



Disney CLUB

VACANCES

N°4

**EXTRA:
DESSINE
TA B.D.!**



**GENIAL:
LE POSTER
DONALD**

FLAGADA JONES

**ET LE PIN'S
DE FLAGADA JONES!**

M4041 - 4 - 25,00 F - RD


**Chaque vendredi,
Le journal de Mickey
fait le plein de gags,
d'infos, de B.D.
et d'humour...**



© DISNEY



Disney CLUB VACANCES

N°4

EDITO



CHASSE AUX TRÉSORS

Pas besoin d'une carte pour retrouver son chemin dans le numéro 4 de Disney Club Vacances. La route y est toute tracée et l'on s'y reconnaît quelle que soit la page. Par exemple, tourne celle que tu es en train de lire et tu vas tomber sur une super BD de la Bande à Picsou. Magique, n'est-ce pas ?

Ne crois pourtant pas que tout est prévisible dans ton journal, ça non ! Regarde le pin's de Flagada Jones ; il inaugure une toute nouvelle série où se succéderont les plus fameux héros télé. Jette aussi un coup d'œil à la page 26 ; tu y trouveras un classique de la BD Disney qui sera bientôt suivi d'autres perles rares. Quant aux jeux et aux quatre pages supplémentaires qui agrémentaient déjà le précédent numéro, ce sont des « plus » qui font définitivement partie d'un sommaire plutôt bien rempli.

Ajoute à cela un poster vraiment sensationnel, un cours de bande dessinée drôlement rusé et un super test qui comblera les fans de pin's, et tu conviendras que les trésors abondent dans ce numéro 4. Tiens, c'est bien simple, il suffit de se baisser pour les ramasser !

SOMMAIRE

P. 4

BD : La bande à Picsou - Le chef-d'œuvre de Waddington

P. 18

BD : Les Rangers du risque - La chasse aux perles

P. 26

BD : Classic cartoon - Les joies du camping

P. 34

Test : Es-tu un vrai Pin'somaniaque ou non ?

P. 36

Poster double-page

P. 38

Dessine-moi une BD !

P. 52

BD : Les Rangers du Risque - Trafic canin

P. 64

Les jeux

P. 70

Solutions des jeux.

Résultats et commentaires du test.

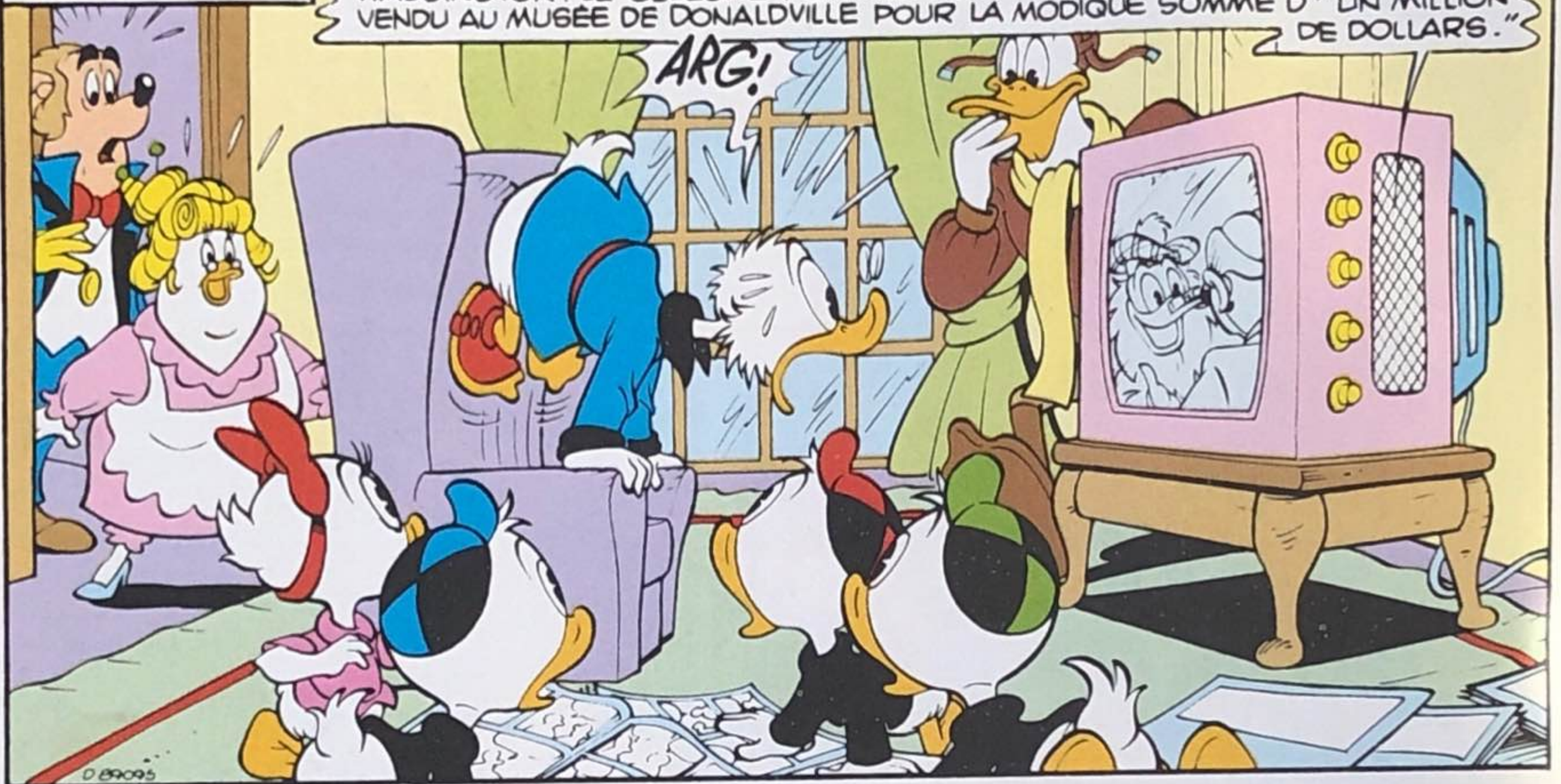


LE CHEF-D'ŒUVRE DE WADDINGTON

GRIPSOU PASSE AUX ACTUALITÉS...

"J'AI DÉCOUVERT DANS MON GRENIER UN TABLEAU ORIGINAL DE REUBEN WADDINGTON, LE CÉLÈBRE PEINTRE DU FAR-WEST SAUVAGE, ET JE L'AI VENDU AU MUSÉE DE DONALDVILLE POUR LA MODIQUE SOMME D'UN MILLION DE DOLLARS."

ARG!



MÊME BALTHAZAR PICSOU EST INCAPABLE DE TROUVER UNE SOMME PAREILLE DANS SON GRENIER!



UN VERRE D'EAU FRAÎCHE POUR CALMER MONSIEUR?

GARR! PAS QUESTION DE ME CALMER MAINTENANT!

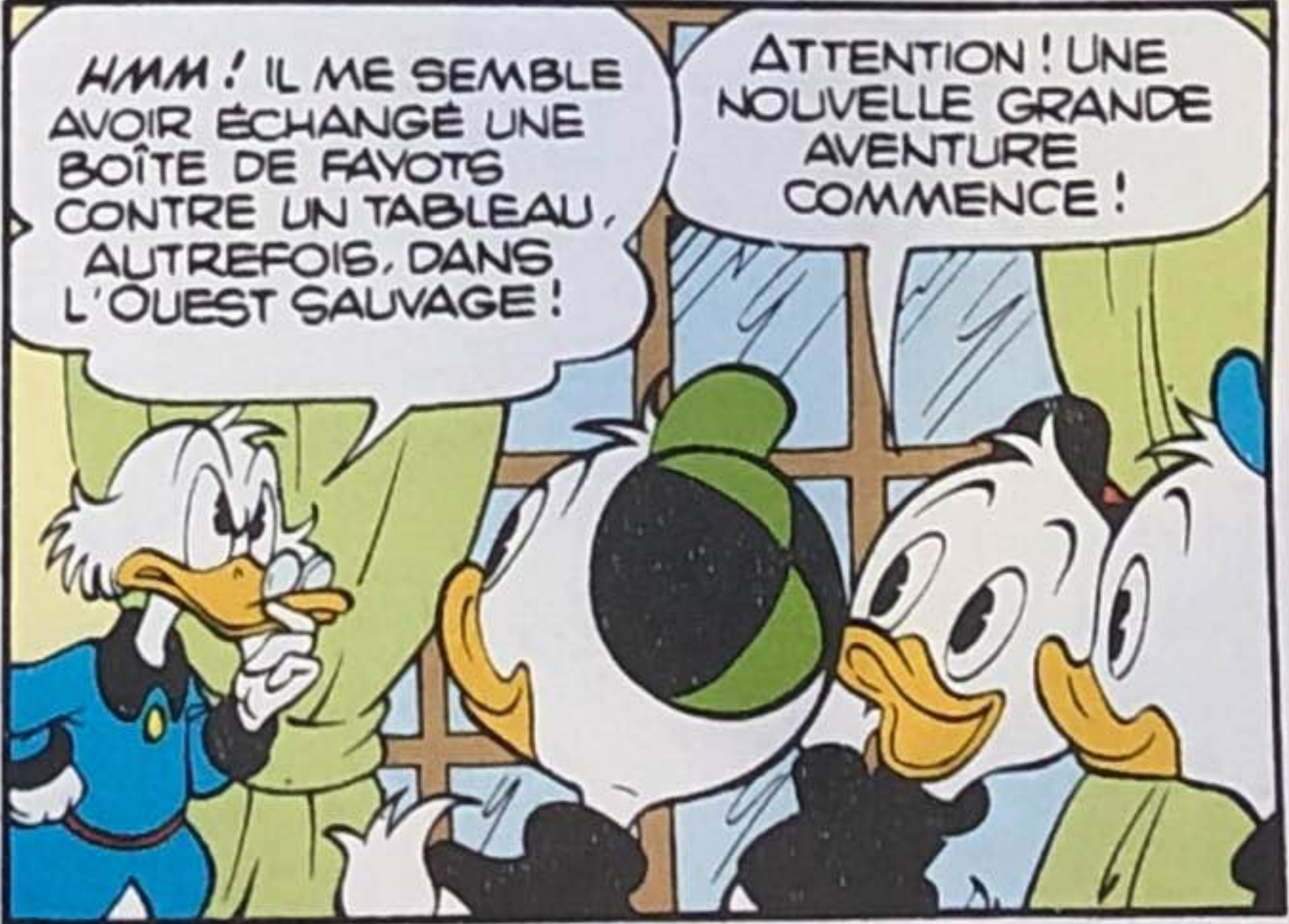


JE VEUX LAISSER CE VANTARD DE GRIPSOU COMME DEUX RONDS DE FLAN!



HMM! IL ME SEMBLE AVOIR ÉCHANGÉ UNE BOÎTE DE FAYOTS CONTRE UN TABLEAU, AUTREFOIS, DANS L'OUEST SAUVAGE!

ATTENTION! UNE NOUVELLE GRANDE AVENTURE COMMENCE!





OUAIS ! ET CE TABLEAU DOIT ÊTRE ENCORE DANS MON GRENIER !



ON VA T'AIDER À CHERCHER !



J'AI L'INTUITION QU'IL EST DANS CE VIEUX COFFRE !



AOUH ! MON PIED !



LAISSE-MOI T'AIDER À DESCENDRE ÇA, MALADROIT !

REGARDEZ CE QUE J'AI DÉ-NICHÉ !



OH, OH ! LES SOURIS ONT L'AIR D'AVOIR TOUT DÉVORÉ, Y COMPRIS LA SIGNATURE !

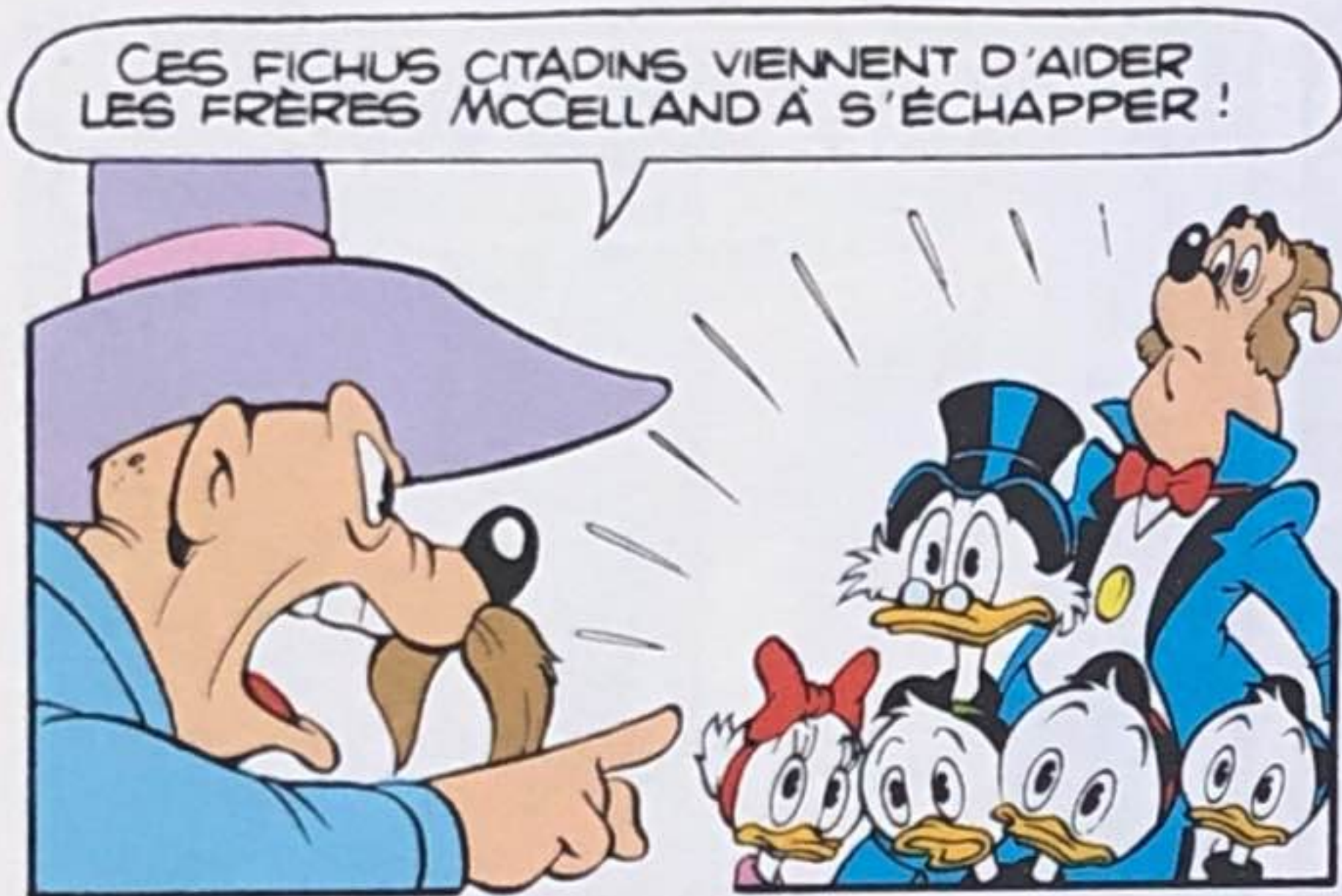
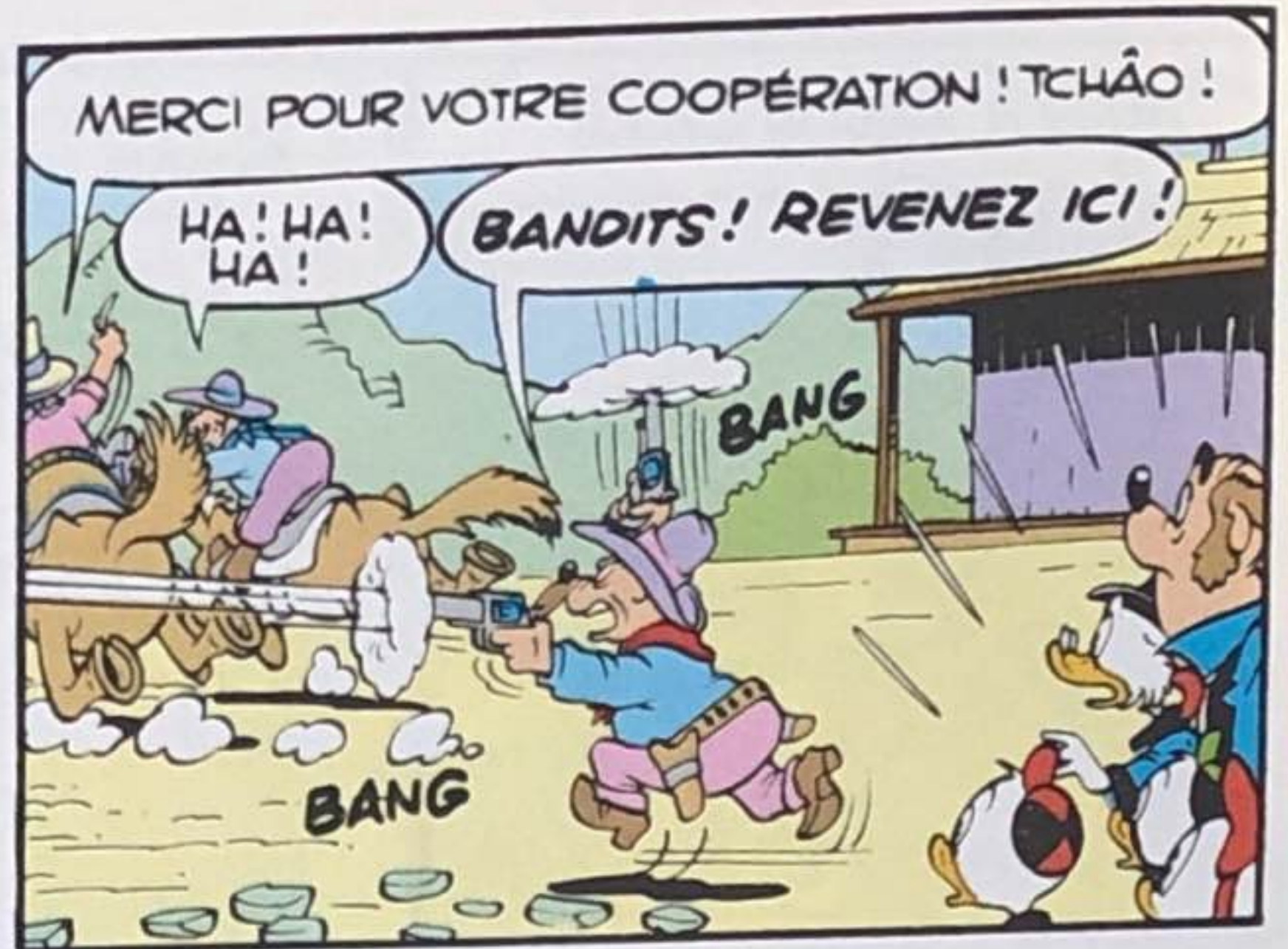


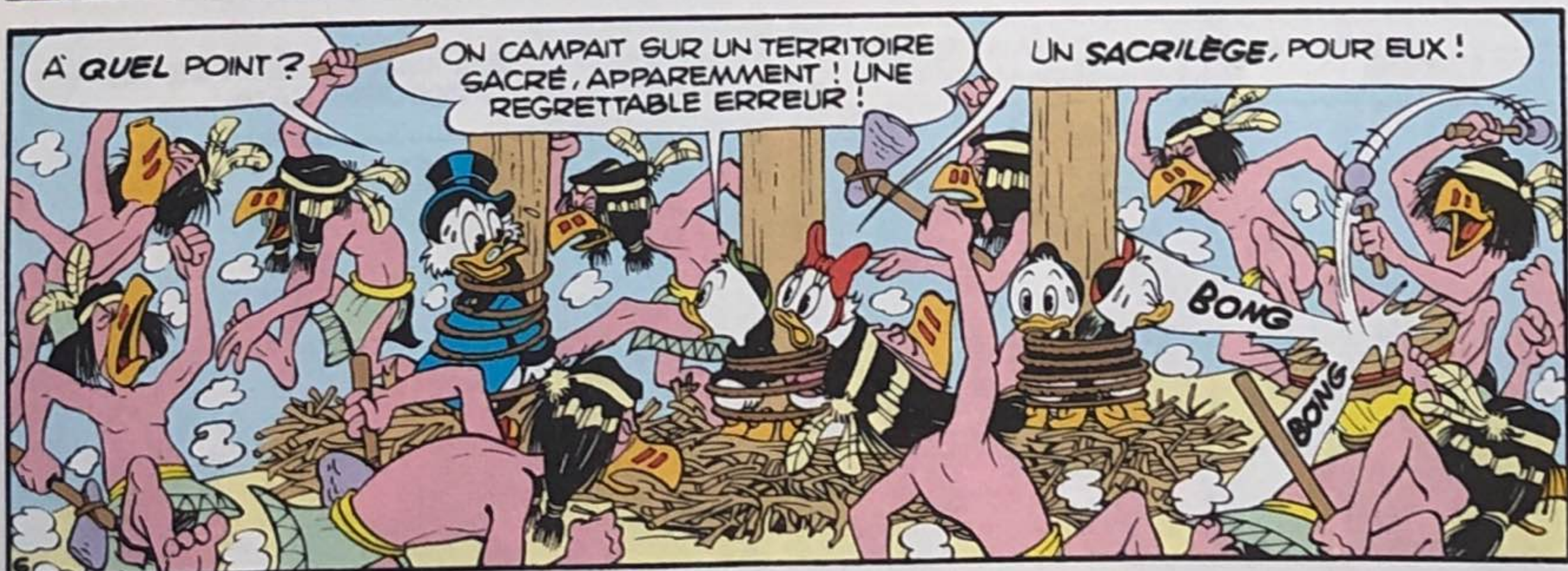
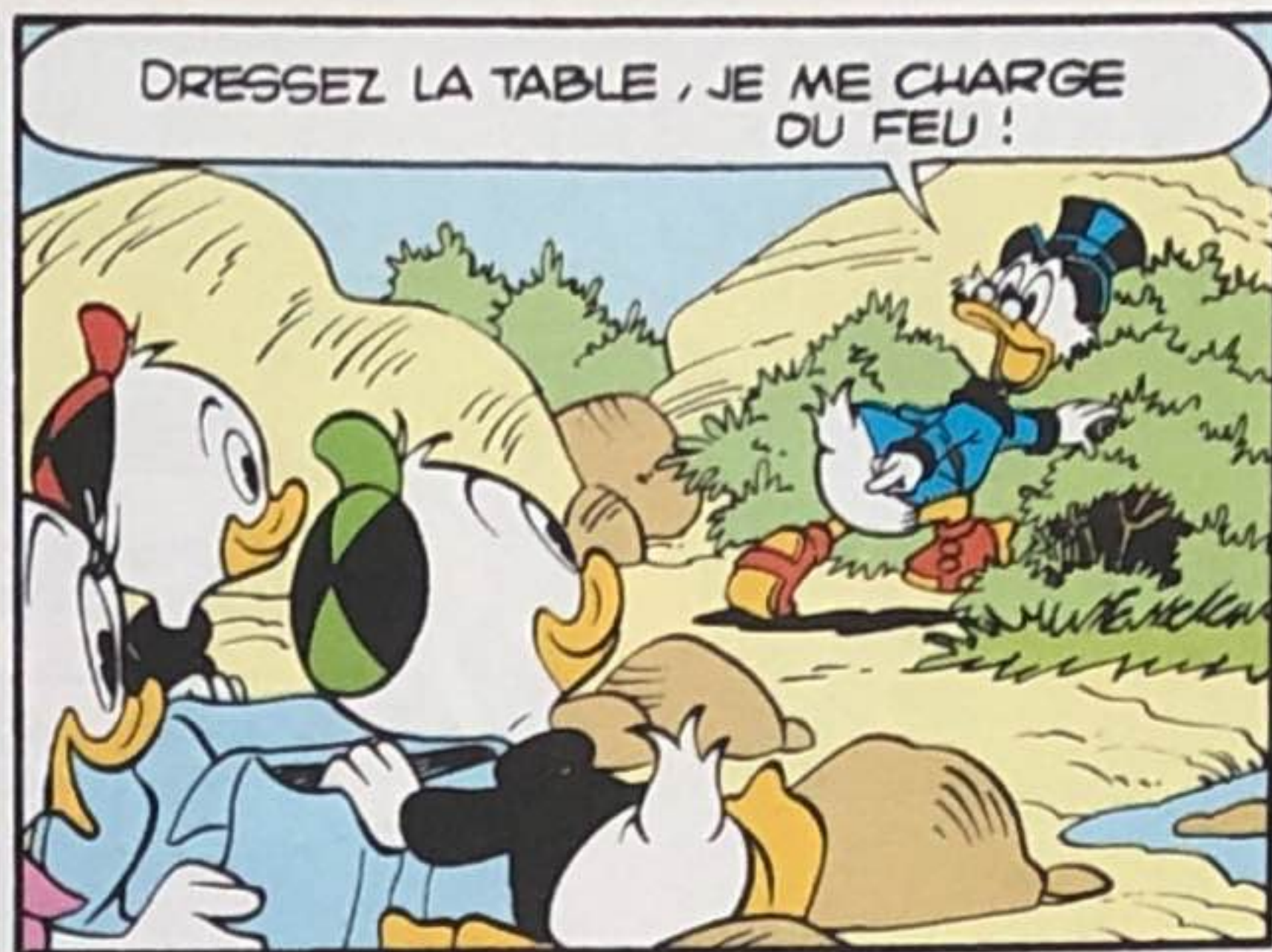
ON NE SAURA JAMAIS SI C'EST UN AUTHENTIQUE WADDINGTON !

UNE SECONDE, JE VOUS PRIE, MONSIEUR !













IL A FAIT LE SIGNE D'AMITIÉ SECRET !

UN FRÈRE DE SANG !

UNE PERLE, CET ARSÈNE !



JE RÉPONDS D'EUX ! ILS NE SONGEAIENT PAS À MAL !

FRÈRE DE SANG DIRE LA VÉRITÉ ! NOUS SAVOIR !



OÙ AS-TU DONC APPRIS CE TRUC SUPERBE, ARSÈNE ?

REMERCIEZ-EN WADDINGTON !



CE SONT DES CREEKS, LES INDIENS QU'IL PEIGNAIT ! UN DE MES LIVRES CONTIENT LA REPRODUCTION D'UN DE SES TABLEAUX ...



... QUI MONTRE UNE CÉRÉMONIE D'AMITIÉ SE DÉROULANT ENTRE UN GROUPE DE CREEKS ET UN COW-BOY !



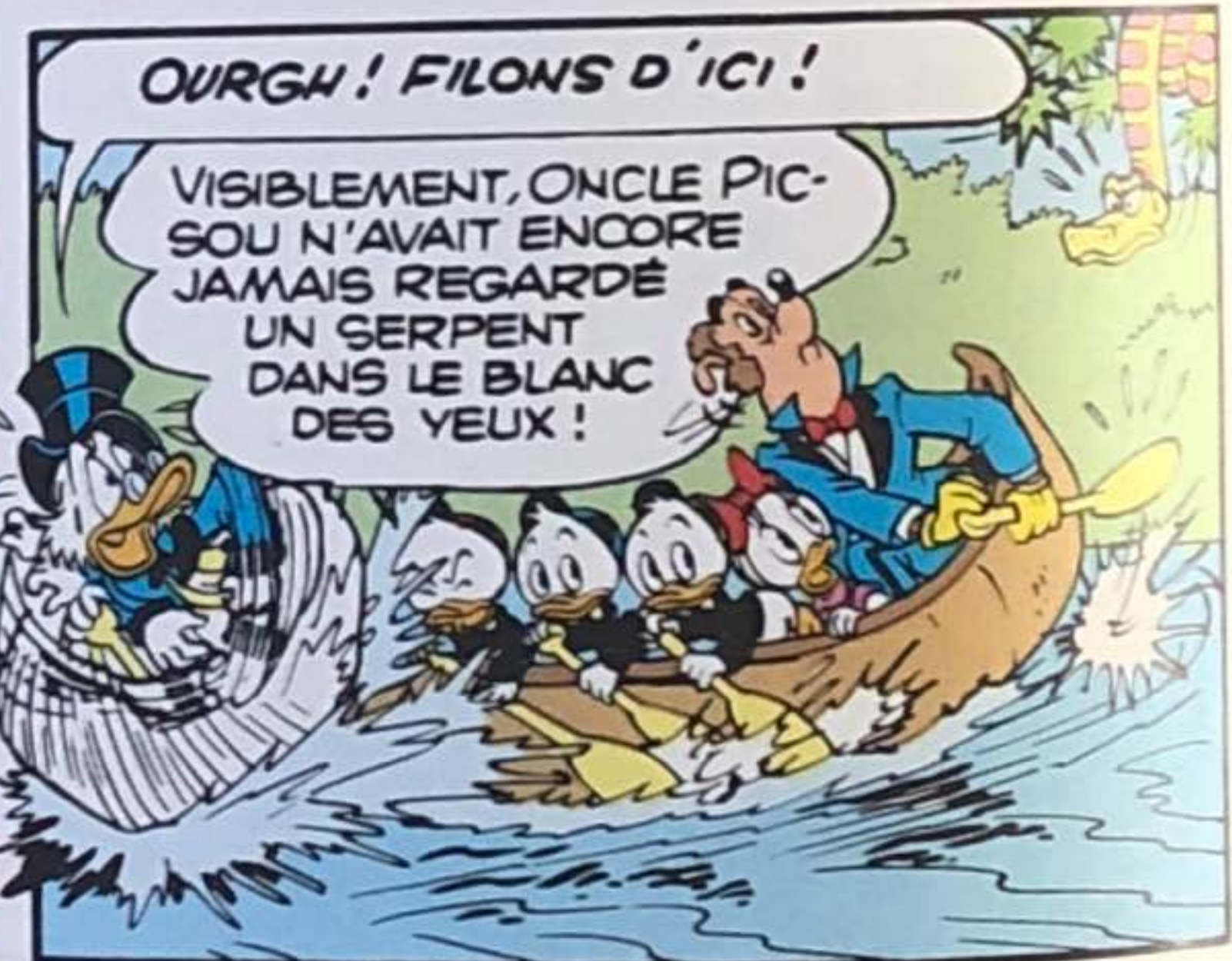
JE N'AI EU QU'À IMITER LES GESTES DU TABLEAU !

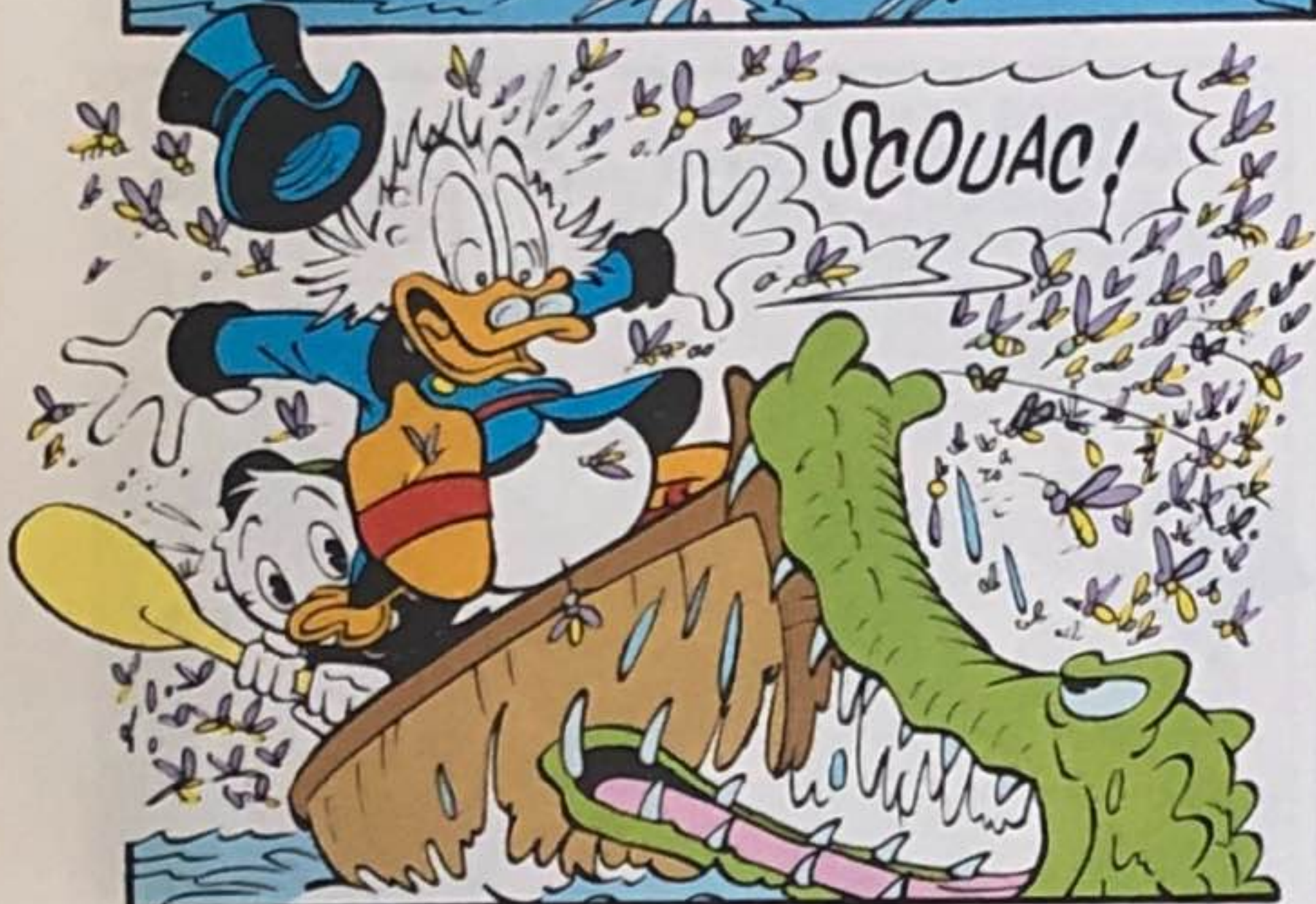
REMARQUABLE, ARSÈNE !



NOUS SOMMES À LA RECHERCHE DES MCCCELLAND, EN FAIT !

HMM ! MCCCELLAND, BLANCS DÉGÉNÉRÉS, TRICHEURS ET VOLEURS !







OUAIP ! CELUI-LÀ MÊME !

MAIS VOUS ÊTES UN GRAND ARTISTE ! COMMENT AVEZ-VOUS PU VENIR VOUS ENTERRER ICI ?!



JE L'AI PEUT-ÊTRE ÊTÉ, MAIS ÇA NE M'A RAPPORTÉ NI AMIS NI ARGENT !



ALORS J'AI DÉCIDÉ D'ADOPTER LA VIE DES SIMPLS TRAPPEURS, ET JE NE L'AI JAMAIS REGRETTÉ !



MAIS LES TEMPS ONT CHANGÉ ! VOS ŒUVRES SE VENDENT CHÈRES DE NOS JOURS !

BOF ! L'ARGENT NE M'INTÉRESSE PLUS !

C'EST FOU !



QUANT À LA PEINTURE ... JE N'AI PAS TOUCHÉ UN PINCEAU DEPUIS DES ANNÉES ! MAIS JE ME SOUVIENS AVOIR REMISÉ DE VIEILLES TOILES ...



... DANS UN DE CES APPENTIS ! VOULEZ-VOUS LES VOIR ?

ET IL LE DEMANDE ! JE RÉVE !



JE SUIS PRÊT À VOUS EN DONNER UNE GROSSE SOMME !

FAÇON DE PARLER !

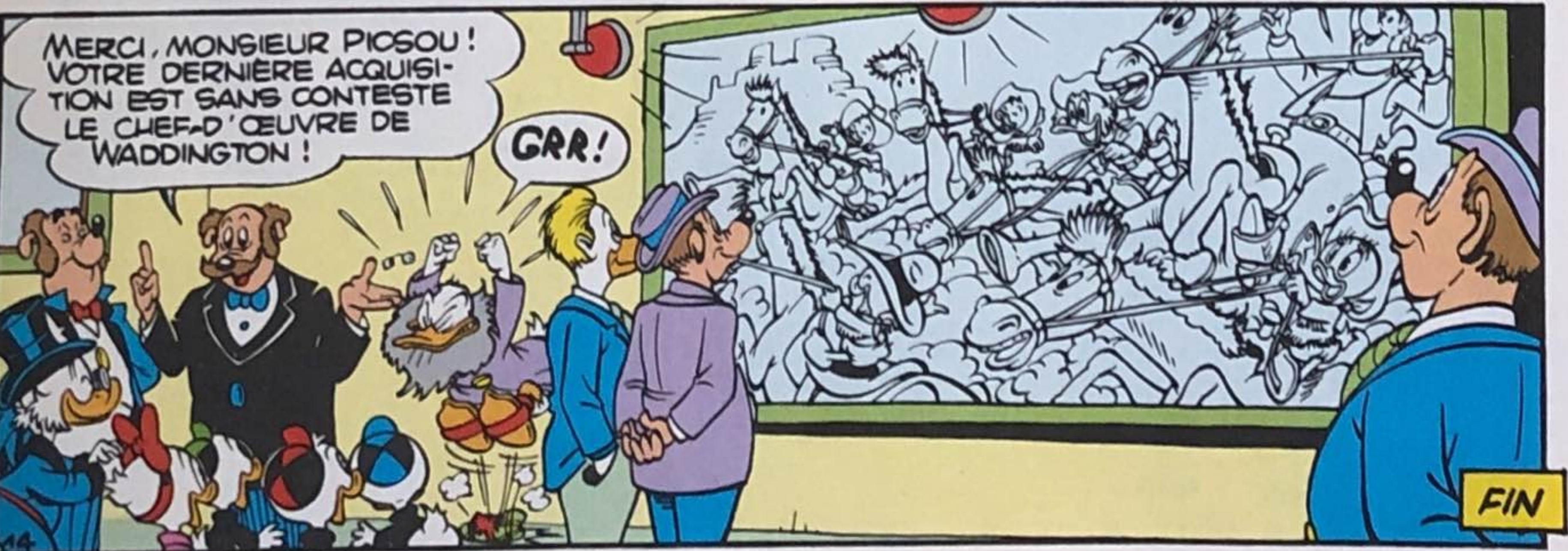
PAS QUESTION ! SI VOUS LES AIMEZ À CE POINT, JE VOUS LES OFFRE !







© 1992 THE WALT DISNEY COMPANY

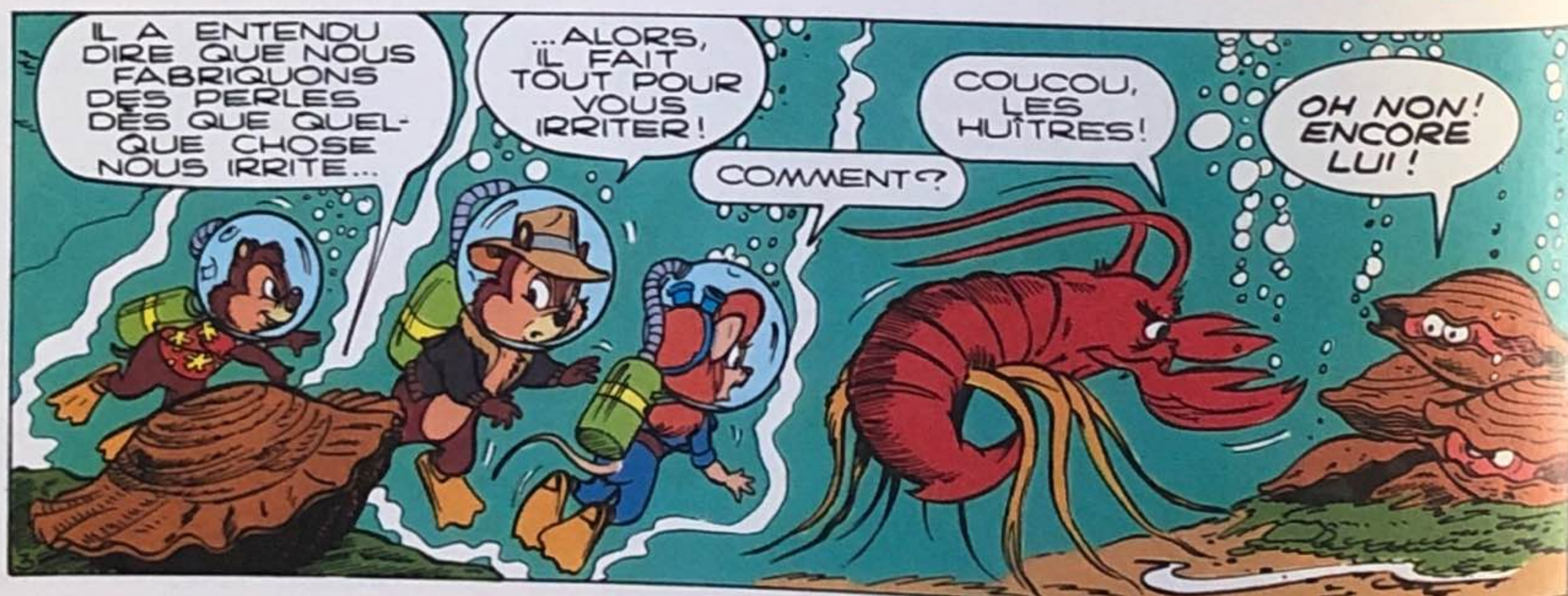




S. 68488 A



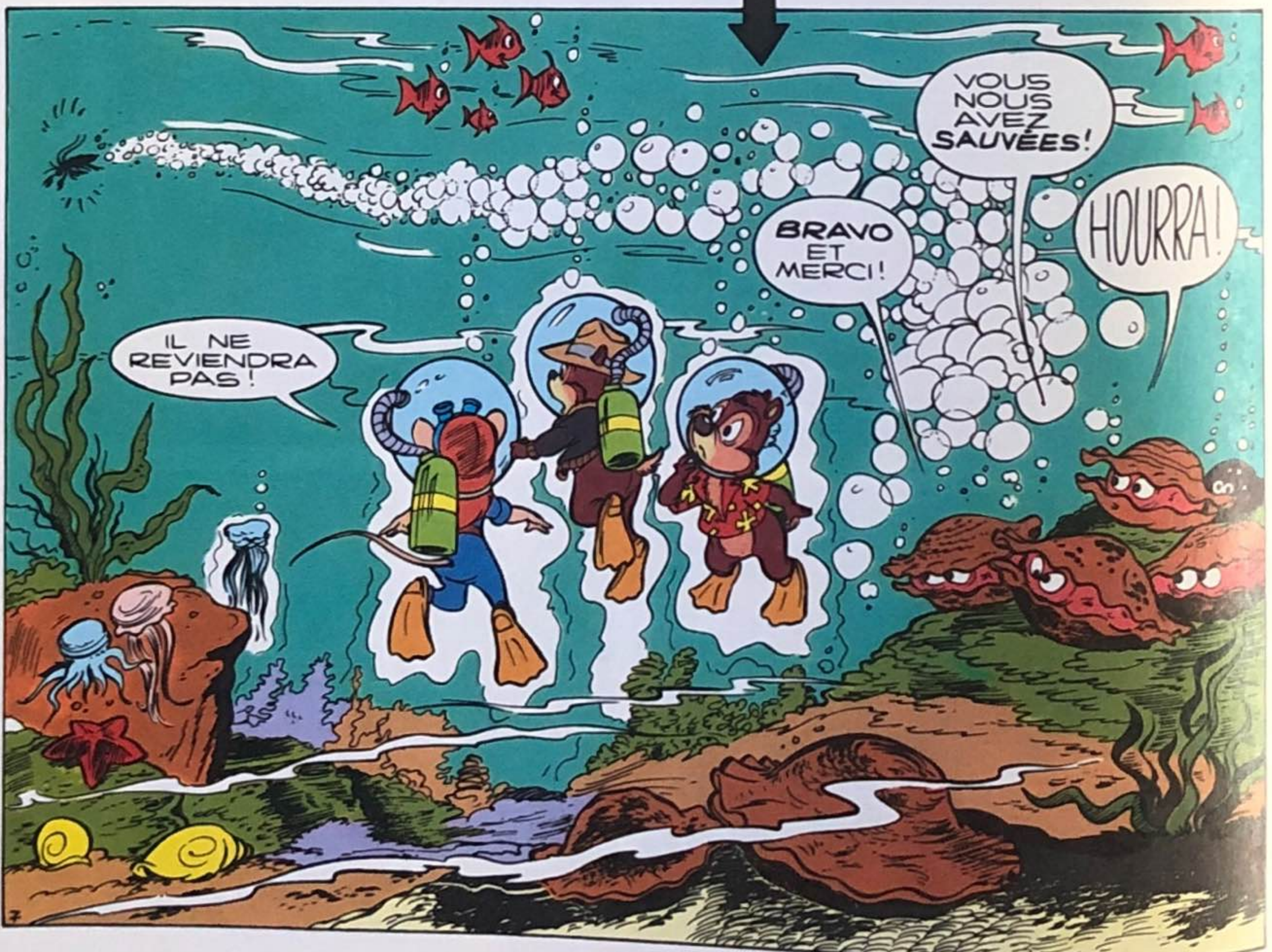








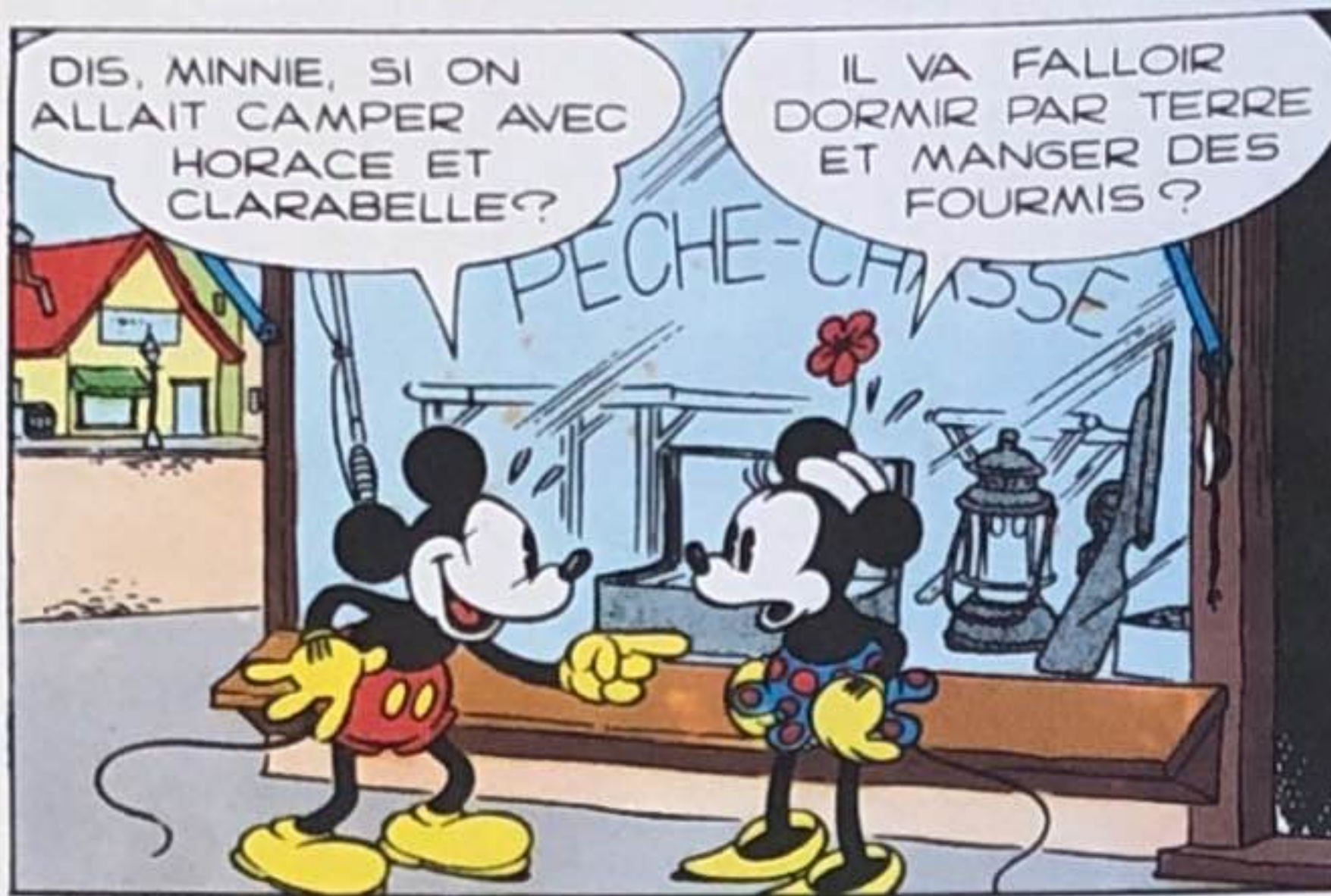


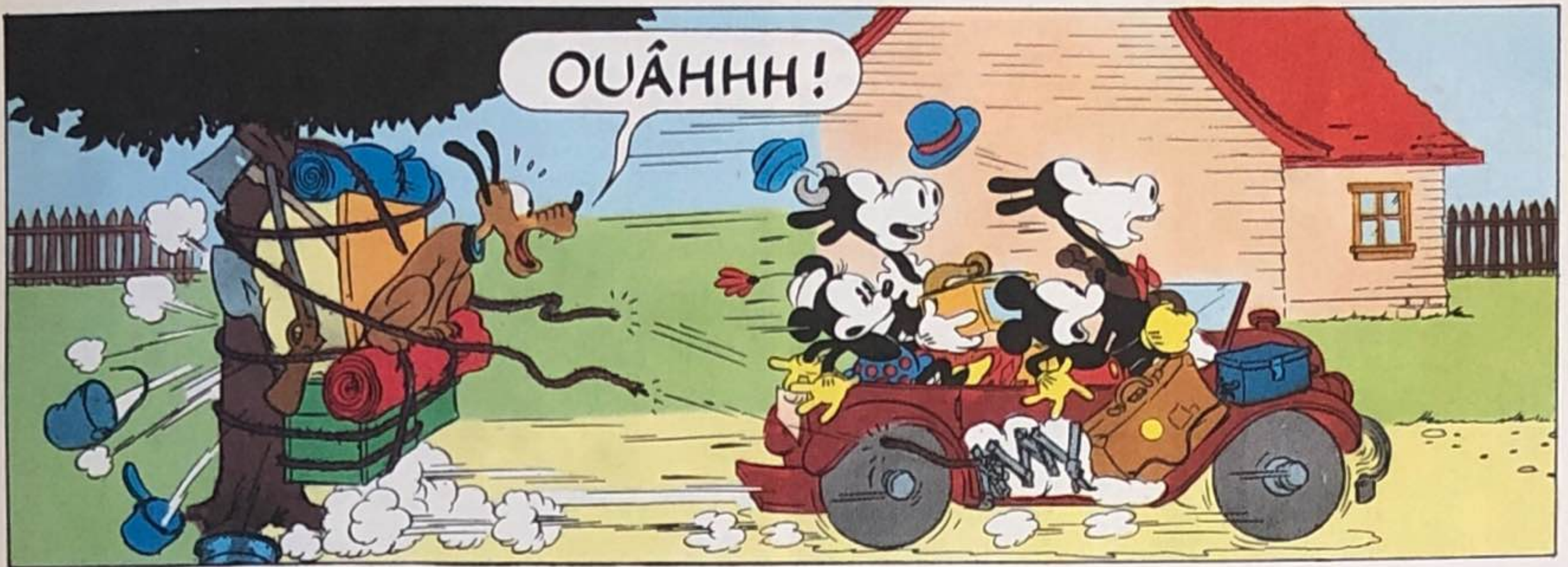




© 1992 THE WALT DISNEY COMPANY







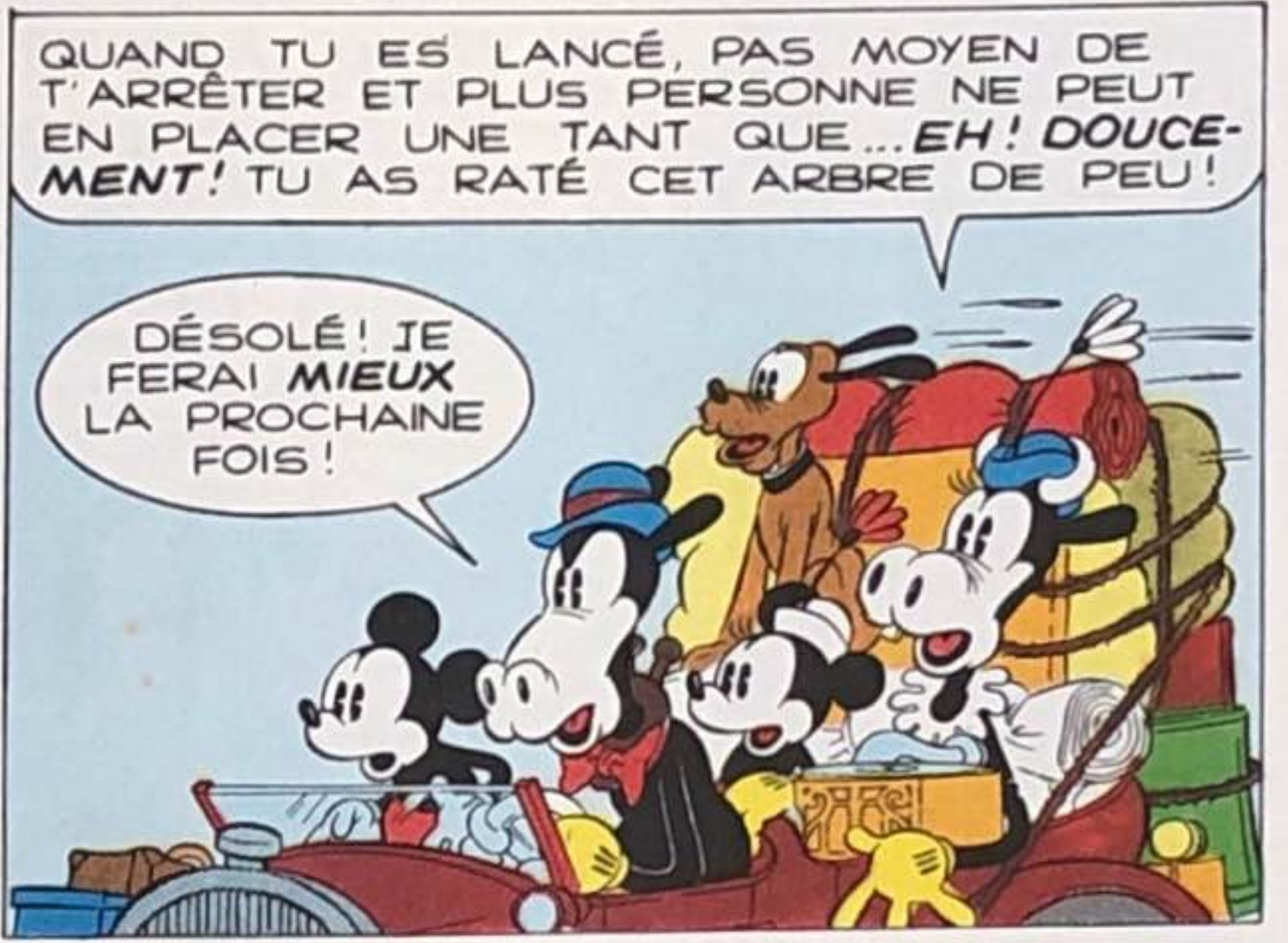
OUÂHHH!



ON VA BIEN S'AMUSER!

CE LAC EST MAGNIFIQUE! VOUS-AI JE DÉJÀ RACONTÉ QUAND JE...

DES CENTAINES DE FOIS! TU ES PLUS BAVARD QU'UNE PIE! TU FATIGUES LES GENS!



QUAND TU ES LANCÉ, PAS MOYEN DE T'ARRÊTER ET PLUS PERSONNE NE PEUT EN PLACER UNE TANT QUE... EH! DOUCEMENT! TU AS RATÉ CET ARBRE DE PEU!

DÉSOLÉ! JE FERAI MIEUX LA PROCHAINE FOIS!



FLÛTE! POURVU QU'ON NE SE PERDE PAS!?

ROUTE BARRÉE
DÉVIATION
PAR LE VAL
BOUEUX



FAUT-IL VRAIMENT ROULER SUR CETTE CAILLASSE?

BONJOUR, LES COURBATURES!

DU CALME! JE CONNAIS CHAQUE CAILLOU DE CETTE ROUTE!



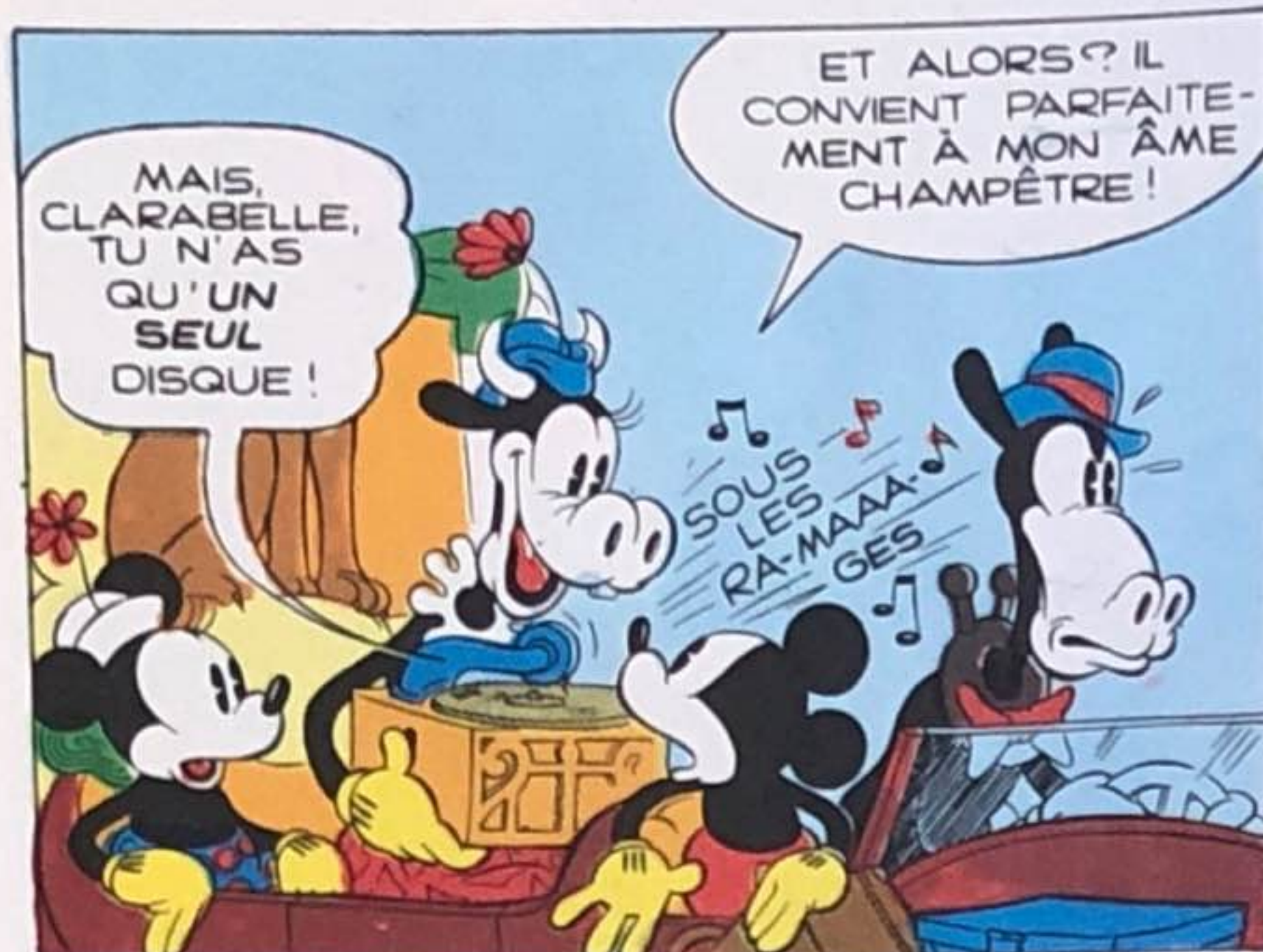
EN VOILÀ UN JUSTEMENT!

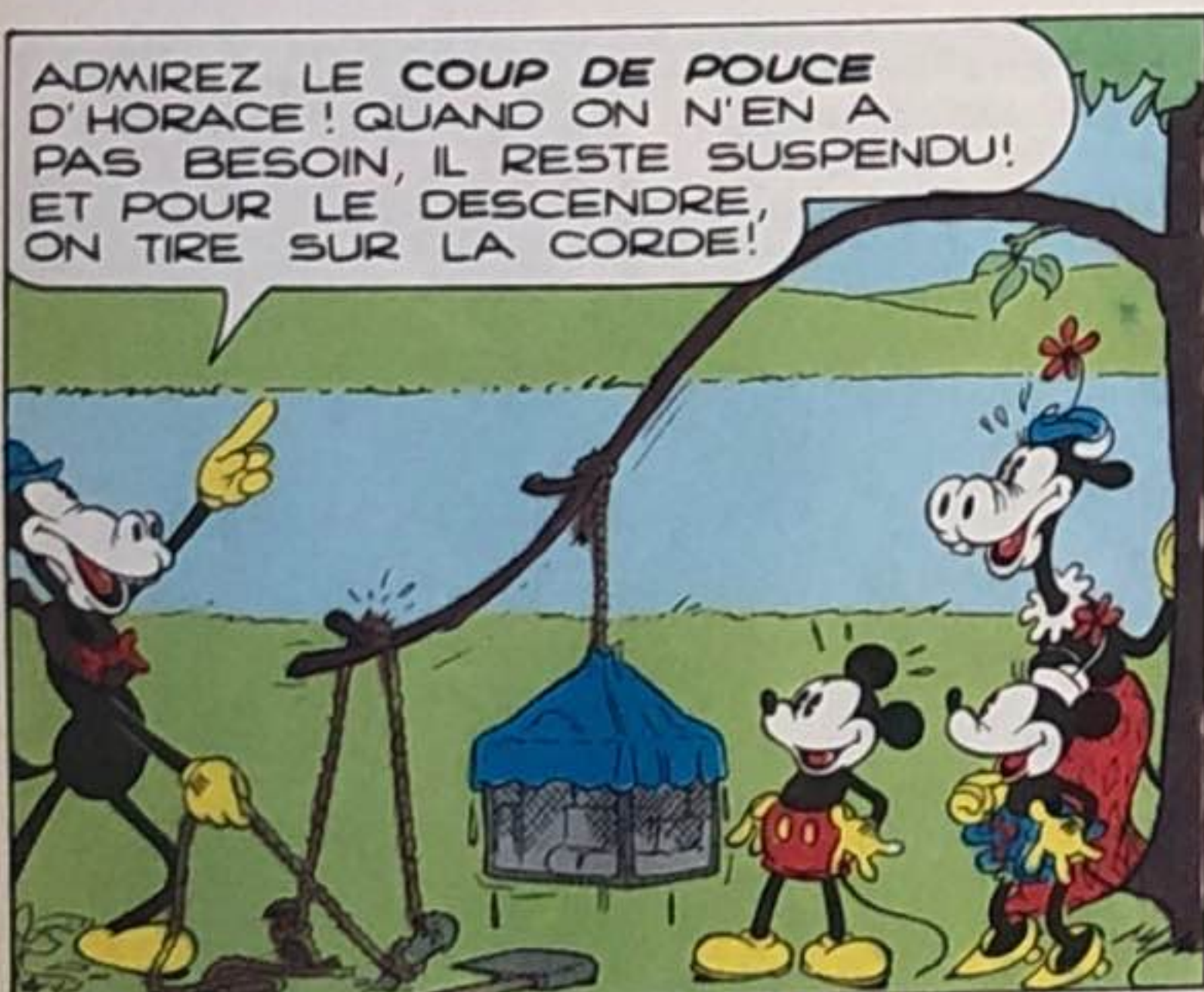
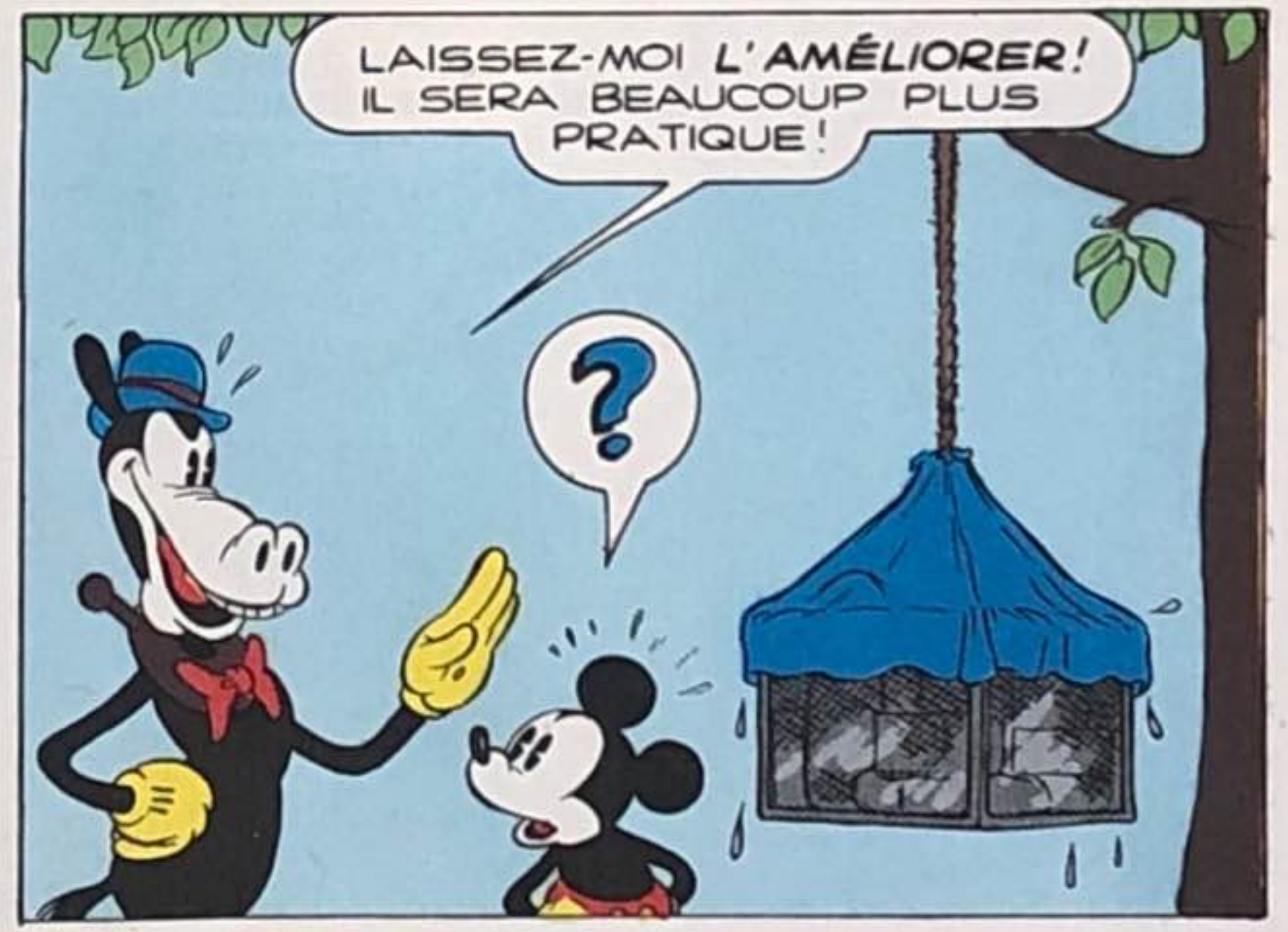
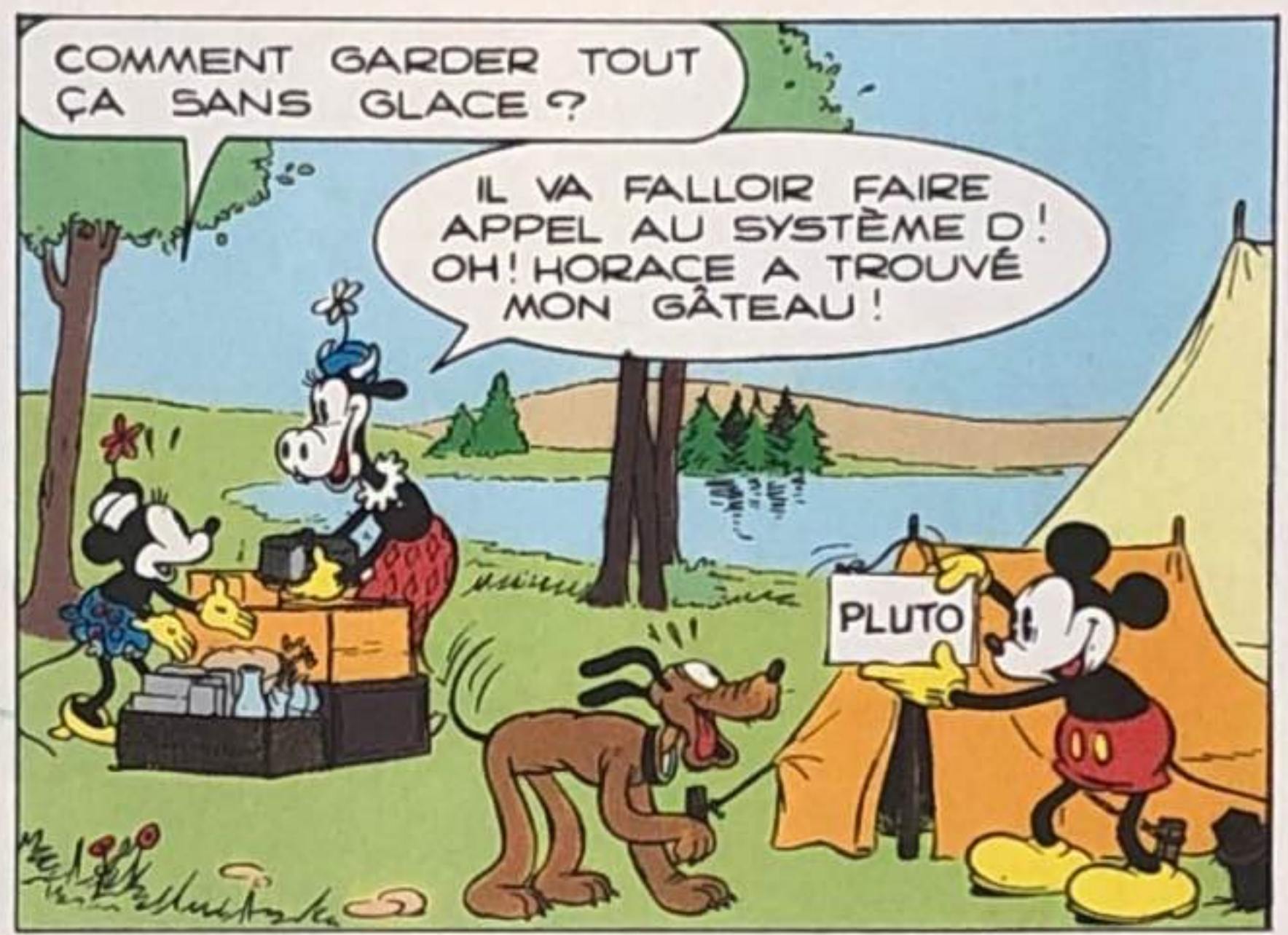
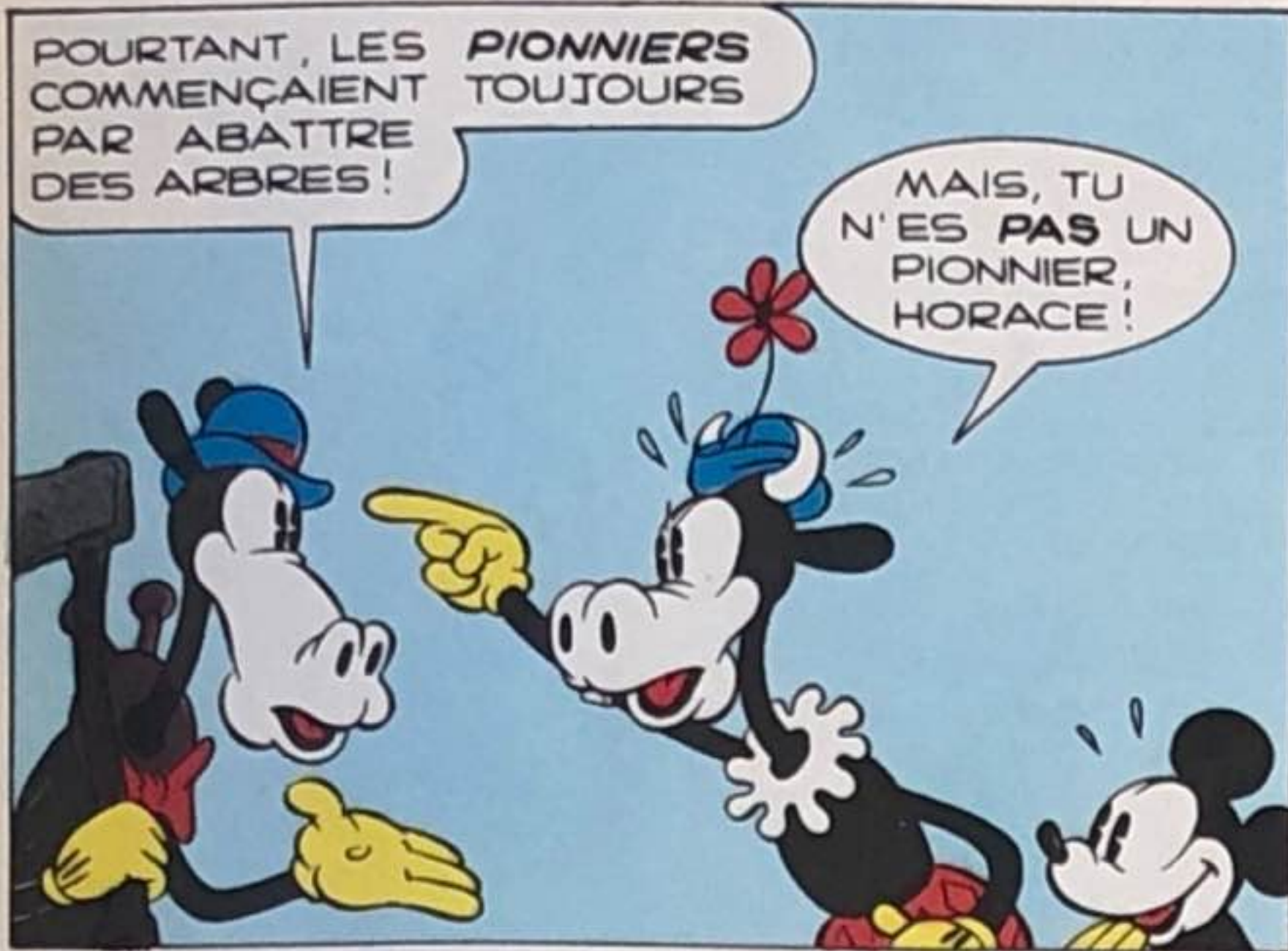


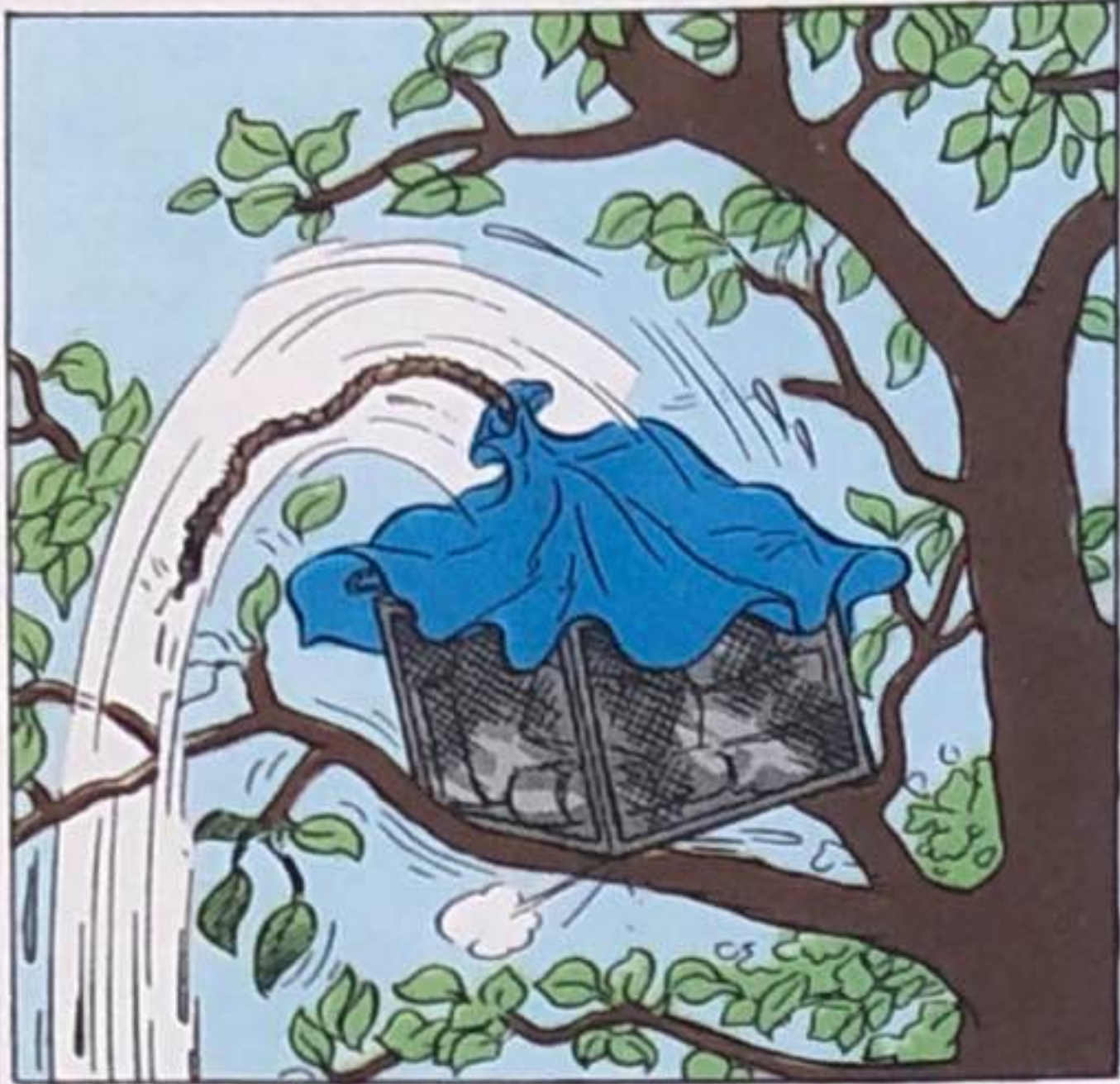
AH! ÇA VA MIEUX MAINTENANT!

LA JOIE ME DONNE ENVIE D'ÉCOUTER DE LA MUSIQUE!

OH NON! TU AS EMPORTÉ TON PHONOGRAPHE?



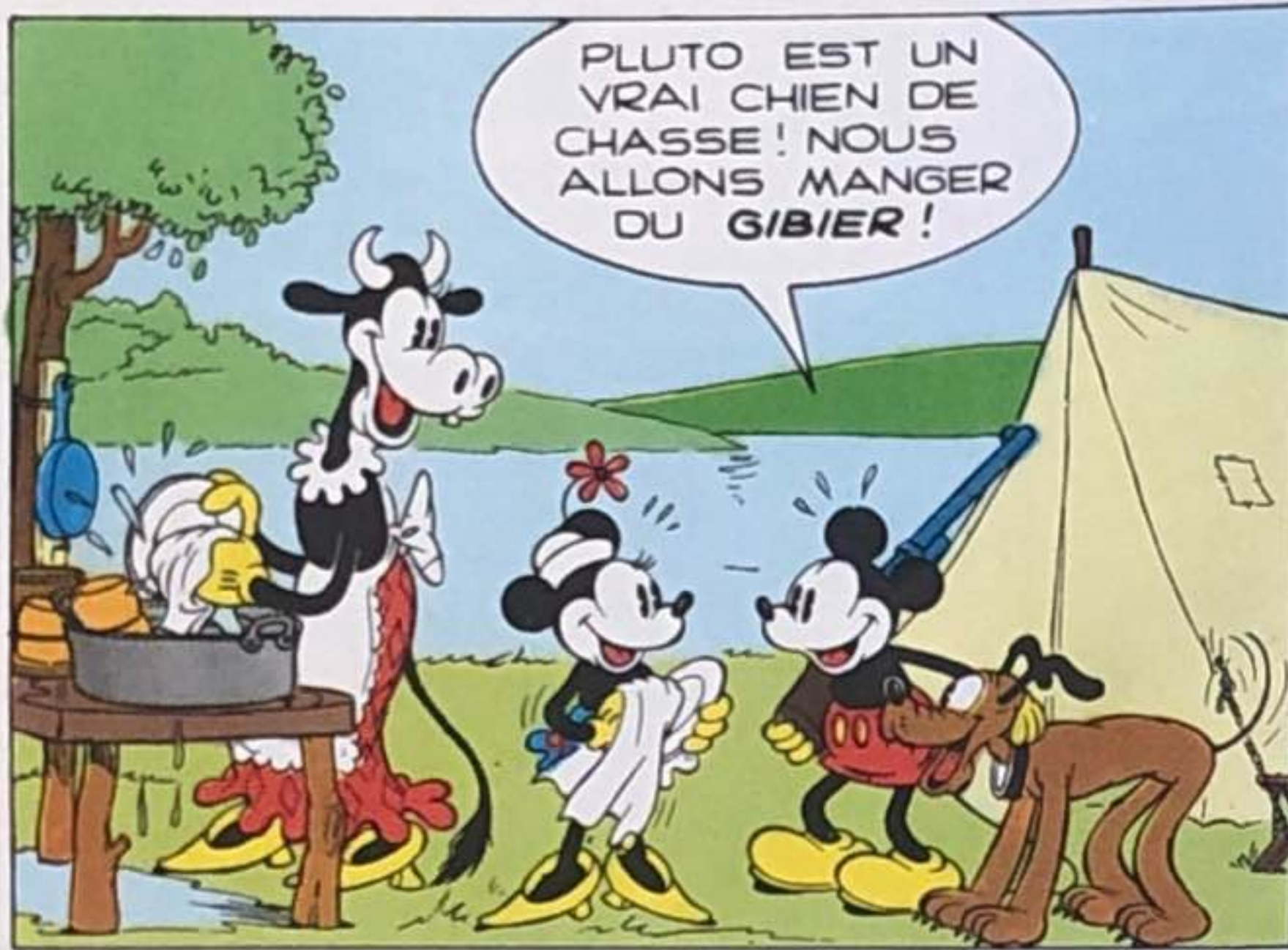




SYSTÈME H COMME HORACE! HA! HA!

QUEL COURAGE! HORACE ESCALADERA CET ARBRE AVANT ET APRÈS CHAQUE REPAS!

SUPER, LE COUP DE POUCE, HORACE! HI! HI!



PLUTO EST UN VRAI CHIEN DE CHASSE! NOUS ALLONS MANGER DU GIBIER!



REGARDEZ! IL A FLAIRÉ QUELQUE CHOSE!

ÇA TOMBE BIEN, J'AI FAIM!



HI! HI! BELLE TAILLE, EN VÉRITÉ!

PLUTO MANQUE ENCORE UN PEU D'ENTRAÎNEMENT!

MAIS NON! HORACE, N'AS-TU PAS AVALÉ UNE CAILLE CE MIDI?



PRÉPAREZ UNE GRANDE MARMITE! NOUS PARTONS À LA CHASSE AU GROS!

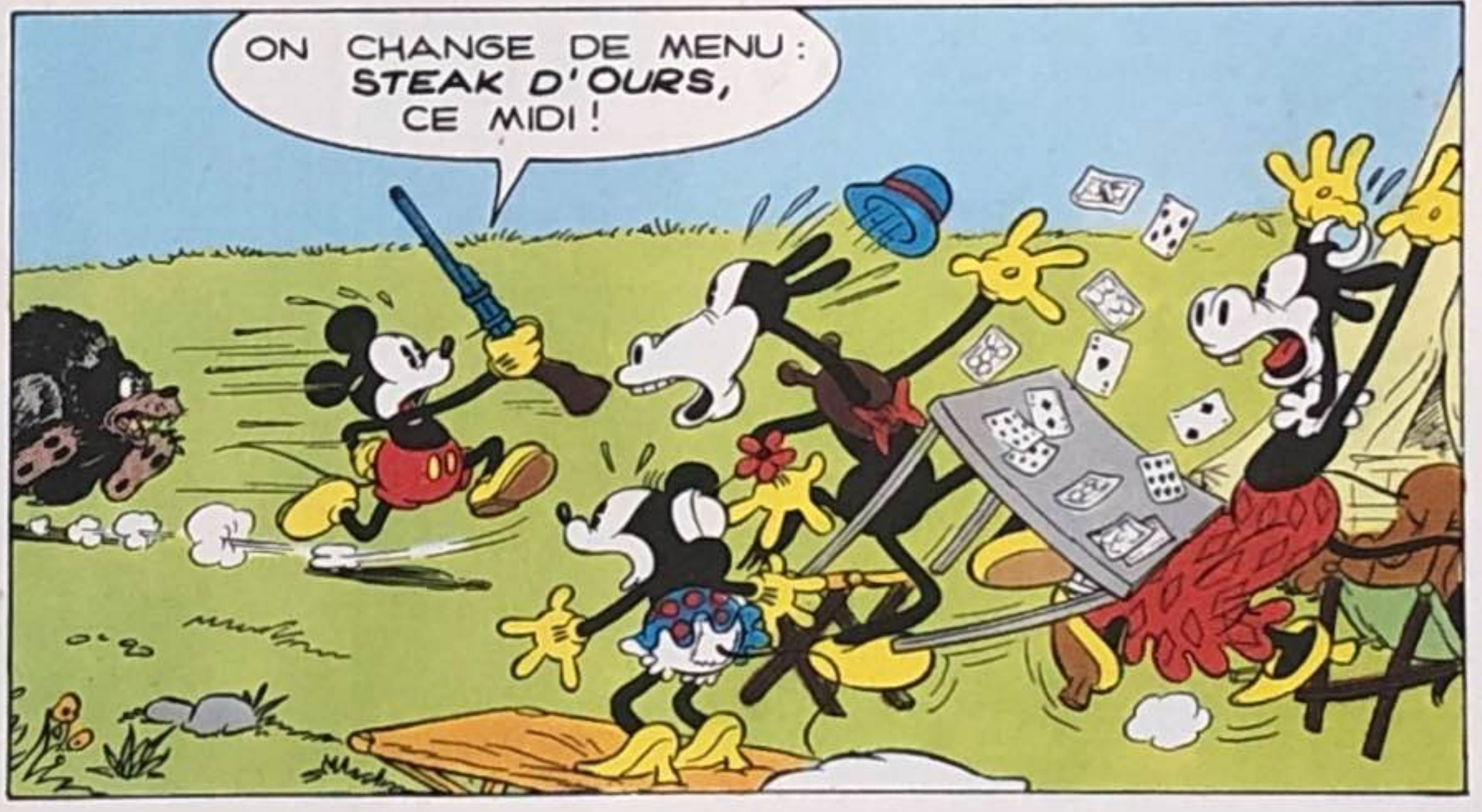


VAS-Y, PLUTO! ATTRAPE CE LIÈVRE!



PAS DE CHANCE! UN PORC-ÉPIC!

OUÂOUH!





DEUX HEURES D'ATTENTE POUR UN MALHEUREUX GARDON! DE QUOI AVONS-NOUS L'AIR ?



YOUPI!!! ÇA MORD! UN GROS CALIBRE!



JE VOUS TIENS, MES LASCARS!



VOUS N'ALLEZ PAS NOUS COLLER UNE AMENDE POUR... ÇA ?

NOUS NOUS SOMMES TROMPÉS DE JOUR! NOUS ATTENDRONS DEMAIN!

LA LOI EST LA LOI! ET "ÇA", C'EST UN POISSON, NE VOUS DÉPLAÎSE!

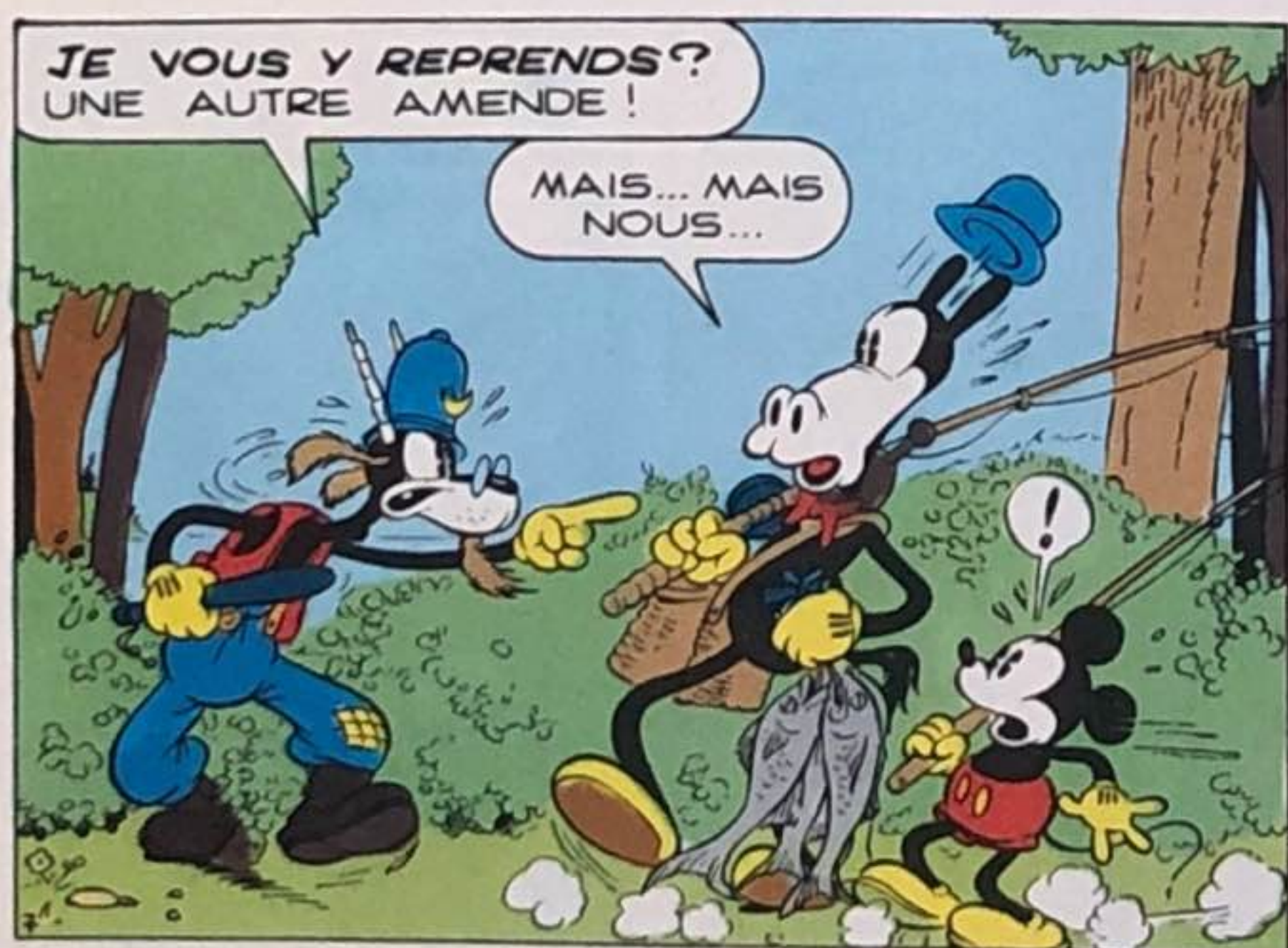


LES FILLES VONT SE MOQUER DE NOUS!

JE SAIS. ALLONS AU VILLAGE, HORACE!



GRRR! SI JE RETOMBE SUR CE GARDE-PÊCHE!



JE VOUS Y REPRENDS? UNE AUTRE AMENDE!

MAIS... MAIS NOUS...



INUTILE DE DISCUTER, HORACE, IL NE NOUS CROIRA PAS!

LA PROCHAINE FOIS, C'EST LE TRIBUNAL! VU?



TEST: ES-TU UN VRAI

Pin'somanaïque ou non ? Les pin's tapissent alourdissent ton blouson, te prennent la tête et te font appeler le docteur ? Pour le savoir, jette un coup d'œil à ces questions.



1. Qu'est-ce qui différencie un pin's d'un badge ?

- Sa taille.
- Sa forme.
- Son fermoir.

2. Où atterrissent tes pin's ?

- Sur tes vêtements.
- Sur un présentoir, dans ta chambre.
- Dans un tiroir fermé à clef.



3. Pour accrocher un pin's, tu dois...

- L'épingler.
- Le piquer.
- Le pincer.



4. Qu'est-ce que le tack nail ?

- L'autre nom du pin's.
- Un fermoir de sécurité pour pin's.
- Une danse issue du rap.

5. Quel est ton pin's préféré ?

- Le plus rare.
- Le plus beau.
- Le pin's que l'on t'a offert.

6. Ton dentiste sort son propre pin's...

- Ta peur de la « fraise » l'emporte sur ta passion.
- Stoïque, tu simules une rage de dents.
- Tu demandes à ta sœur de se sacrifier pour toi.



7. Laquelle de ces expressions se rattache aux pin's ?

- L'épingle à nourrice.
- L'attache papillon.
- L'accroche boutonnière.

8. Un pin's en chocolat vient de sortir. Une rareté ! Tu l'achètes et...

- Tu le manges, impossible de résister.
- Tu le conserves dans le réfrigérateur.
- Tu l'échanges contre un pin's classique.



9. Qu'est-ce qu'un passionné de pin's ?

- Un pin'sophage.
- Un pin'sophile.
- Un pin'sophobe.

10. D'où viennent et de quand datent les premiers pin's en porcelaine ?

- Kutani (Japon), 1988.
- Limoges (France), 1987.
- Il n'en existe pas !

11. Vous vous retrouvez avec un pin's sous votre semelle.

- Vous criez :
- Aïe !
 - Chouette !
 - Encore !



12. Qu'est-ce que le zamac ?

- Zapper d'un pin's à l'autre.

— Un outil pour colorer les pin's.

— Un alliage de cuivre et zinc pour pin's.

13. Tu trouves un pin's dans la rue...



- Tu cours après son propriétaire.
- Le pin's disparaît dans ta poche.
- Tu le portes... aux objets trouvés.

14. Qu'est-ce que le Carré Marigny ?

- Le musée du pin's.
- Un lieu d'échange pour collectionneurs de pin's.
- Le pin's le plus cher.



15. Le pin's où Mickey apparaît en explorateur a été fait pour...

- Le 60^e anniversaire de Mickey.
- Les détectives de l'histoire.
- Le numéro 2000 du Journal de Mickey.

16. Tu possèdes un pin's en double...

- Tu le gardes.
- Tu l'échanges.
- Tu l'offres.



PIN'SOMANIAQUE?



Europe 1
C'est la pêche.

ta chambre, cloutent ton cartable,
hissent ta vie. Au secours ! Est-ce grave,
à ce test et pique-toi au jeu !



17. Que veut dire
« ébarber » ?

- S'ennuyer,
en provençal.
- Retirer les
bavures du pin's.
- Polir le dessus du pin's.

18. Qu'est-ce que le « piratage
de pin's » ?

— Intimider un copain pour
qu'il te cède des
pin's.

— Reproduire
illégalement

des pin's.
— Pin's
représentant
des pirates.



19. Tu te retrouves, par hasard,
au milieu d'une foire aux pin's...

- Tu fais le fond de tes poches.
- Tu continues ton chemin.
- Tu regardes, pour
te tenir au
courant.



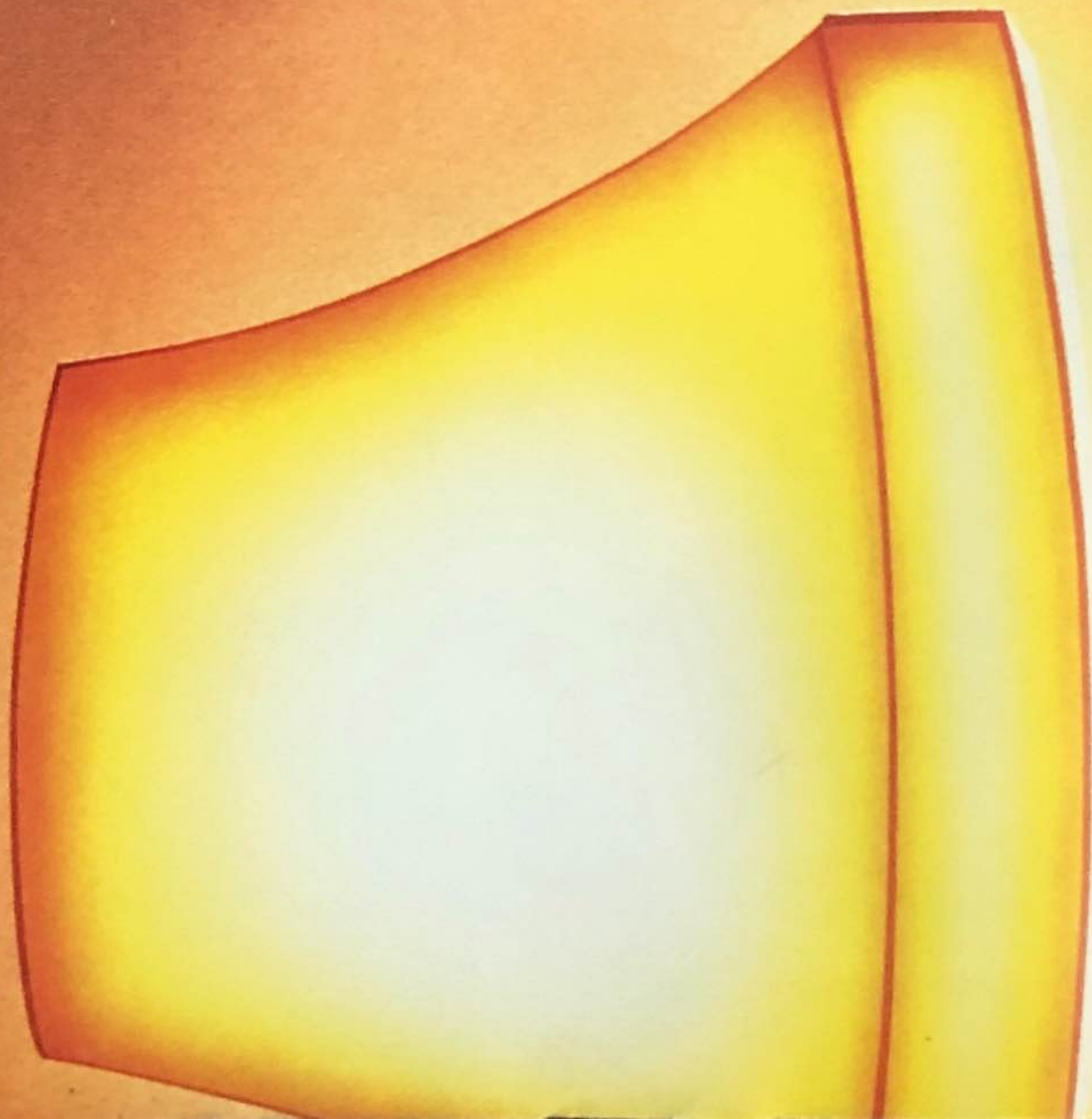
20. Que
représente le pin's
du Disney Club
Vacances n° 1 ?

- Super Baloo
- Tic et Tac,
ou...
- ...La Belle au
bois dormant !



Disney CLUB

VACANCES





Disney CLUB

CANAQUES



N°4

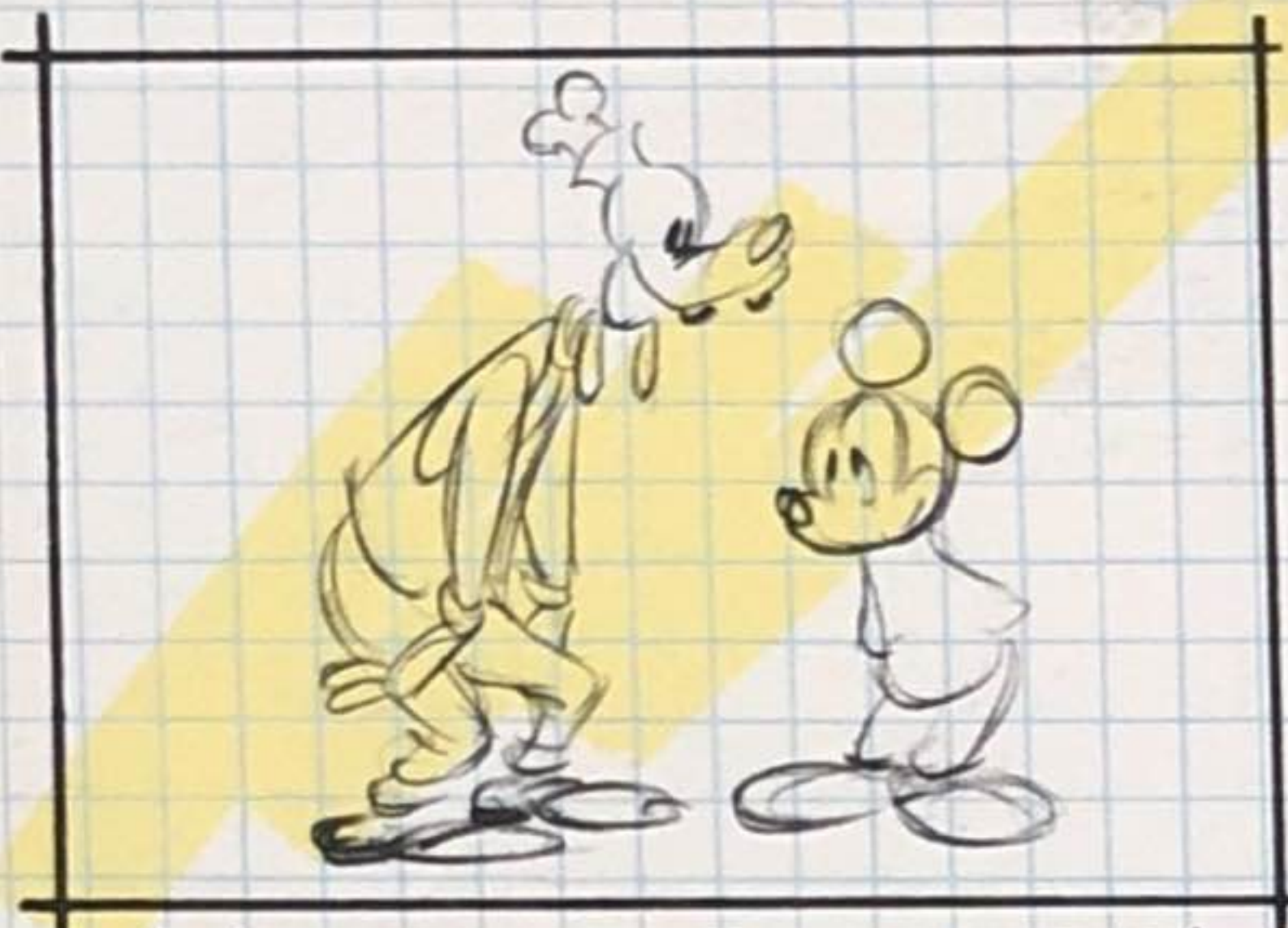
EXTRA:
DESSINE
TA B.D.!

Walt Disney

DESSINE-MOI UNE B.D.!

VOICI QUELQUES PETITS PROBLÈMES À ÉVITER!

(NE RIS PAS, CERTAINS DESSINATEURS PROFESSIONNELS S'Y LAISSENT PRENDRE!)



1. LE DESSINATEUR A COMMENCÉ PAR LES PERSONNAGES PARCE QUE C'EST LE PLUS RIGOLO À FAIRE.



2. RÉSULTAT: PLUS DE PLACE POUR LE RESTE!



3. LÀ, IL Y A DE LA PLACE POUR LES BULLES, MAIS PAS POUR LES PATTES!



4. DE PIRE EN PIRE: LES PERSONNAGES PERDENT LA TÊTE!



5. MIEUX VAUT ÉVITER LES RUSES GROSSIÈRES...

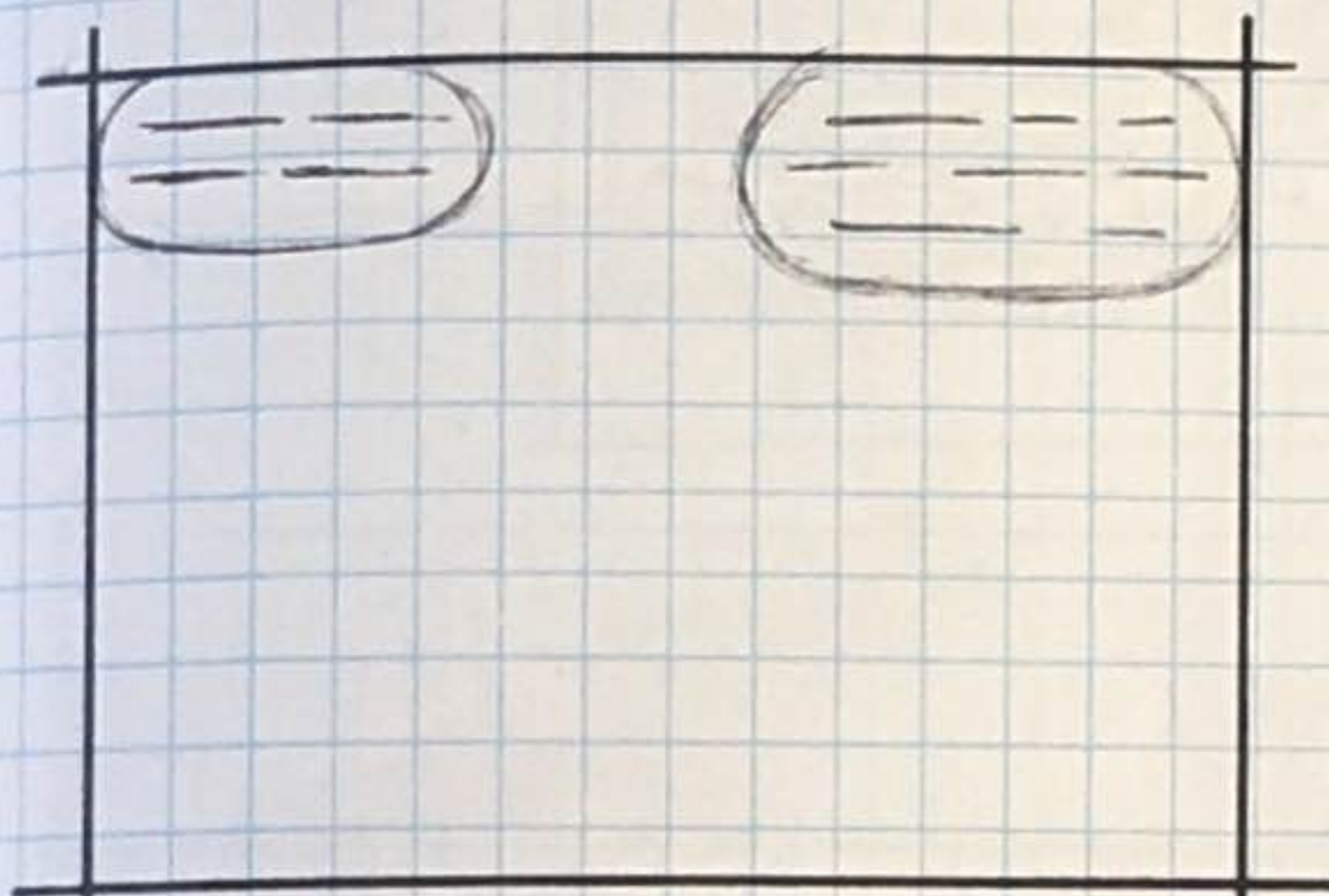


6. ATTENTION AUX EXCÈS INVERSES!

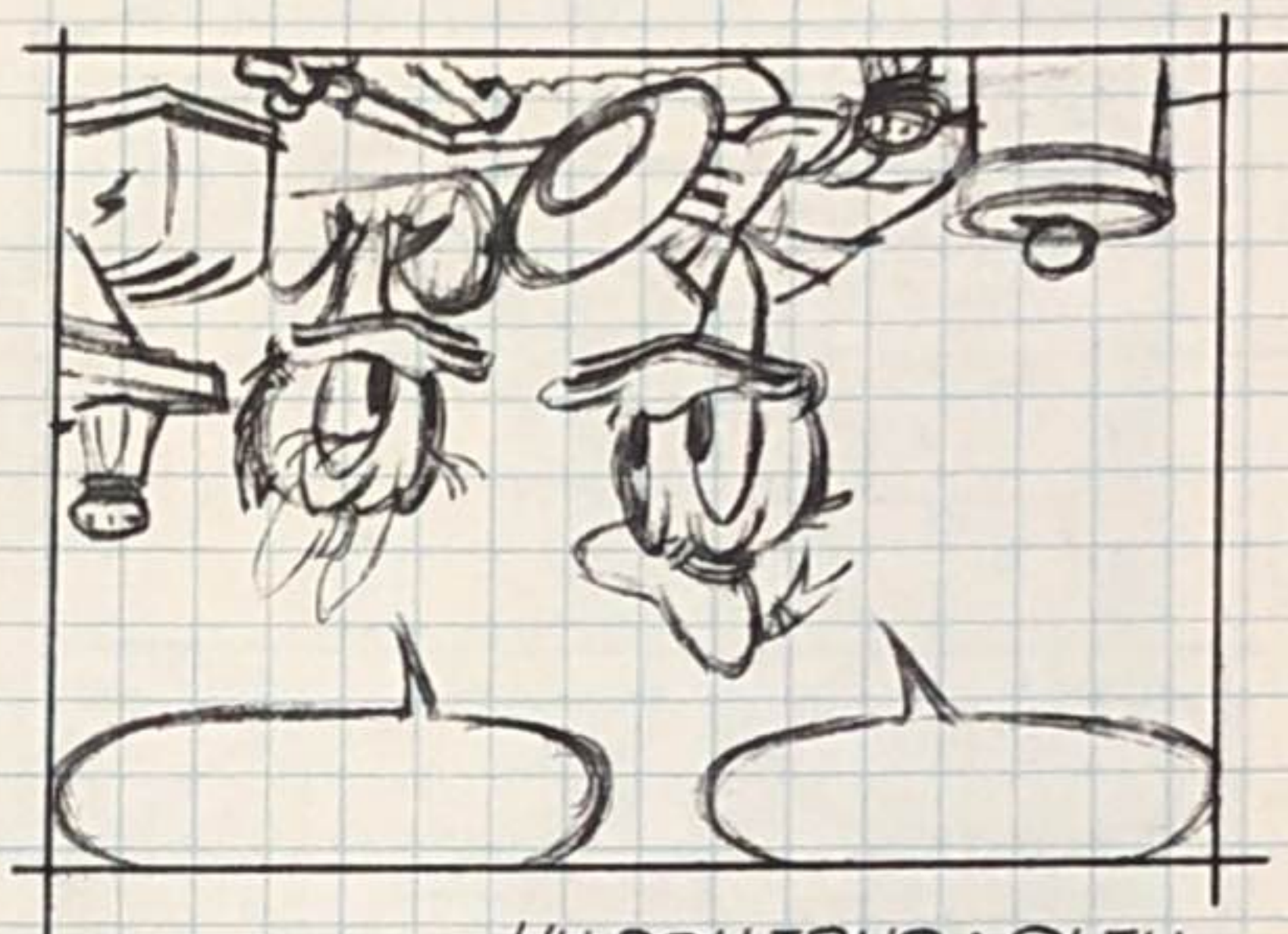
lire de la BD, c'est super ! En faire, c'est carrément magique ! Tu veux toi aussi devenir l'enchanteur Merlin des petits Mickey qui font des bulles ? Extra ! donne-toi seulement la peine de lire ces quelques conseils et tu progresseras à pas de géant !



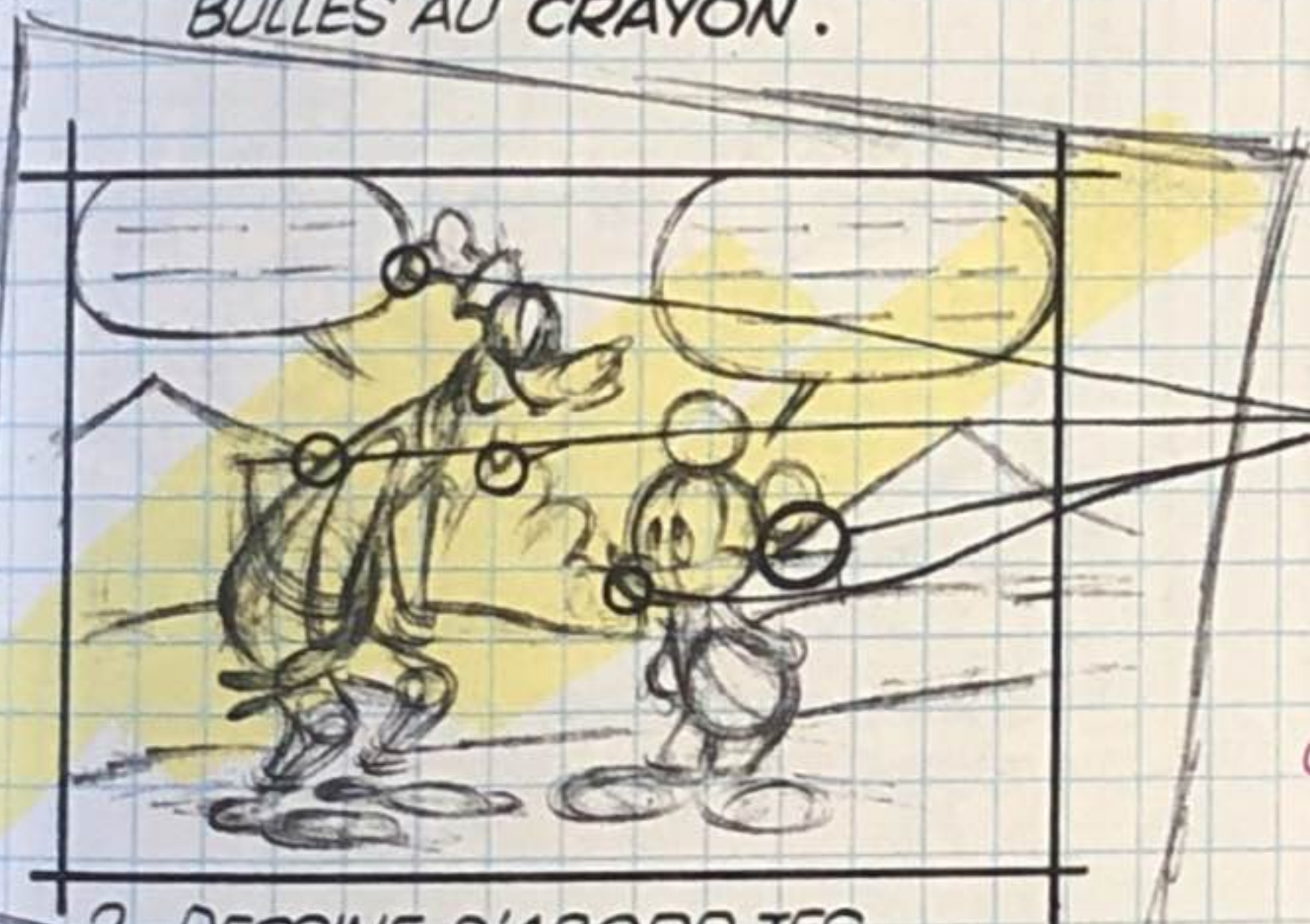
COMMENT NE PAS COMMETTRE CES GAFFES ?



1. COMMENCE PAR PLACER LES BULLES AU CRAYON.



UN BON TRUC : SI TU TROUVES QUE TON DESSIN EST DÉSÉQUILIBRÉ, RETOURNE-LE. LES DÉFAUTS TE SAUTERONT AUX YEUX !



NOTE : ATTENTION AUX TRAITS QUI SE CHEVAUCHENT !

2. DESSINE D'ABORD TES PERSONNAGES SUR UNE FEUILLE DE CALQUE.



3. QUAND TOUT EST AU POINT, REPORTE TON DESSIN DANS LA CASE DE TA B.D. !



RÈGLE D'OR : COMMENCE PAR LE DÉCOR PUIS DESSINE LE PERSONNAGE !

UN PEU DE MISE EN SCÈNE!

UNE PAGE EST PLUS VIVANTE QUAND ELLE COMPORTE PLUSIEURS TYTES DE CADRAGES!

PLAN D'ENSEMBLE

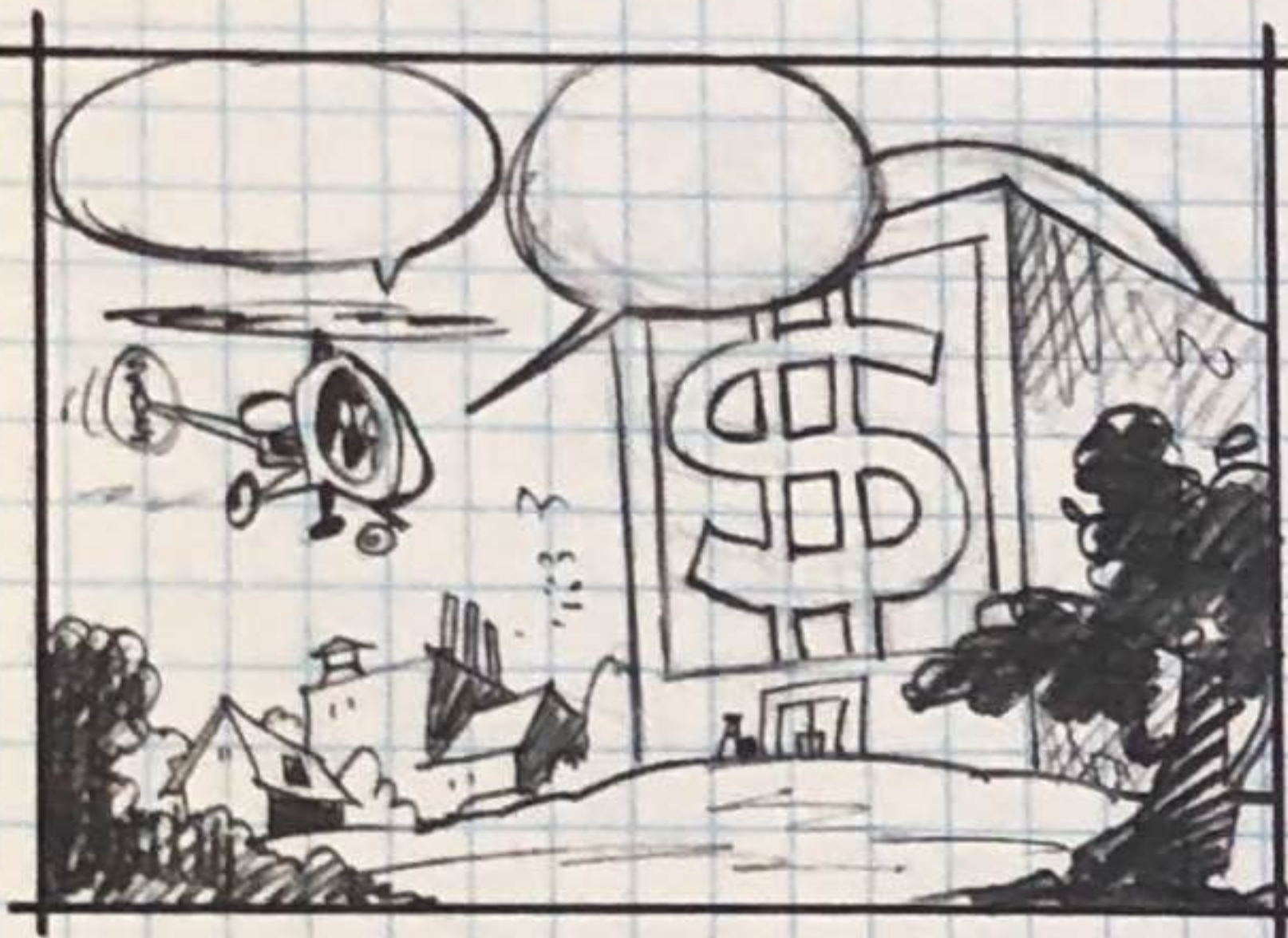
PLAN MOYEN

ACTION

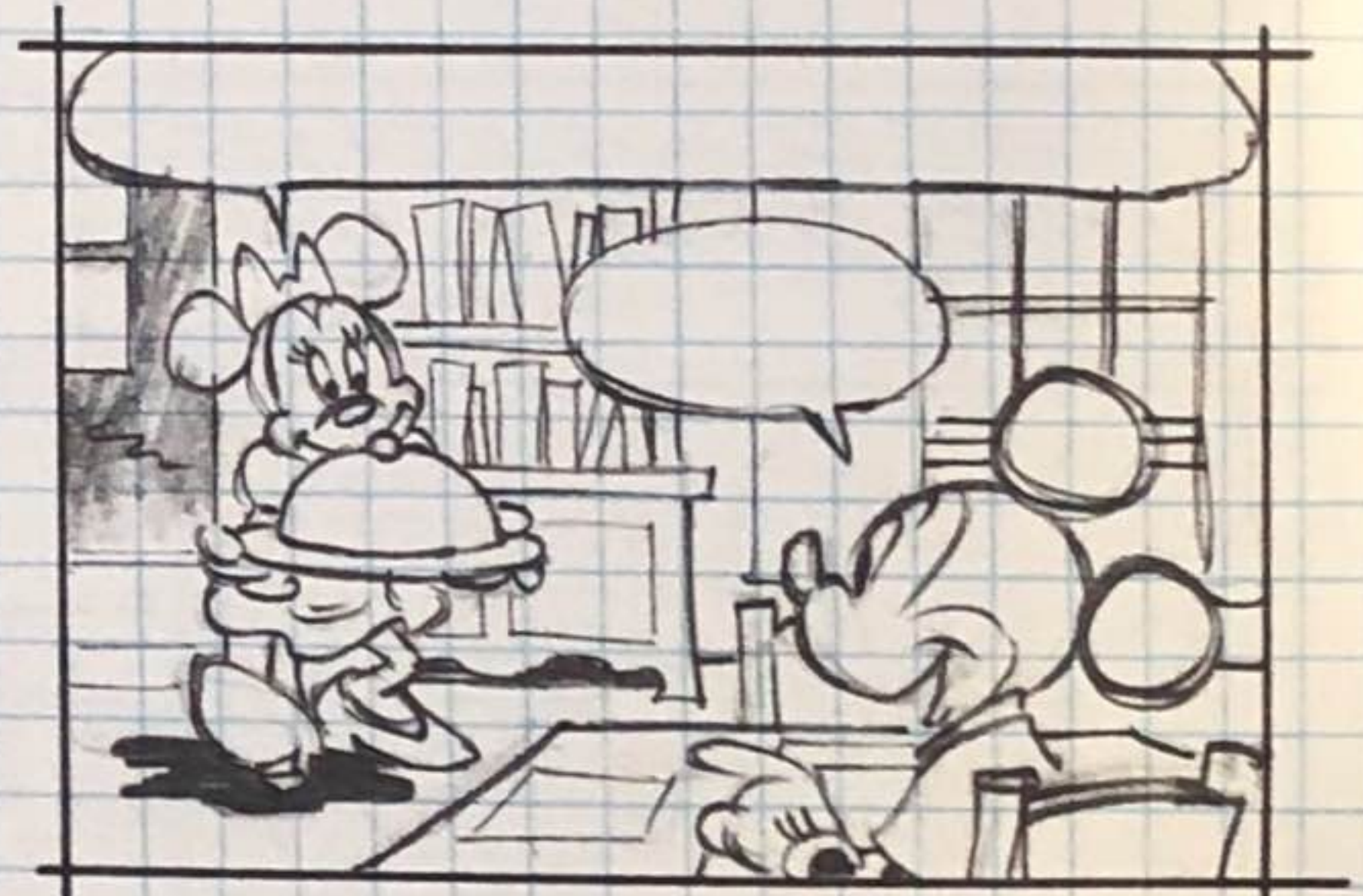
GROS PLAN



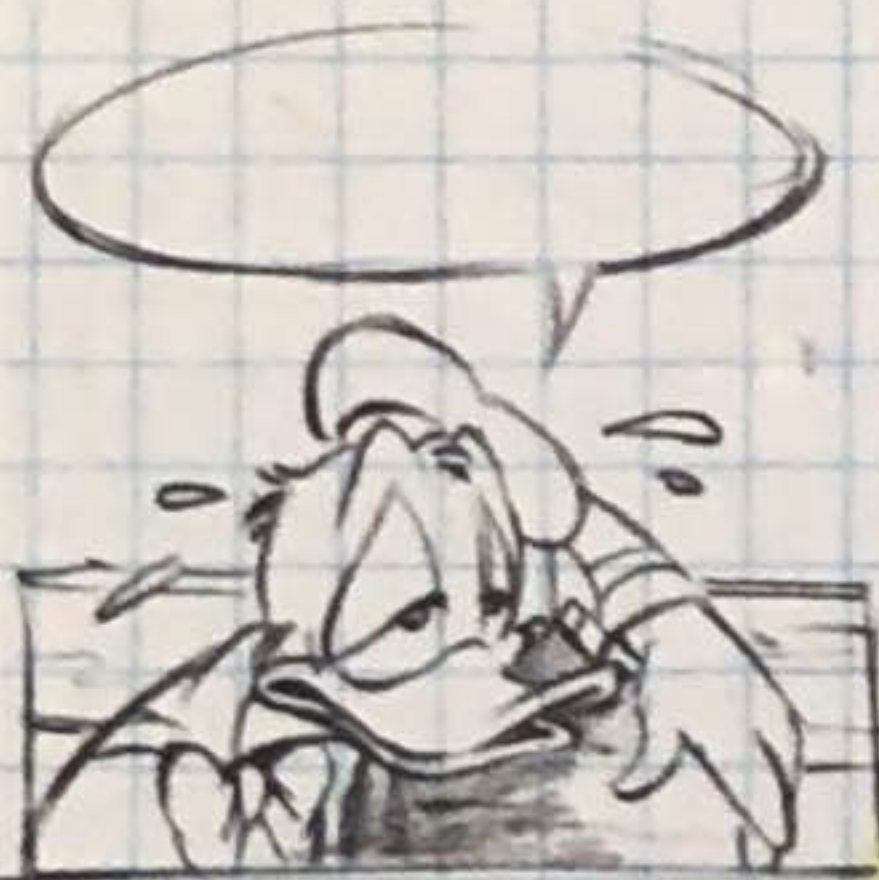
CHAQUE TYPE DE CADRAGE A UNE FONCTION BIEN PRÉCISE ...



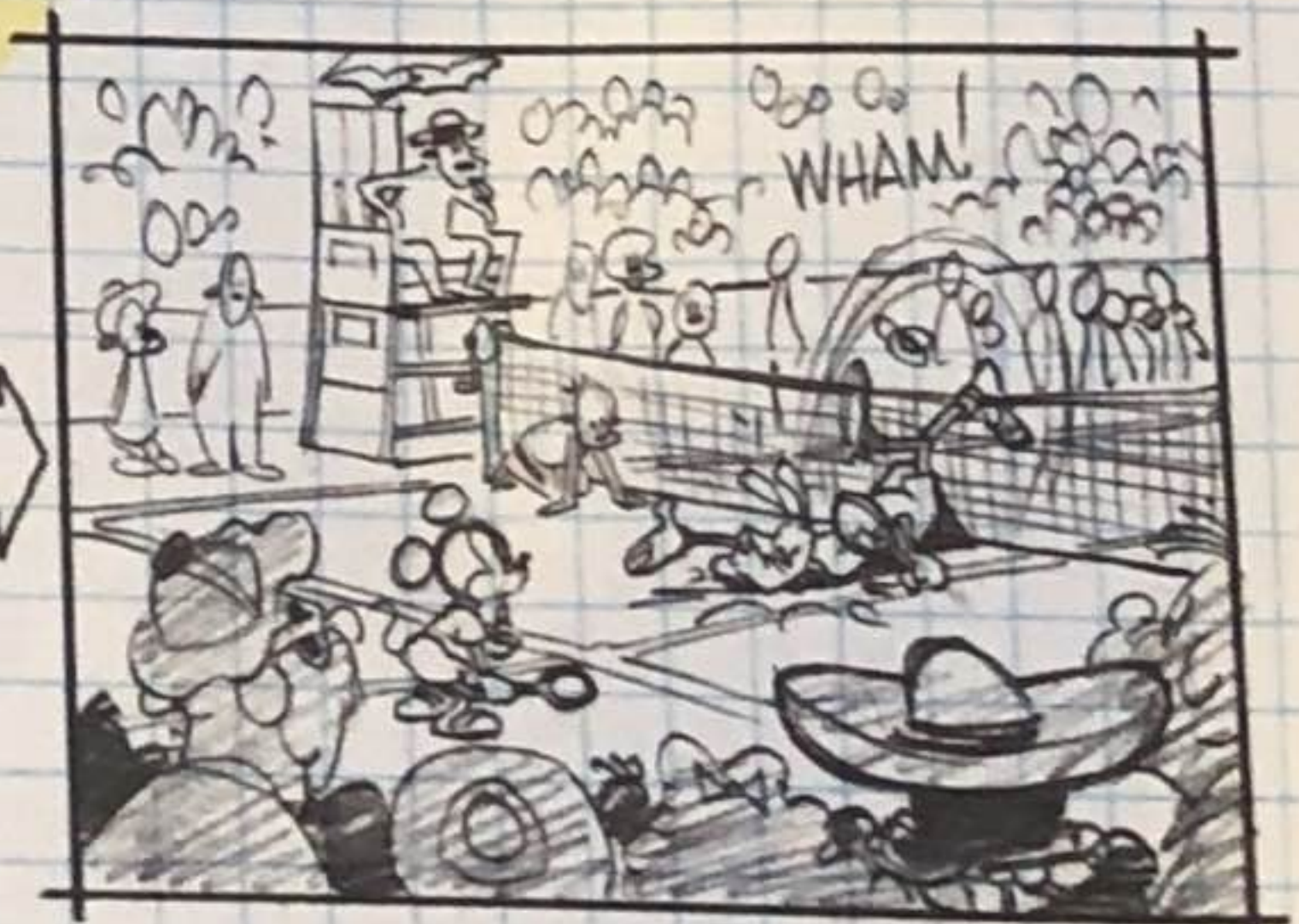
LE PLAN D'ENSEMBLE SERT À PRÉSENTER LES LIEUX DE L'ACTION.



LE PLAN MOYEN EST PROPICE AUX DIALOGUES ENTRE PERSONNAGES.



LE GROS PLAN ATTIRE L'ATTENTION SUR UN DÉTAIL OU UNE ATTITUDE.

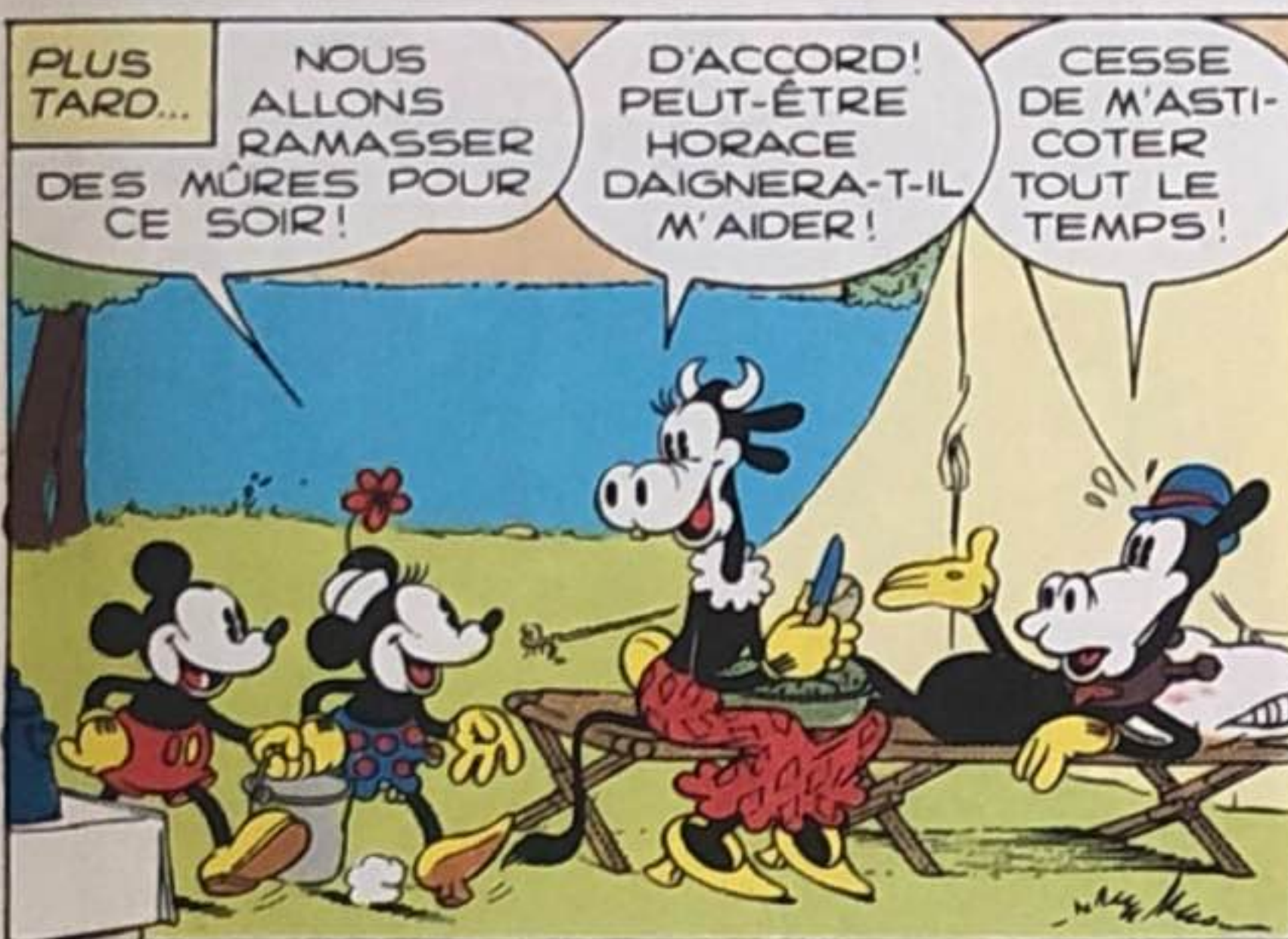
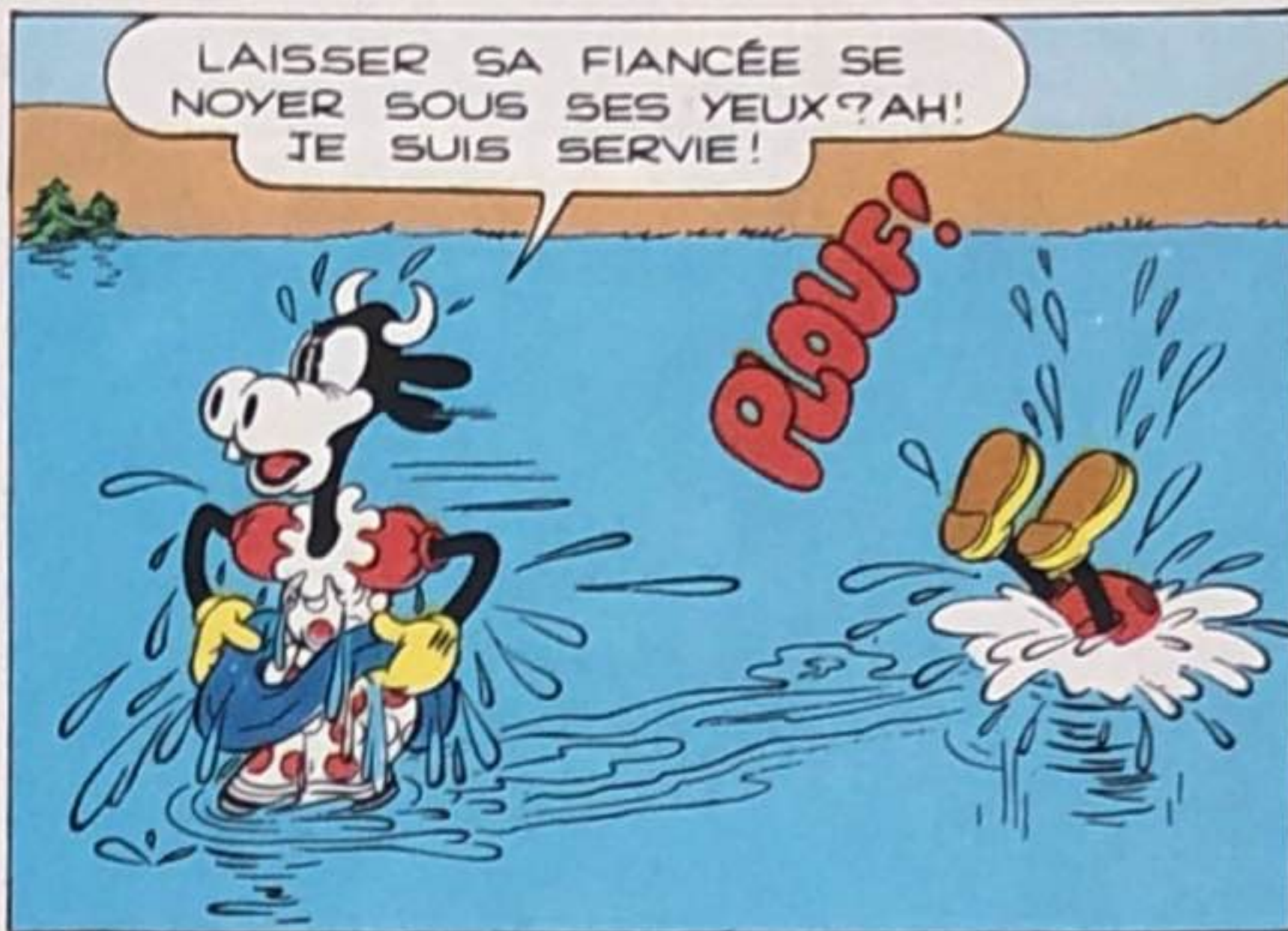


L'ACTION N'A PAS BESOIN DE DÉCORS COMPLIQUÉS, AU CONTRAIRE, LES DÉTAILS SUPERFLUS LUI NUISENT.

ET MAINTENANT... À TES CRAYONS!



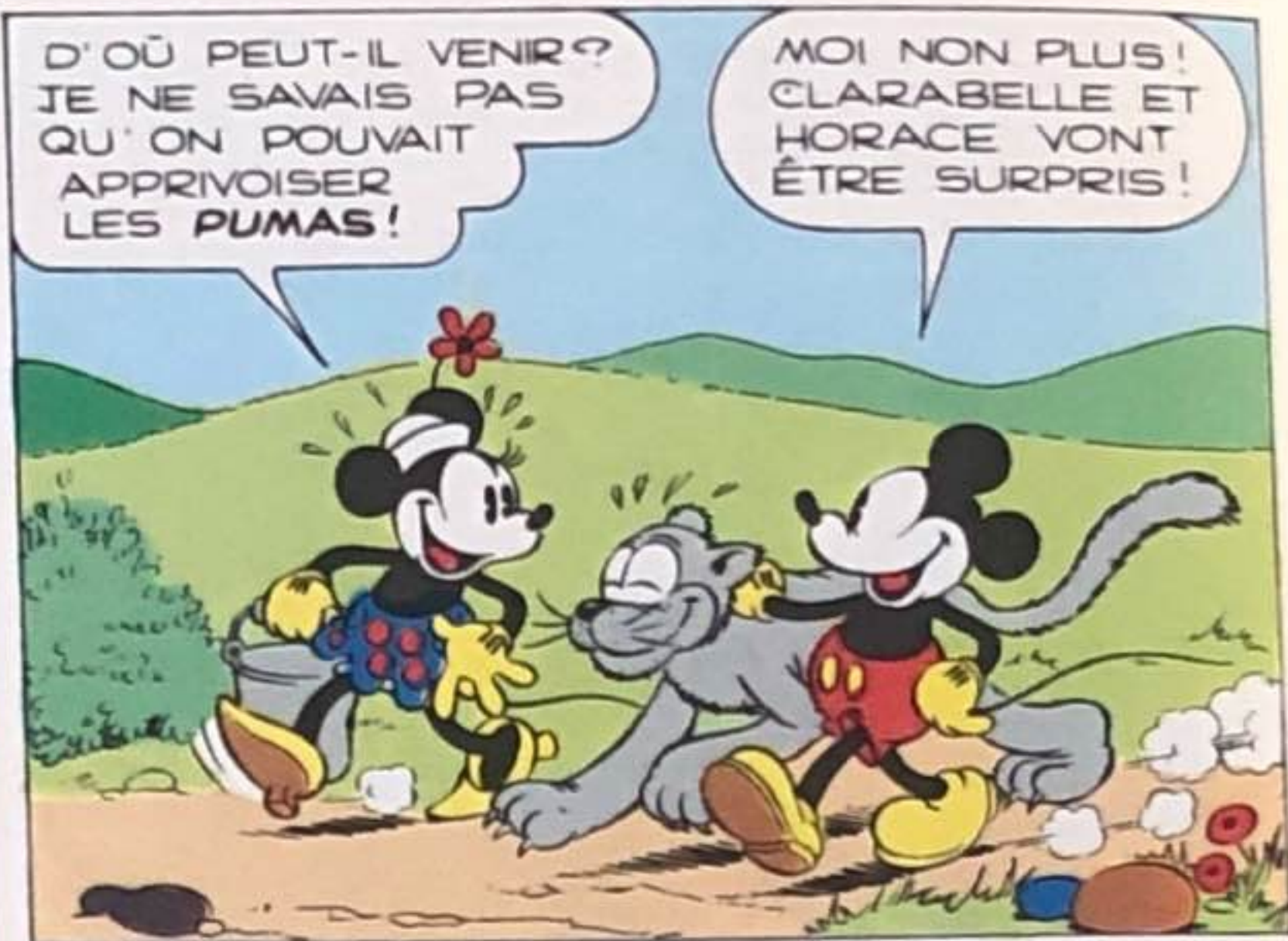






INESPÉRÉ ! UN PUMA APPRIVOISÉ !

IL A L'AIR DE BIEN NOUS AIMER !



D'OÙ PEUT-IL VENIR ? JE NE SAVAIS PAS QU'ON POUVAIT APPRIVOISER LES PUMAS !

MOI NON PLUS ! CLARABELLE ET HORACE VONT ÊTRE SURPRIS !



N'AYEZ PAS PEUR ! IL EST APPRIVOISÉ !

C'EST NOTRE AMI !



IL EST DOUX COMME UN AGNEAU !

ET IL ADORE LES MÛRES. HUM... IL EST ENCORE AFFAMÉ !



FAIS LE DESCENDRE DE LA TABLE !

EH ! TOI ! MON REPAS !

IL EST TROP LOURD, JE N'Y ARRIVE PAS !



QUOI ? IL DORT DANS MON LIT ?

QUEL SANS-GÊNE !

IL FAUT FAIRE QUELQUE CHOSE, MICKEY !

OUI, MAIS QUOI ?

ZZZZZ
ZZZZZ



NOUS NE POUVONS PAS GARDER CE PUMA AVEC NOUS, CLARABELLE !

IL EST MAL DRESSÉ, IL DORT DANS NOS LITS ET IL MANGE NOS PROVISIONS !



ON NE PEUT PAS LE RENDRE ! J'IGNORAIS QUE LES PUMAS ÉTAIENT AUSSI MIGNONS...

D'HABITUDE, ILS SONT FÉROCES ! MAIS CELUI-CI EST UN PEU... BIZARRE !





MAINTENANT QUE L'EXPERIENCE SCIENTIFIQUE A ÉTÉ MENÉE À BIEN, QU'IMPORTE ?

VOUS AVEZ PERDU LA TÊTE ? HORACE EST NOTRE AMI ! JE FERAI TOUT POUR QU'IL REDEVienne COMME AVANT !



MOI QUI LANÇAIS SI BIEN LE LASSO...



GRAAORGH!

S'IL LE FAIT, POURQUOI PAS MOI ?

Â-Â-Â-Â-
ÂÂÂH!



UN SESSE... UN SERPEENT!!



NE BOUGE PAS, HORACE, JE T'EN PRIE !



CETTE FOIS, JE LE TIENS !

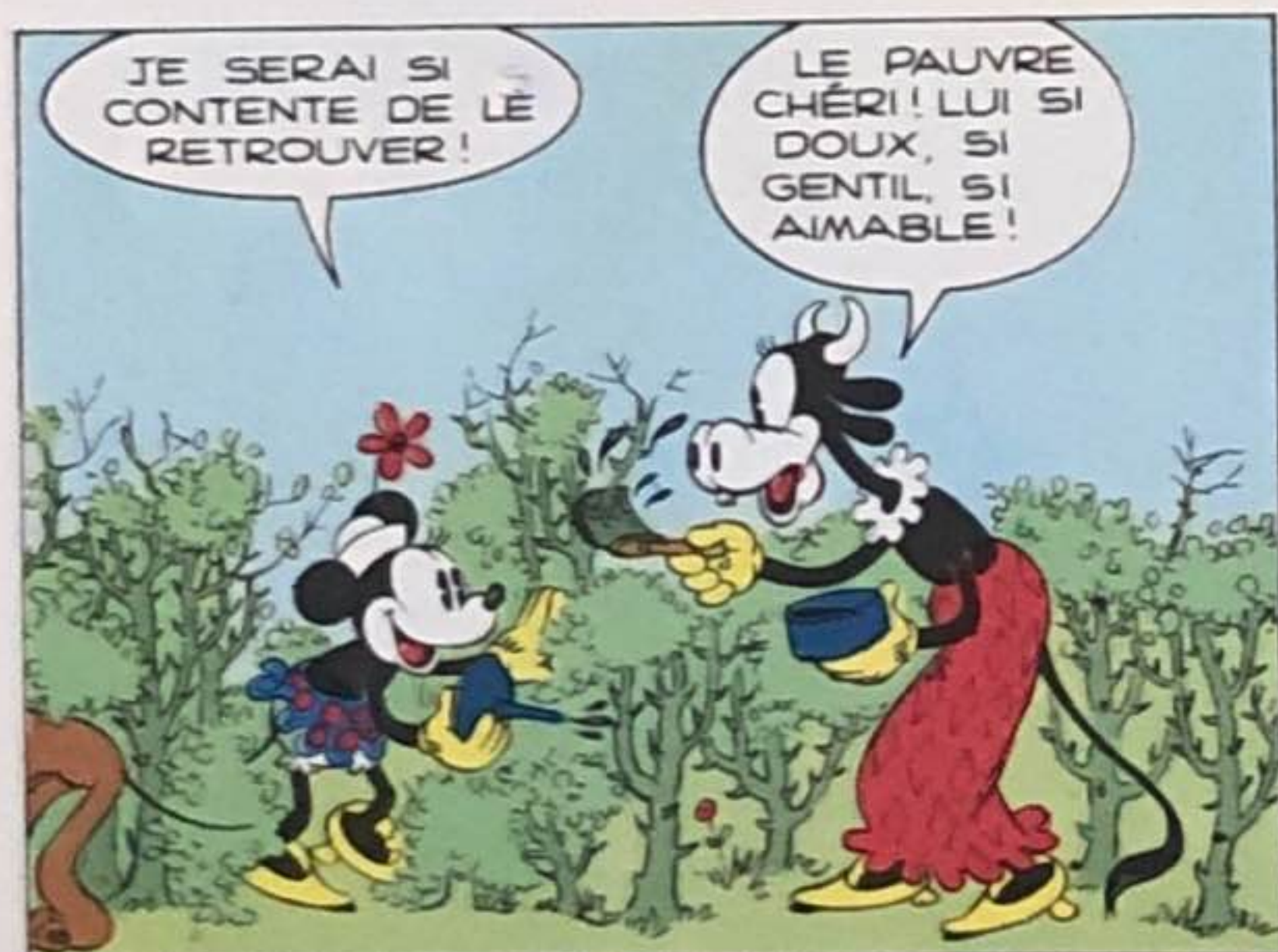


AIDEZ-MOI ! JE L'AI CAPTURÉ !

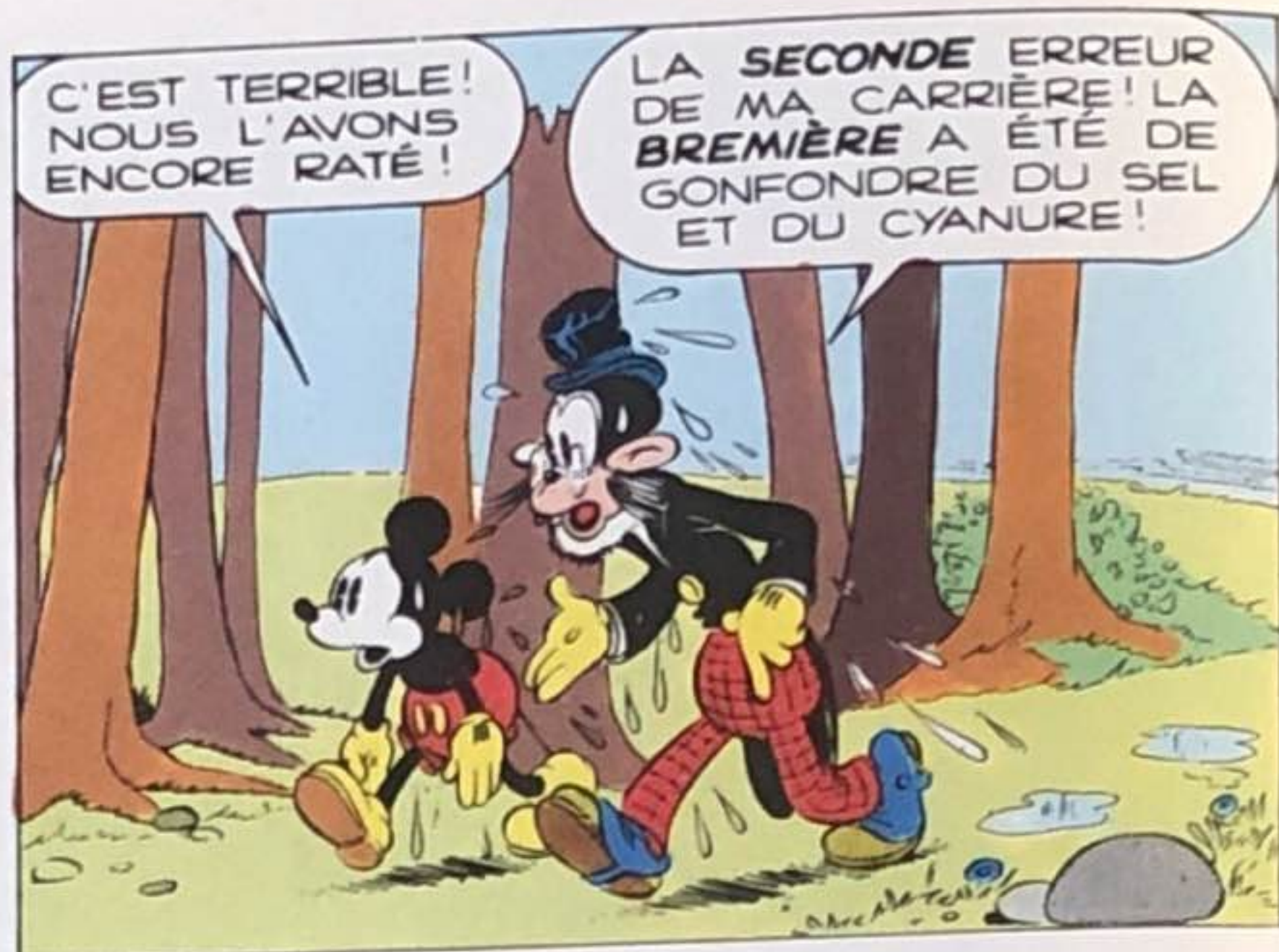


ENCORE RATÉ ! IL S'EST ÉCHAPPÉ !











CE QUE JE PRÉFÈRE
DANS LE CAMPING,
C'EST L'HEURE DU
RETOUR!



ON A EU VITE
FAIT DE CHARGER,
CETTE FOIS! IL NE
NOUS RESTE PLUS
QU'À NETTOYER
LE CAMP!

RÈGLE NUMÉRO UN
DU BON CAMPEUR:
LAISSER L'ENDROIT
AUSSI PROPRE
QU'ON L'A TROUVÉ!



JOLI TRAVAIL, NON?
PERSONNE NE DEVINERAIT
QU'ON A CAMPÉ ICI
SI LONGTEMPS!

ALLEZ
MICKEY, EN
ROUTE!



TU PEUX
DÉMARRER,
HORACE!

NON, JE NE PEUX PAS! LA
BATTERIE DOIT ÊTRE À PLAT!

TU AURAS DÙ FAIRE
TOURNER LE MOTEUR
DE TEMPS EN TEMPS,
GROS MALIN!



POURRIEZ-VOUS
POUSSER LA VOITURE?
ELLE REDEMARRERAIT!

IMPOSSIBLE!
ELLE EST TROP
CHARGÉE!



MAIS... DITES DONC, VOUS! LE CAMPING EST
INTERDIT PAR ICI! PROPRIÉTÉ PRIVÉE!

AH BON? EUH...NOUS PARTIONS...

MAIS LA VOITURE
REFUSE DE DÉMARRER,
M'SIEUR L'AGENT!



CE COUP-LÀ NE MARCHE
PLUS, ON ME L'A DÉJÀ FAIT!
DÉGUERPISSEZ!



ET ESTIMEZ-VOUS
HEUREUX QUE JE NE COLLE
PAS UNE AMENDE À
VOTRE TAS DE
FERRAILLE!

© 1992 THE WALT DISNEY COMPANY

**LES
RANGERS
DU
RISQUE**

TRAFIC CANIN



5.088231.A

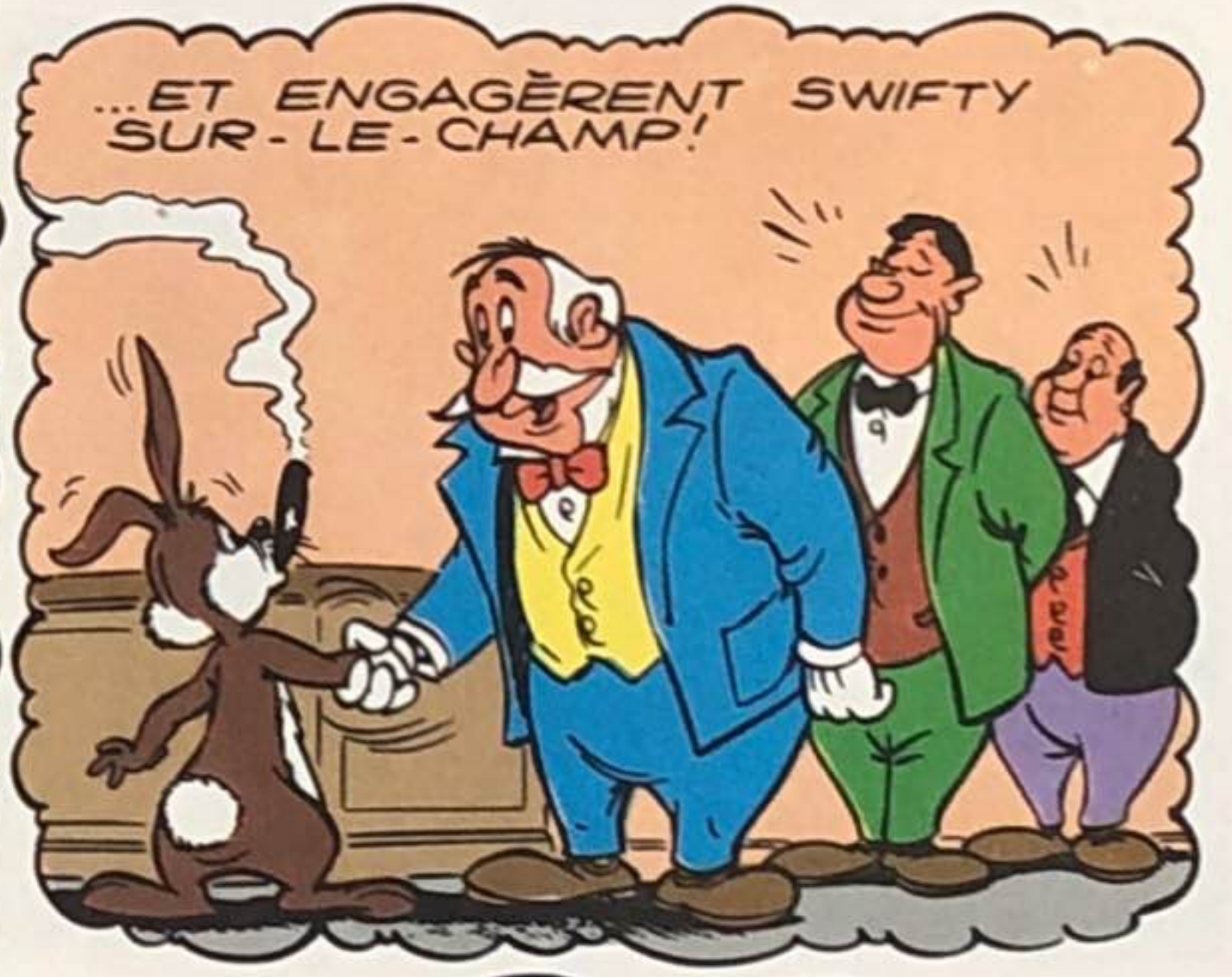


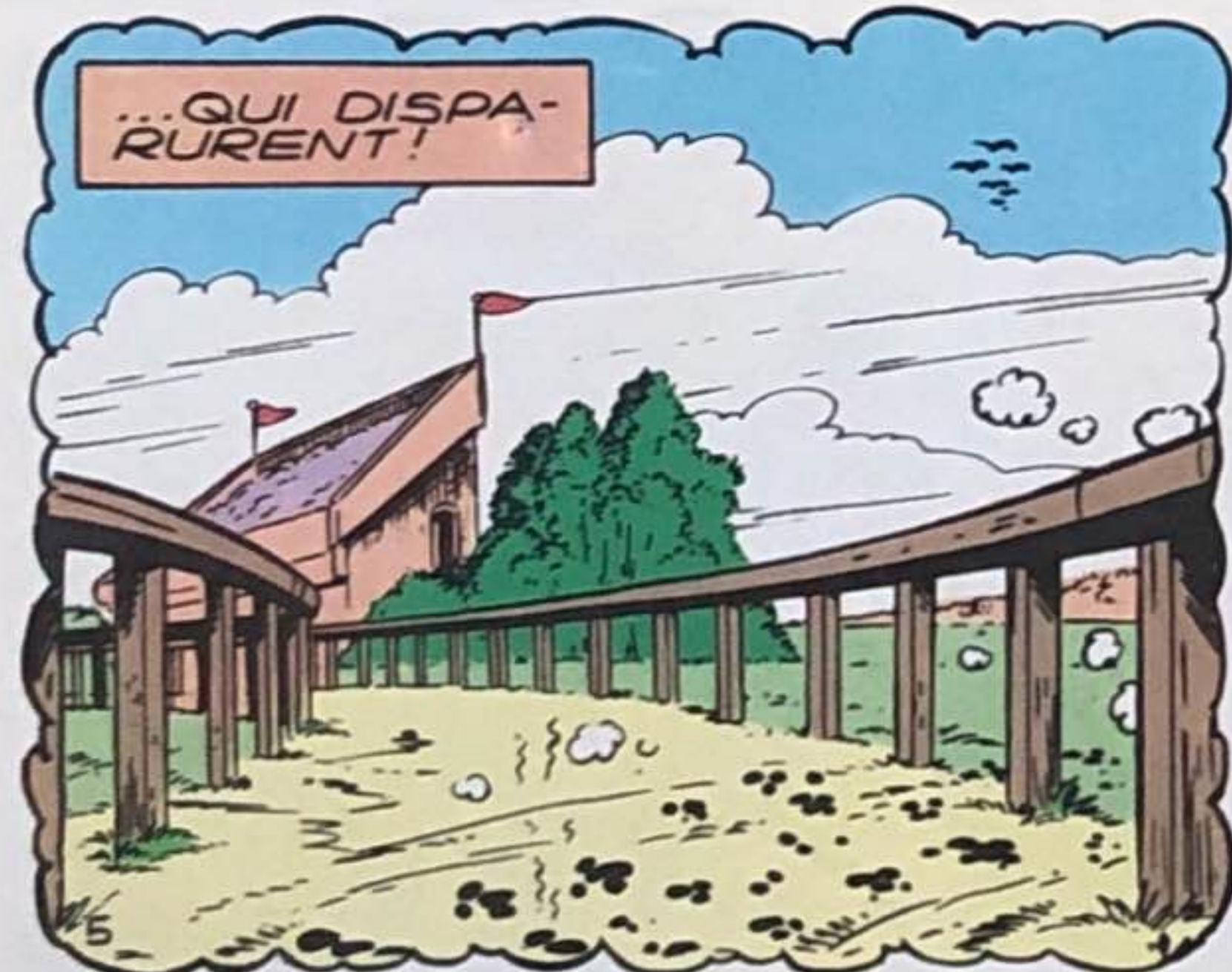
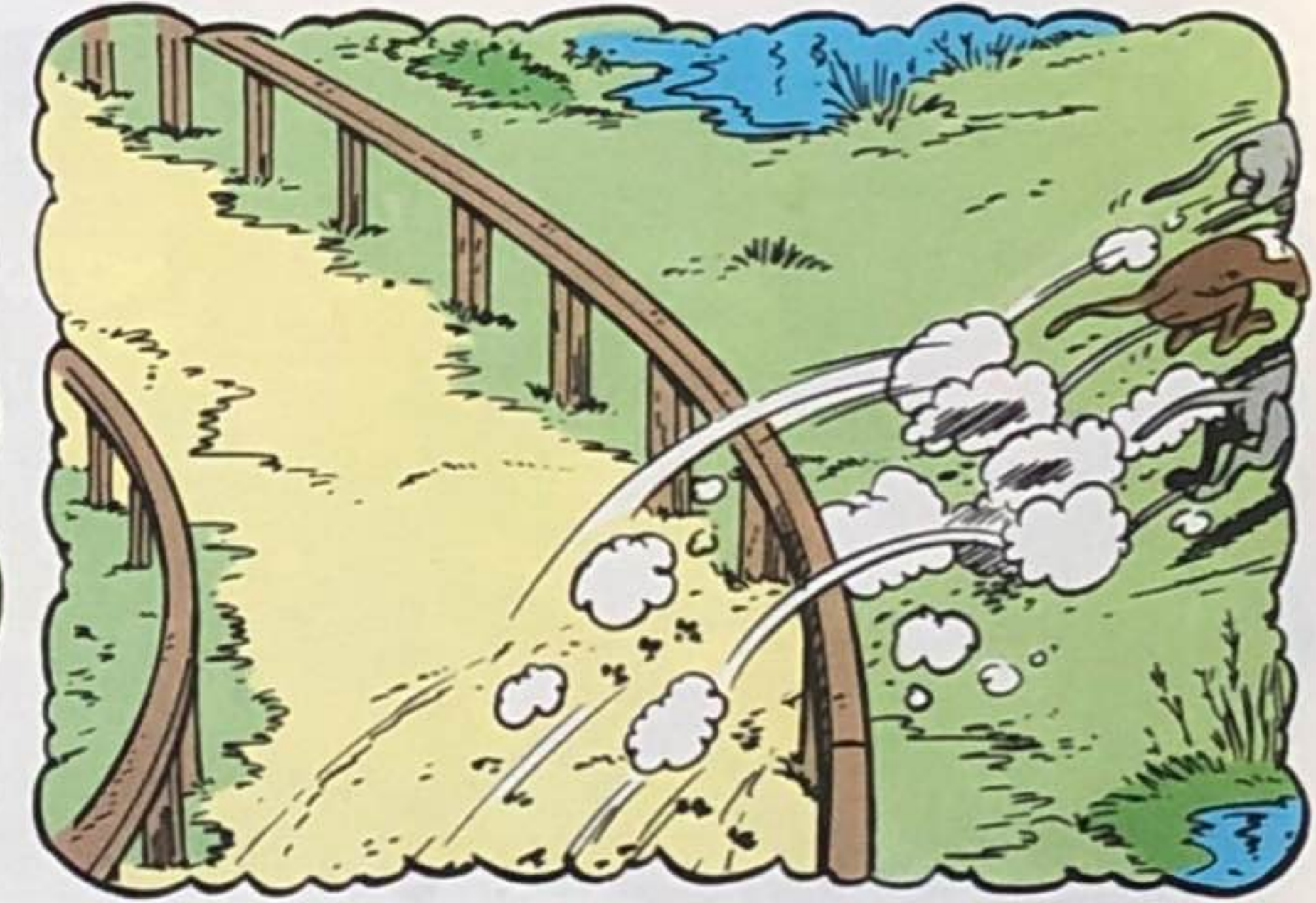
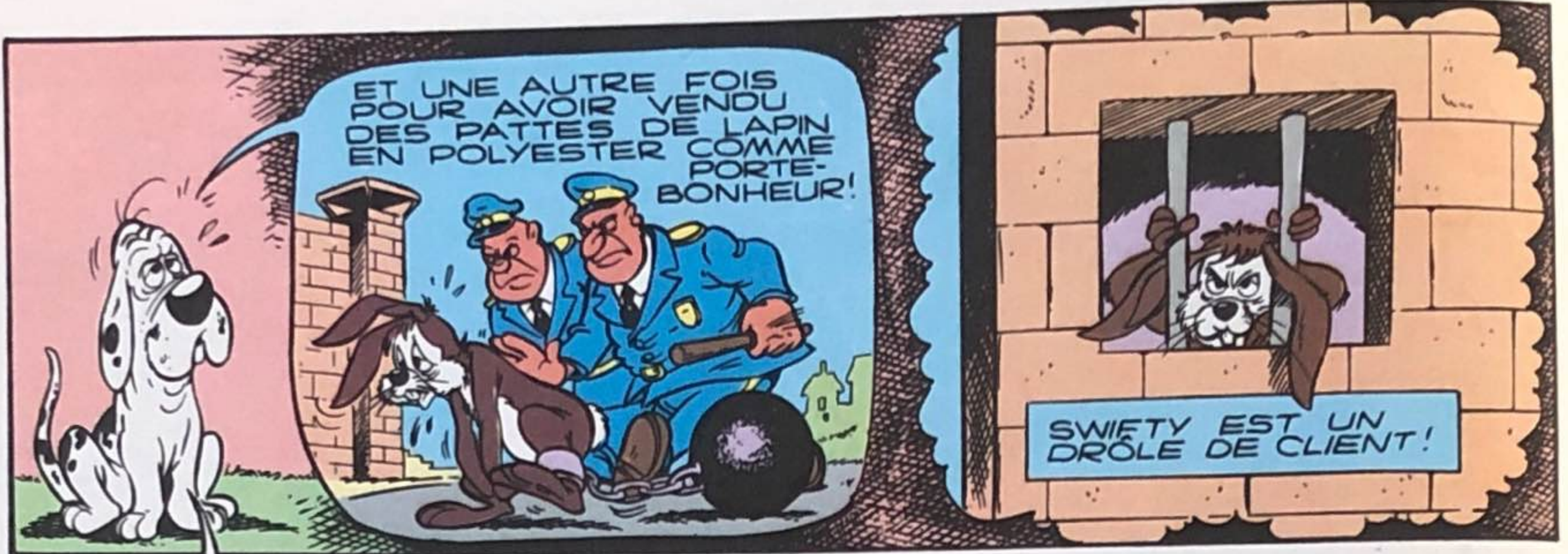
CA EXPLIQUE LES PALMIERS, ALORS!













... SUBI-
TEMENT,
SANS QUE
JE M'Y
ATTENDE...

... ALORS QUE
J'ÉTAIS
PERDU
DANS
MES
RÊVES...



... JE LES VIS PASSER, TOUT
BARIOLÉS D'ÉTRANGES
COULEURS!



JE LES POURSUIVIS...



MAIS ILS ÉTAIENT
TROP RAPIDES POUR
MOI, ET JE LES AI
REPERDUS DE VUE!



CE SWIFTY
DOIT ÊTRE
DRÔLEMENT
INTELLIGENT!

SOTTISE!

SNIFI!
SNIFI!



IL EST IDIOT!
IL TRAVAILLE
SÛREMENT
POUR QUEL-
QU'UN
D'AUTRE!



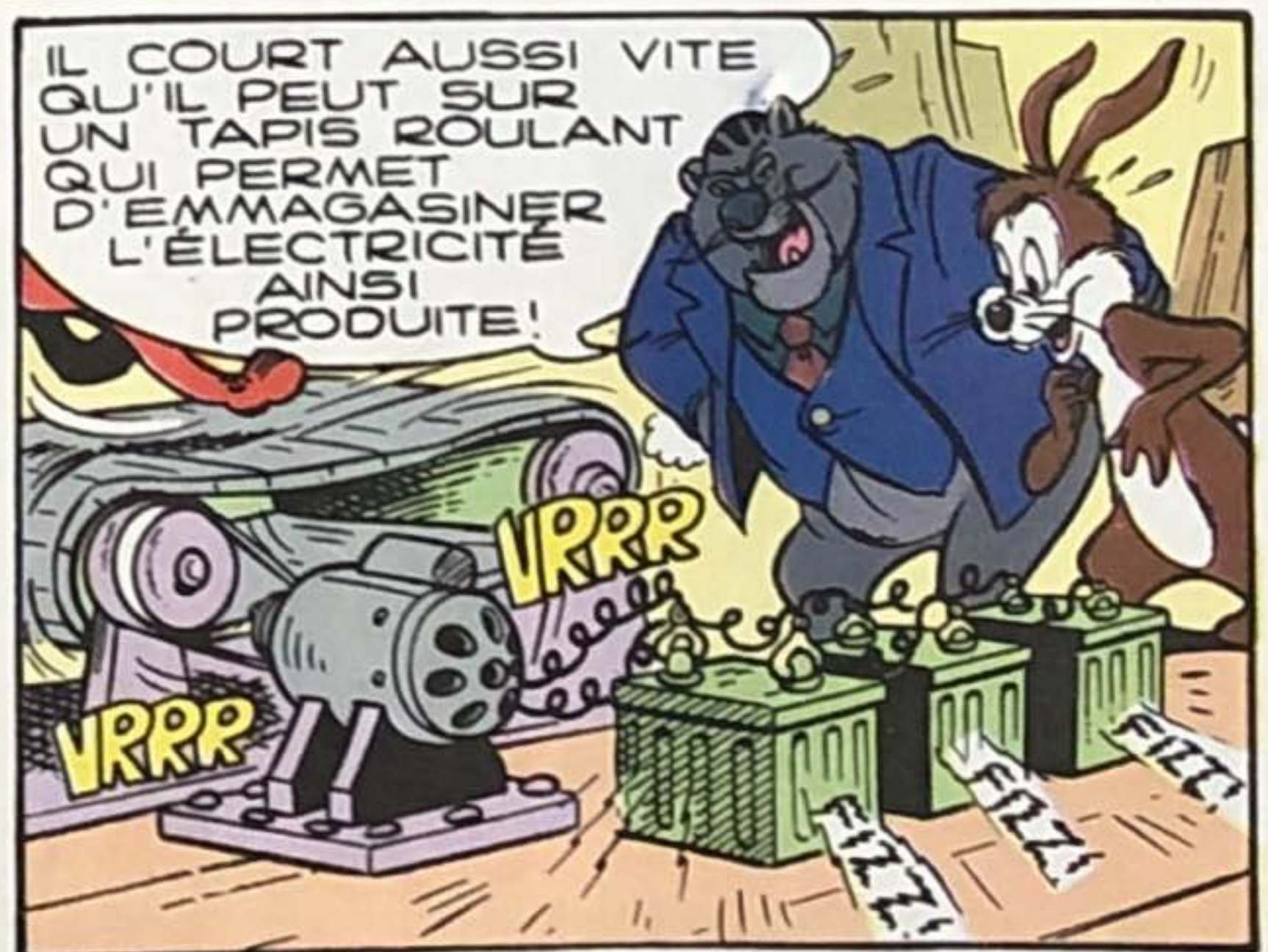
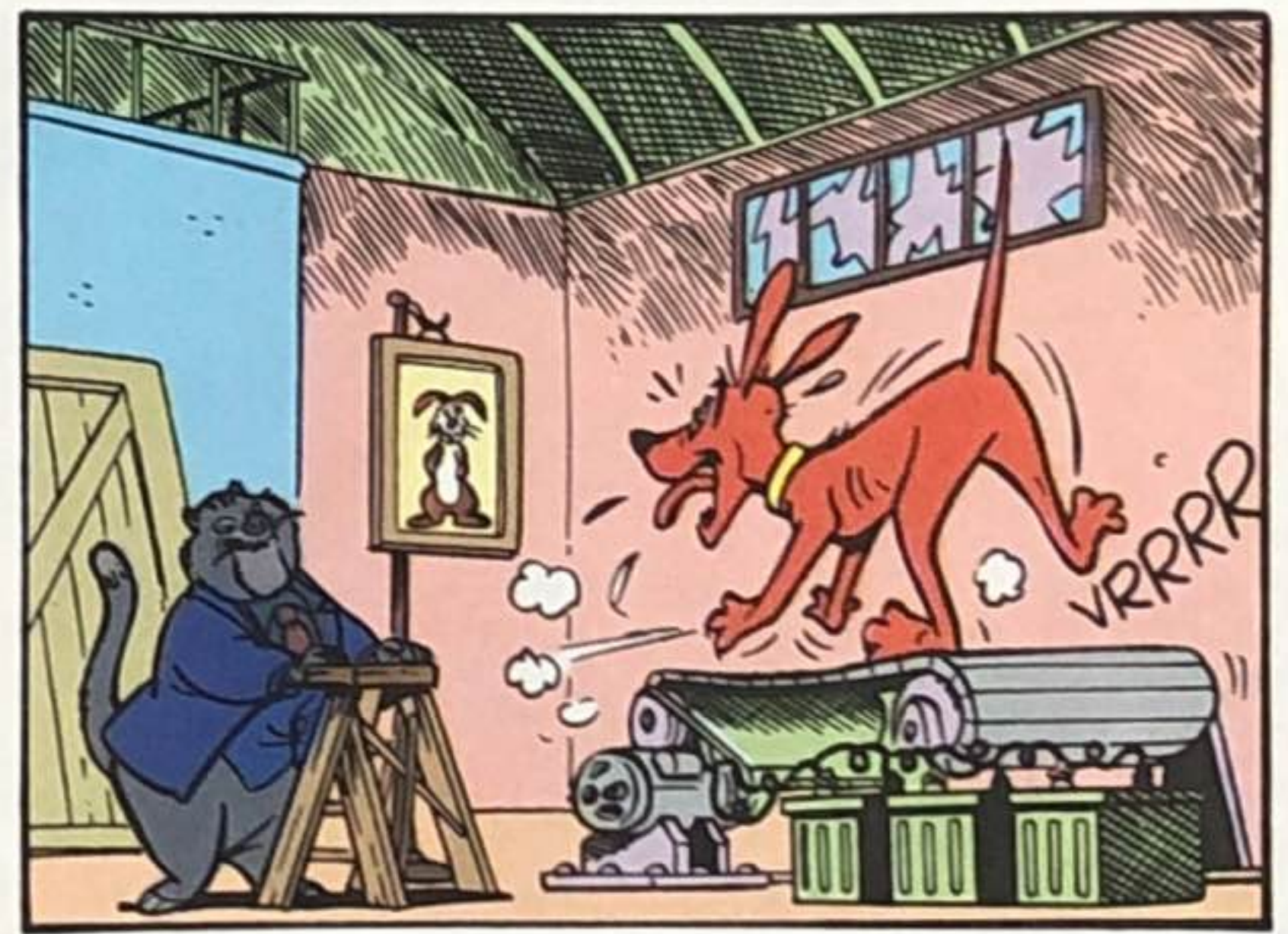
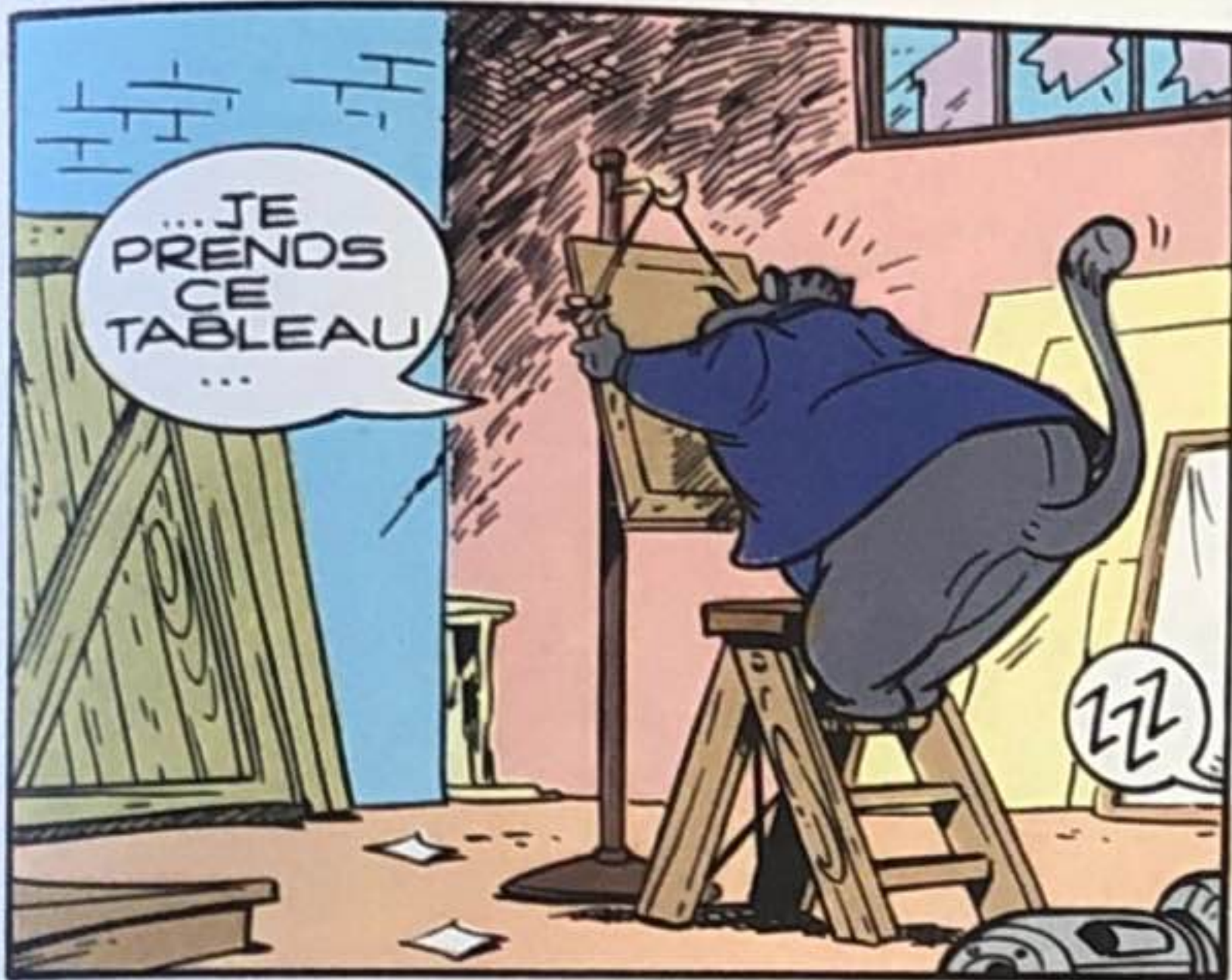
MAIS
ALORS,
QUI?



UN INDIVIDU
VENU ICI POUR
ENTERREER SES
ENNEMIS, A CE
QU'ON DIT!

SNIFI!
SNIFI!
SNIFI!











© 1992 THE WALT DISNEY COMPANY





LES JEUX

du Disney Club Vacances



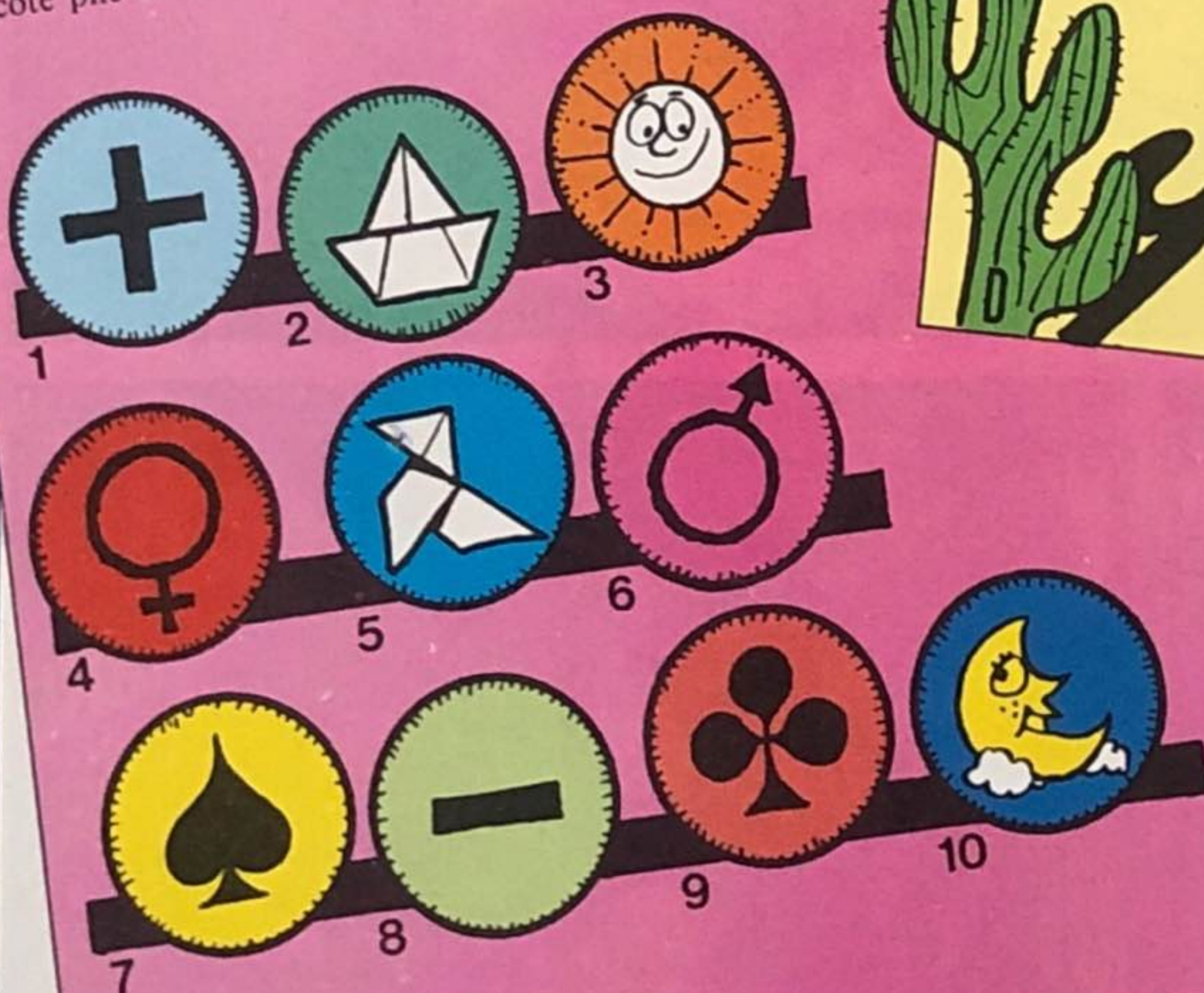
LE DÉSERT

Remets à chaque cactus, l'ombre qui lui correspond.



PILE ET FACE...

Essaye de grouper ces dessins par paires formant le côté pile et le côté face d'une même monnaie imaginaire.



JEU À POINTS

Relie les points de 1 à 72 pour découvrir une scène aquatique.



INTRUS

Sauras-tu trouver l'intrus parmi ces vingt-quatre étoiles ?



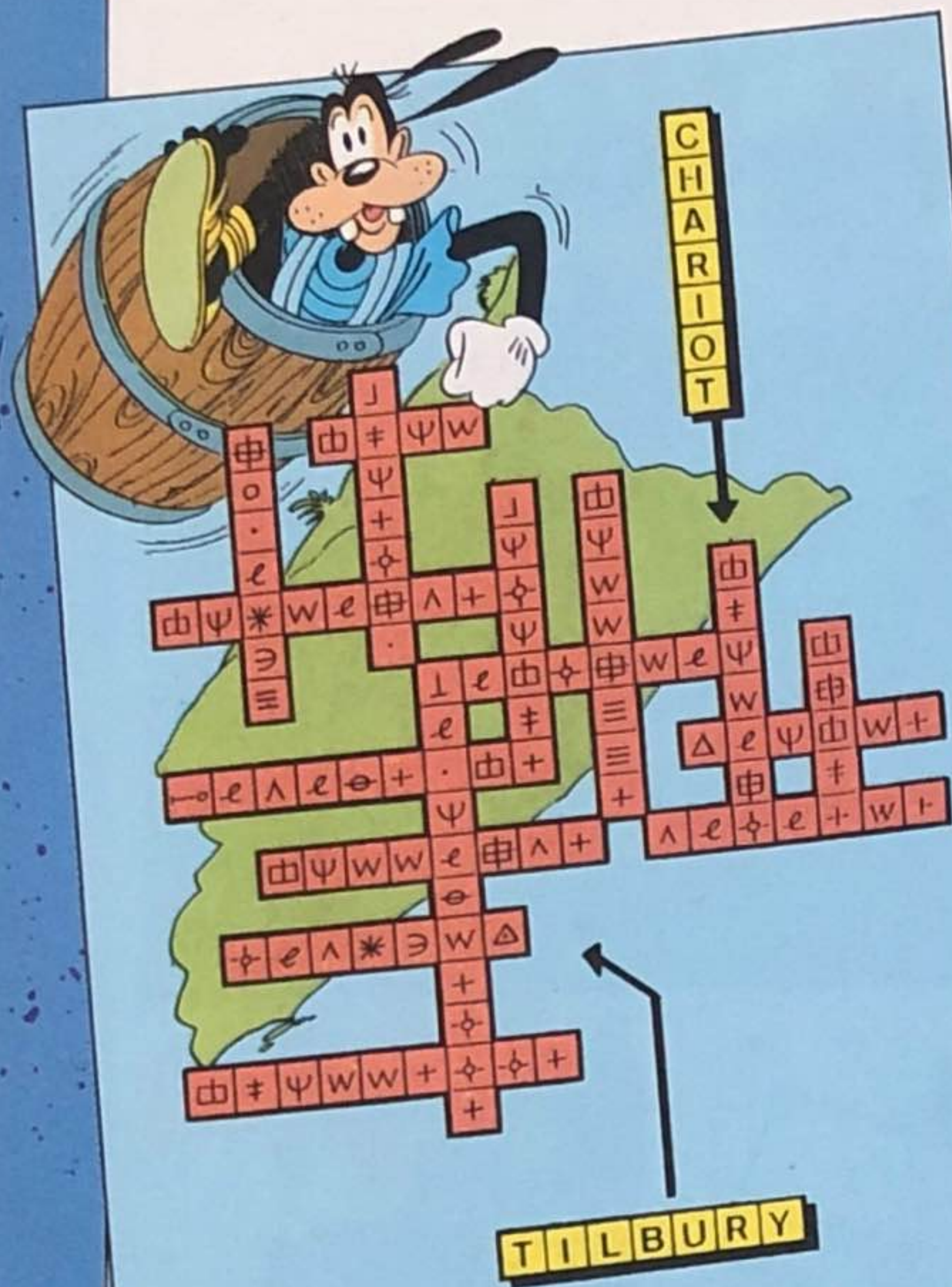
DEUX PAR DEUX

Tous ces objets vont deux par deux, sauf quatre... lesquels ?



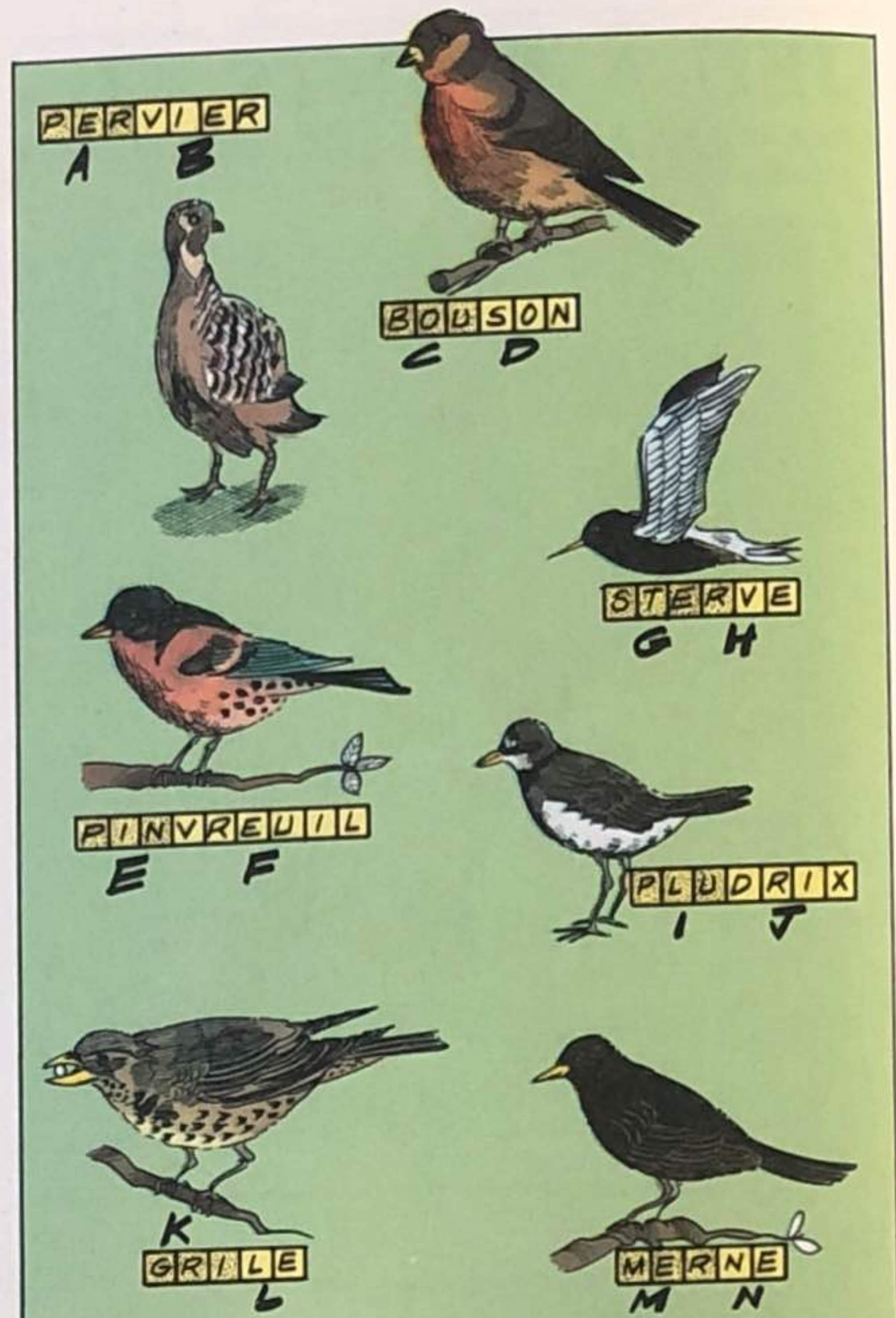
RÉBUS

En t'aidant de ces six dessins, sauras-tu découvrir quatre prénoms ?



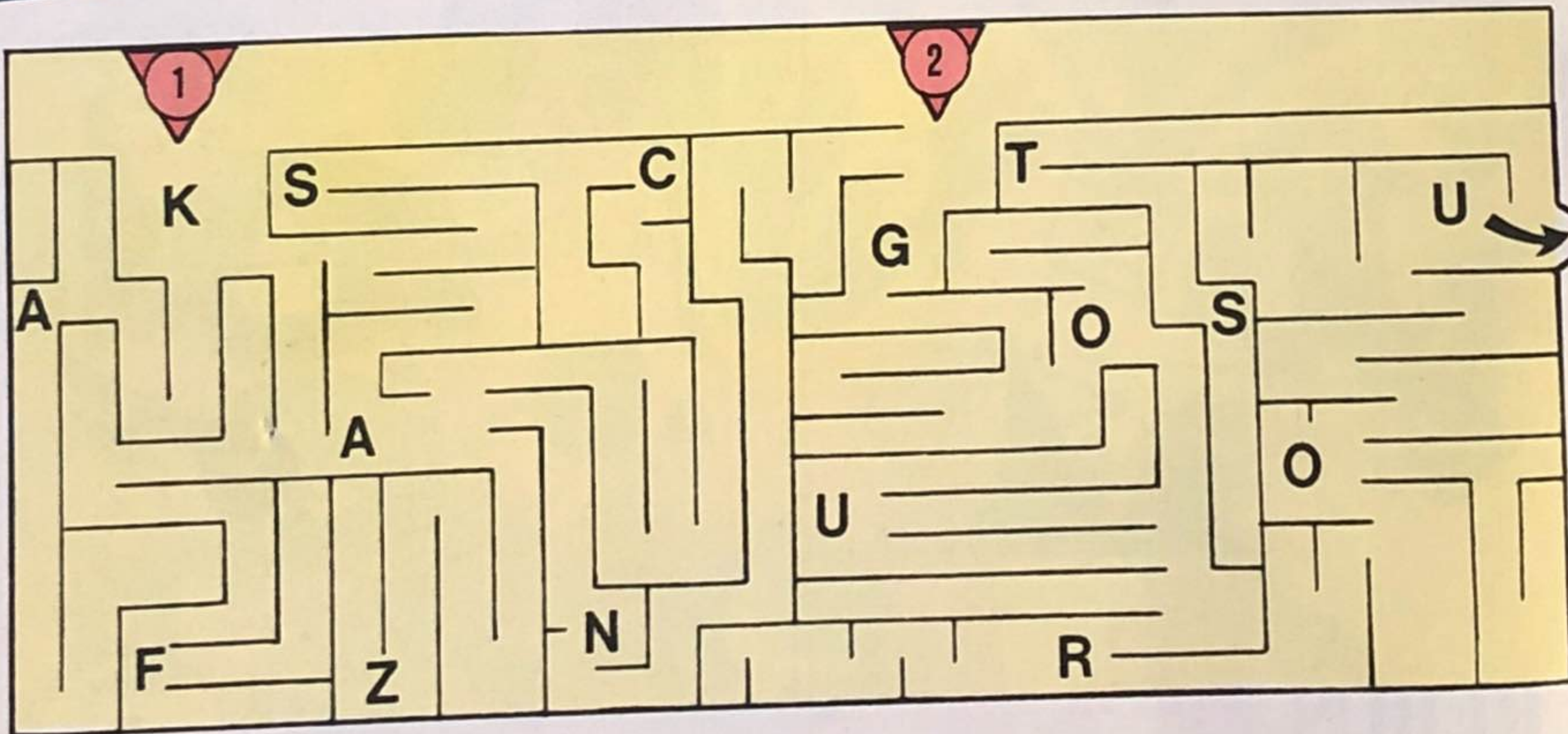
GRILLE CODÉE

Dix-huit moyens de locomotions sont cachés dans cette grille. Aide-toi des deux qui sont décodés pour réussir à déchiffrer les seize autres.



SYLLABES

Sachant que les premières « syllabes » ne bougent pas... Cherche dans les autres la syllabe qu'il faut associer à chacune des premières pour trouver le nom de chaque oiseau dessiné.

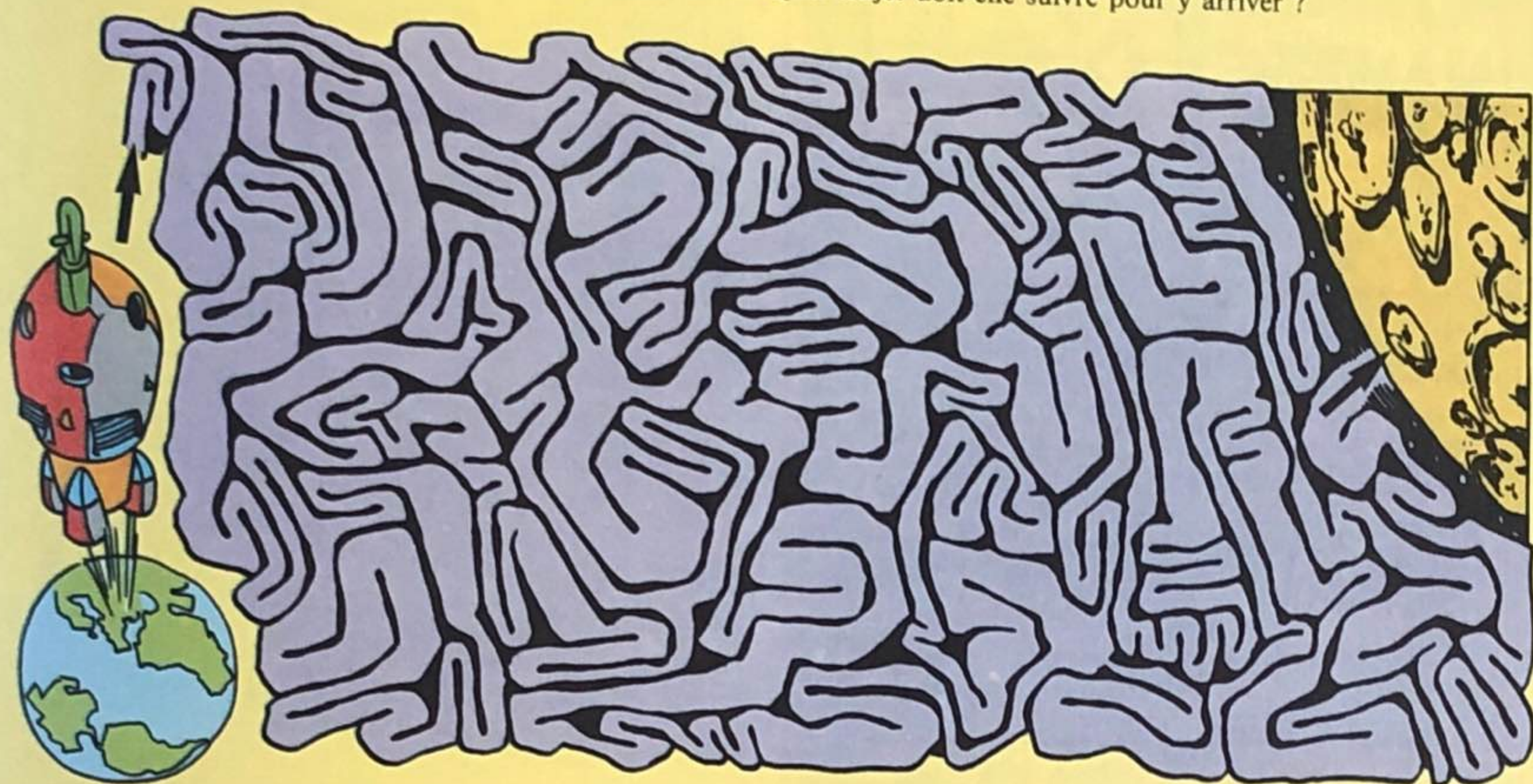


LABYRINTHE

En partant de 1 ou de 2 et en prenant le bon chemin vers la sortie, tu découvriras le nom d'un animal.

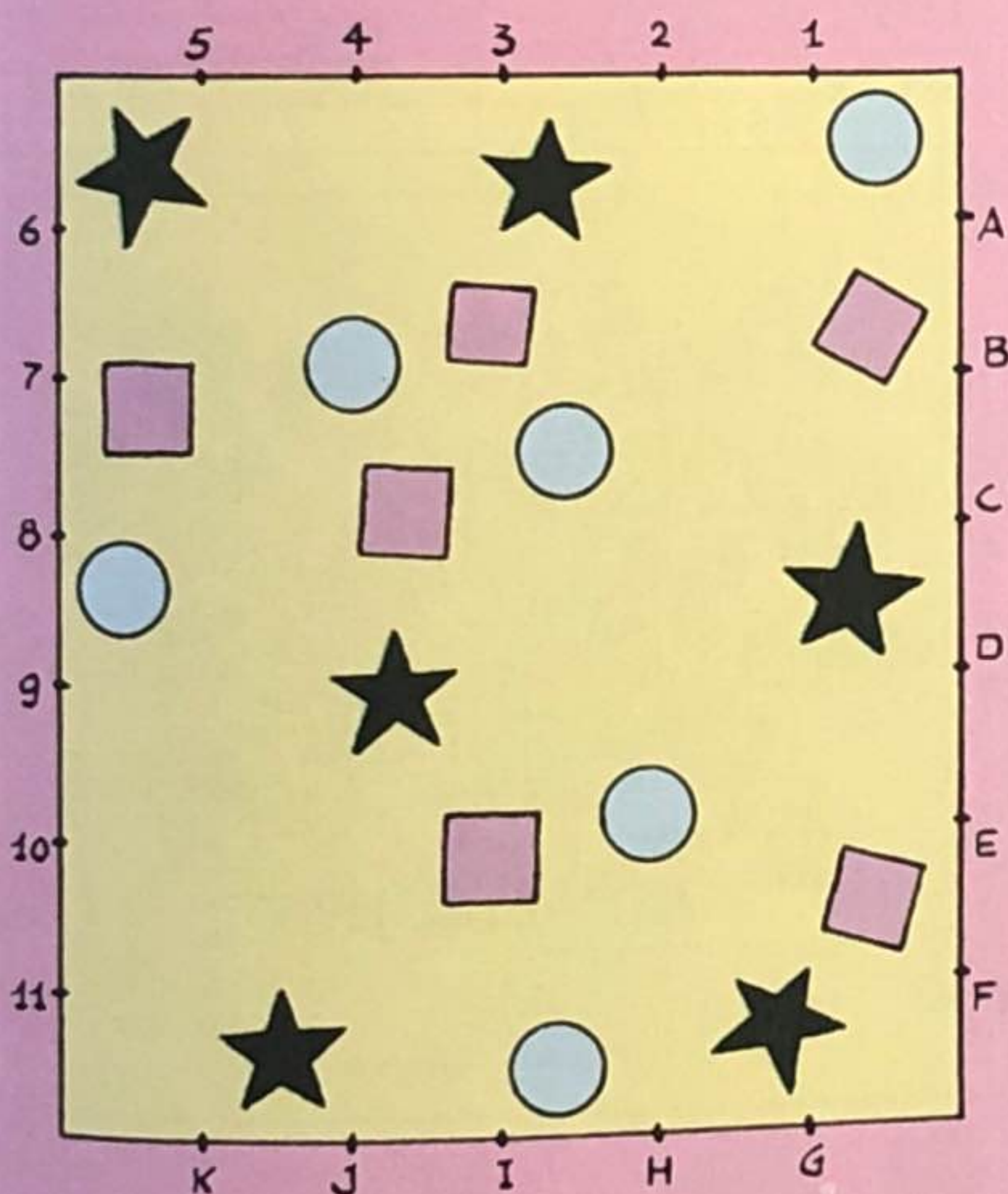
VOYAGE INTERPLANÉTAIRE

Cette fusée part de la Terre pour aller sur la planète Mars. Quel trajet doit-elle suivre pour y arriver ?



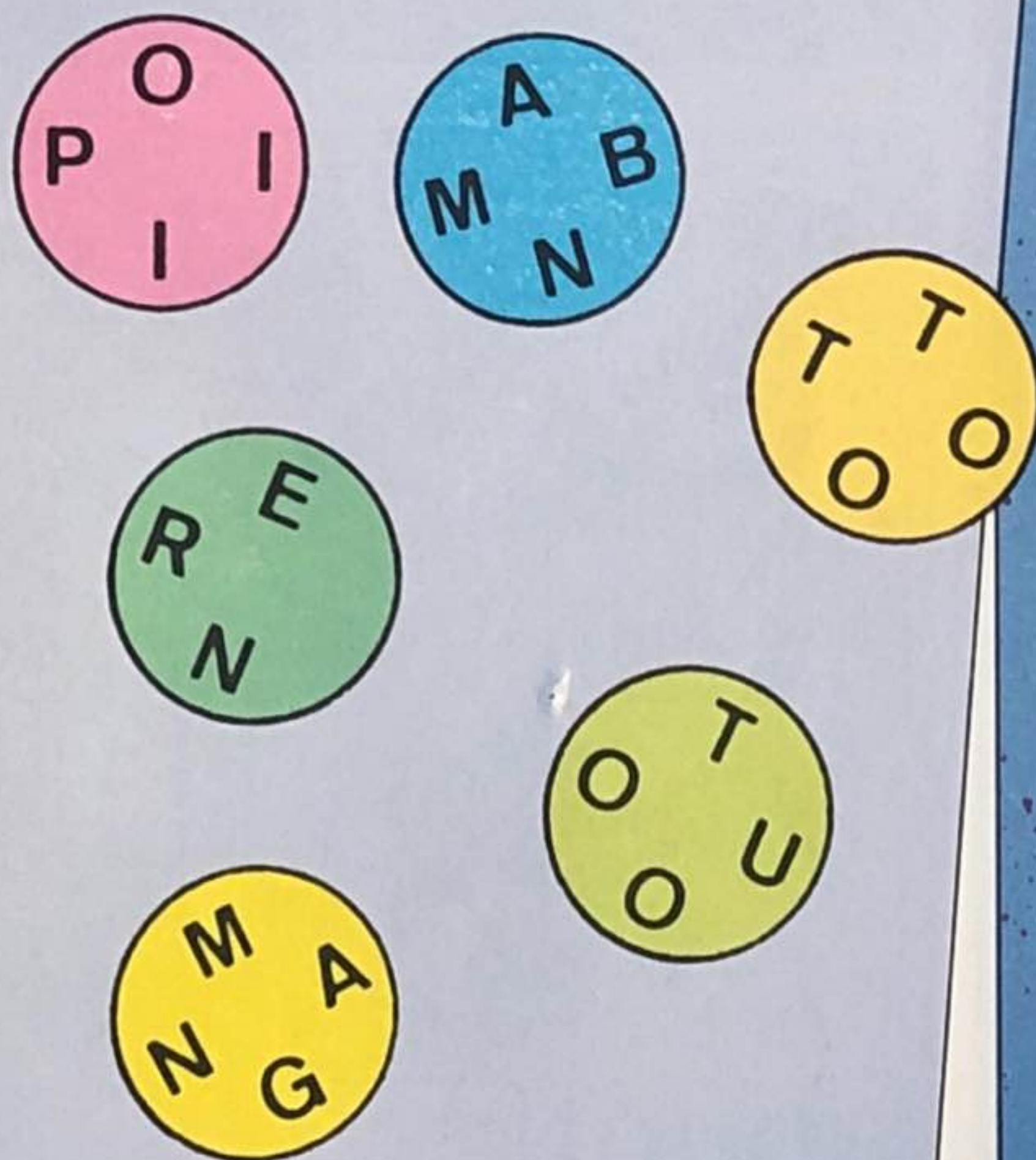
LE PARTAGE

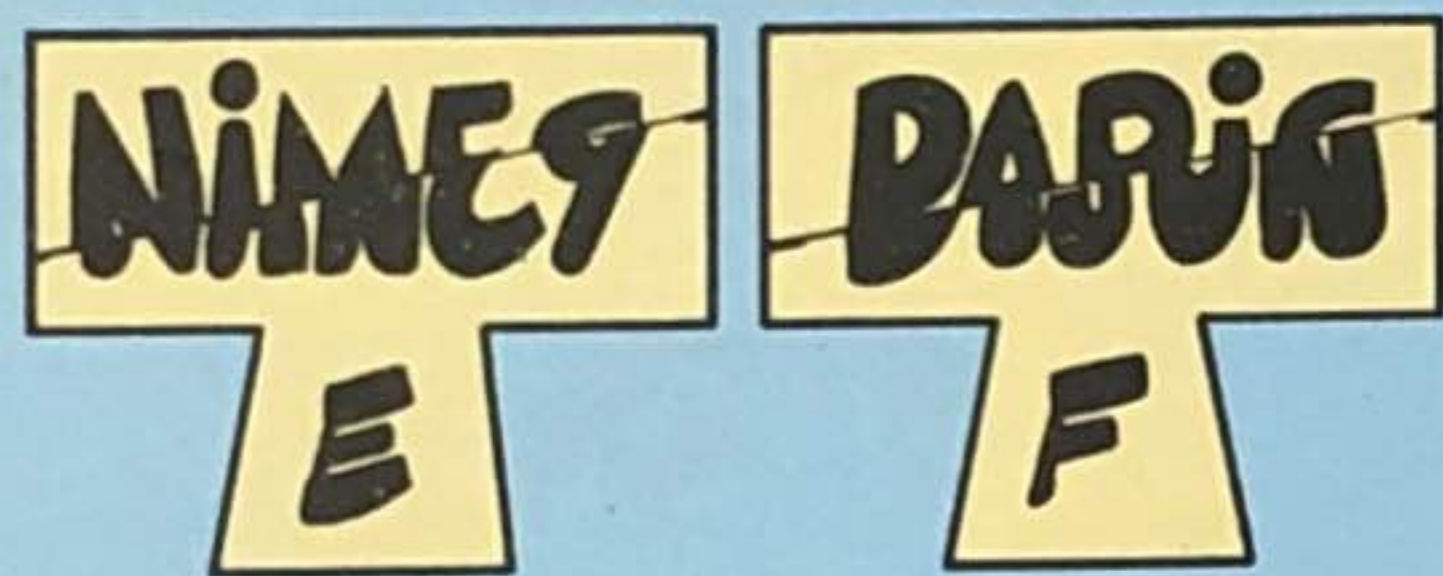
Il s'agit de partager ce dessin en six parts au moyen de trois lignes droites... Chaque part devant contenir une étoile, un rond et un carré.



SIX DISQUES... TROIS LÉGUMES

Si tu sais disposer convenablement les disques en ligne, tu pourras y lire trois noms de légumes. Lesquels ?



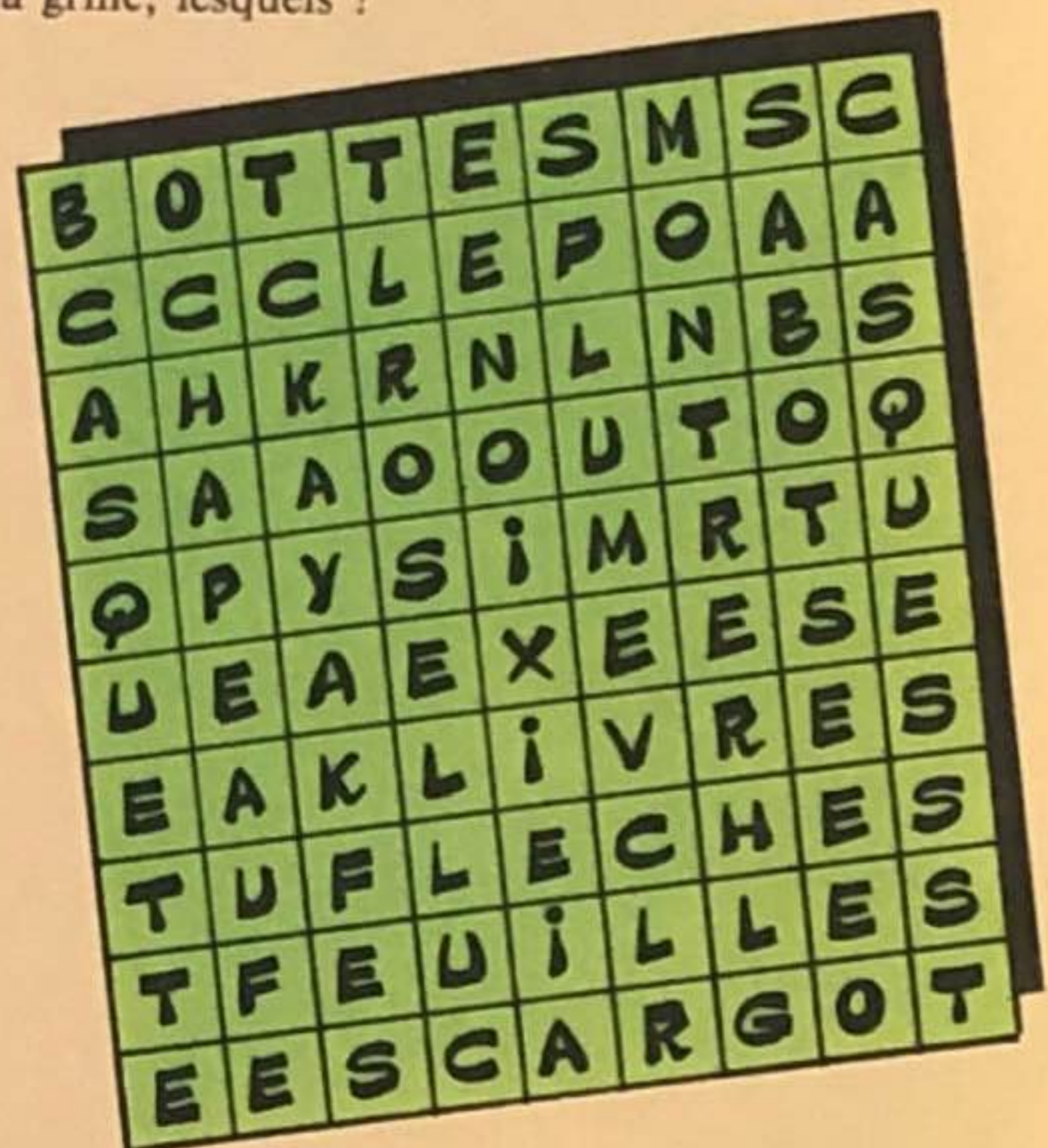


PANNEAUX

Ces six panneaux de villes ont été mélangés. A toi de réussir à retrouver le nom de ces villes.

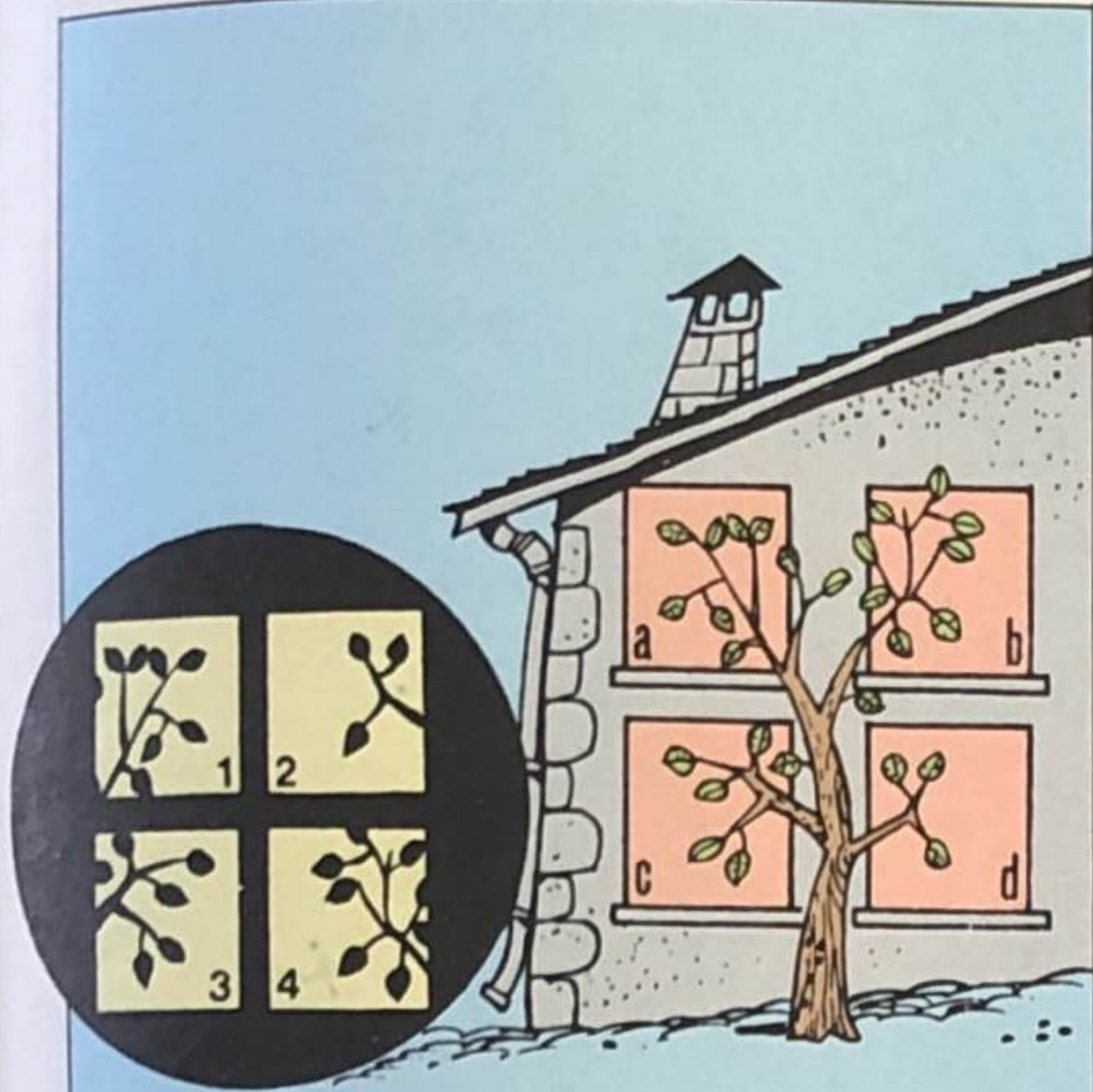
LES INTRUS

A toi de rayer dans la grille les noms des éléments dessinés à côté. Il en restera trois qui ne figurent pas dans la grille, lesquels ?



BOUQUET

Deux variétés de fleurs ne se trouvent pas dans le vase. Lesquelles ?

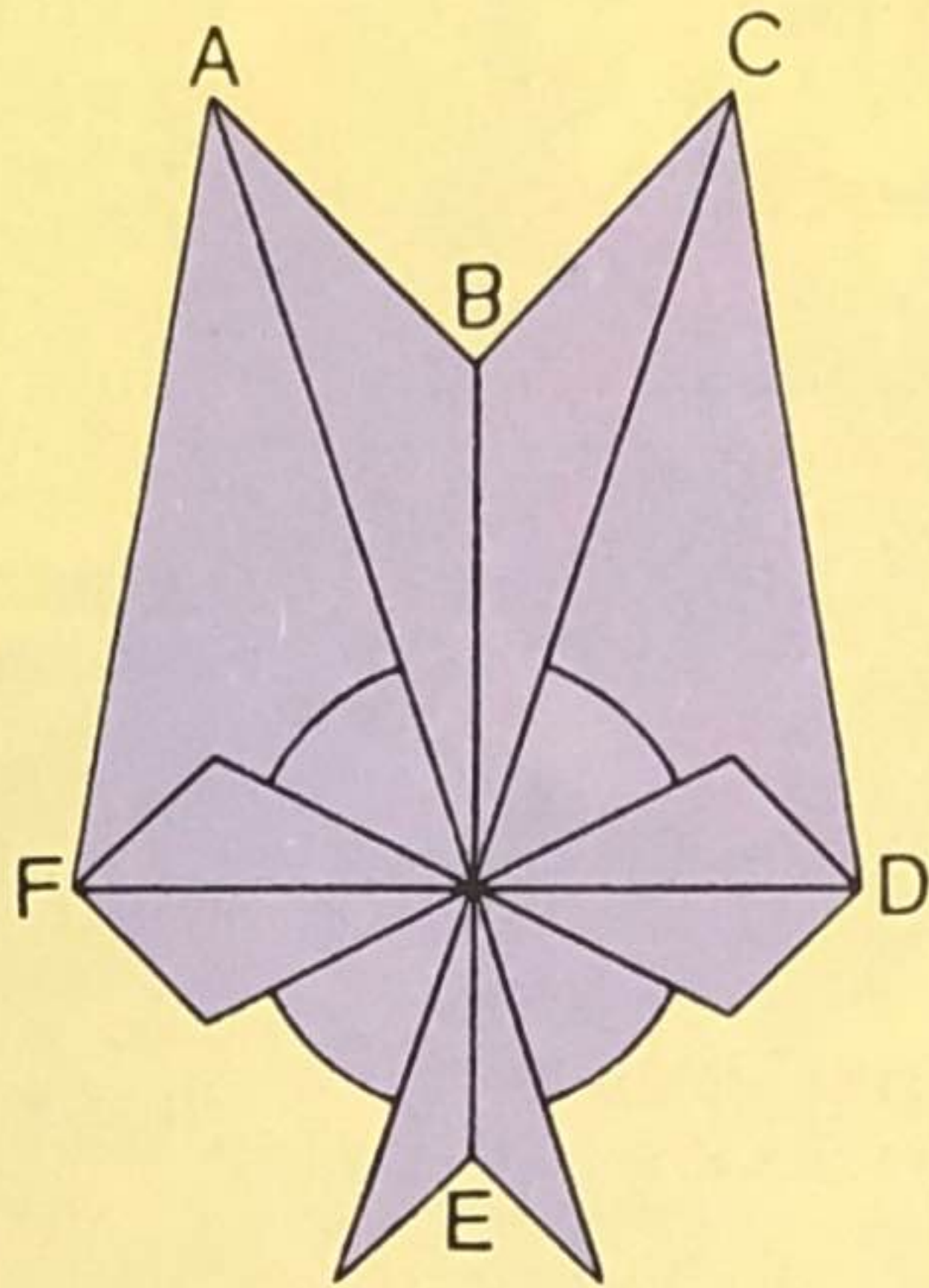


FENÊTRES...

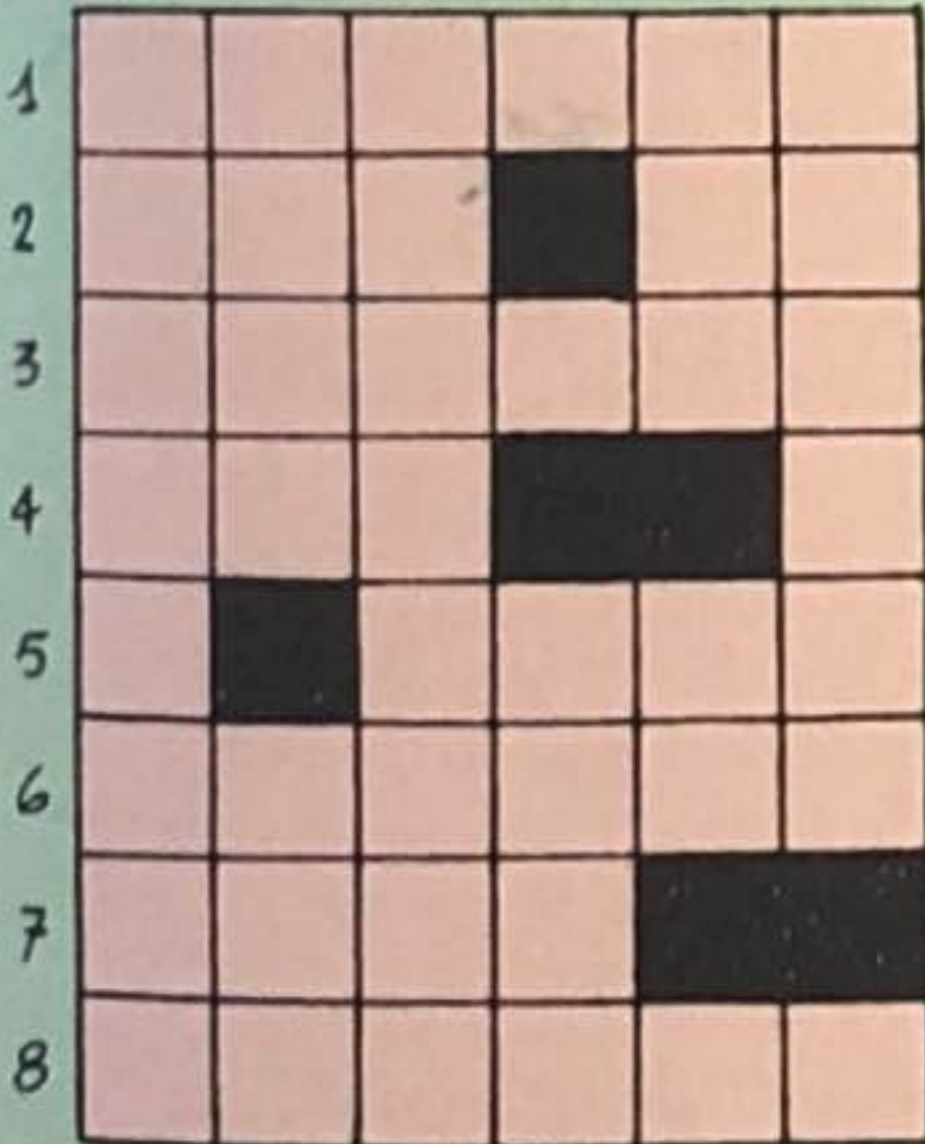
Laquelle des vues de l'intérieur 1, 2, 3 et 4 correspond à chaque fenêtre de cette maison ?

LES LIGNES

Observe dans cette figure, les quatre lignes droite B - E, F - D, A - F, C - D. D'un seul coup d'œil, peux-tu trouver la plus longue ? La plus courte ? Et s'il y en a de longueur égale ?



A B C D E F

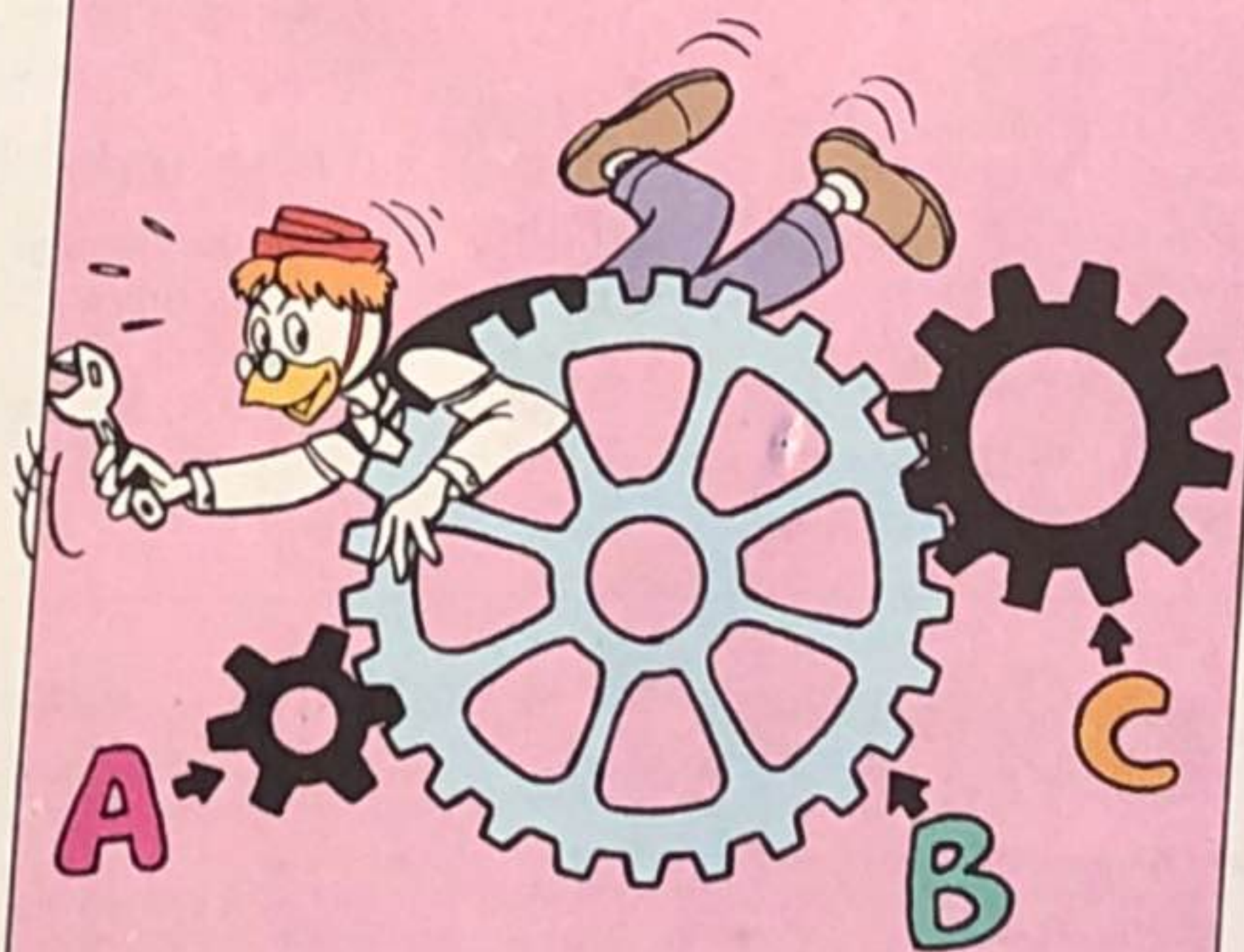


JOUE AVEC TIC ET TAC !

Remplis la grille suivant les définitions que je te donne.
Horizontalement : 1) Intervalles - 2) Eclat de voix... note - 3) Gorgée - 4) Lettres de caractères - 5) contrat - 6) Lire une seconde fois - 7) Saisons chaudes - 8) Fleur jaune.
Verticalement :
 A) Allumer. B) Désordre... saison - C) Avenants - D) Facile - E) demi-mouche africaine... Fin d'infinif - F) cent ans.

TEMPS MODERNES

Pour chaque tour complet de la roue « C », combien de tours fera la petite roue « A » ?



Solutions des jeux

Pile et face :

1 et 8, 2 et 5, 3 et 10, 4 et 6, 7 et 9.

Le désert :

A = 3. B = 5. C = 4. E = 1.

Jeu à points :

Tu as dessiné maman et bébé poisson.

Intrus :

L'étoile E3 est plus grosse que les autres.

Rébus :

Charlotte (char-lotte). Richard (riz-char). Henri (an-riz). Raymond (raie-monts).

Deux par deux :

A va avec N. B avec R. C avec K. D avec L. E avec M. F avec Q. H avec P. I, J, G et O ne s'associent avec aucun autre.

Grille codée :

Horizontalement et dans l'ordre, les mots sont :

Char - Cabriolet - Victoria - Diligence - Fiacre - Carriole - Litière - Tilbury - Charrette.

Verticalement :

Omnibus - Phaeton - Vinaigrette (voiture à deux roues en forme de chaise à porteurs) - Patache - Carrosse - Chariot - Coche.

Syllabes :

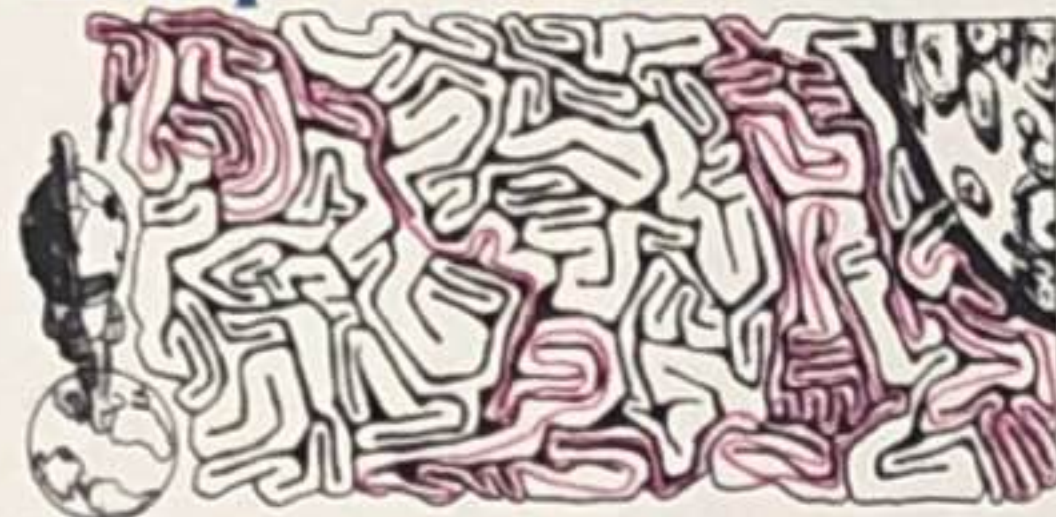
Perdrix (A et J). Bouvreuil (C et F). Merle (M et L). Grive (K et H). Pinson (E et D). Sterne (G et N). Pluvier (I et B).

Labyrinthe :

Il faut partir de 1 pour trouver le mot : kangourou.

Voyage

interplanétaire :



Le partage :

Couper par 8 - A, 10 - D, 4 - H.

Six disques...

trois légumes :

En haut : tomate. Au centre : topinambour. En bas : oignon.

Panneaux :

A : NANTES/Paris. B : DIJON/Nîmes. C : NANCY/Calais. D : CALAIS/Nantes. E : NIMES/Nancy. F : PARIS/Dijon.

Intrus :

La paire de lunettes, le dé et la pomme sont les trois éléments qui restent.

Bouquet :

Les fleurs L et Q.

Fenêtre :

1A, 2D, 3C, 4B.

Les lignes :

Les quatre lignes sont toutes d'égale longueur, comme tu peux le vérifier.

Joue avec Tic et Tac !

Horizontalement : 1) Ecartis - 2) cri, si - 3) lampée - 4) Aca - 5) Bail - 6) relire - 7) étés - réséda. **Verticalement :** A) Eclairer - B) crac, été - C) aimables - D) aisé - E) Sté, ir - F) siècle.

Temps modernes :

Deux tours.

RÉSULTATS DU TEST :

1. Son fermoir. ✕
2. Dans un tiroir fermé à clef.
3. Le piquer.
4. Un fermoir de sécurité à tige plus longue, pour pin's.
5. Le plus rare.
6. Stoïque, tu simules une rage de dents.
7. L'attache papillon.
8. Tu le conserves au réfrigérateur. ✕
9. Un « pin'sophile ». ✕
10. Limoges (France), 1987. ✕
11. Encore !!!!
12. Un alliage pour pin's, principalement composé de cuivre et de zinc. ✕
13. Le pin's disparaît dans ta poche. ✕
14. Un lieu d'échange pour collectionneurs de pin's. ✕
15. Les détectives de l'histoire. ✕
16. Tu l'échanges. ✕
17. Retirer les bavures du pin's (à la fabrication). ✕
18. Reproduire illégalement des pin's. ✕
19. Tu fais le fond de tes poches. ✕
20. Tic et Tac. ✕

COMMENTAIRES :

Plus de 15 bonnes réponses : Nous nous prosternons devant toi, ô grand maître, ô grande prêtresse des pin's !

Entre 8 et 14 bonnes réponses : Voilà un résultat « chic et de bon ton ». Au courant, mais pas trop ! Intéressé, mais pas accro !

Moins de 8 bonnes réponses : Non ! Ce n'était pas un test sur les télécartes ou les jeux électroniques. Ne serais-tu pas un peu « distrait(e) » ?



Disney CLUB
VACANCES

N° 4 Bimestriel - Février 1992

Rédacteur en chef : Jean-Luc Cochet. Directeur artistique : Claude Provent. Maquette : Isabelle Daumont. Secrétaire de rédaction : Esther Gamrasni. Chef du studio technique : Marie-José Gosse

Édité par DISNEY HACHETTE PRESSE S.N.C. Siège Social : 23-25, rue de Berri, 75008 Paris. SNC au capital de 100 000 F. R.C. Paris B 380 254 763. Actionnaires : The Walt Disney Company France S.A., Edimonde-Loisirs S.A. Gérants : Pierre Sissman et Hervé Digne. Comité de direction : Hervé Digne, Marie-France Garros, Olivier Gaultier, Christian Leveneur, Bruno Lesouef, Pierre Sissmann.

Directrice d'édition : Viviane Mahler. Promotion-Publicité : Marie Chambon, tél. : 49.53.49.11. Rédaction, Direction, Administration : 25, rue de Berri, 75388 Paris Cedex 08. Tél. : 49.53.49.31. Ventes dépositaires : 05.38.40.10. Numéro d'inscription Commission Paritaire : 73 413. N° ISSN 1162-8197. Directeur de la publication : Hervé Digne.

Toutes demandes de renseignements concernant l'utilisation en France des personnages de Walt Disney doivent être adressées directement à The Walt Disney Company France, 44, Champs-Élysées, 75008 Paris. Tél. : 44.20.55.00 - Pour la Belgique et la Suisse : Walt Disney Company (Bénélux) S.A., 41, Bd Bischoffsheim (B-13), 1000 Bruxelles. © DISNEY.

Photocomposition : Compotour, Paris. Photogravure : Eurêka C.G. Imprimeur : Brodard Graphique, Coulommiers.

MESSAGE À TOUS LES AMIS DE

**Disney CLUB
VACANCES**

DANS LE NUMÉRO 5

**UN NOUVEAU
PIN'S
UN NOUVEAU
HÉROS**



**ET LES BD !
LES JEUX !
LE POSTER !**

Sortie prévue : 15 avril 1992



complète ta collection !

Si l'un de ces numéros te manque,
renvoie-nous vite ce bon à découper !

N°2



N°3



BON DE COMMANDE

A compléter et à retourner, accompagné de votre règlement, libellé à l'ordre de Disney Club Vacances par Chèque bancaire ou postal à :
Disney Club Vacances, BP 21, 10350 MARIGNY-LE-CHATEL.

OUI, JE DÉSIRE COMMANDER (frais de port inclus).
Nbre d'exemplaire(s)

D.C.V. d'octobre 1991 N° 2 25 F

D.C.V. de décembre 1991 N° 3 25 F

NOMBRE TOTAL D'EXEMPLAIRES x 25 F

SOIT UN MONTANT TOTAL DE

RÉGLÉ PAR CHÈQUE BANCAIRE

POSTAL

Les numéros qui ne figurent pas sur cette liste sont totalement épuisés.

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL

VILLE

**DÉLAI D'EXPÉDITION UNE SEMAINE APRÈS RÉCEPTION
DE VOTRE RÈGLEMENT.**

100% GAG AVENTURE
encore plus sympa à lire et à collectionner!

**MICKEY
PARADE**



**couverture
métallisée!**

**DAISY EST-ELLE
UNE EXTRATERRESTRE?**

**le méga-magazine
de La bande à Disney!**

EN VENTE À PARTIR DU 26 FÉVRIER 1992

Dépôt légal : février 1992. Loi n° 49-956 du 16.7.49 sur les publications destinées à la jeunesse.