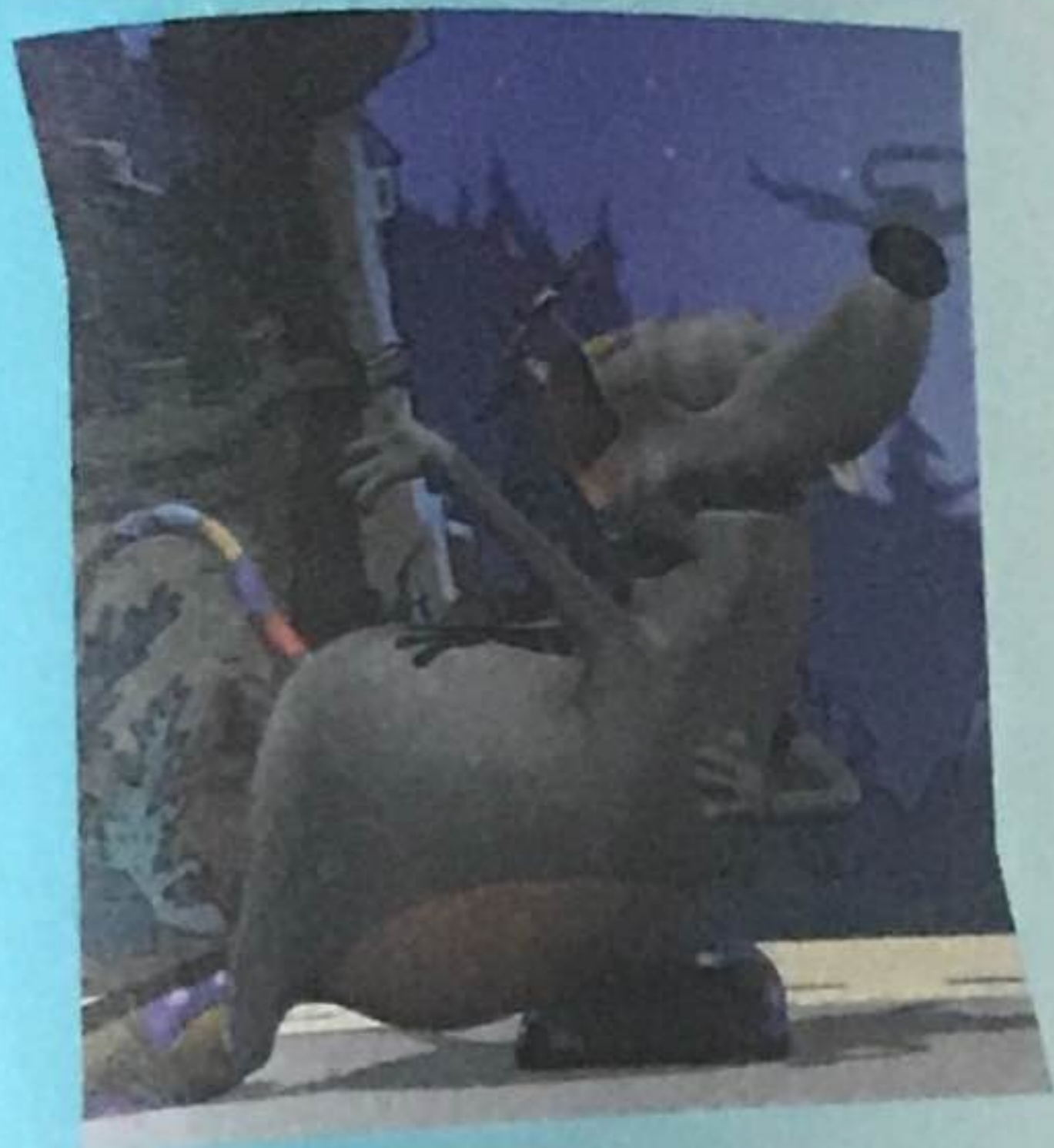
Tes parents ont invité des amis à dîner :

- D- Tu trouves leurs enfants sympas, mais de là à passer tout un dîner...
- E- Super ! Tu vas en inviter toi aussi.
- F- Tu ronchannes, car ton feuilleton préféré passe à la télé.



Un copain a apporté un nouveau jeu :

- G- Tu n'y comprends rien et continues à jouer avec ta console.
- H- Tu le connais déjà, mais joues quand même.
- I- Tu fais semblant de l'avoir cassé.



- Cet après-midi, c'est fête !
- J- Pourquoi y aller, tu ne connais presque personne.
 - K- Avant de t'y rendre, tu as posé plein de questions.
 - L- Tu t'es déjà déguisé en Esquimau.

Tu pars en pique-nique dans la forêt :

- M- Génial ! Tu vas pouvoir donner à manger aux fourmis.
- N- Si tes parents y vont, d'accord !
- O- Manger par terre, très peu pour toi.



Il pleut :

- P- Tu as un peu peur d'avoir froid en sortant de l'eau.
- Q- Tant pis, tu te baigneras en imperméable.
- R- Tu ne te baignes que si l'eau fait plus de 24°.

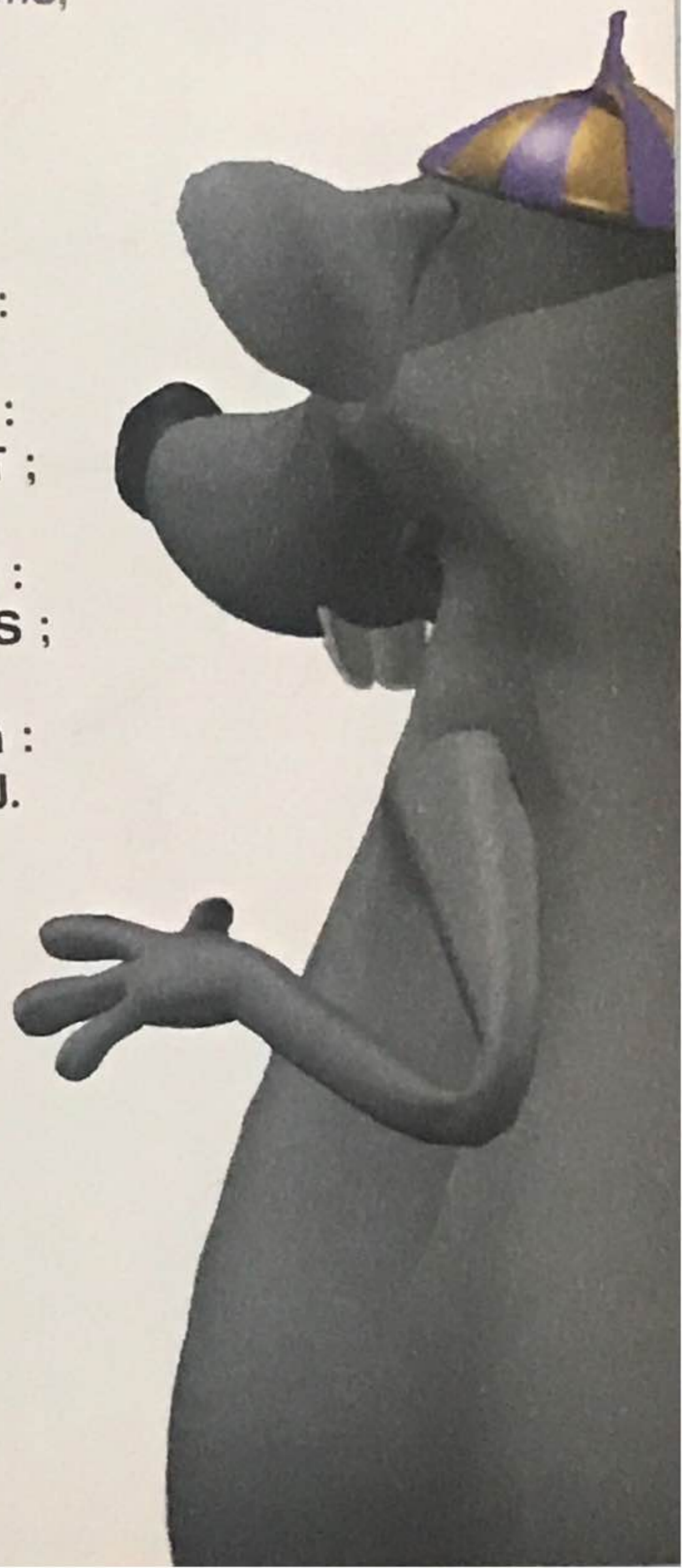
Tes parents proposent de faire une randonnée à vélo :



- S- Tu as juste peur d'une crevaison dans la forêt.
- T- Pas de problème, tu es déjà en selle.
- U- Pff ! Le vélo par cette chaleur...

Et maintenant,

compte tes points :
marque 3 points
si tu as répondu à :
A, E, I, L, M, Q et T ;
marque 2 points
si tu as répondu à :
B, D, H, K, N, P et S ;
marque 1 point
si tu as répondu à :
C, F, G, J, O, R et U.

▼
Additionne
tes points
et file vers
les pages
de solution ! ►



Bien sûr, tu ne vas pas rater cet été tes émissions préférées sur  Mais n'oublie pas de prendre le temps de t'amuser dehors pour profiter des beaux jours. Si tu manques d'idées, tu peux compter sur  pour te conseiller.



Les passes

Avec tes copains, placez-vous en cercle dans l'eau jusqu'à la taille. Lancez-vous un ballon en comptant le nombre de passes. Plouf ! Quand le ballon tombe à l'eau, c'est perdu. Quel sera votre record ? Si tout le monde sait bien nager, vous pouvez corser le jeu en décidant qu'il est interdit de poser pied.

Mini-basket

Posez deux bouées sur l'eau et formez des équipes en nombre égal. Puis, suivez les règles d'un match de basket où les paniers seraient remplacés par les bouées.



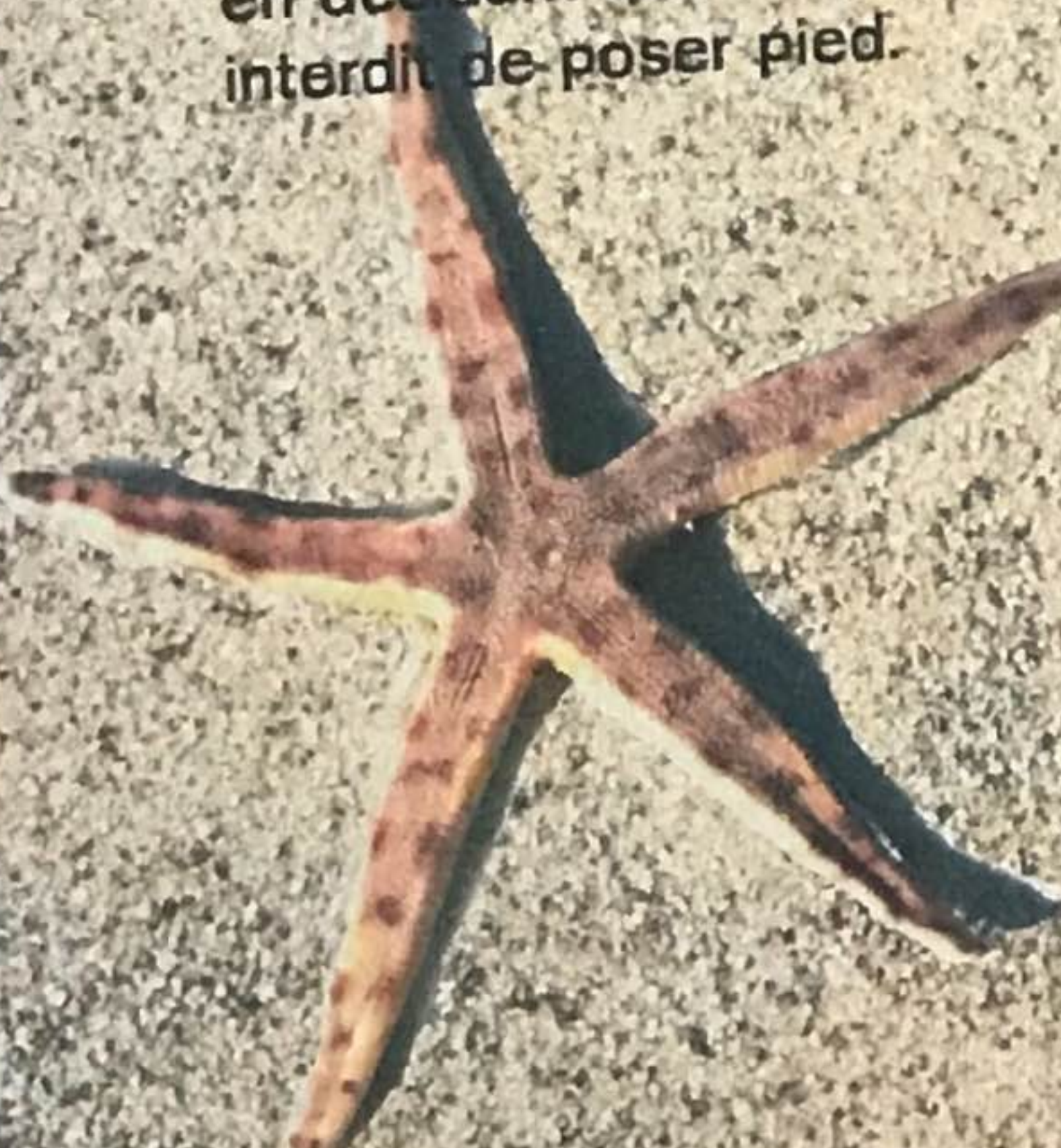
La menace

Posez sur l'eau une bouée ou un ballon et formez un cercle tout autour. Bien sûr, avec les vagues, la bouée va bouger et en plus, la ronde ne doit pas s'arrêter de tourner. Dès qu'un joueur est touché par la bouée, il est éliminé. Qui gagnera ?



Ronds de serviettes

Pose sur la plage autant de serviettes de bain qu'il y a de joueurs, moins un. Tout le monde se met en cercle autour des serviettes et tourne en rond. Au signal, précipitez-vous pour vous allonger sur une serviette. Celui qui n'en trouve pas est éliminé. On retire alors une serviette et on recommence le jeu jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul joueur. C'est le champion !





Château relais

Formez des équipes de trois joueurs. Dans chaque équipe, il y a un constructeur qui doit bâtir le château le plus haut possible. Et deux lanceurs qui se renvoient une balle. Dès que la balle tombe à terre, le constructeur doit arrêter de s'occuper de son château pour la ramasser et la lancer à un de ses coéquipiers. C'est bien sur le château le plus haut qui fait gagner son équipe.

Trou d'eau

Formez des équipes de deux joueurs. Creusez un trou par équipe dans le sable assez loin de la mer pour que les vagues ne le remplissent pas, mais assez près pour que le fond soit toujours



humide. Au signal, un des joueurs de l'équipe se charge de faire des allers-retours avec un seau pour verser de l'eau dans son trou pendant que l'autre cherche des galets sur la plage et les empile pour former la tour la plus haute possible. Le jeu s'arrête si un des trous n'a plus d'eau du tout ou dès qu'une des tours s'écroule. C'est la tour la plus haute qui gagne.

Maths de plage

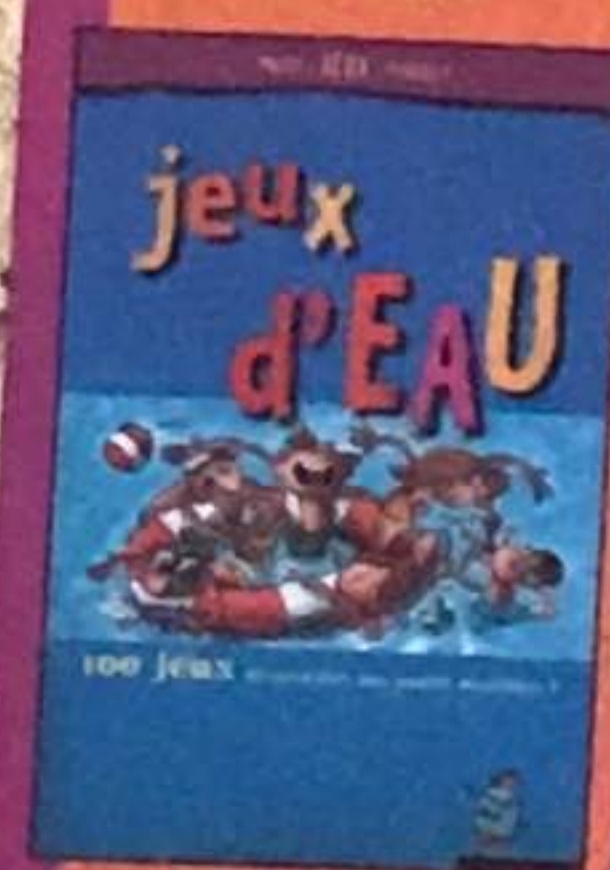
Dessinez sur la plage pour chaque joueur un grand carré divisé en 9 cases numérotées de 1 à 9 (mais pas dans l'ordre). Le meneur de jeu annonce un nombre entre 10 et 30 et les joueurs doivent placer leurs pieds et leurs mains dans des cases qui, additionnées, donnent le total indiqué.



CES IDÉES DE JEUX SONT EXTRAITES DE DEUX LIVRES PLEINS D'ASTUCES.

Jeux d'eau
De Pascal Pierrey
Editions Nathan

Jeux des quatre saisons
De S. Lebrun
et M. Lecreux
Editions Prof



NoRBeRT et DaGGeTT ne vivent pas tout à fait comme des vrais castors mais ils connaissent tout sur leurs cousins. Et toi ?

Teste tes connaissances avec ce petit quiz.



- 1** Combien de temps met un castor pour abattre un arbre de 12 mètres ?
A - Moins de 30 minutes
B - 5 jours
C - 5 ans
- 2** La spécialité des castors, c'est :
A - La tarte aux allumettes
B - Construire des barrages
C - Balayer avec leur queue

**Quel désordre !
 Regarde bien les attitudes des deux frères et rends à chacun la bulle qui lui correspond.**

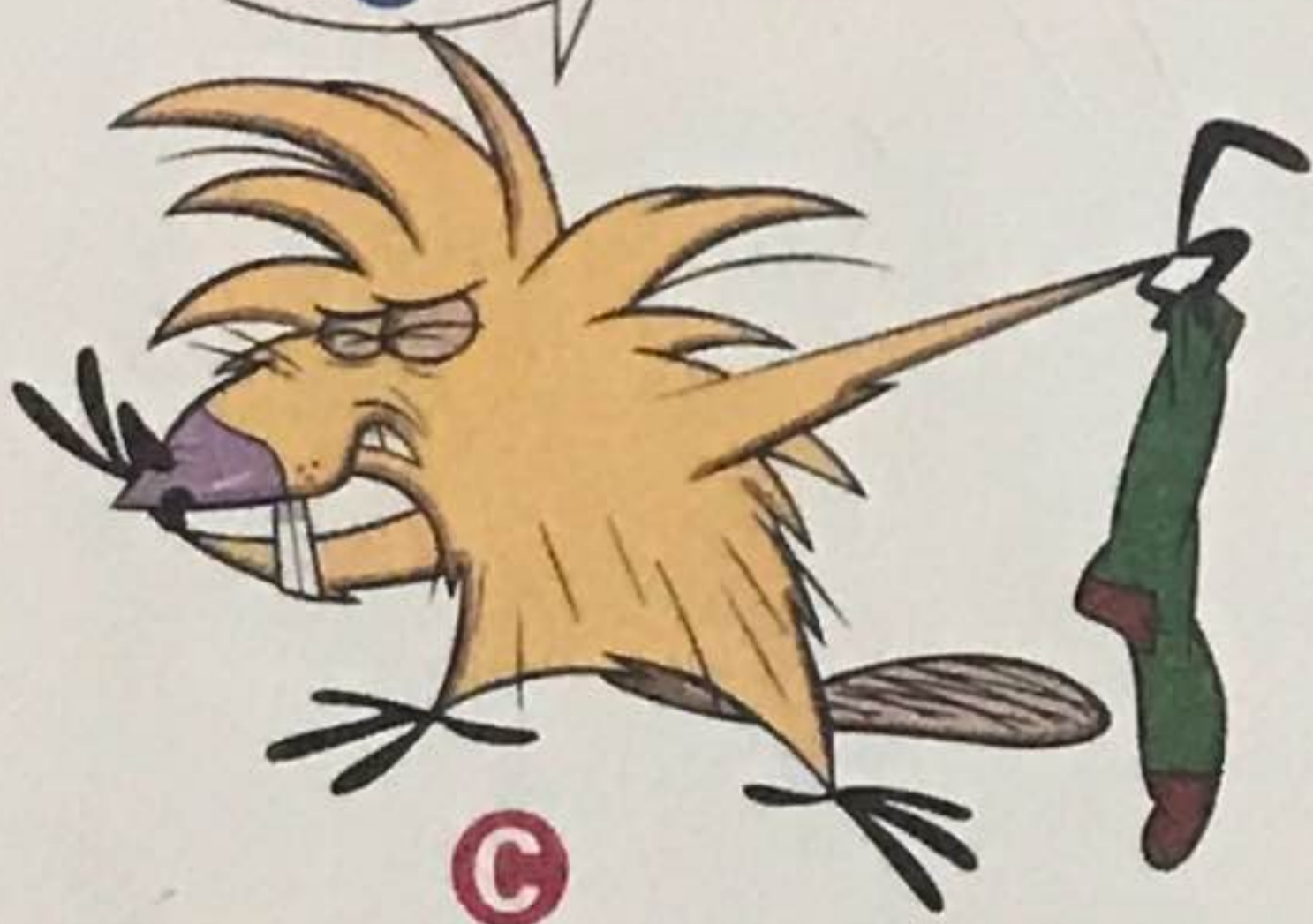
Je m'éclipse,
1 ni vu ni connu...

C'est la danse des castors qui gigotent comme des ressorts, tralalilalilala
2

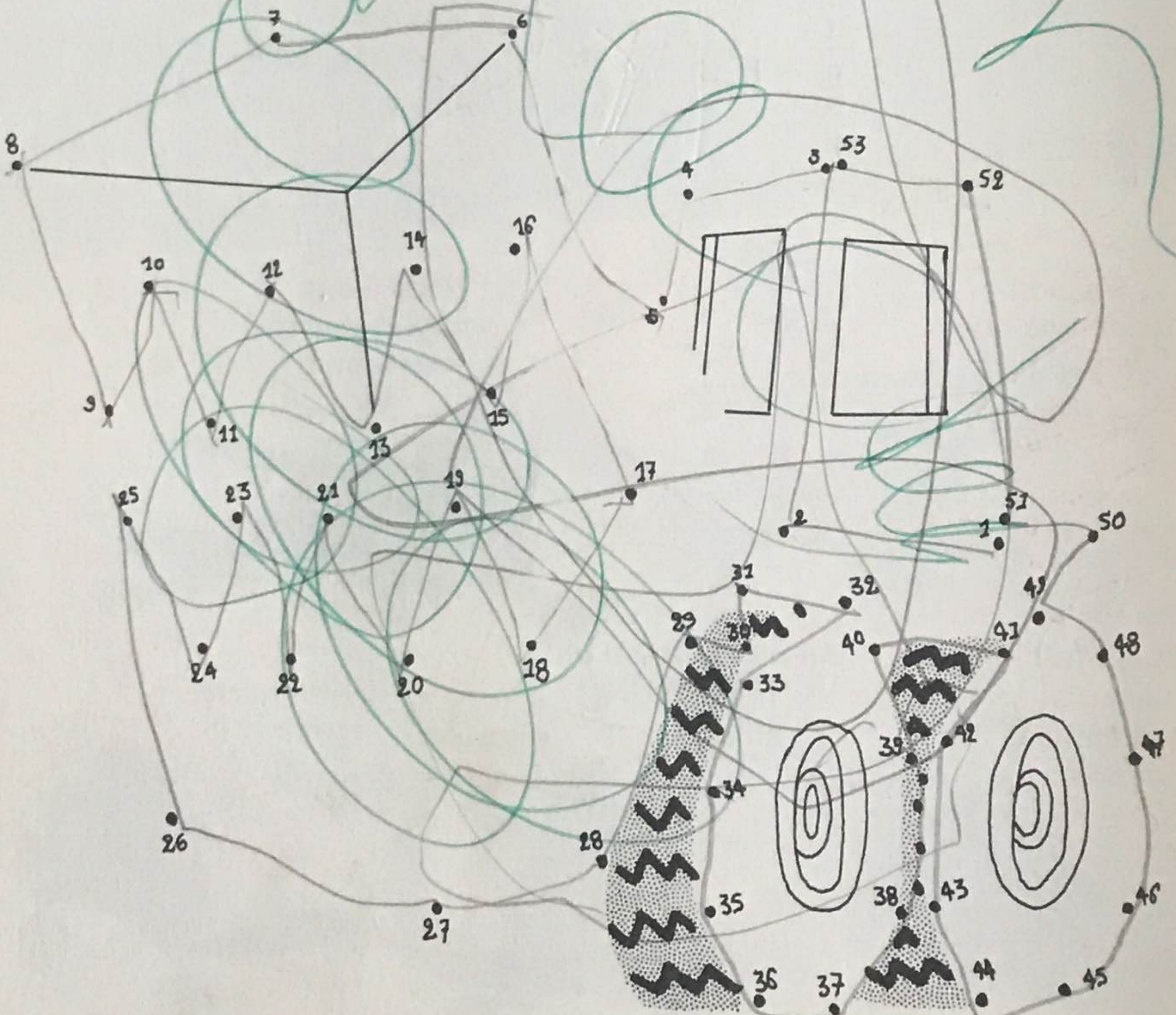
A la une,
 à la deux,
 à la trois!
3

4
 C'est pas moi,
 c'est lui!

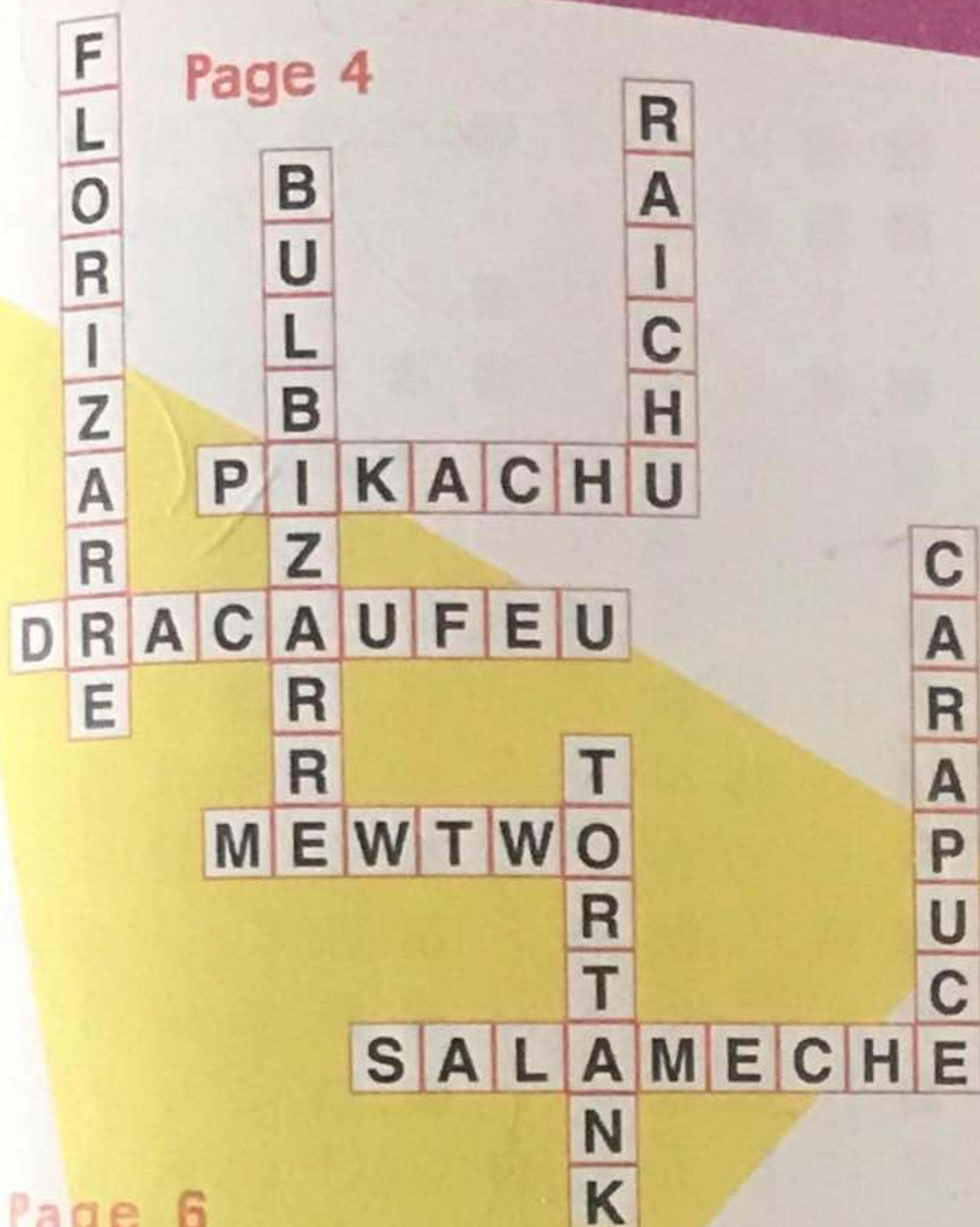
Quelle horreur!
5



Si tu veux savoir ce qui menace Norbert et Daggett, relie les points de 1 à 51.



Page 4



Page 6

Le mot en plus est : ÉPOUSTOUFLANT

Page 10

Les 7 différences sont :

- 1 - le numéro sur le tee-shirt de Gérald.
- 2 - l'antenne de télévision.
- 3 - la canette.
- 4 - l'enseigne «taxi» a disparu.
- 5 - la couleur de la maison du fond.
- 6 - l'enseigne du magasin.
- 7 - le rideau de la maison.

Page 11

Arnold mange 8 bonbons.
Gérald en mange 7.
Le grand-père en mange 5.
Helga en mange 12, c'est donc elle la plus gourmande !

Page 12

Addicode :

$$114 + 561 = 675$$

Bon anniversaire !

$$20 - 8 = 12$$

ZaZ a 12 ans

$$34 - 20 = 14$$

Dj a 14 ans

Page 14

Les 7 différences sont :

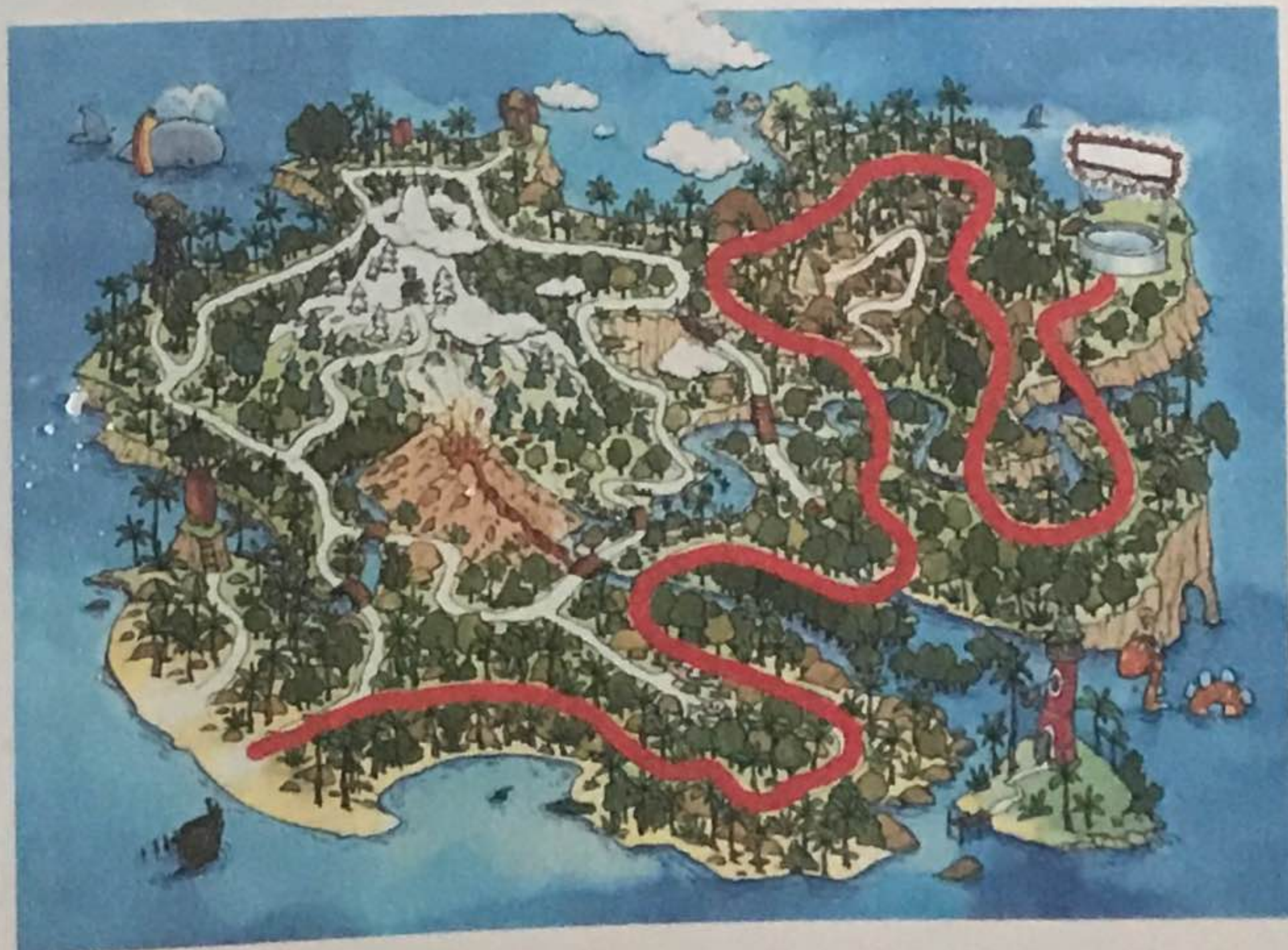
- 1 - il n'y a plus de poisson sur le panneau.
- 2 - les dessins sur les canoës ont été inversés.
- 3 - la main de Daggett a disparu.
- 4 - il y a un barreau de plus à l'échelle.
- 5 - le tonneau a un cercle de fer en moins.
- 6 - il y a une racine en moins sur le mur.
- 7 - le tapis de droite est plus grand.

Page 15

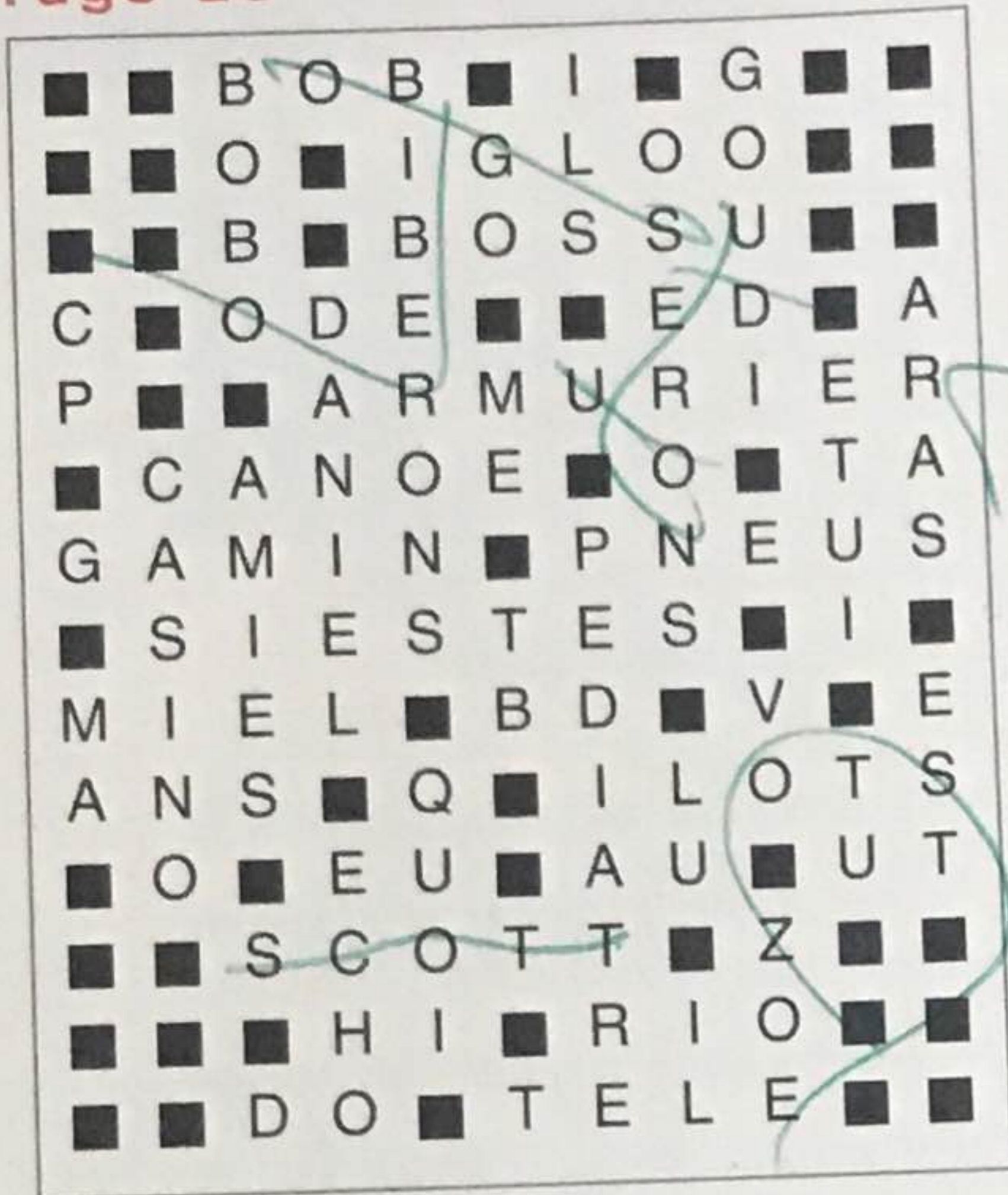
Le mot en plus est : RIRE

Pages 22-23

Bravo ! tu as trouvé le chemin du stade !



Page 26

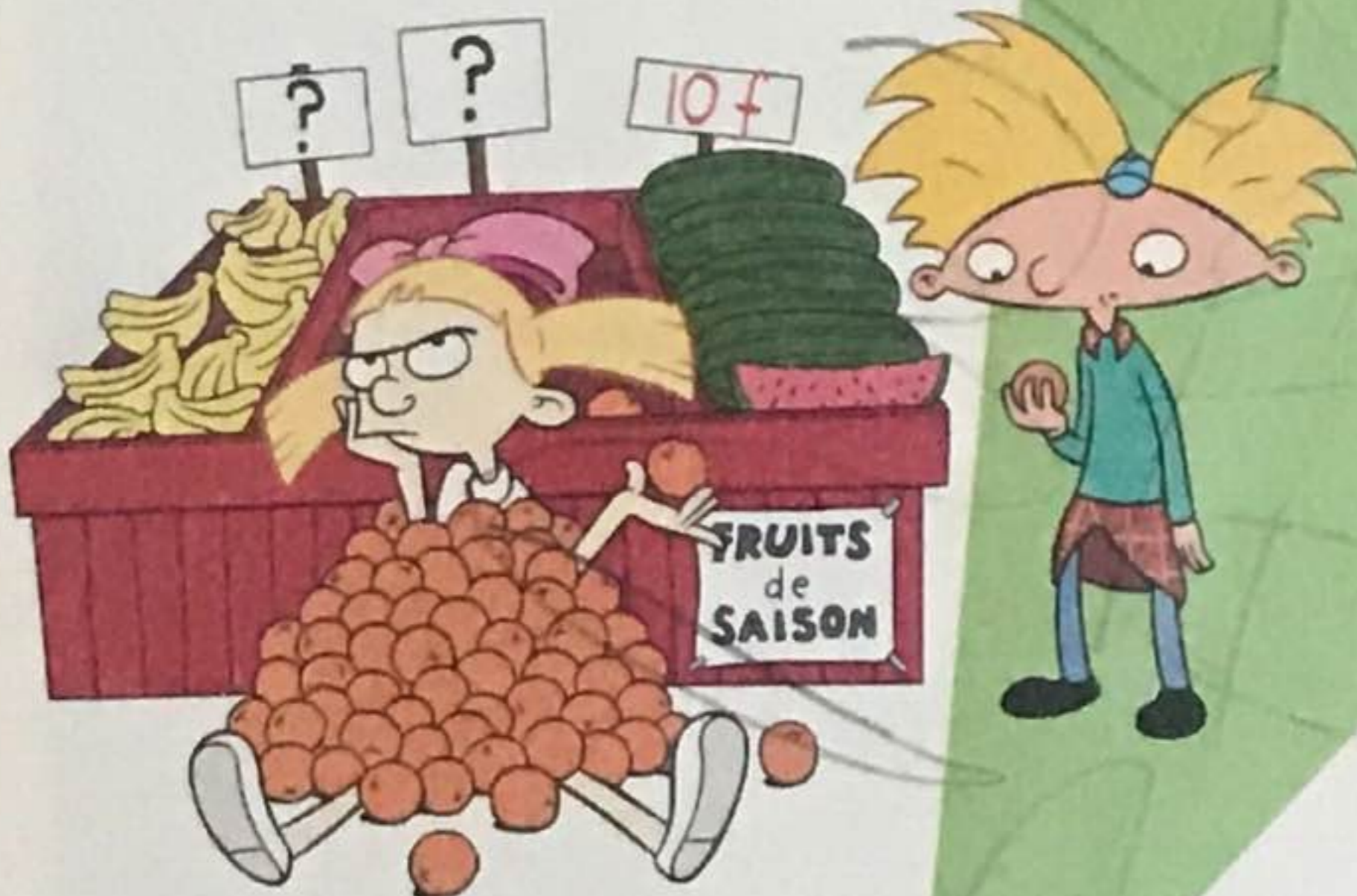


Page 30

Il s'agit d'Helga !

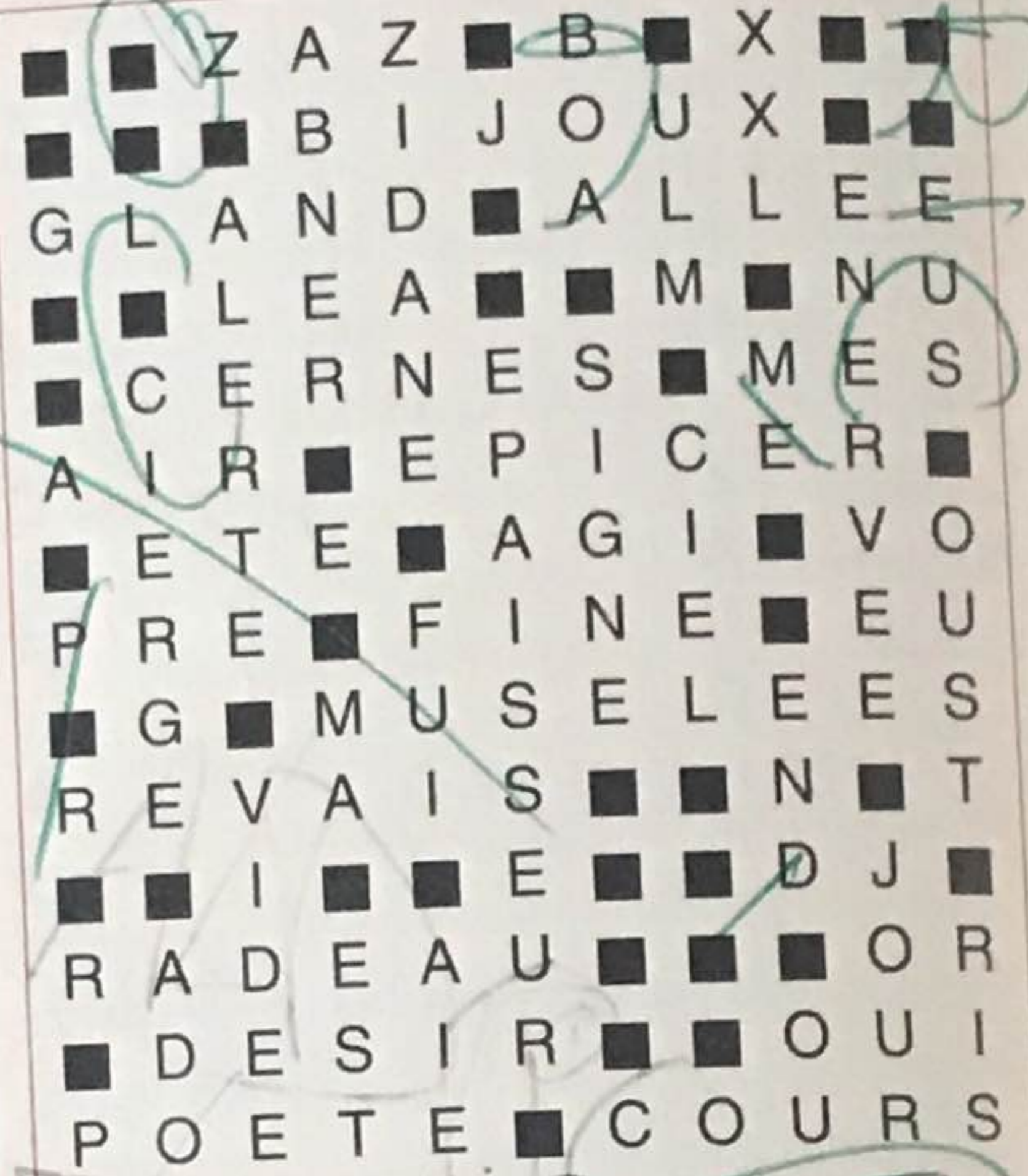
Page 31

Le prix des bananes est : 20 F.
Le prix des abricots est : 30 F.



Invitation :
Helga, Gérald, Olga,
Eugène, Oscar, Stinky.

Page 36



Page 37

- 1 - faux : on les appelle des rastafariens.
- 2 - faux : cette chanteuse est originaire de Louisiane.
- 3 - faux : il a le projet d'enregistrer un disque avec Madonna.
- 4 - faux : le titre du film est "On connaît la chanson".
- 5 - faux : il s'agit de la Marseillaise.
- 6 - faux : Enrique Iglesias est le fils de Julio Iglesias.
- 7 - faux : Isaac, Zac et Taylor sont les chanteurs du groupe Hanson. Tulsa, c'est la ville où ils sont nés, en Oklahoma.
- 8 - vrai : pour le film "Dancer in the dark".
- 9 - vrai : il le coréalise avec Kamel Saleh.

Page 38

Maintenant je sais lacer mes chaussures tout seul.



Page 42

Les collectionneurs sont :

- Marc (Mewtwo, Aquali, Racaille, Carabaffe)
- Anne (Aéromite, Nœunœuf, Nidoran, Empiflor)
- Rémi (Ramoloss, Electhor, Minidraco, Insécateur)

Page 43

Le mot en plus est : Reptincel.

Page 47

Les castors qui restent sont :
C'est le premier Norbert sur la dernière ligne.
C'est le premier Daggett sur la troisième ligne en partant du bas.

Page 50

Passeport Pokémon :

- Mélofée A
- Roucool B
- Roucoups C
- Electhor D
- Excelangue E
- Bulbizarre F
- Ortide G.

Pages 54 - 55

Résultats : Si tu as plus de 15 points, tu es aussi fou que Bob et Scott ! Et en plus, ça plaît à tes copains ! Tu n'as pas besoin de vitamines pour avancer, mais attention tout de même, si tu fonces tête baissée, il y a parfois des murs...

Si tu as entre 10 et 14 points : Tu aimes la fantaisie, à condition de savoir où tu mets les pieds ! C'est une bonne façon de ne pas les mettre dans le plat !

Si tu as moins de 10 points : Ou tu es vraiment sérieux ou tu as tout fait pour truquer tes réponses. Ne serais-tu pas un drôle d'hurluberlu, par hasard ?

Pages 58 - 59

Quiz

1 - A 4 - B

2 - B 5 - C

3 - C 6 - A

Les bulles

A - 10 F - 2

B - 5 G - 4

C - 6 H - 7

D - 8 I - 3

E - 9 J - 1



Ne rate plus aucun rendez-vous

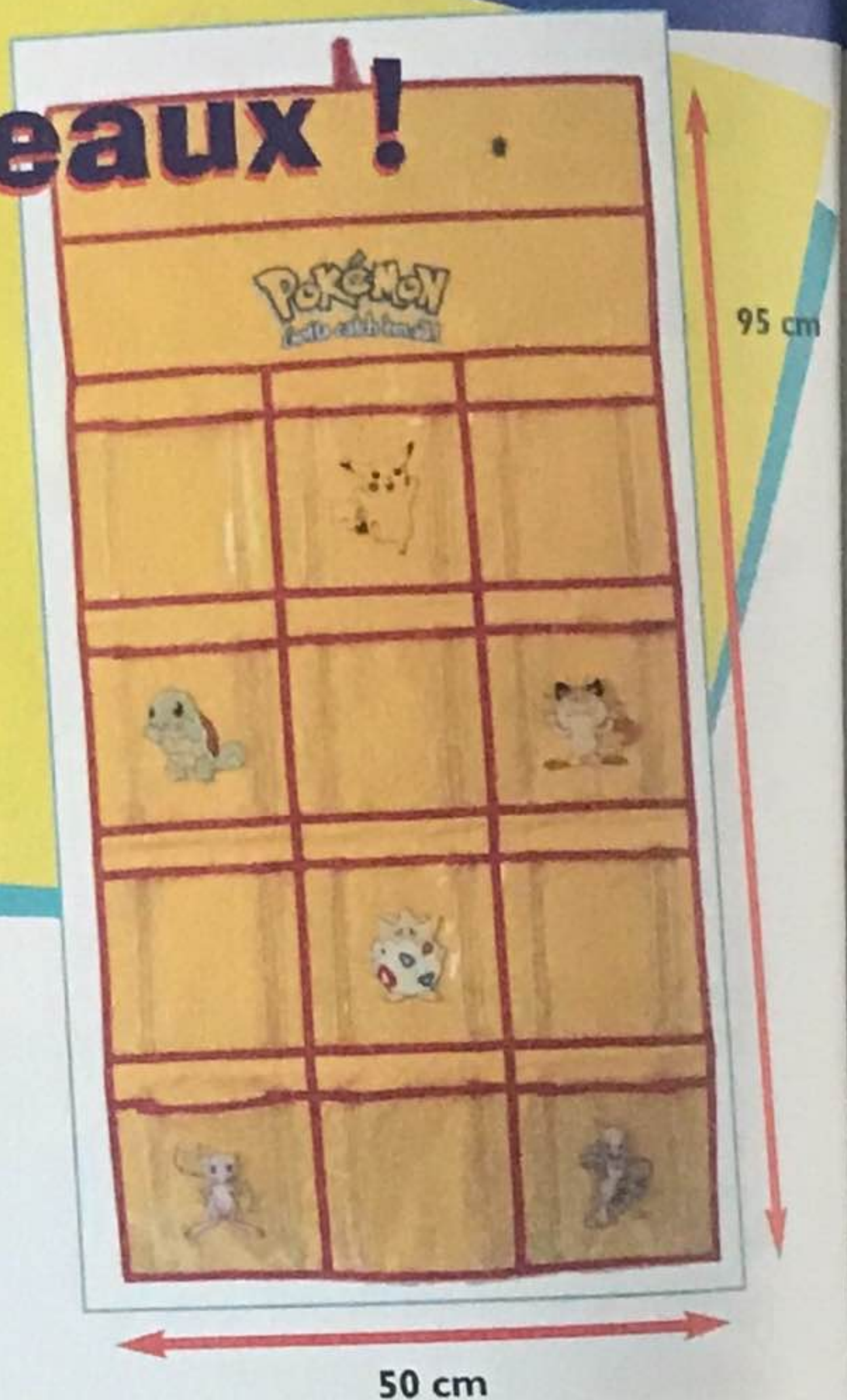
Reçois des cadeaux !

Les 100 premiers abonnés recevront un super cadeau :

le range **POKÉMON**

Les abonnés suivants recevront chacun 4 raquettes

POKÉMON



Fais des économies !

ABONNEMENT DÉCOUVERTE

6 numéros : 144 F

+ 4 raquettes

Pokémon : + 72 F

Total : 216 F

Pour toi : 120F

Soit une économie de 96 F

ABONNEMENT FIDÉLITÉ

12 numéros : 288 F

+ 4 raquettes

Pokémon : + 72 F

Total : 360 F

Pour toi : 230F


Soit une économie de 130 F

ous avec

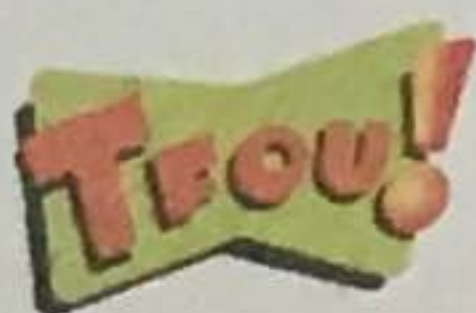
Mag



RETROUVE TOUS LES MOIS
Pokémon, Hé, Arnold !,
les Castors Allumés,
les Pirates de la télé
et les Toons.

TOUTES LES NOUVELLES DE
TES ÉMISSIONS PRÉFÉRÉES
SUR 

Des jeux, des BD
et des reportages.
Les infos sur le site
Et plein de surprises
et de cadeaux.



BULLETIN-RÉPONSE À DÉCOUPER OU À RECOPIER

- Je m'abonne
pour **6 numéros**
au prix de **120 F**
- Je m'abonne
pour **12 numéros**
au prix de **230 F**

(cocher la case choisie)

Je joins un chèque à l'ordre de
Best Net - 38, rue de Berri
75008 Paris.

Nom _____

Prénom _____

Date de naissance _____

Adresse _____

Code postal _____

Ville _____

Fille ou Garçon

Signature des parents
obligatoire

TF! Mag 1

Offre valable jusqu'au 31/10/2000.
Pour la France métropolitaine uniquement.
Les informations demandées ici ne sont communiquées
qu'au destinataire précisé. En application de la loi
du 6/01/78, elles donnent lieu au droit d'accès
et de rectification auprès de l'éditeur.
L'envoi des cadeaux s'effectuera à partir du 10/09/2000.

Et voilà, c'est fini !

Nous espérons que tu as passé
un bon moment avec



et nous te donnons rendez-vous dès le 15 septembre
chez ton marchand de journaux
avec un **numéro 2***

encore plus époustoufifiant !

Toujours des BD, des jeux,
des infos géniales sur tes
héros préférés de la télé,
plein de surprises et de cadeaux.
Et bien sûr, de nouvelles rubriques
truffées d'infos sympas,

à commencer par un **spécial J.O.!**

Avec **TFI Mag** n°2, retrouve **Pikachu**



et un nouvel épisode **POKÉMON**

Et un super cadeau ! **Un vrai CD-Rom :**

une sélection de 8 jeux de **Génymatik**
pour délirer avec **HÉ ARNOLD!**



Alors, on compte sur toi. **Pourquoi ?**

Parce que !



numéro d'été-juillet-août,
est édité par : Best Net, 38 rue de Berri-75008-Paris.
SARL au capital de 50.000 F.

Tél : 01 46 25 10 00, Fax : 01 46 25 10 01.

Directeur de la publication : Georges Attal.

Comité de direction : Georges Attal, Michèle Lecreux, Valérie Videau.

Abonnements : Best Net, 38 rue de Berri-75008-Paris.

Rédactrice en chef : Michèle Lecreux.

D.A. : Pascal Guichard et Agnès Chargui.

Secrétaire de rédaction : Valérie Videau.

Rédaction : Célia Gallais, Marie-Agnès Guidon.

Conception des jeux : L'@clef.

Illustrations : Titti Boullay, Pierre Ouin.

Photos bricolage : Gilbert Fallissart.

Maquette : Studio Altaïr, Paris.

Imprimé en Belgique par Nevada-Nimifi.
Allée de la Recherche, 30. Bruxelles 1070.

TFI Mag est une publication sous licence TFI Licences.

Les personnages reproduits dans ce magazine sont sous licence.

Les Castors Allumés : Nickelodéon - Flipper : EMTV -

Franklin : Nelvana - Hé, Arnold ! : Nickelodéon - Les Petites

Crapules : Splash - Les Pirates de la télé : Antefilms/TFI -

Pokémon : Nintendo - Salut les Toons : Protécra -

Les Tweenies : BBC.

Le contenu de ce magazine ne peut être reproduit
par quelque moyen que ce soit sans l'autorisation de l'éditeur
et des ayants droit des personnages.

Publication régie par la loi numéro 49956 du 16 juillet 1949
sur les publications destinées à la jeunesse.

Dépôt légal à la date de parution.

N° ISSN : en cours. N° commission paritaire : en cours.

TVA intracommunautaire : en cours.

Ce numéro n'est complet qu'avec son encart de 32 pages
et sa planche de tatouages collée sur la première page de l'encart.

CLIQUE ET T'ES PIRATÉ!

CET ÉTÉ,
LES PIRATES DE LA TÉLÉ
SONT SUR LE **WEB...**
ET C'EST COMPLETEMENT

TFOU!

VIDEOS

Clique sur la vidéo de ton
choix pour la jouer!



PIRATES MEGA DJ

Choisis ton morceau!



...SUR WWW.TFOU.FR

POKÉMON™

Edition Spéciale Pikachu™



Attrapez-les tous avec Pikachu!

Commence ta journée d'entraîneur avec Pikachu à tes côtés,
découvre des nouveaux secrets, des mini-jeux
et Jessie & James, les personnages de la série TV!

GAME BOY™



Nintendo®