



# Disney CLUB

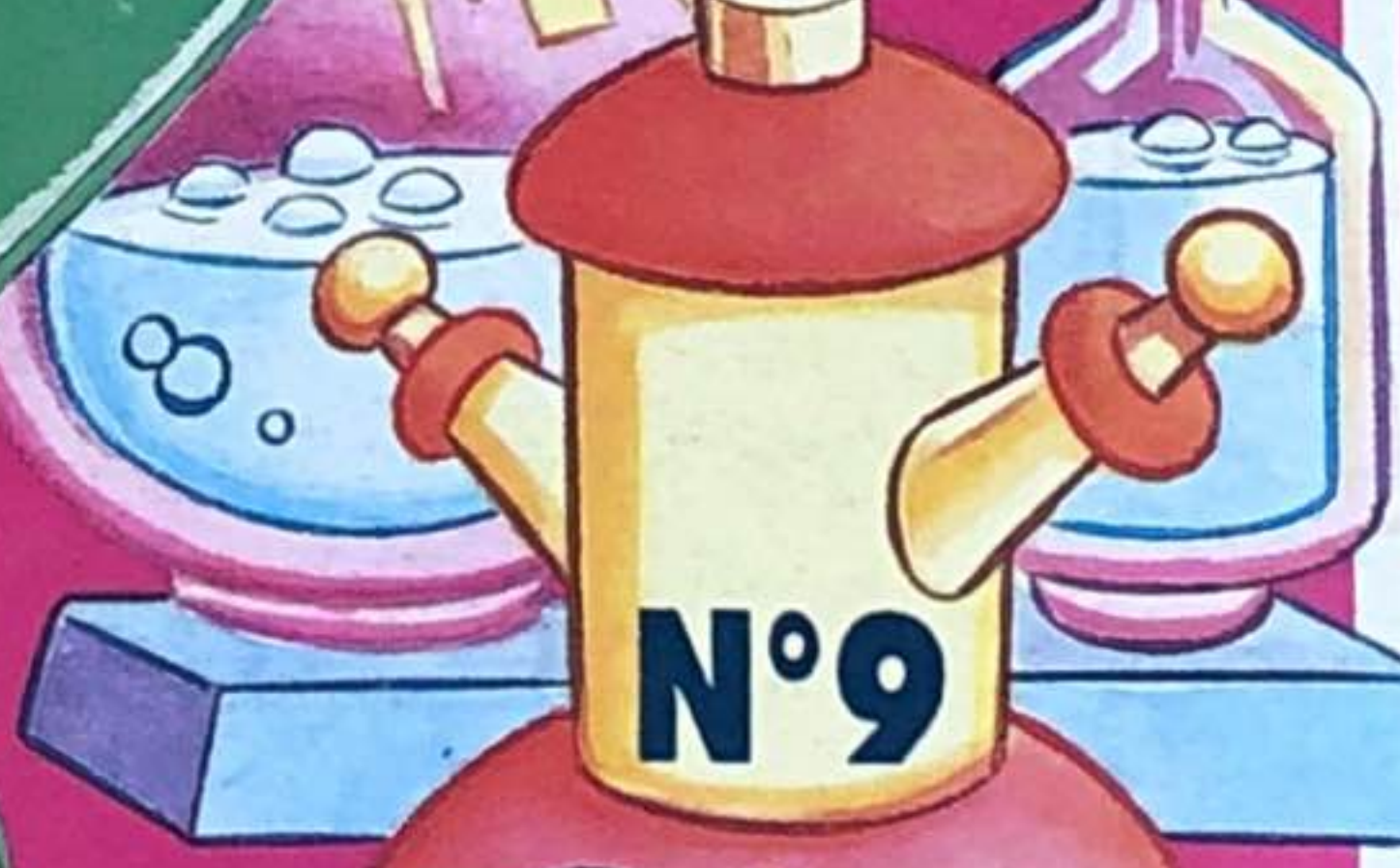
# VACANCES

**UN PIN'S FLASHANT**



**SPECIAL**  
**INVENTEURS**  
**et SAVANTS**  
**FOUS**

**50 PAGES**  
**DE B.D. FOLLES**



M4041 - 9 - 25.00 F - RD





# QUE D'ÉMOTIONS!

ATTENTION,  
ONC'PICSOU!

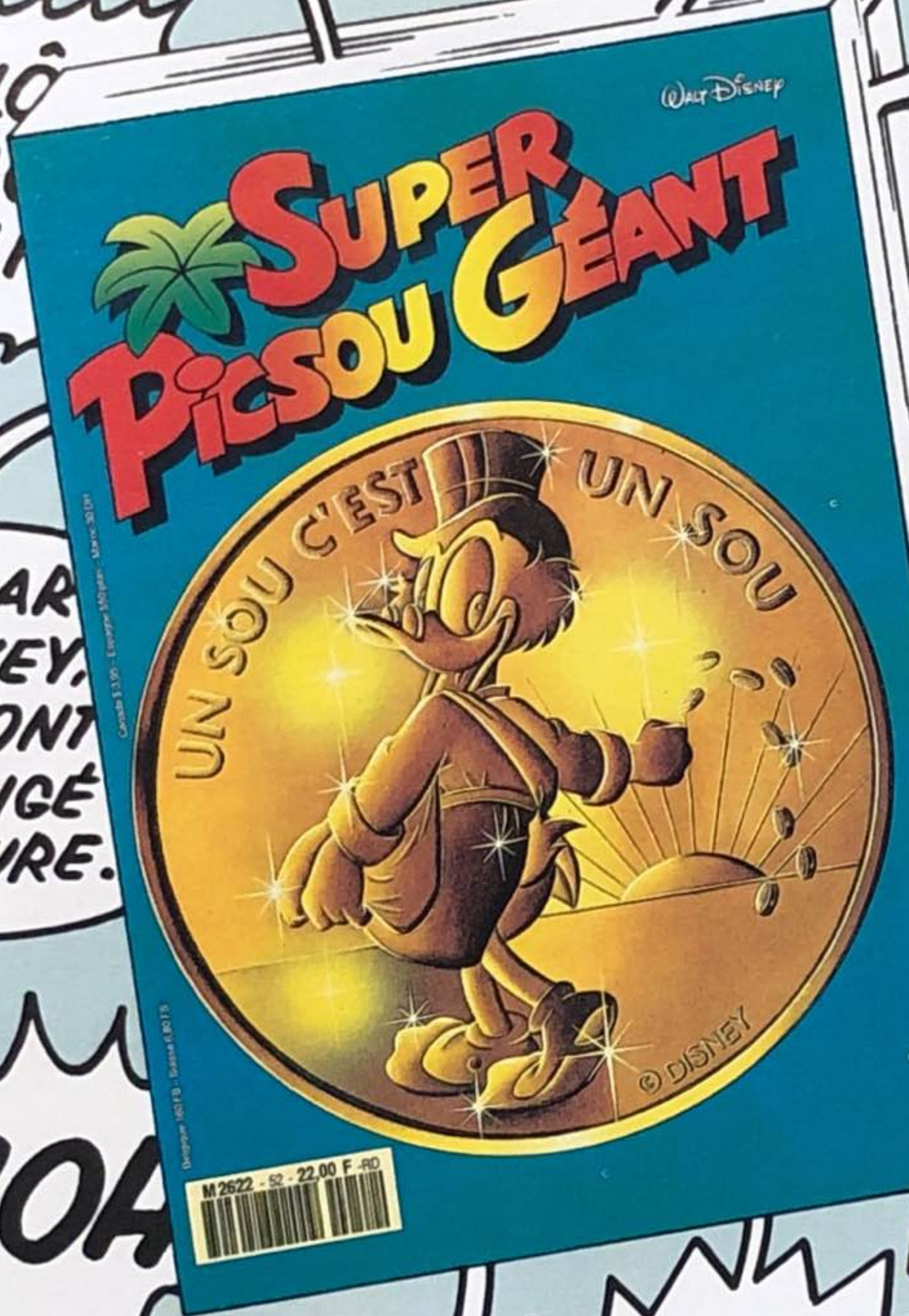
PAN!  
PAN!

BOUH!  
OUH!  
OUH!

PLUS  
VITE!

HA! HA! HA! HA!

OUVREZ  
VITE!



SOU  
FÉTICHE  
?

iiiih!

NOUS  
AVONS  
TROUVÉ LE  
TRÉSOR!

HÉ!?

LE  
COUPABLE,  
C'EST  
LUI!

TROP  
TARD!

## EN VENTE ACTUELLEMENT



# MYSTERMASK

## contre LIQUIDATOR



KJZ 0561





PLUS TARD...







































FANTASTIQUE !  
BRAVO, MONSTRO-  
BLOB !

ADIEU,  
MISÉRABLE  
GOUTTE !

OUCH !

SPLATCH !



PAS SI  
VITE !...



CONTRAIREMENT  
AUX AUTRES CI-  
TOYENS DE BOURG-  
LES-CANARDS, JE  
PEUX CONTRÔLER  
LA FORME DE  
MON CORPS !

TU ES CUIT,  
LIQUIDATOR !

A L'AIDE,  
MONSTRO-BLOB !  
ATTAQUE !



TON COLOSSE AUX PIEDS  
D'ARGILE NE TE SERA D'AUCUN  
SECOURS ! JE SUIS INVINCI-  
BLE ! CAR, COMME TOI, JE  
SUIS, MOI AUSSI !...



... FAIT D'EAU !...

POUSSINETTE ?!

QUE  
FAIS-TU  
LA' ?

CUICUI A FABRIQUÉ  
CETTE POUDRE QUI T'A  
RAMENÉ A LA  
NORMALE !



QUOI ?! CE  
N'EST PAS LE  
MOMENT DE  
ME RAME-  
NER A LA  
NORMALE !

AH ?



COLOSSE  
AUX PIEDS  
D'ARGILE,  
HEIN ?

C'EST-À  
DIRE ...



BRAVO,  
P'TITE  
TÊTE !

POUF  
POUF  
POUF...

QUE...  
?!

QUE NOUS  
EST-IL  
ARRIVÉ ?!





JE NE COMPRENDS PAS ! MES ETUDES ME GARANTISSAIENT UNE REUSSITE MIROBO-LANTE !

JE DOIS REPREN-DRE MES RECHER-CHES !



JE T'ARRÊTE, JUS DE FLOTTE !

IMPOSSIBLE !



JE SUIS PLUS FORT QUE TOI ! PLUS MALIN !...

ET SURTOUT, JE SUIS EN EAU !



JE NE TOMBERAI PAS ENTRE TES MAINS ! PERSONNE NE PEUT TENIR DE L'EAU DANS SES MAINS !



SAUPOUDRE-LE !

SI MES CALCULS SONT EXACTS, ÇA LE RENDRA SOLIDE !

NON !



ÇA A MARCHÉ !

ALORS, ON NE PEUT PAS TE METTRE LA MAIN DESSUS ?

RIEZ !... MON HEURE VIENDRA !

JE VOUS TOMBE-RAI DESSUS SANS PRÉVENIR !



ENFERMEZ-MOI ÇA, MESSIEURS !

C'EST UN PEU EMBARRASSANT !



MON INFALLIBLE INSTINCT ME DIT QU'ON N'EST PAS PRÈS DE REVOIR LIQUIDATOR !

ET CHACUN SAIT QUE MON INSTINCT NE SE TROMPE JAMAIS !

AYAYAYE !

© 1993 THE WALT DISNEY COMPANY



**NOS MAGAZINES,  
C'EST BON DE LES ATTENDRE,**



**C'EST BON DE LES LIRE.**



**Les jeunes sont différents, il y a des magazines  
pour chacun : 125 titres de 9 mois à 18 ans  
chez les marchands de journaux.**





# LES RANGERS DU RISQUE

# L'INVENTION DIABOLIQUE



UN PAQUET POUR TOI, GADGET!

SANS DOUTE LE METANTHRA COÏDE QUE J'AI COMMANDÉ!

MÉTAN... QUOI?

OUVRE VITE!



CE N'EST PAS TA COMMANDE!

KZ #590

DRÔLE DE CADEAU!

C'EST DE QUI?



DE LA PART D'UN ADMIRATEUR ANONYME. PORTEZ-LE TOUJOURS!



QUELQU' UN TE COURTISE, GADGET?

C'EST TOI, HEIN? AVOUE!

C'EST PLUTÔT TOI!

QUI QUE CE SOIT, C'EST MIGNON!



ET... JE... AU TRAVAIL, A PRÉSENT!





CETTE NUIT-LÀ ...

GADGET ?  
MAIS QUE  
FAIS-TU ?

PEUT-ÊTRE RÉ-  
PARE-T-ELLE  
L'AVION ?

IL N'A PAS BE-  
SOIN DE RÉ-  
VISION !

R... RASSEM-  
BLER LES  
PIÈCES ...



ÇA NE VA  
PAS ?

OÙ VAS-T... OUPS !



ÇA SEM-  
BLE SÉ-  
RIEUX !  
SUIVONS-  
LA !

ELLE NOUS  
PRÉPARE  
UNE SUR-  
PRISE !

MON ANNIVER-  
SAIRE APPRO-  
CHE ! ELLE VA  
PEUT-ÊTRE  
CHERCHER  
DU FROMAGE !



POUR  
DONNER UN  
COURS ?

ELLE  
SE  
REND  
AU COL-  
LÈGE !

À  
MINUIT ?!

COLLÈGE



NOM D'UN  
CHAT !

GADGET N'EST PAS  
LA SEULE À AVOIR  
UN ADMIRATEUR  
ANONYME !

DE PLUS  
EN PLUS  
LOUCHE !





LA CASSE ?!

GADGET DÉMONTE  
NOTRE AVION POUR  
LE VENDRE AU  
FERRAILLEUR !?

FERRAILLE



REGARDEZ ! LES SBİRES  
DE CATOX !



C'EST BON!  
JE M'EN  
OCCUPE !

BIENTÔT...



MESSIEURS, JE  
VAIS À PRÉSENT VOUS  
DÉVOILER LE CHEF-  
D'ŒUVRE DU PRO-  
FESSEUR KÉTO...

... QUI FERA  
DE MOI L'ÊTRE  
LE PLUS  
PUISSANT  
DE LA TERRE!



VOICI  
LE PLAN!

COMMENT LUT-  
TER CONTRE  
ÇA ?









ENCORE DE LA MAIN-D'ŒUVRE, PROFESSEUR !

UN COSTAUD ! PARFAIT !



TRAVAIL IMPORTANT...

JE SUIS ASSEZ CONTENTE DE MES BIJOUX HYPNOTIQUES !

MOI AUSSI ! ET SI NOTRE PLAN ÉCHOUE, ÇA NE NOUS AURA RIEN CÔTÉ !

IL FAUT D'AUTRES OUVRIERS !



TU... TU N'AS PAS UNE BABALLE À LUI OFFRIR ?

JE L'AURAIS DÉJÀ LANCÉE, FIGURE-TOI !



QUE SE PASSE-T-IL ?

BUZ BUZ BUZ...

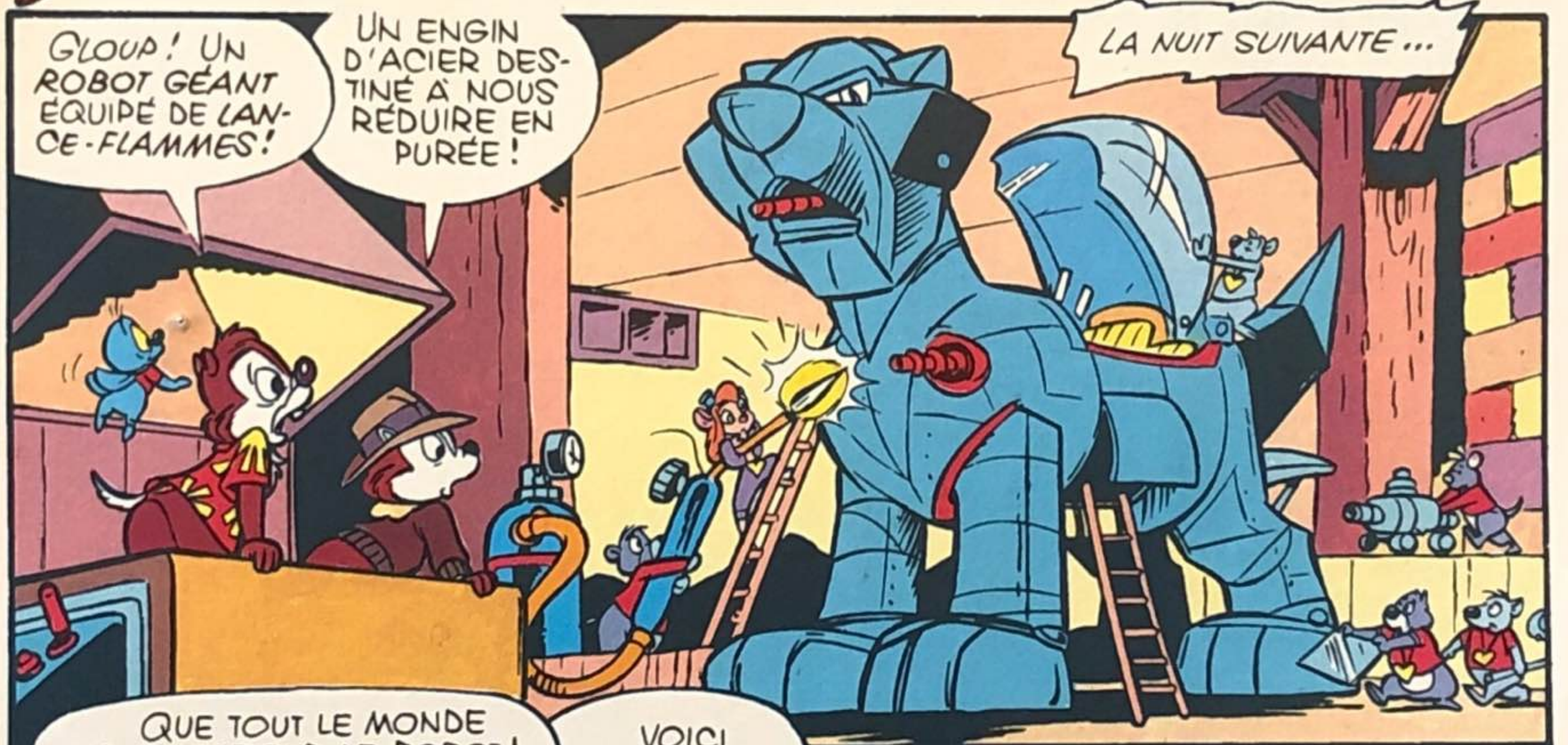
ÇA VIENT DES PENDENTIFS ! APPAREMMENT, QUELQU'UN CHANGE LA FRÉQUENCE !



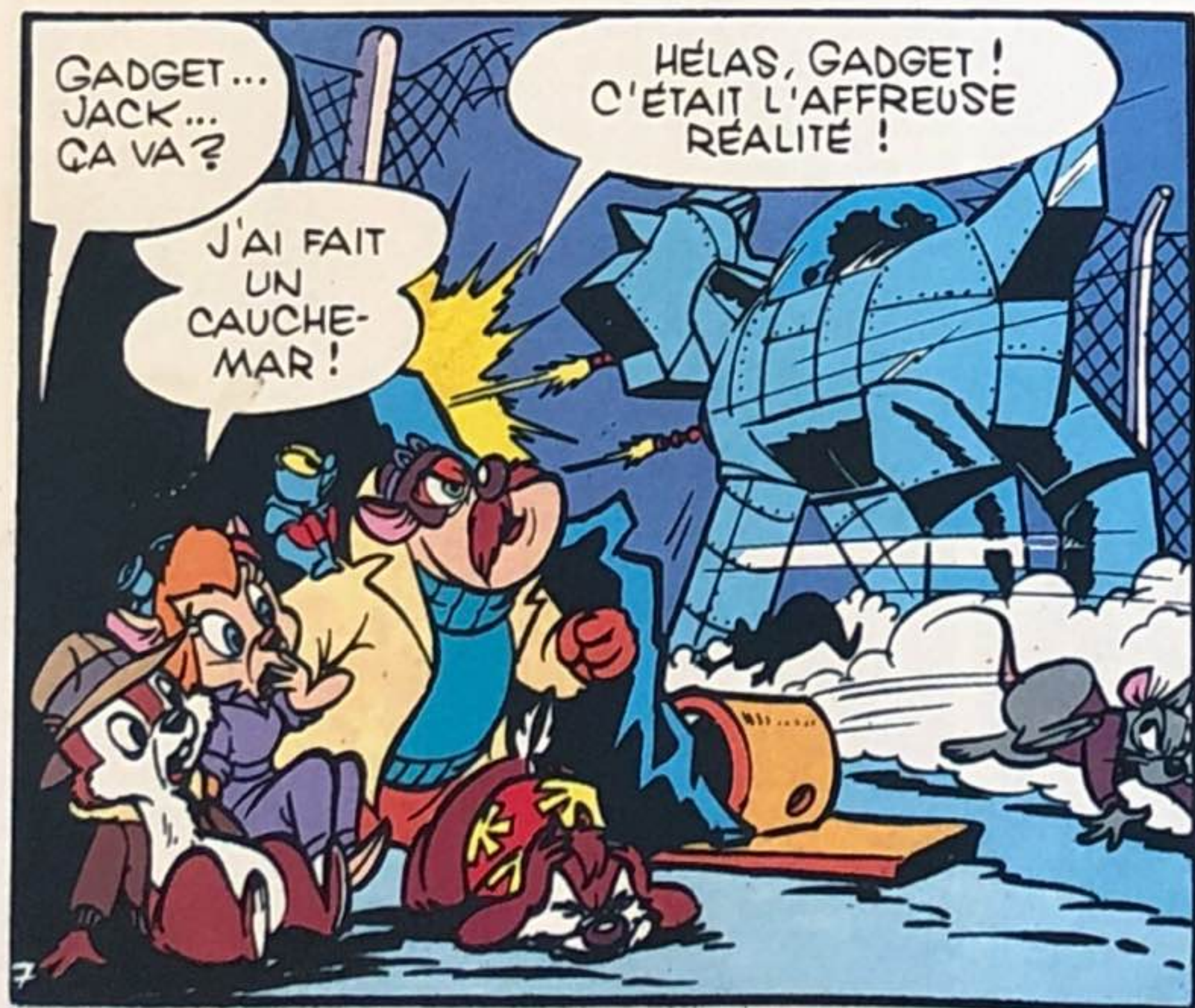
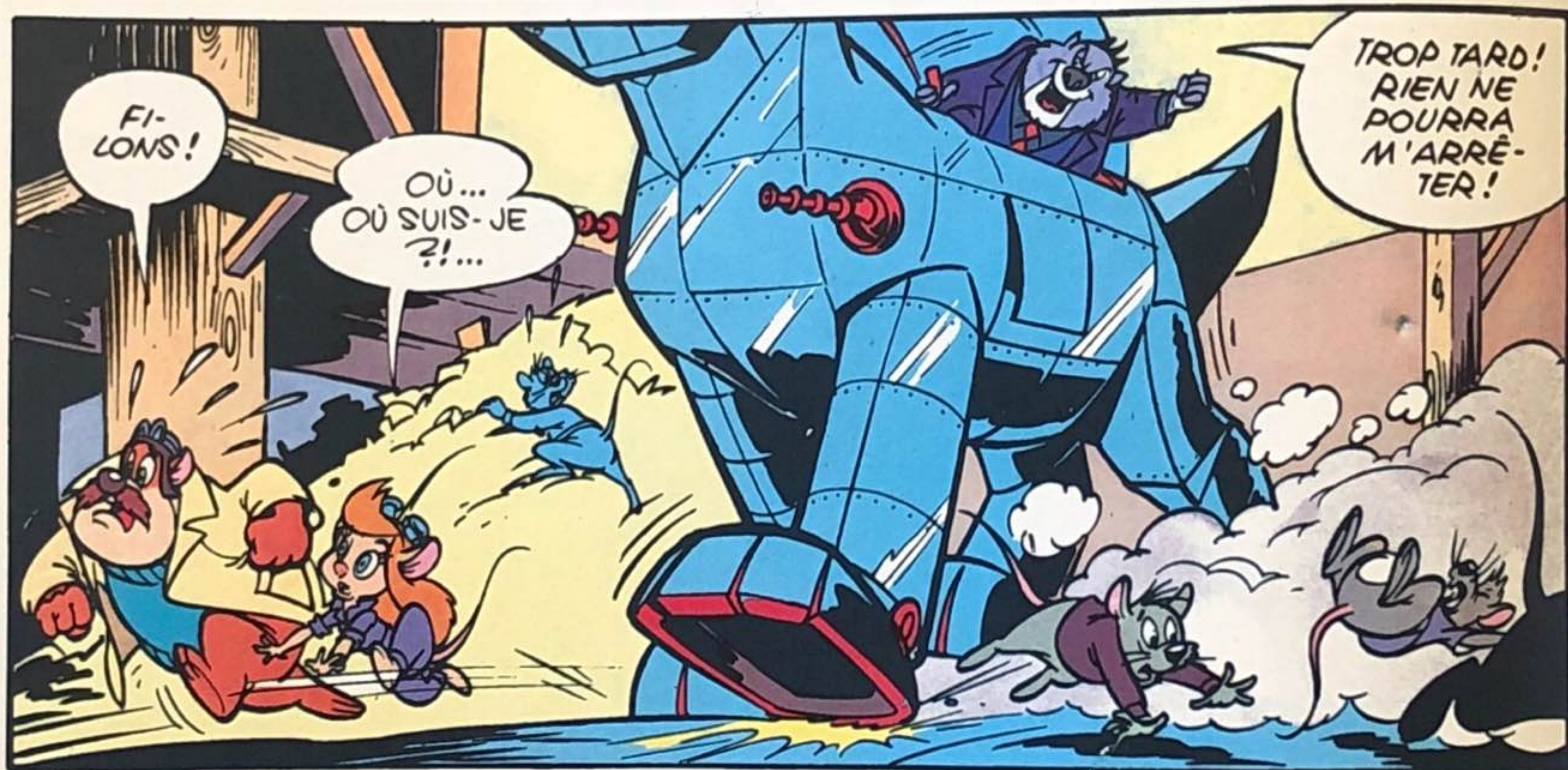
C'ÉTAIT JUSTE !

GADGET ÉTAIT DE "L'ÉQUIPE DE NUIT" ! MAINTENANT, ELLE RENTRE !













N'OUBLIONS PAS QU'IL VEUT AUSSI NOUS CHANGER EN ZOMBIES !

EMPARONS-NOUS DE CES MAUDITS COLLIERES !



PROFESSEUR KÉTO ! QUE FAITES-VOUS ICI ?!

VOUS !? SI JE N'ÉTAIS PAS UN GENTLEMAN...



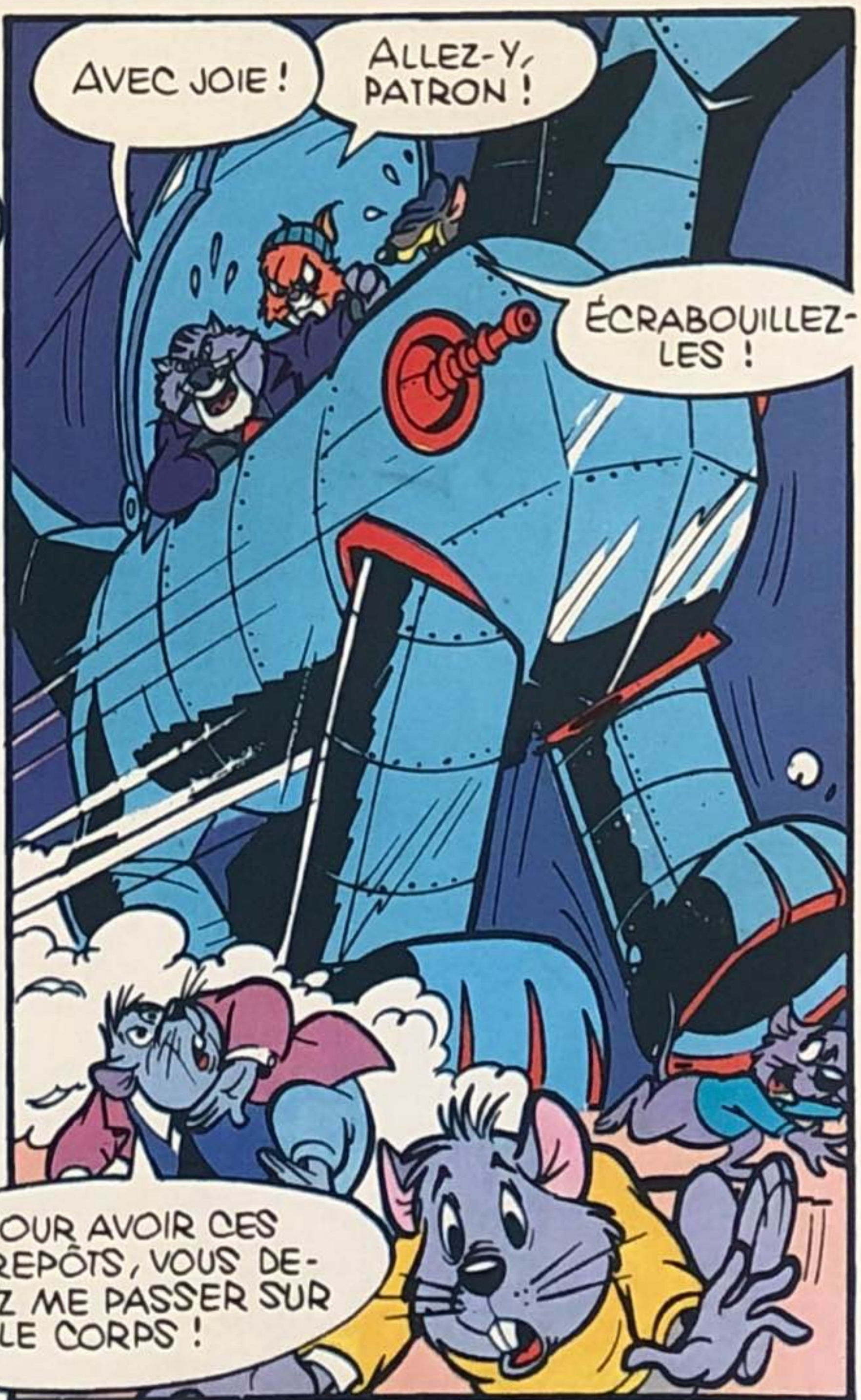
ET...

PERSONNE NE VOULAIT FINANCER MES RECHERCHES !

SEUL, CATOX A ACCEPTÉ !

ÇA N'EXCUSE RIEN !

VOUS... UNE GRANDE SCIENTIFIQUE !



AVEC JOIE !

ALLEZ-Y, PATRON !

ÉCRABOUILLEZ-LES !

CEPENDANT, AUX ENTREPÔTS...



ÉCARTEZ-VOUS ! VOUS N'ÊTES PAS DE TAILLE À LUTTER !

NOUS NE BOUGERONS PAS !

POUR AVOIR CES ENTREPÔTS, VOUS DEVREZ ME PASSER SUR LE CORPS !





C'EST PARTIR OU PÉRIR ! FAITES LE BON CHOIX !



LES RANGERS DU RISQUE !

DÉFENDEZ-VOUS !

IL FAUT SE BATTRE !

COMMENT ARRÊTER LA MARCHÉ D'UN MONSTRE D'ACIER ?



COLLONS-LE SUR PLACE !

ON DIRAIT QUE ÇA NE "COLLE" PAS !



PENDANT CE TEMPS...

JE SUIS DÉSOLÉE, GADGET !

UN TEL CERVEAU AU SERVICE DU CRIME ! QUEL GÂCHIS !

















A QUOI VOUS JOUEZ ?

AS-TU DÉJÀ ENTENDU PARLER DE DAVID ET GOLIATH ?

C'EST UN PETIT QUI BAT UN GÉANT !

TRANSFORMER UN FROMAGE EN ARME, QUEL SACRILÈGE !



VOUS PENSEZ M'ARRÊTER DE CETTE RIDICULE FAÇON ?

T'ARRÊTER ? NON !



MAIS TE FAIRE AVANCER !



LES ENNUIS APPROCHENT !

JE ME DEMANDE CE QUE VOS CERVEAUX AU RABAIS ONT PU MIJOTER !

VOUS SAVEZ NAGER, J'ESPÈRE !





LES GROS ENNUIS!

METS TOUTE LA PUISSANCE!

HO HISSE!



UN DERNIER EFFORT, LES COPAINS!

ON Y EST PRES-QUE!

J'AI COMPRIS! NOOON !!!...



A' MOI!

BLÂÂÂÂH!



HOURRA!

JE HAIS L'EAU!

AU SECOURS!

SPLATCH



MON BEAU ROBOT! ... MON BEBE! ... LES MONSTRES!

BLOUB  
BLUB

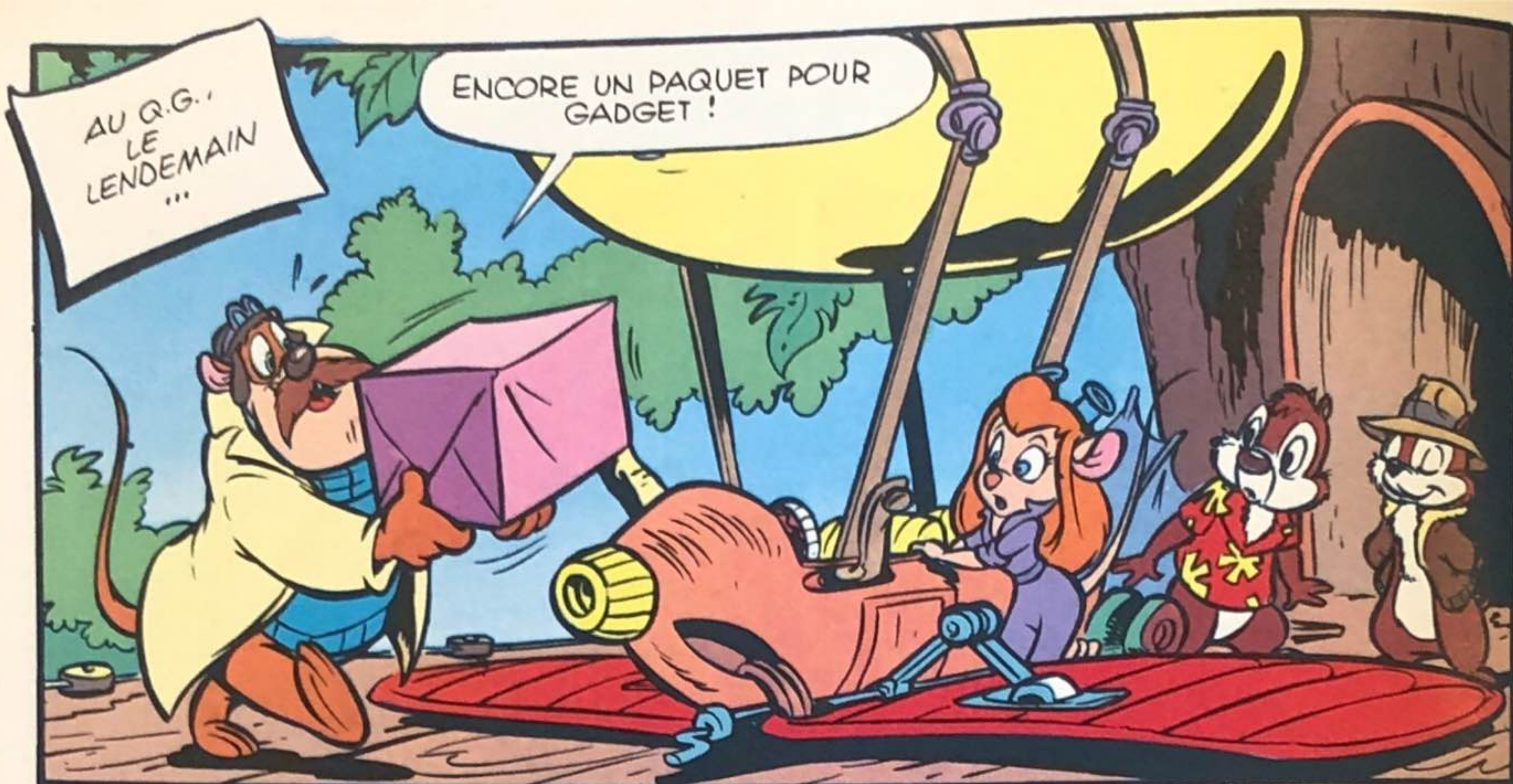
BLOUP



VIVE LES RANGERS DU RISQUE!

VIVE LE FROMAGE!



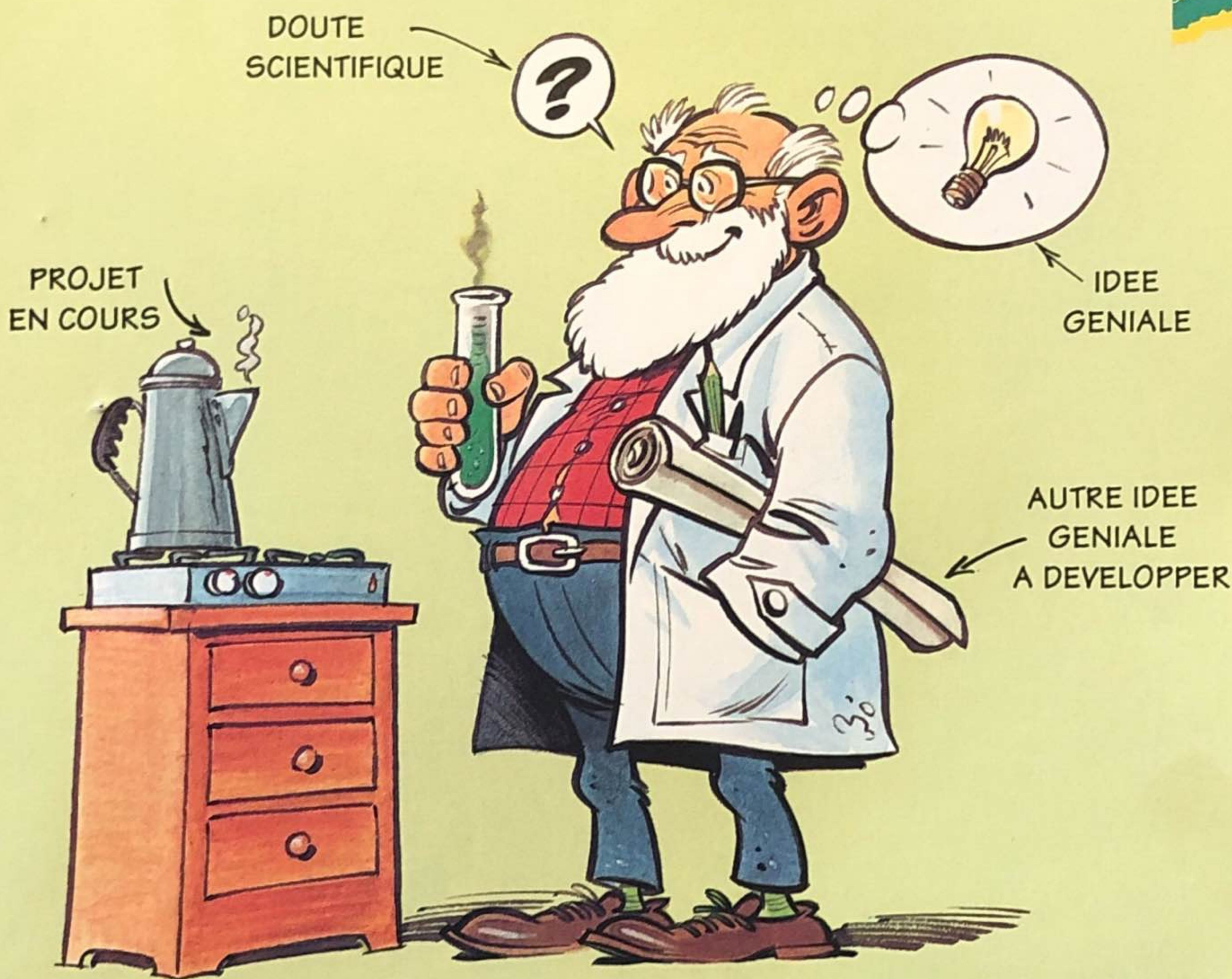


© 1993 THE WALT DISNEY COMPANY





# PROFESSION : INVENTEUR



« Eurêka » (« j'ai trouvé ! ») semble être l'expression favorite des inventeurs depuis qu'elle fut prononcée voici quelque deux mille deux cents ans par le savant grec Archimède ; elle trouve son équivalent dans la BD où une petite ampoule s'allume au-dessus de la tête de notre ami Géo Trouvetou chaque fois qu'il a une idée géniale.

Personnages étranges, parfois inquiétants, souvent originaux, les inventeurs ne nous laissent jamais indifférents. Sont-ils des scientifiques de haut niveau, des bricoleurs, des poètes, des « savants fous » ou des hommes d'affaires géniaux ?... Empruntons l'ampoule de l'ami Géo et tâchons d'y voir un peu plus clair...



# PORTRAIT D'UN

**Thomas Alva Edison (1847-1931)** reste le plus célèbre inventeur américain et pourtant... son instituteur était persuadé qu'il n'arriverait à rien dans la vie !

## Un vrai businessman

A douze ans, Thomas Edison vend des journaux dans un train. Mais comme il a déjà le sens des affaires, il sort bientôt son propre journal sur une vieille presse, dans le wagon à bagages. Avec l'argent gagné, il y installe aussi un mini laboratoire.



## Une idée en or

Il a vingt-deux ans lorsque, à New York, il a l'occasion de réparer la machine qui donne les cours de l'or à la bourse de Wall Street. L'idée lui vient alors de fabriquer un téléimprimeur bien plus fiable... Qu'il vend 40 000 dollars à la compagnie du télégraphe.

## L'as du télégraphe

Des journaux, Edison passe au télégraphe et devient très vite un as du clavier qui désespère les télégraphistes les plus habiles. Il travaille la nuit parce qu'il y a moins de messages... Ce qui lui laisse le temps d'étudier comme un forcené.



## QUELQUES AUTRES INVENTEURS

**Alfred NOBEL** – Inventeur de la dynamite (1867), il créa aussi le prix qui porte son nom. Pacifiste, Il pensait que son explosif serait une puissante arme... de dissuasion !

**John DUNLOP** – Vétérinaire écossais et papa-gâteau, il inventa le pneu à chambre à air (1888) pour que son fiston puisse faire du tricycle sur les pavés sans être ballotté.

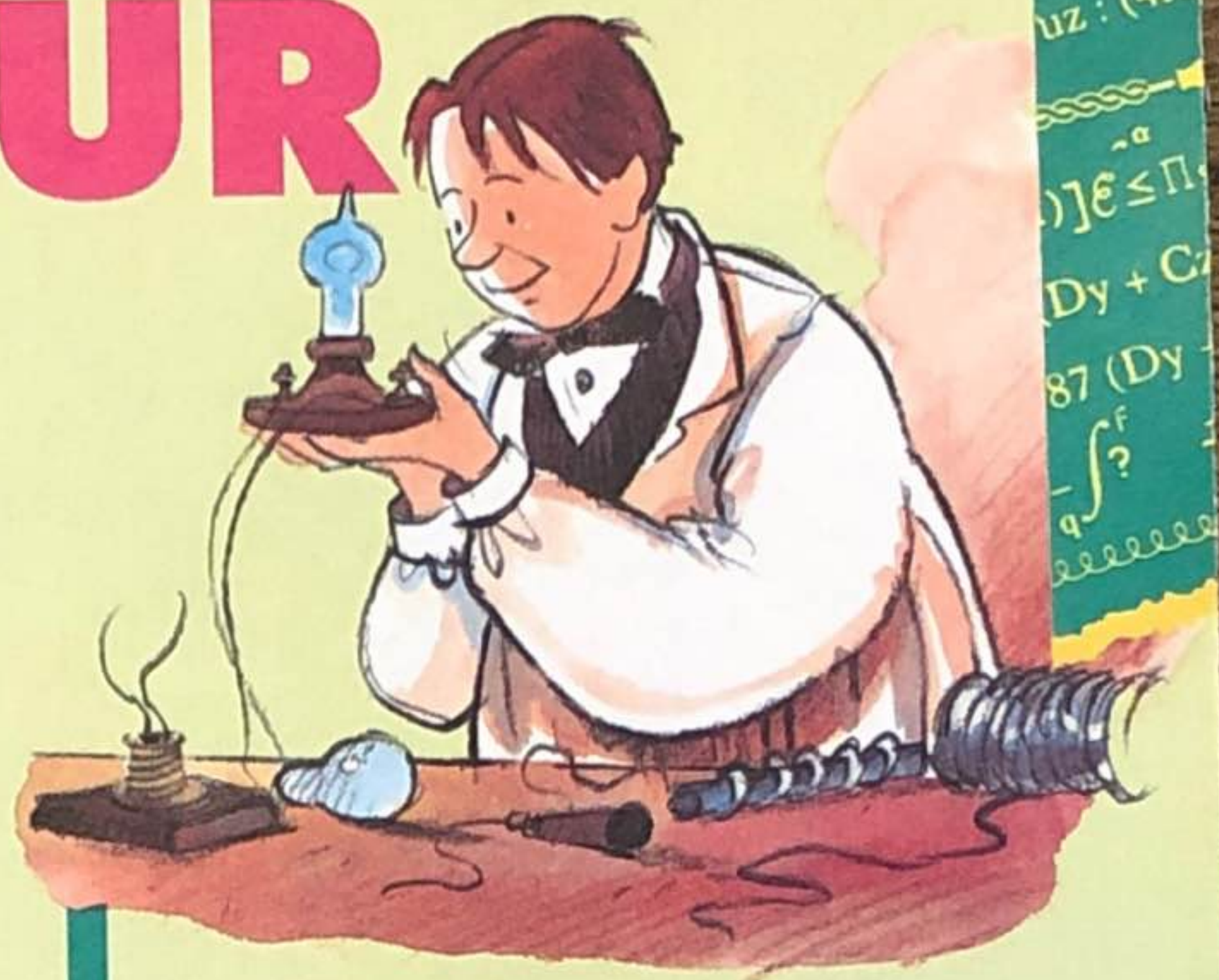
**Jean MANTELET** – l'homme qui libéra la femme en inventant le moulin-légumes (1931) puis toute une gamme d'appareils ménagers, tous plus ingénieux les uns que les autres.



# INVENTEUR

## L'enregistrement du son

L'argent gagné permet à Edison de monter un atelier où il emploie une cinquantaine de personnes. Puis il emménage à Menlo Park, dans le New Jersey. C'est là qu'il inventera le phonographe, ancêtre de nos chaînes Hi-Fi et de nos enregistreurs.



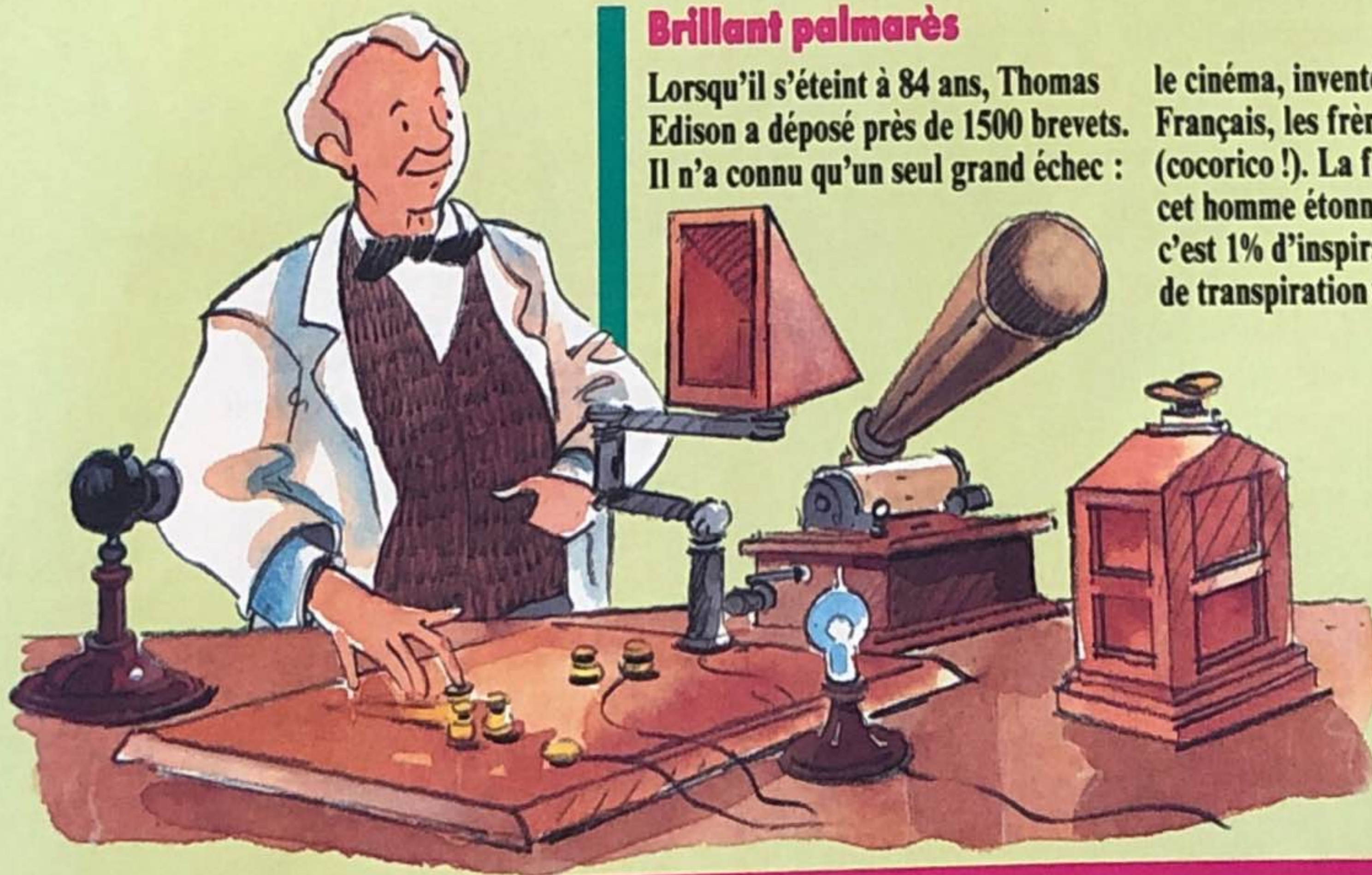
## Et la lumière fut

En 1878, l'inventeur s'attaque à une autre idée : l'éclairage par l'électricité. Perfectionnant l'ampoule électrique déjà expérimentée par d'autres, il touche au but en utilisant un morceau de fil à coudre carbonisé comme filament.

## Brillant palmarès

Lorsqu'il s'éteint à 84 ans, Thomas Edison a déposé près de 1500 brevets. Il n'a connu qu'un seul grand échec :

le cinéma, inventé par deux Français, les frères Lumière (cocorico !). La formule magique de cet homme étonnant ?... « Le génie, c'est 1% d'inspiration et 99% de transpiration ».



**E.H. LAND** – Ce physicien imagina l'appareil-photo à développement instantané (1947) pour sa fille qui trouvait idiot qu'on ne puisse pas voir les photos juste après la prise.

**Roland MORENO** – Le papa de la célèbre carte à puce (savante !) mise en service par toutes les banques. La plupart des gens utilisent quotidiennement ces cartes bancaires.

**François PASQUET** – Notre Géo trouvetou à nous (tu lui dois nombre des astucieux « bidules » à monter et à découper offerts par les magazines Disney/Hachette).



# LES QUATRE VISA

Les hommes de science nous semblent parfois bien mystérieux. Pour nous y retrouver, traçons les portraits de quatre personnages bien différents.

## Le précurseur

Il possède une imagination débordante, de multiples activités ; il trouve des idées pour tout et défriche le terrain... mais ne concrétise rien. C'est souvent un homme du passé qui vivait à une époque où la science n'était pas aussi spécialisée qu'aujourd'hui. Le précurseur-type, c'est Léonard de Vinci (1452-1519) qui était à la fois peintre, sculpteur, ingénieur, architecte et... savant. Il imagina une foule de choses (l'hélicoptère, l'avion, le parachute...) qui furent réalisées bien plus tard, la technique de son époque ne permettant pas de les expérimenter et de les construire.

## Le savant

Aujourd'hui on préfère l'appeler « scientifique ». Il est spécialisé dans une des multiples branches de la science : Physique, chimie, mathématiques, etc. Très « pointu » dans son domaine, il travaille au sein d'une équipe sur des problèmes très compliqués dont la combinaison aboutira (peut-être) à un résultat applicable dans le monde réel. Ce lent processus d'étude, de vérification et de contrevérification s'appelle « la recherche ». Très coûteuse, la recherche est généralement financée par un organisme, un labo qui se charge de trouver aux découvertes des débouchés commerciaux.



# COURSE INVENTION

# JEUX

**NOB**

63  
PRIX NOBEL

LABO

19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
53	52	51	50	49	48	47	46	45	44	43	42	41	40	39	38	37	36	35	34	33

1	2	3	2	4	6	1	3	5	6	5	4	3	2	1	1	2	3
4	5	6	1	3	5	2	4	6	3	2	1	6	5	4	4	5	6
6	5	4	6	5	4	3	2	1	1	2	3	1	3	5	2	3	4
3	2	1	3	2	1	6	5	4	4	5	6	2	4	6	1	6	5
1	3	5	1	2	3	2	1	5	6	5	4	2	5	3	6	5	4
2	4	6	4	5	6	4	6	3	3	2	1	3	6	4	3	2	1





Disney CLUB  
VACANCES





JOSEPH M. SCHENCK  
PRESENTS

# WALT DISNEY'S MICKKEY MOUSE

"THE MAD  
DOCTOR"





# JEUX

# LA CO À L'IN

## RÈGLE DU JEU

Il peut y avoir autant de joueurs que tu le désires (pas trop, tout de même, ou le jeu tournera trop lentement). Chacun se munit d'un pion qui le représentera sur la piste (par exemple, une pièce). Pour jouer, chaque concurrent pique deux fois au hasard, avec la pointe d'un crayon, dans le réservoir de chiffres au centre du jeu (on peut aussi utiliser deux dés). L'addition des deux chiffres ainsi obtenus détermine de combien de cases le joueur pourra avancer.

### Note :

On peut, sans problème, être plusieurs joueurs sur une même case, sauf sur la 19 et la 31 (voir « incidents de parcours »).

### Incidents de parcours :

– Celui qui tombe dans une case marquée d'une ampoule a le droit

de rejouer immédiatement.

– A chaque case bleue, on avance d'une case.

– A chaque case rouge, on recule de trois cases.

– En 6, l'ordinateur fait progresser le joueur jusqu'en 12.

– En 19, on consulte les archives pendant que les autres jouent deux tours. Mais si un second joueur arrive dans la même case, il glisse en case 20.

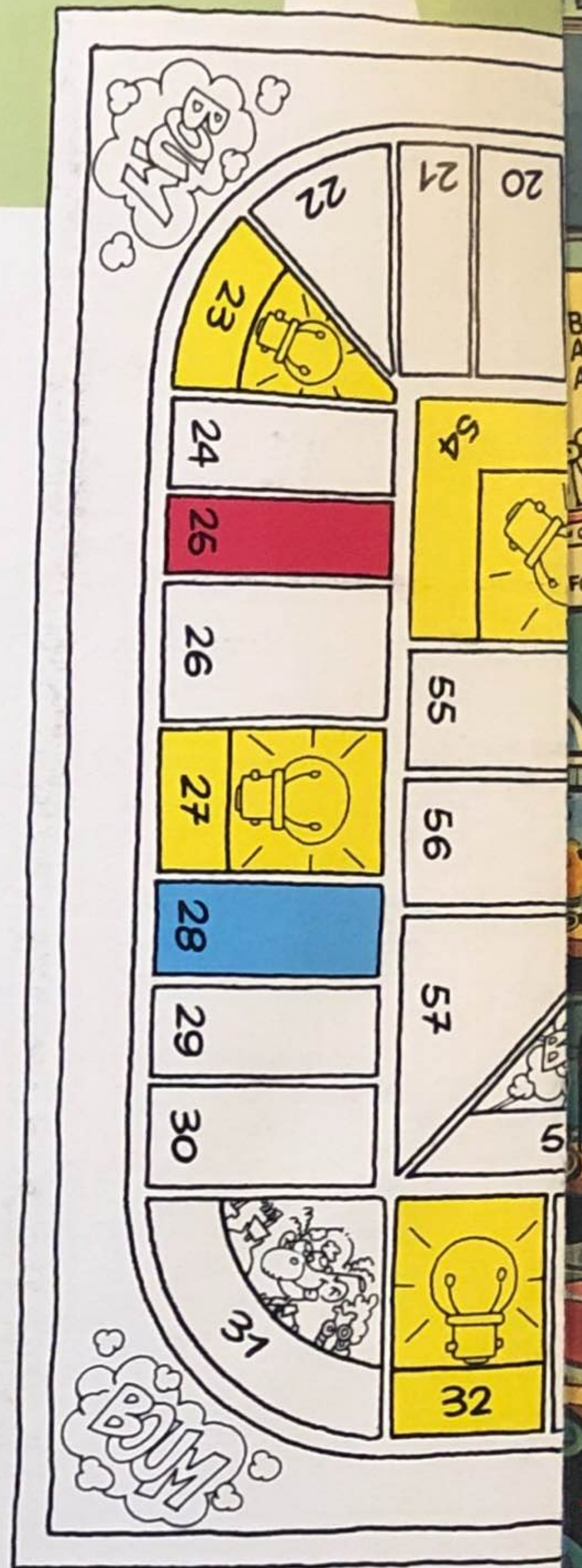
– En 31, on reste prisonnier du savant fou jusqu'à ce qu'un autre joueur prenne la place.

– En 42, on retourne en 3.

– En 58, on repart à la case départ.

### Fin de partie :

Les joueurs qui dépassent la case 63 rétrogradent du nombre de points qui leur reste à faire. Le premier qui atteint exactement la case 63 a gagné la partie.





# GES DU PROGRES



BROSSE À DENTS  
AUTOMOTRICE  
À COMMANDE  
VIDÉO

SCHEMA DE  
FONCTIONNEMENT

## L'inventeur

Edison (voir page précédente) est le type même de l'inventeur ; un homme passionné qui s'attèle à des projets raisonnables, réalisables et bien déterminés. Contrairement à l'idée qu'en donne Géo Trouvetou, l'inventeur a les pieds sur terre. Il est désireux de voir ses efforts aboutir et son invention fonctionner. C'est un homme qui exerce son métier pour vivre et qui a un sens aigu des besoins du consommateur. Si l'humanité assure parfois sa fortune, en contrepartie, il allège sa peine et son ennui. Que ferait-on sans l'automobile, la télévision, le téléphone ?

## Le savant fou

C'est le « méchant » de nombreux romans, films ou BD d'aventures. Créateur génial d'une super-bombe ou d'un rayon hypnotique, il menace habituellement de détruire la Terre ou de transformer ses habitants en robots. Personnage imaginaire, créé pour nous faire frissonner, le savant fou, s'il existait aurait bien du mal à réaliser ses plans tout seul car, comme nous l'avons vu, les découvertes scientifiques modernes nécessitent des équipes nombreuses et des moyens importants. Sans doute cet épouvantail symbolise-t-il pour nous les dangers liés à la science et au progrès



# QUI ? QUOI ? QU

1) Qui a inventé la photographie ?

- A - Des savants arabes au XI<sup>e</sup> siècle ?
- B - Nicéphore Niépce en 1827 ?
- C - Jacques Daguerre en 1834 ?

3) Qui a inventé la machine à vapeur ?

- A - Héron d'Alexandrie au III<sup>e</sup> siècle avant J.C. ?
- B - Denis Papin en 1690 ?
- C - Thomas Nexcomen en 1712 ?



2) Qui a inventé l'imprimerie ?

- A - Les chinois vers 1324 avant J.C. ?
- B - Bi Sheng vers 1040 ?
- C - Johannes Gutenberg en 1438



## D'INVENTION EN INVENTION, L'HISTOIRE DE LA LUMIÈRE

Il y a trois millions d'années, nos ancêtres s'éclairaient et se chauffaient au soleil. C'était économique mais il fallait vivre en Afrique et, même là, le soleil se couchait la nuit.



Puis on domestiqua le feu et l'on créa le premier luminaire : la torche, faite de bois résineux. Le confort apparaissait enfin dans les grottes.

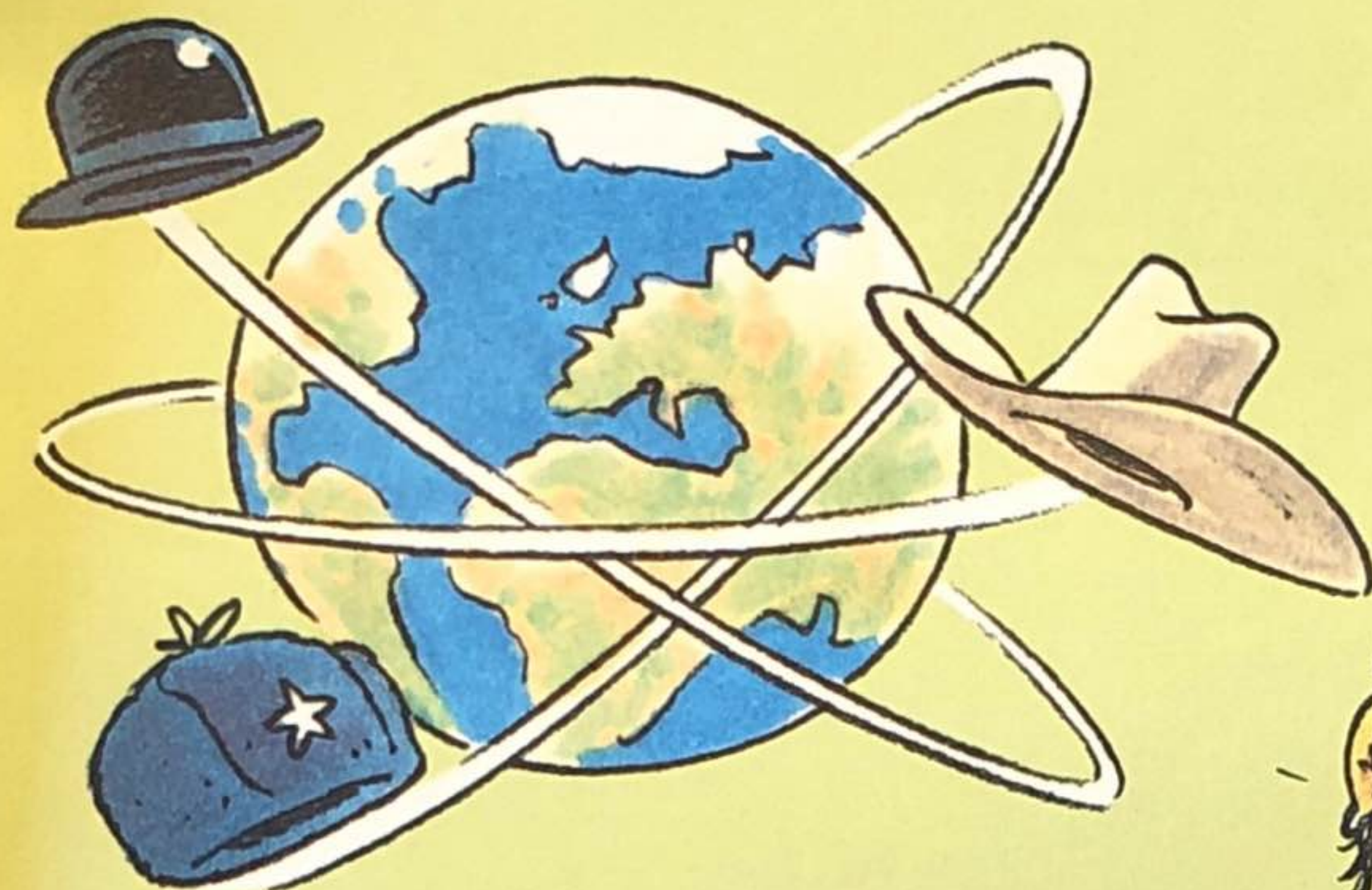
Au paléolithique supérieur, parut la lampe à graisse animale, ancêtre de la lampe à huile. Un best-seller, puisqu'un dérivé, la lampe à pétrole, servait encore dans les années trente.





# AND ?

Qui a inventé quoi et quand ? Voici une question à laquelle il n'est pas toujours facile de répondre. Attention, ce mini-test est un piège !



4) A qui doit-on les satellites artificiels ?

- A - Aux Britanniques ?
- B - A l'URSS ?
- C - Aux USA ?

5) Qui a inventé la pile électrique ?

- A - Les Parthes vers 250 avant J.C. ?
- B - Volta en 1800 ?
- C - Leclanché en 1877 ?



Voir les réponses en page 42.

LA BOUGIE EN PARAFFINE EST NÉE EN ANGLETERRE VERS 1850...



QUI A VENDU LA MÈCHE ?

Mais, entre-temps, les celtes avaient inventé la chandelle : une mèche enduite de suif. (bougie vient de Bougye, en Algérie, où l'on fabriquait des chandelles à la cire d'abeille).

Il fallut attendre le XVII<sup>e</sup> siècle pour voir les premiers réverbères ! Ils étaient équipés d'une chandelle, puis on revint à la lampe à huile. Le bec de gaz apparut en 1813, en Angleterre.



LES CHINOIS S'ÉCLAIRAIENT DÉJÀ AU GAZ EN 900 AVANT J.C.



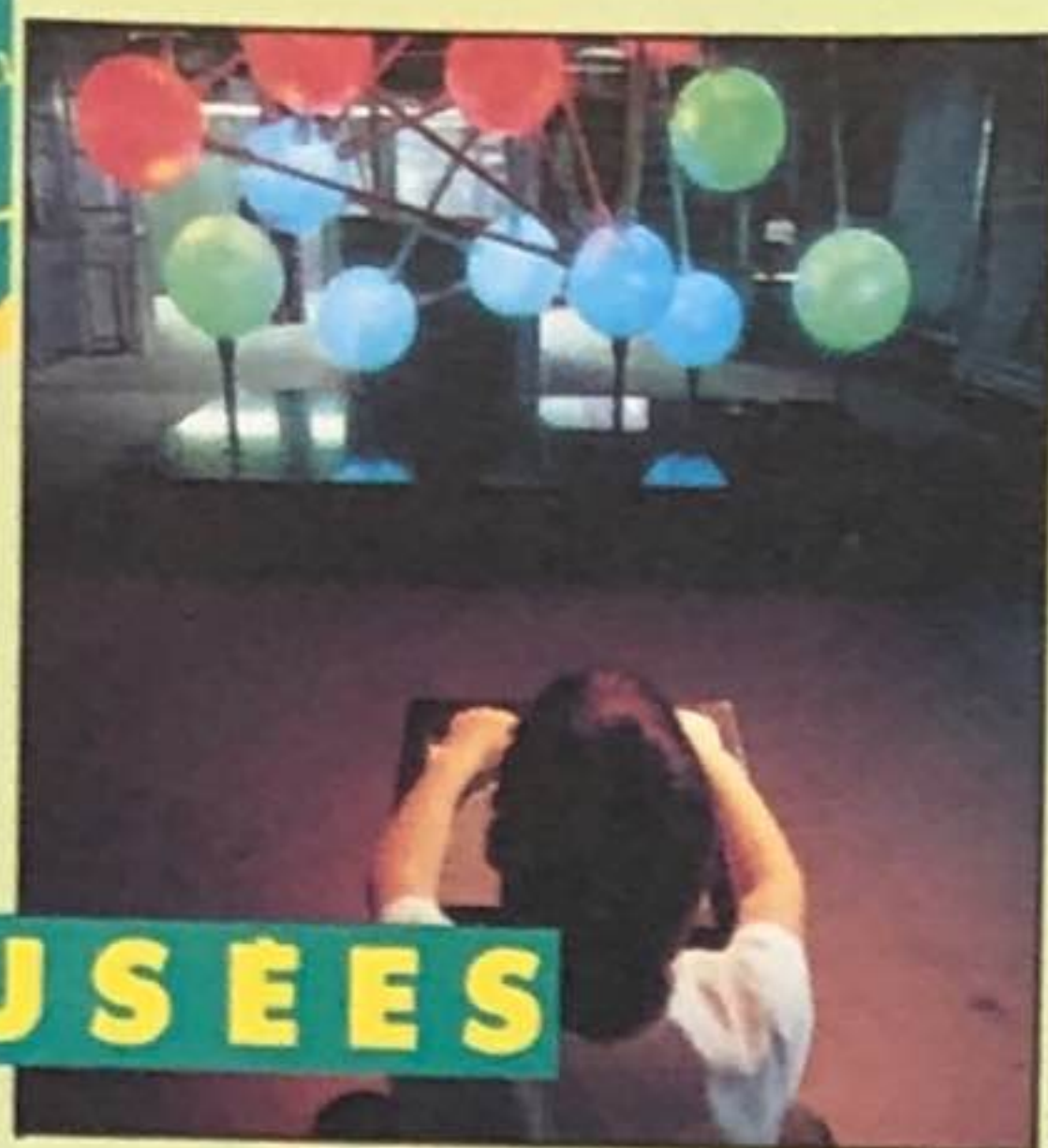
ÇA NE FAIT QUE 70 ANS QUE NOUS AVONS QUITTÉ LA PRÉHISTOIRE !

Enfin, au XIX<sup>e</sup> siècle, arrivèrent la pile de Volta (1800) et la lampe à incandescence d'Edison (1878). Pourtant, l'éclairage électrique ne s'implanta réellement qu'entre 1920 et 1930.



POUR EN SAVOIR PLUS

# LE BLOC-NOTES DE L'INVENTEUR



## MUSEES

● **CITÉ DES SCIENCES ET DE L'INDUSTRIE**  
30, avenue Corentin Cariou  
(métro : Porte de la Villette)  
75930 PARIS CEDEX 19 Tél. 40 05 70 00  
Ouvert tous les jours sauf le lundi,  
de 10 h à 17 h 40.

● **PALAIS DE LA DÉCOUVERTE**  
Avenue Franklin Roosevelt  
(métro : Franklin Roosevelt)  
75008 PARIS Tél. 40 74 80 00  
Ouvert tous les jours sauf le lundi,  
de 9 h 30 à 18 h.

## LIVRES

● **L'ÉTRANGE CAS DU D<sup>r</sup> JEKYLL ET DE M. HYDE**, de R. L. Stevenson  
(LIVRE DE POCHE HACHETTE JEUNESSE).

● **L'HOMME INVISIBLE**, de H.G. WELLS (LIVRE DE POCHE HACHETTE JEUNESSE).

● **COLLECTION EXPLORA**  
(Co-édition Cité des Sciences Presse Pocket). Livres de Poche traitant de sujets scientifiques.

Photo : Dufeu Jerrican

● **LA RÉVOLUTION DES SAVANTS**  
(DÉCOUVERTE GALLIMARD, n° 48)

● **LE LIVRE MONDIAL DES INVENTIONS**  
(Editions FIXOT)  
Toutes les inventions sont répertoriées dans le dernier « Livre mondial des inventions 93 ».

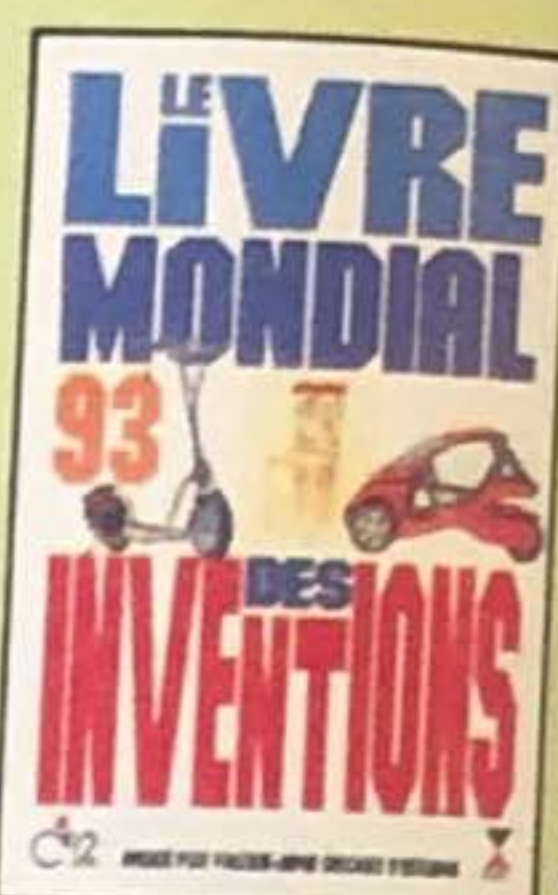


Photo : D. R.

## VIDEO

● **CHÉRIE, J'AI RÉTRÉCI LES GOSSÉS**, de Joe Johnston (BUENA VISTA FILM OFFICE).

Quand un papa joue à l'apprenti sorcier !



● **20 000 LIEUES SOUS LES MERS**, de Richard Fleischer (WALT DISNEY- FILM OFFICE)... avec un personnage en avance sur son temps : le Capitaine Némó !

● **FRANKENSTEIN JUNIOR**, de Mel Brook (FOX VIDEO). Parodie tirée d'un classique de la littérature fantastique : **FRANKENSTEIN**, de Mary Shelley.

● **PASTEUR**, de Sacha Guitry (RENÉ CHATEAU)... qui raconte, devine quoi : une histoire de chercheur !

Texte : Christine GOUDONIS

## Résultats du test des pages 40 - 41

Si tu as une majorité de :

A - Tu as gagné. B - Tu as gagné.

C - Tu as gagné.

Nous avons un peu triché afin de te montrer qu'on peut rarement accorder la paternité d'une invention à un seul homme.

### Voici les réponses :

1) A - Les savants arabes ont découvert le principe de la chambre noire, ancêtre du boîtier photographique.

B - Niepce a pris la première photographie mais la pose dura huit heures et la photo est floue !

C - Daguerre a trouvé le premier procédé photographique utilisable par tous.

2) A - Héron d'Alexandrie avait bien inventé un... machin qui tournait sur lui-même grâce à la vapeur, mais ça ne servait à rien.

B - Papin a conçu une première ébauche de machine à vapeur.

C - Newcomen a fabriqué la première machine vraiment utilisable.

3) A - Les Chinois ont d'abord utilisé des cachets pour timbrer leur papier, puis (vers 868) ils ont imprimé des livres avec de gros blocs de bois gravés.

B - Bi Sheng a inventé les caractères mobiles (en argile). Les caractères en métal sont apparus en Corée vers 1400.

C - Gutenberg a redécouvert le procédé en Europe, au XV<sup>e</sup> siècle.

4) A - C'est un Britannique, l'écrivain Arthur Clarke, qui a lancé... l'idée d'un satellite réémetteur en 1945.

B - L'URSS a lancé le premier satellite artificiel : Spoutnik 1, en 1957.

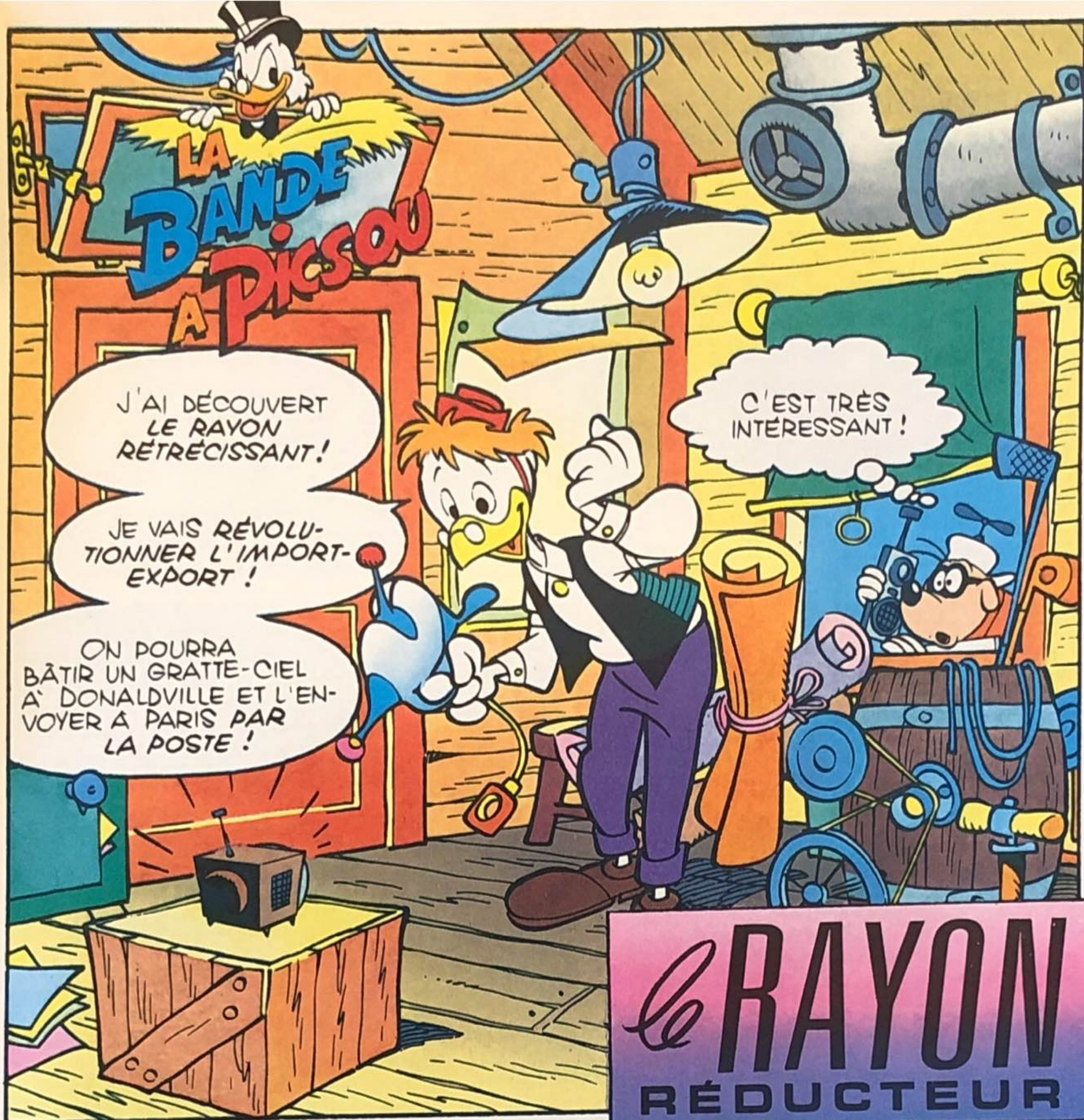
C - Les Etats-Unis ont fait, en 1958, les premiers essais de télécommunications spatiales.

5) A - On peut voir au musée archéologique de Bagdad un objet antique qui semble être une pile.

B - Volta a inventé la première pile mais ses éléments se dissolvaient et elle s'usait même quand on ne s'en servait pas.

C - La pile Leclanché est à l'origine de la pile sèche moderne.





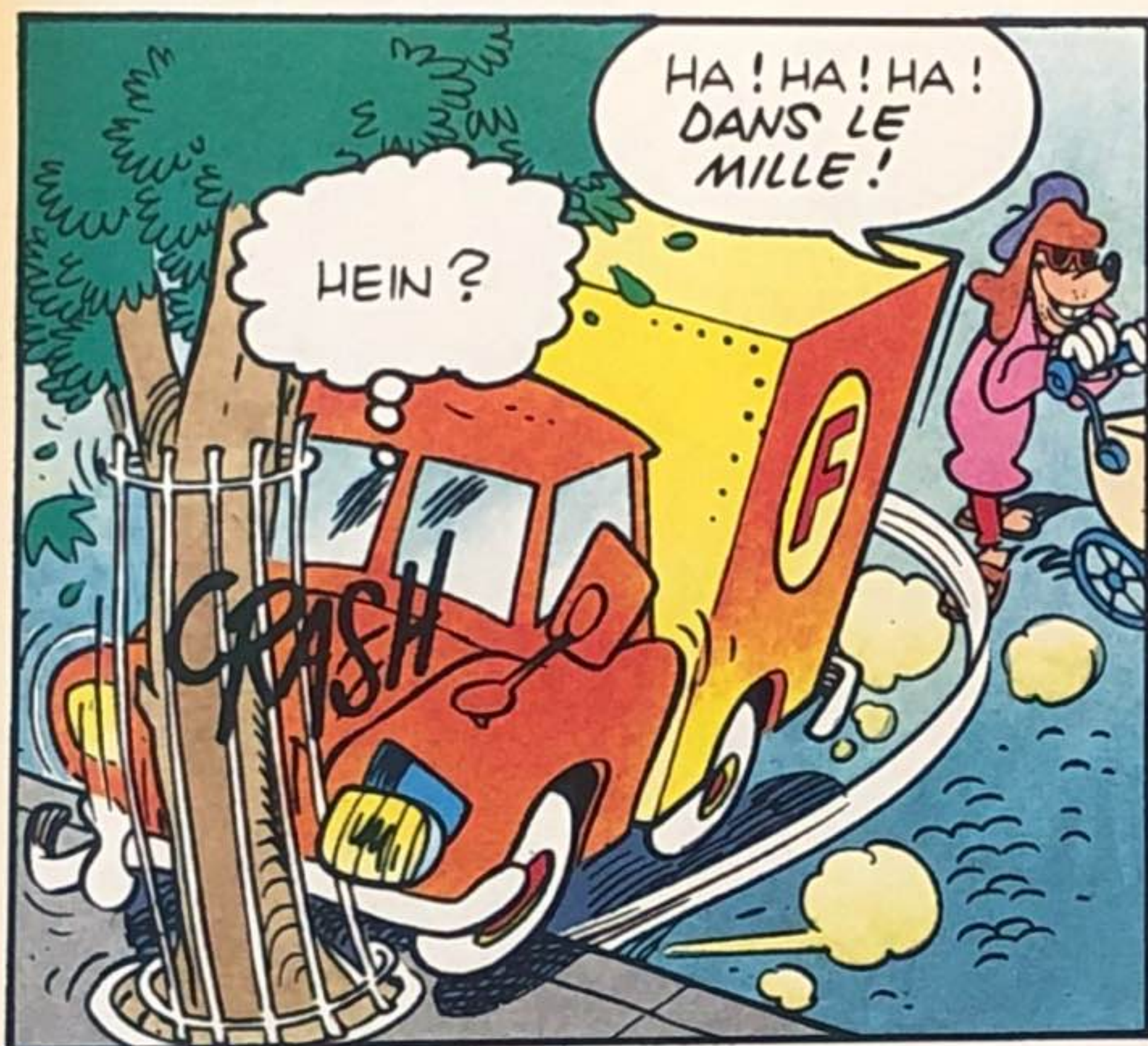
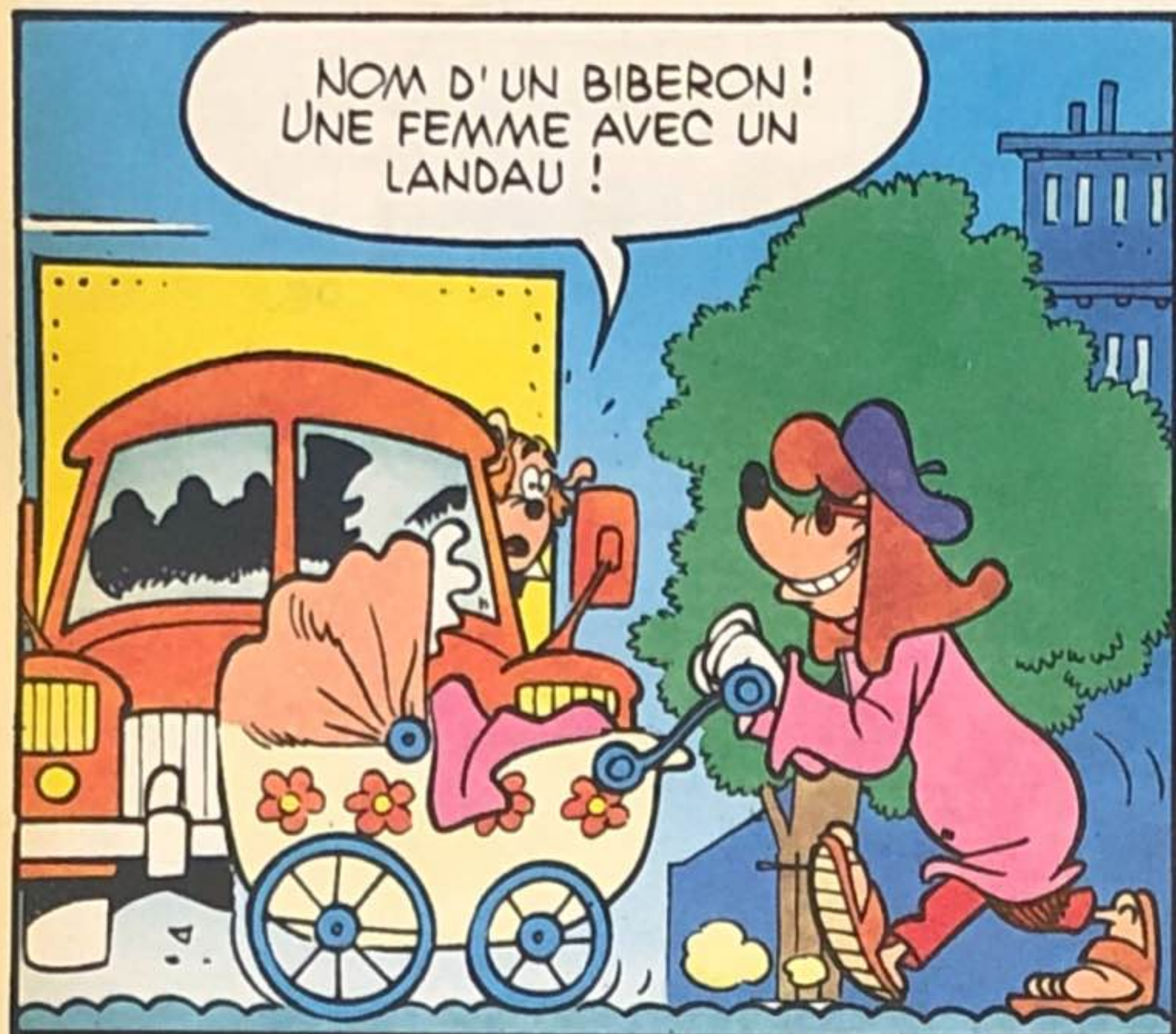
KZ.0790













TIENS ? D'OU SORT  
CETTE ENORME  
PIERRE ?

LES  
RAPETOU...

C'EST ENCORE  
PLUS DRÔLE QU'AU  
CINEMA !

... NOUS  
ONT ...

... RETRE-  
CIS...

... AVEC CE  
PISTOLET !

ADIEU, PICSOU !

ATTENTION ! LE MONDE  
EST GRAND, A  
PRESENT !

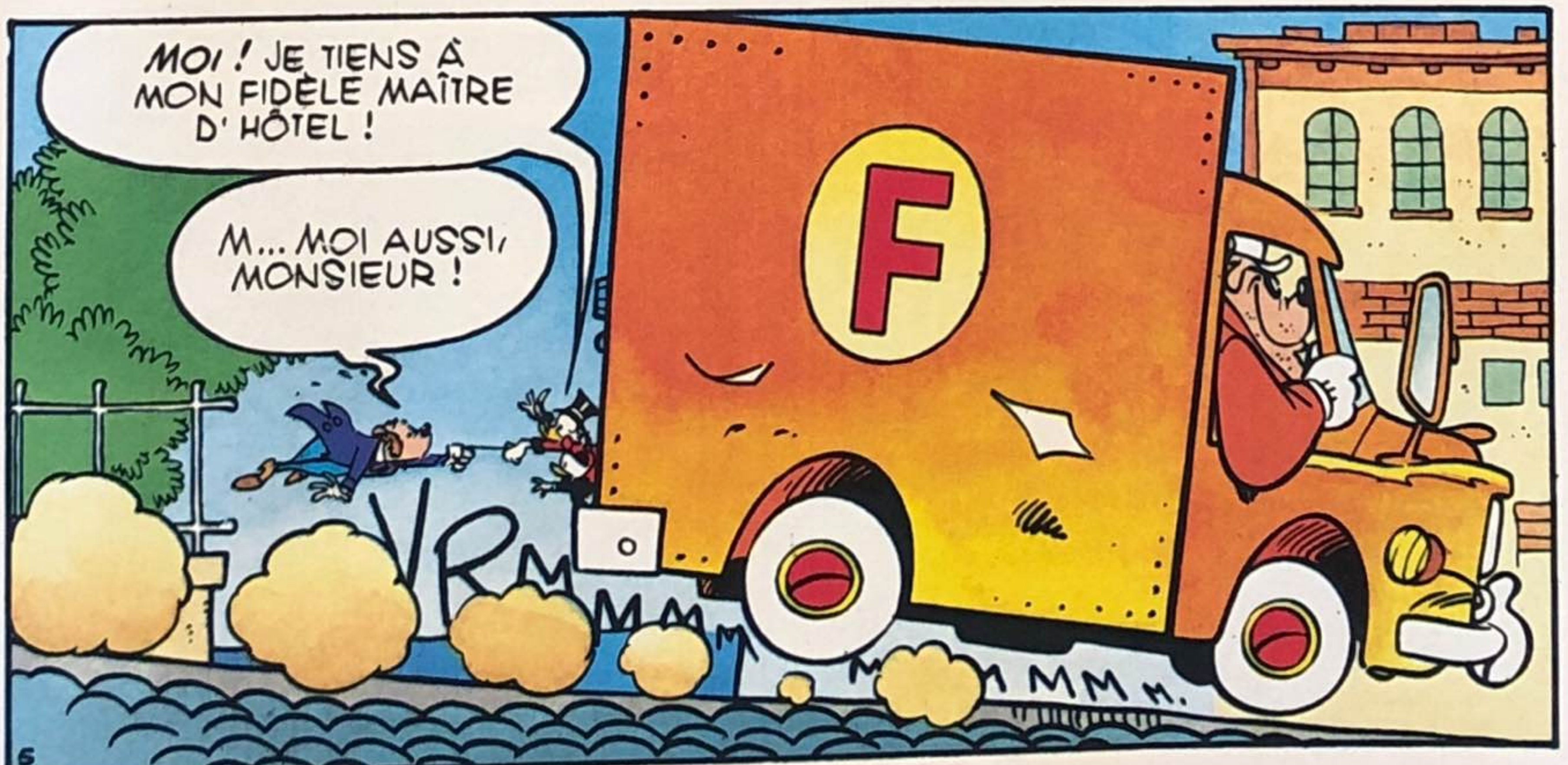
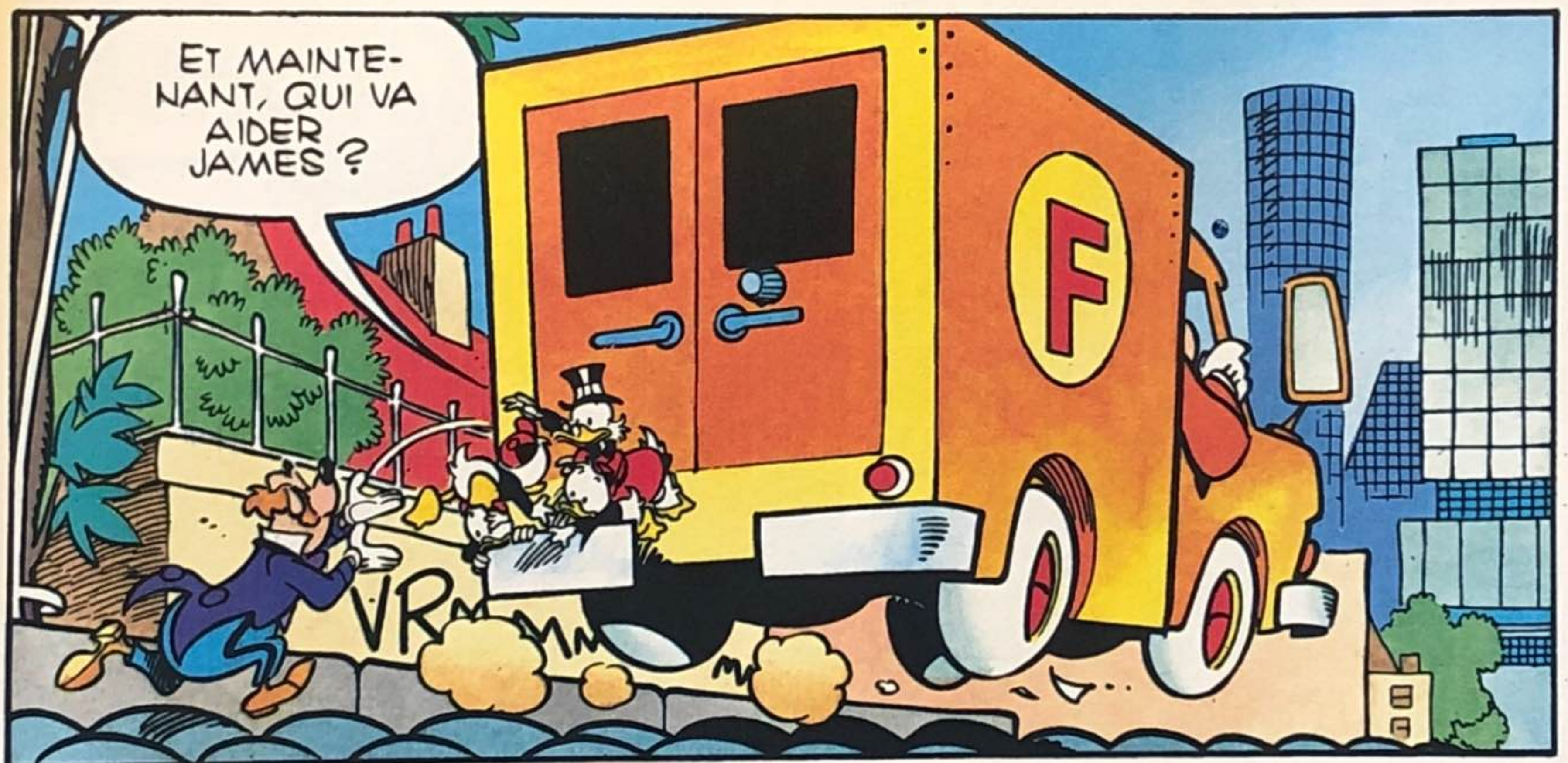
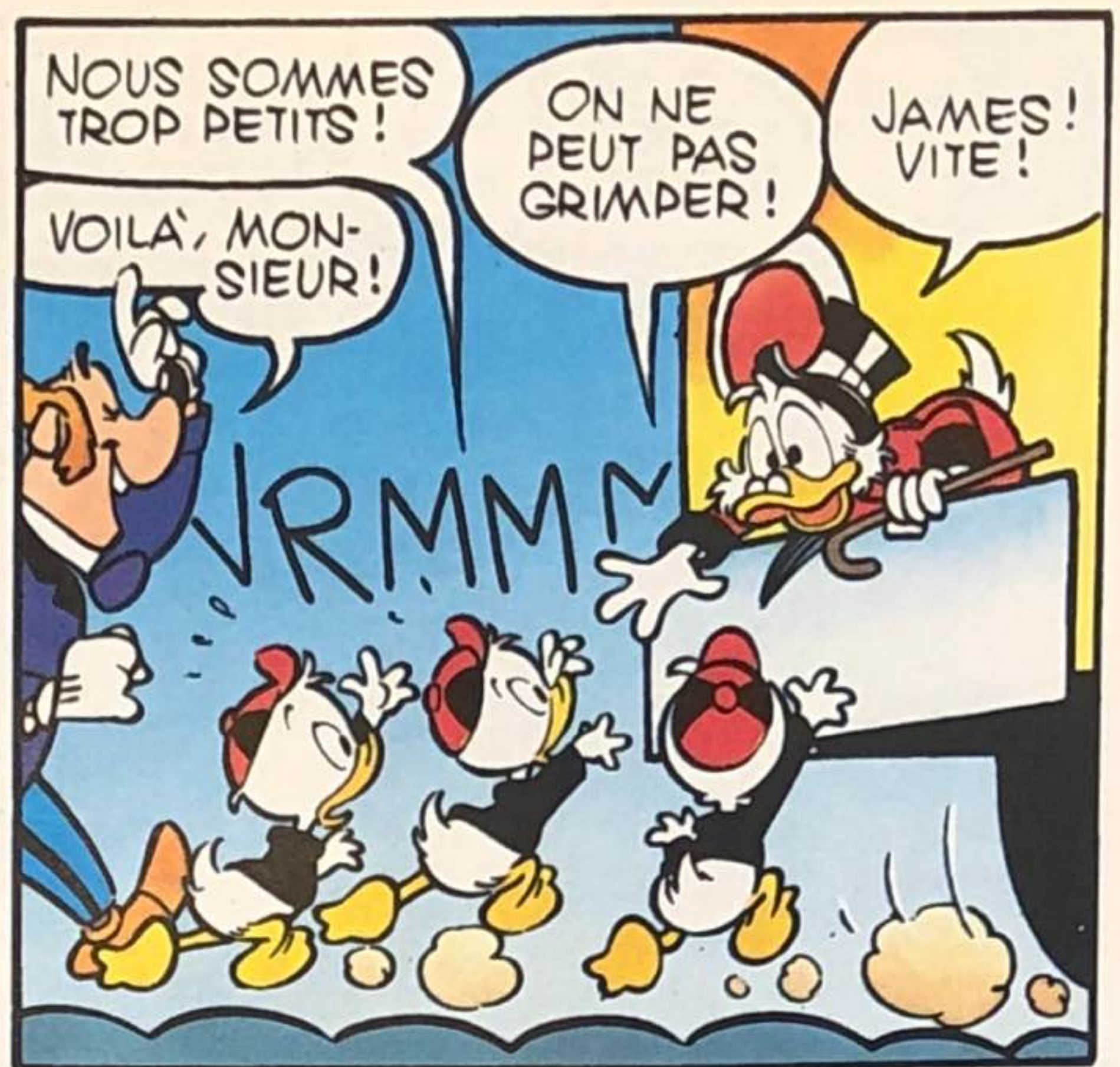
ON POUR-  
RAIT VOUS  
MARCHER  
DESSUS !

VOUS CROYEZ  
EN AVOIR TER-  
MINÉ AVEC  
MOI ?!

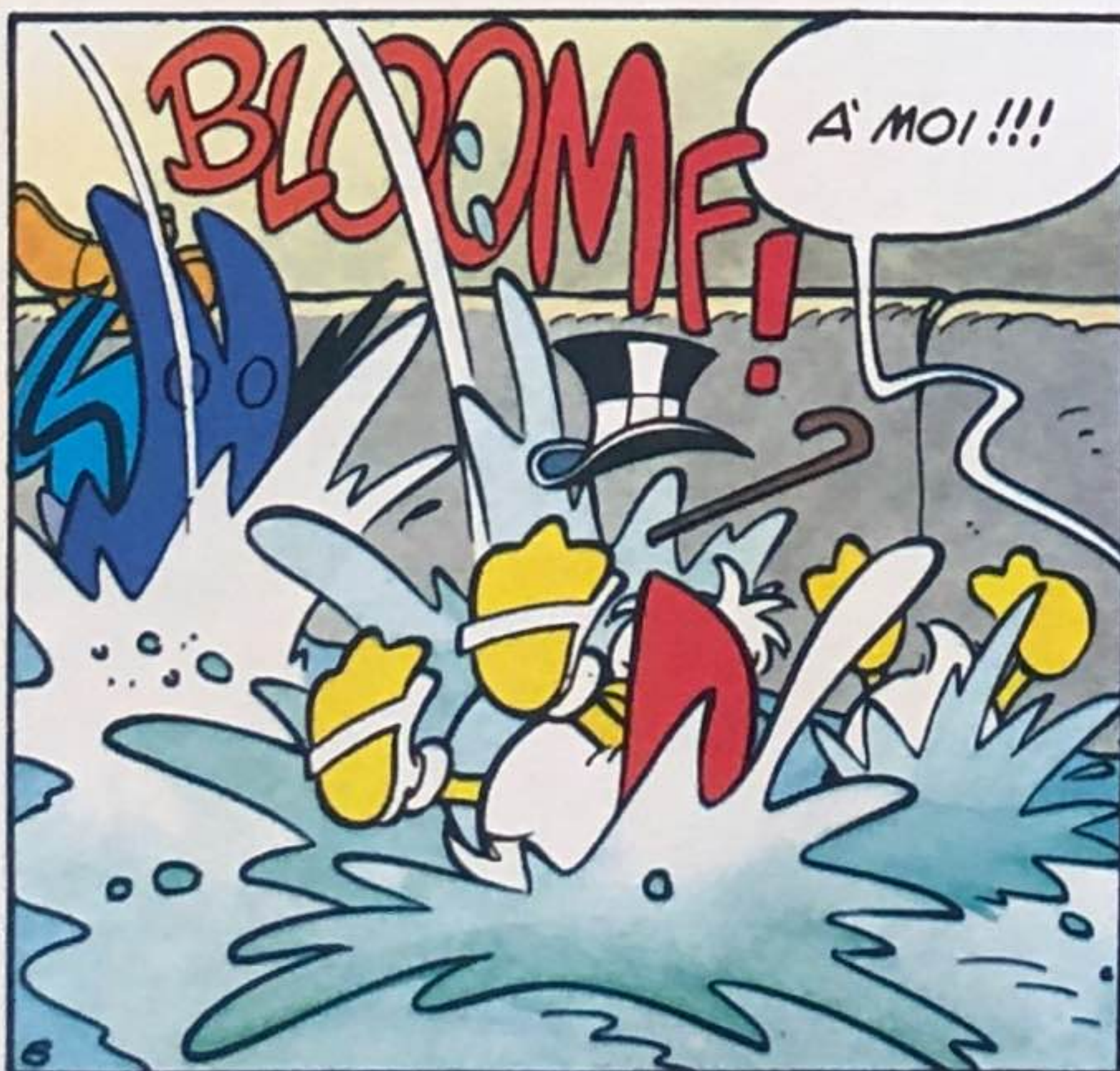
JE N'AI PAS  
DIT MON  
DERNIER  
MOT !

IL M'EN FAUT  
PLUS POUR  
BAISSER LES  
BRAS !





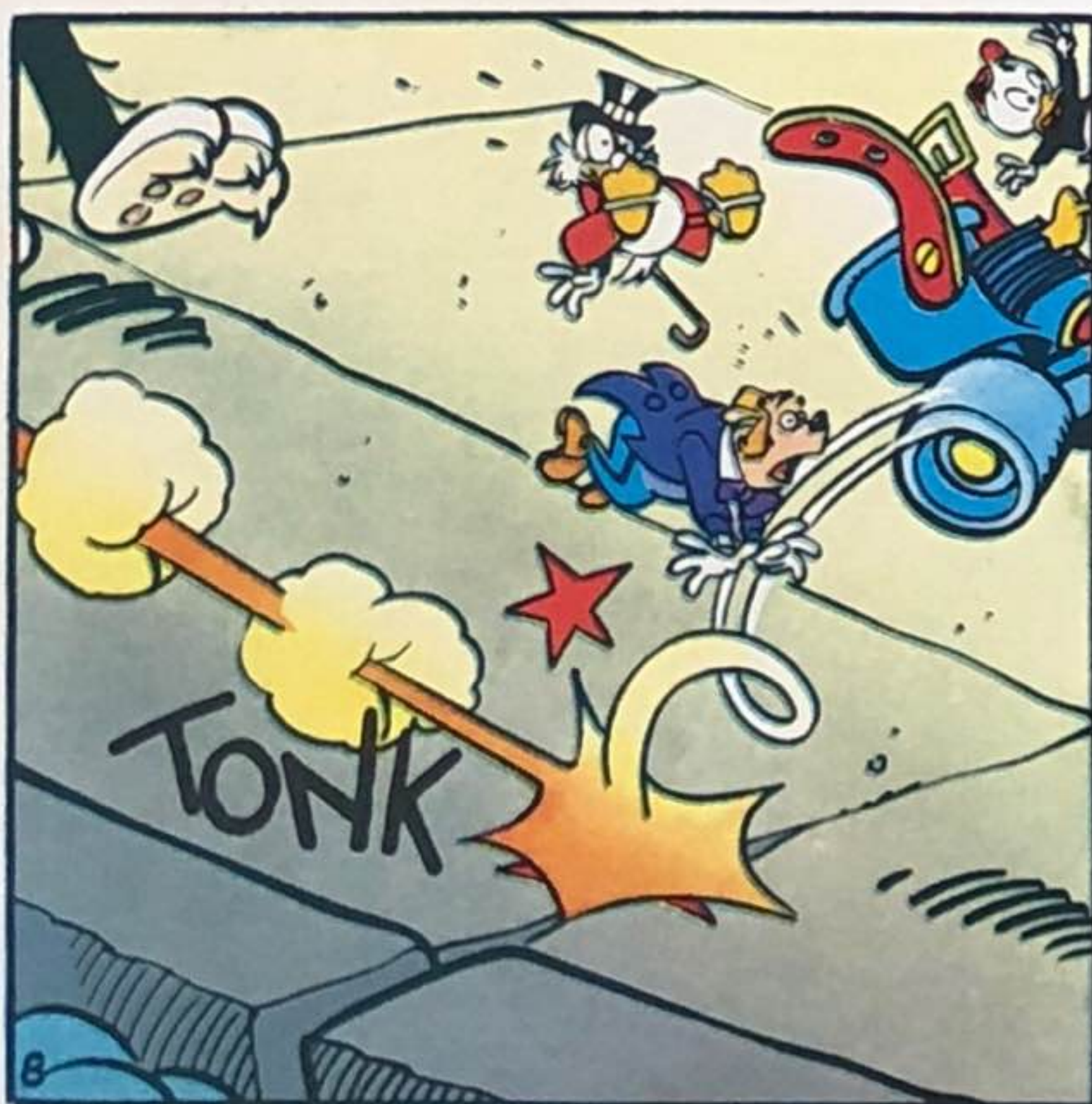




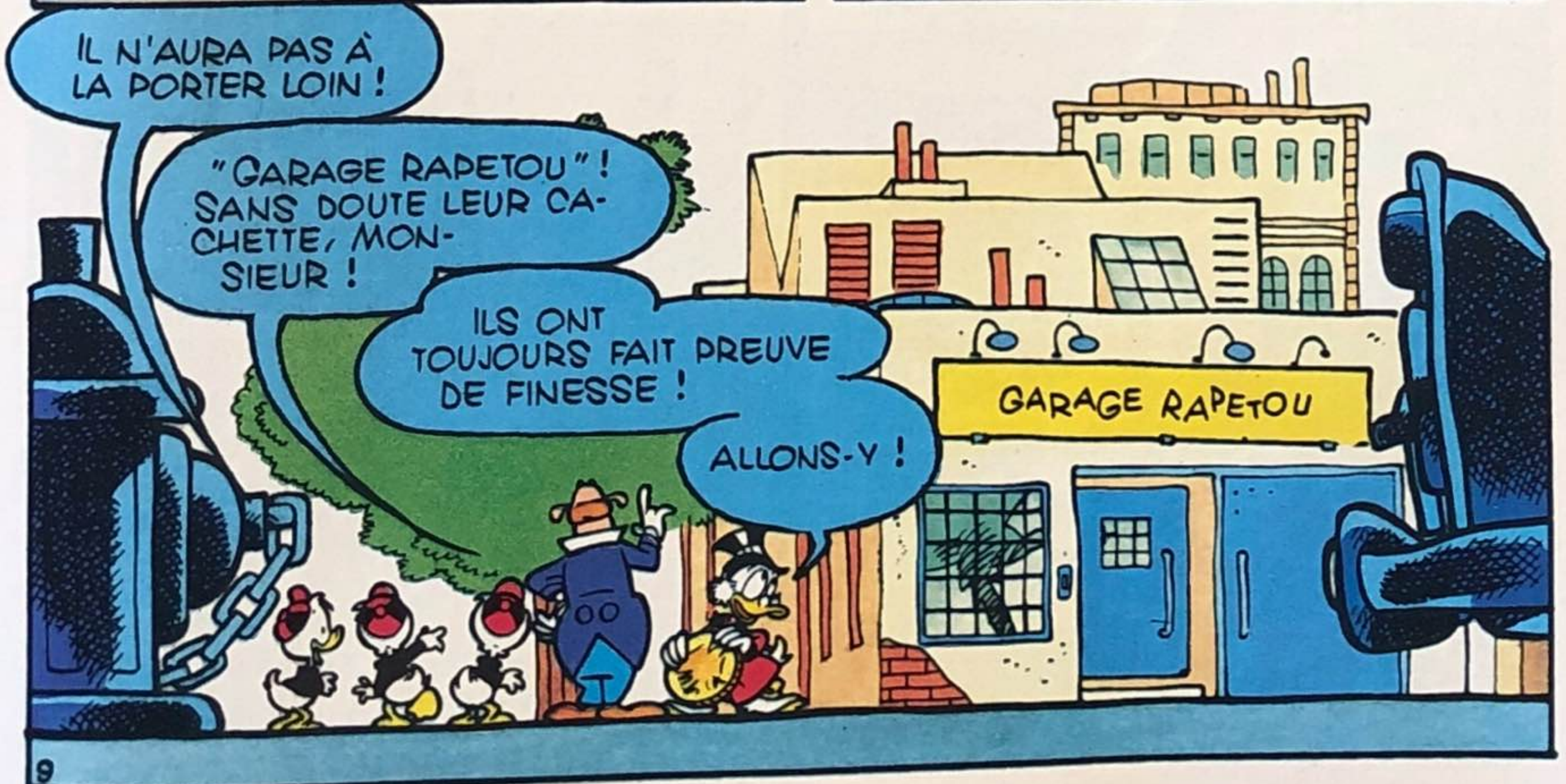
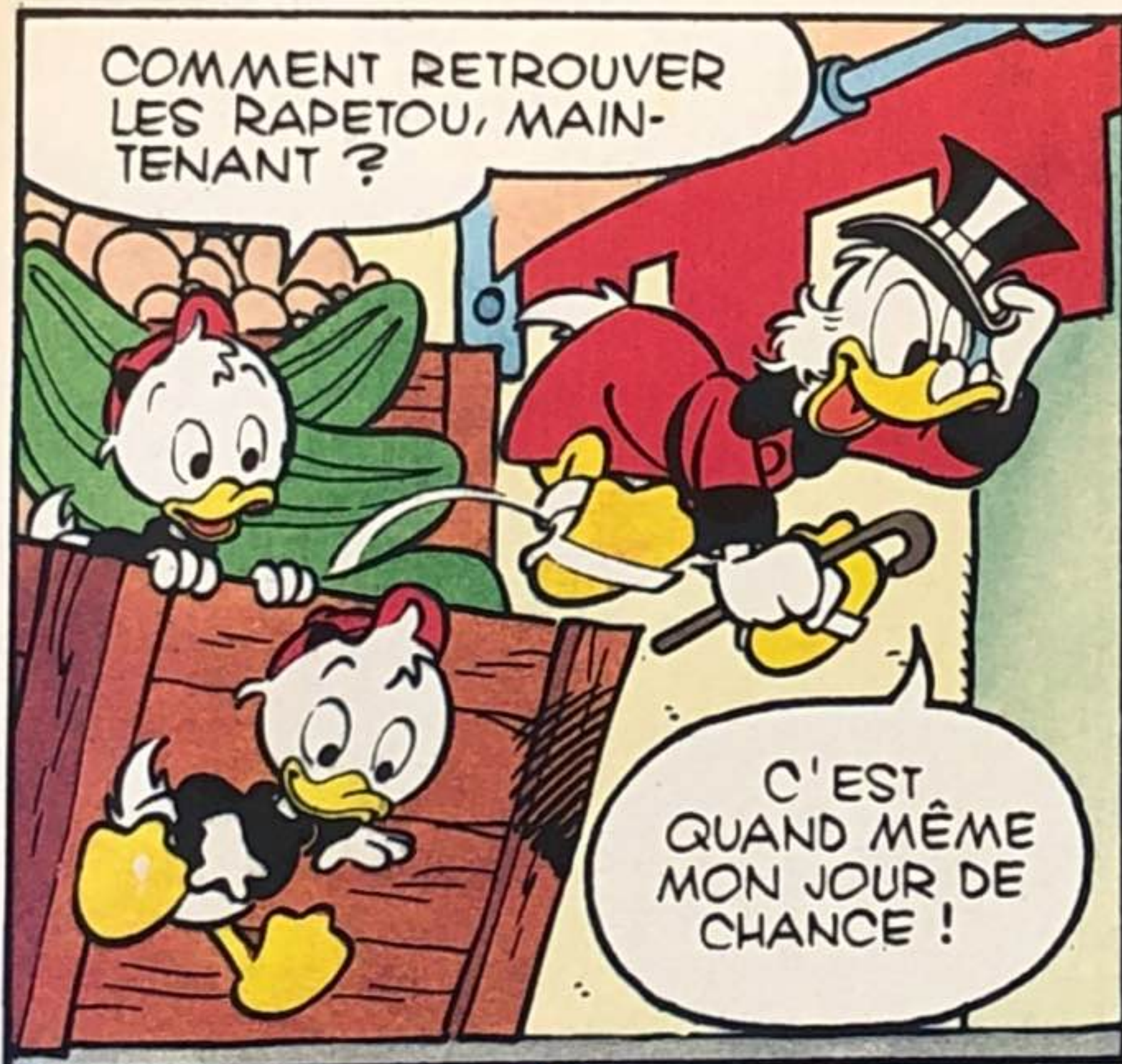




















BIENTÔT...

GÉO ?!... JE SUP-  
POSE QUE CE RAYON  
RÉTRÉCISSANT EST  
TON ŒUVRE !

LES RA-  
PETOU ME  
L'ONT  
VOLÉ !

ET ILS  
L'ONT UTILISÉ  
CONTRE NOUS !

BON ... NOUS ALLONS  
TE SORTIR DE LÀ !



OH  
HISSE !

VITE !  
REVOILÀ LES  
RAPETOU !



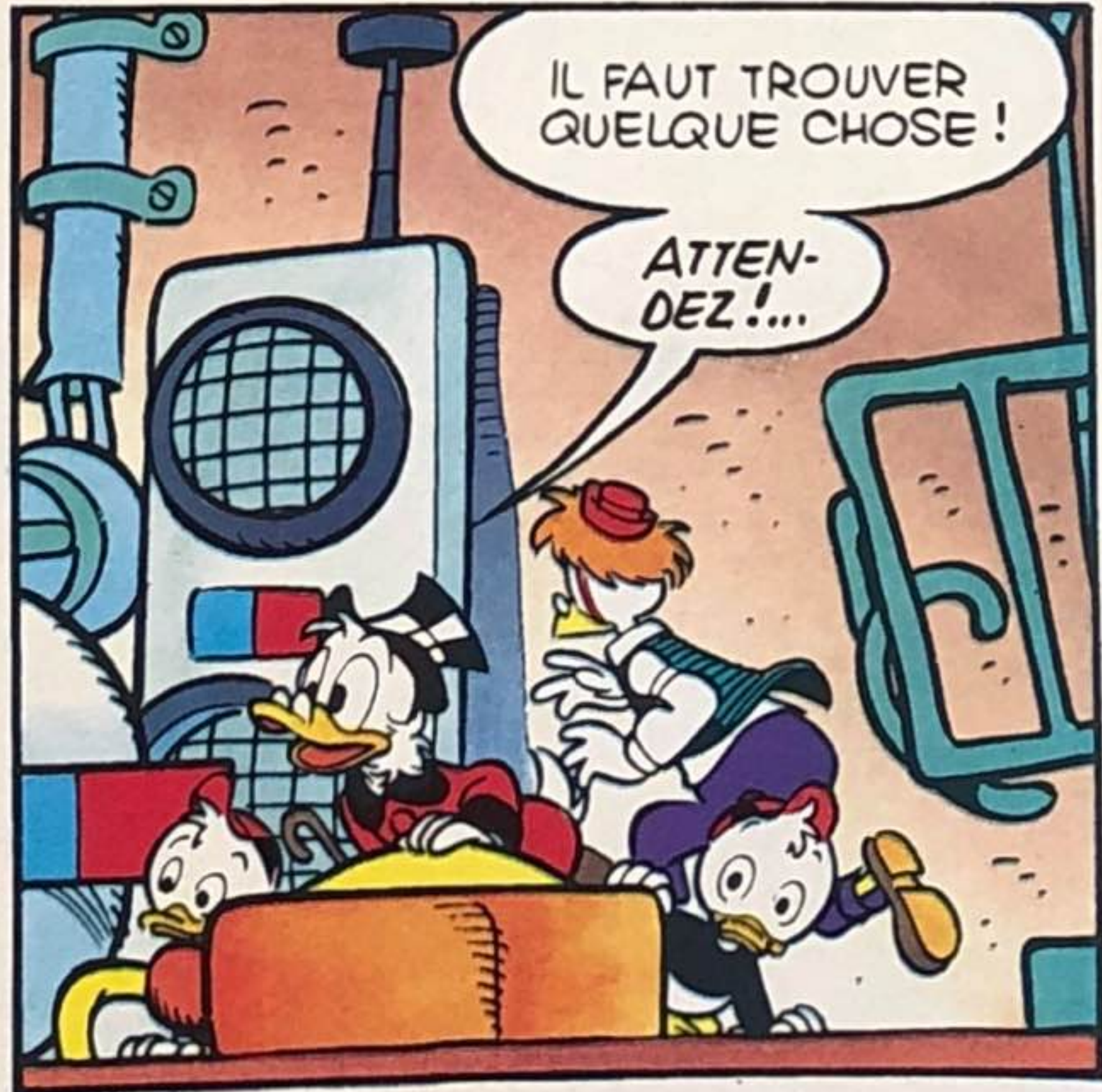
J'AI VU ÇA À LA TÉLÉ !

NOUS ALLONS  
DÉCOUPER LE  
FOURGON A'  
LA TRONÇON-  
NEUSE !

WAÔH !



ET SI ÇA NE MAR-  
CHE PAS, TANT PIS  
POUR LE BRUIT ...  
NOUS AURONS  
RECOURS À LA  
DYNAMITE !



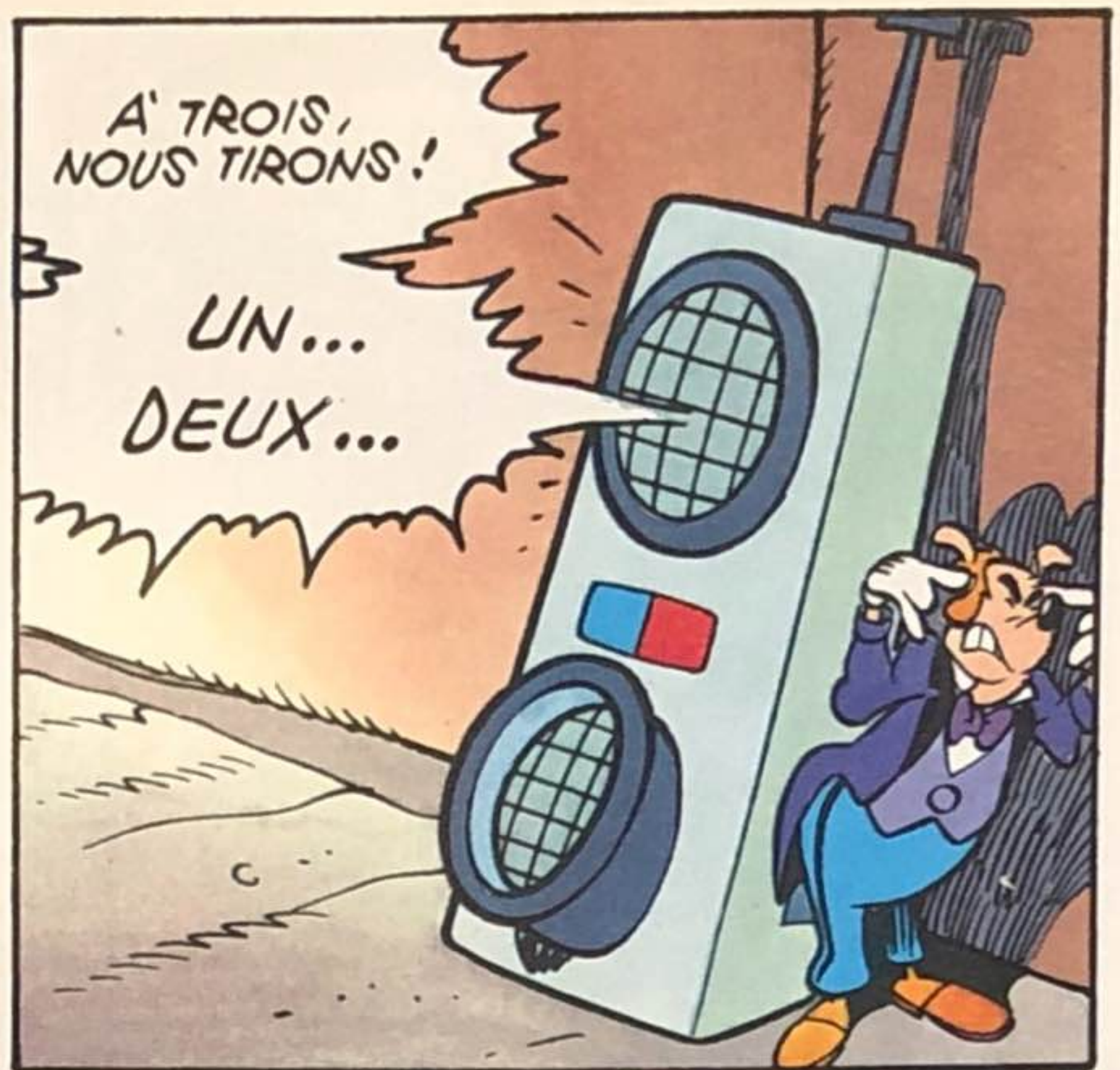
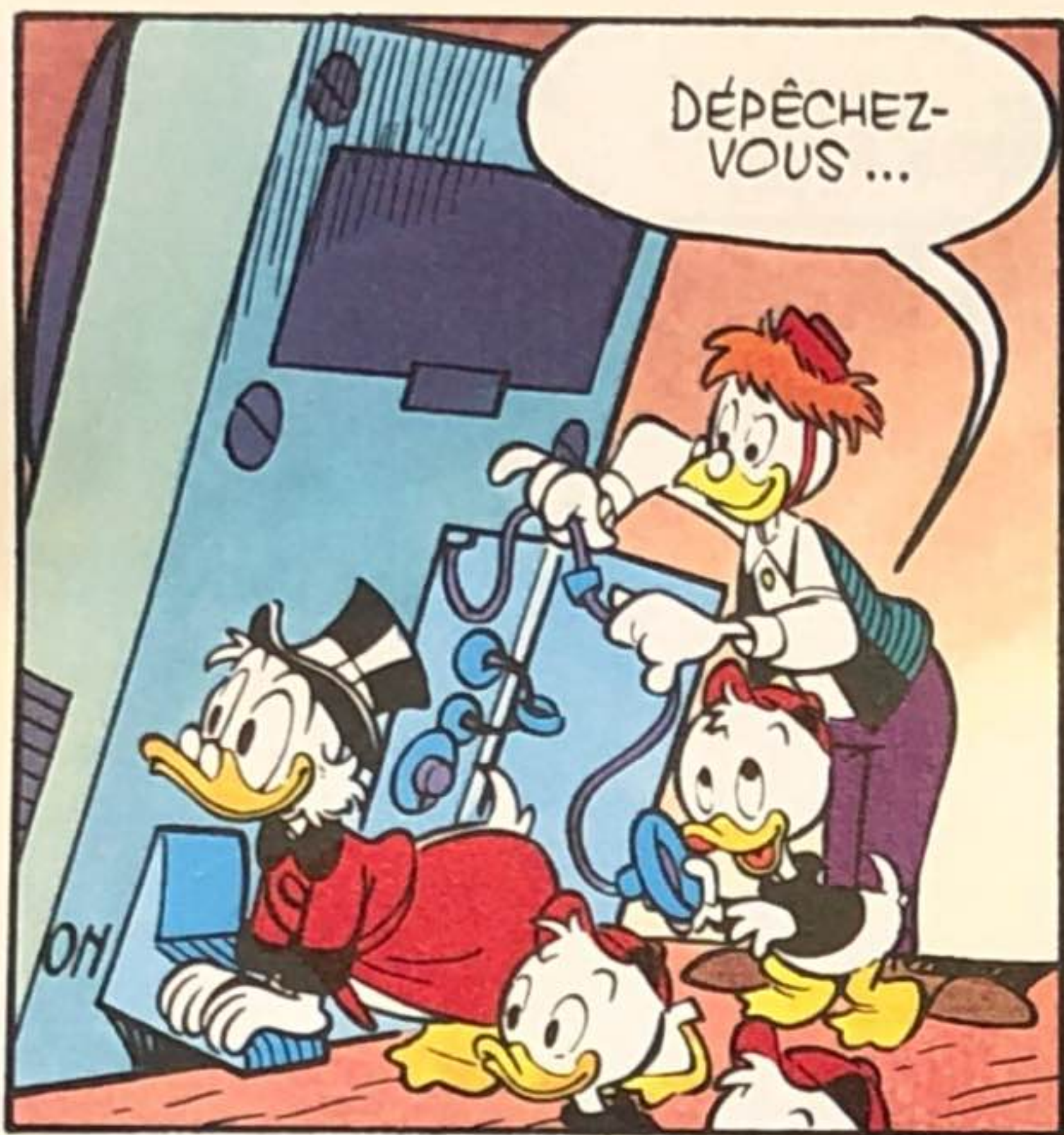
IL FAUT TROUVER  
QUELQUE CHOSE !

ATTEN-  
DEZ !...

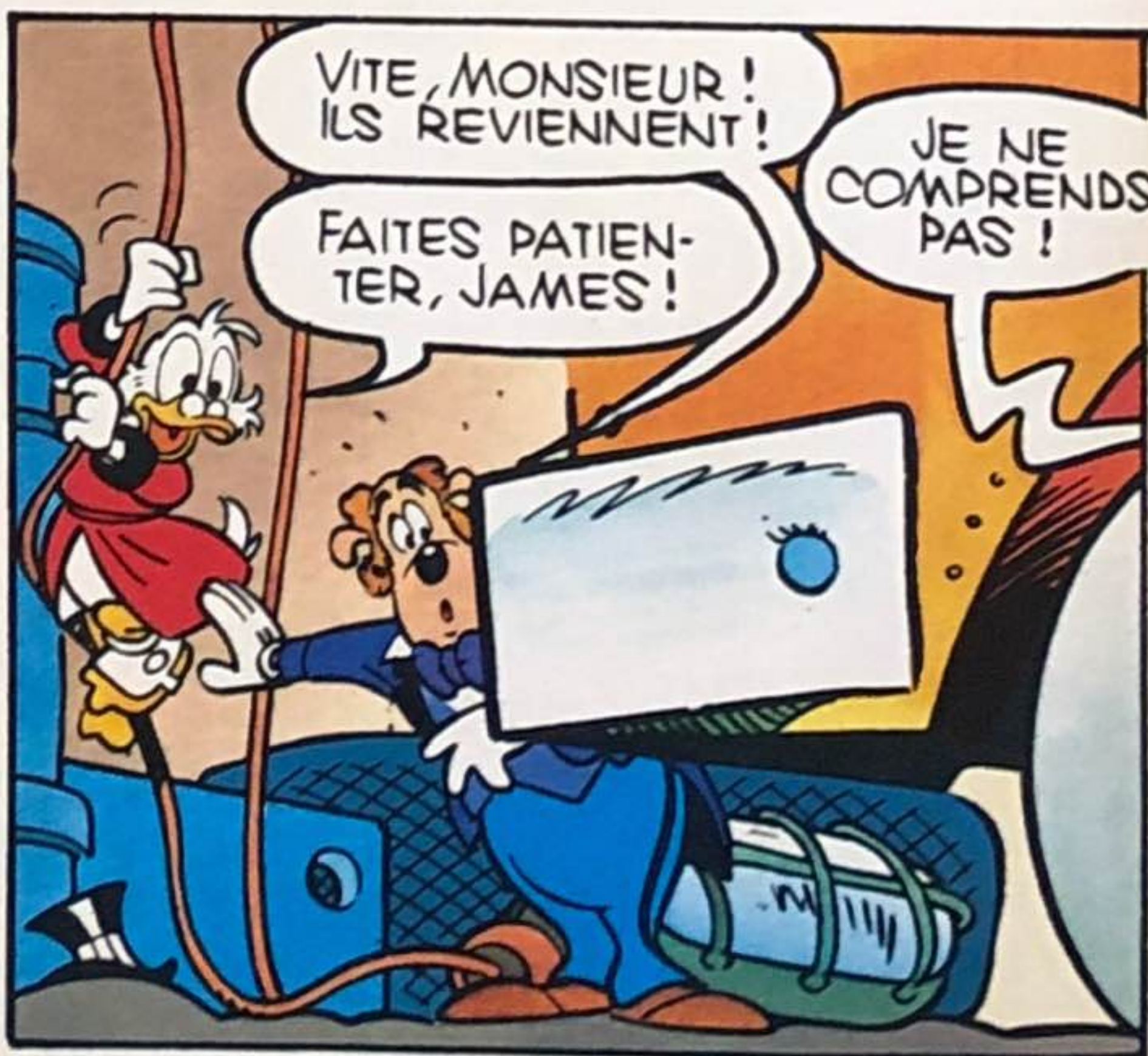
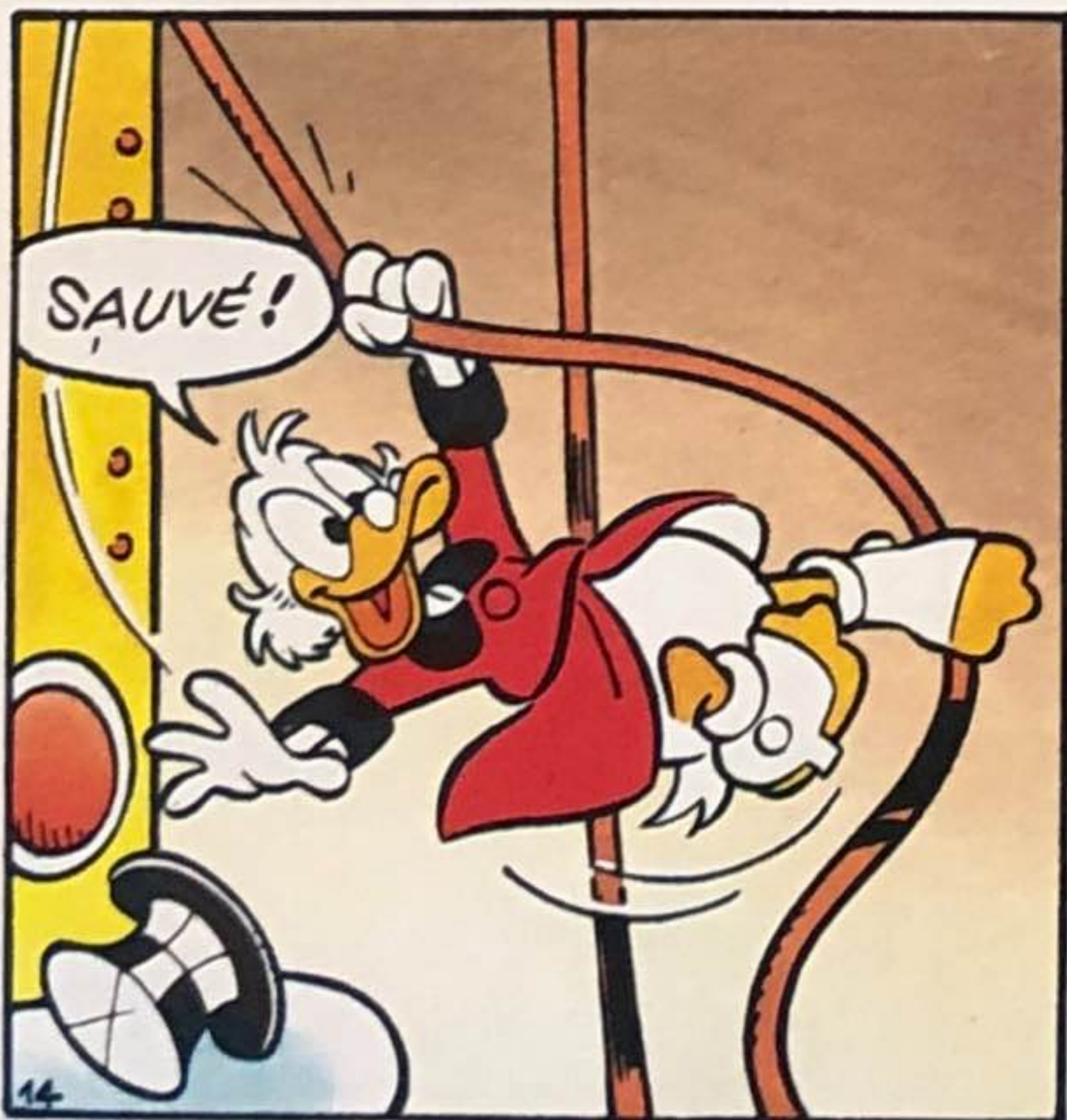




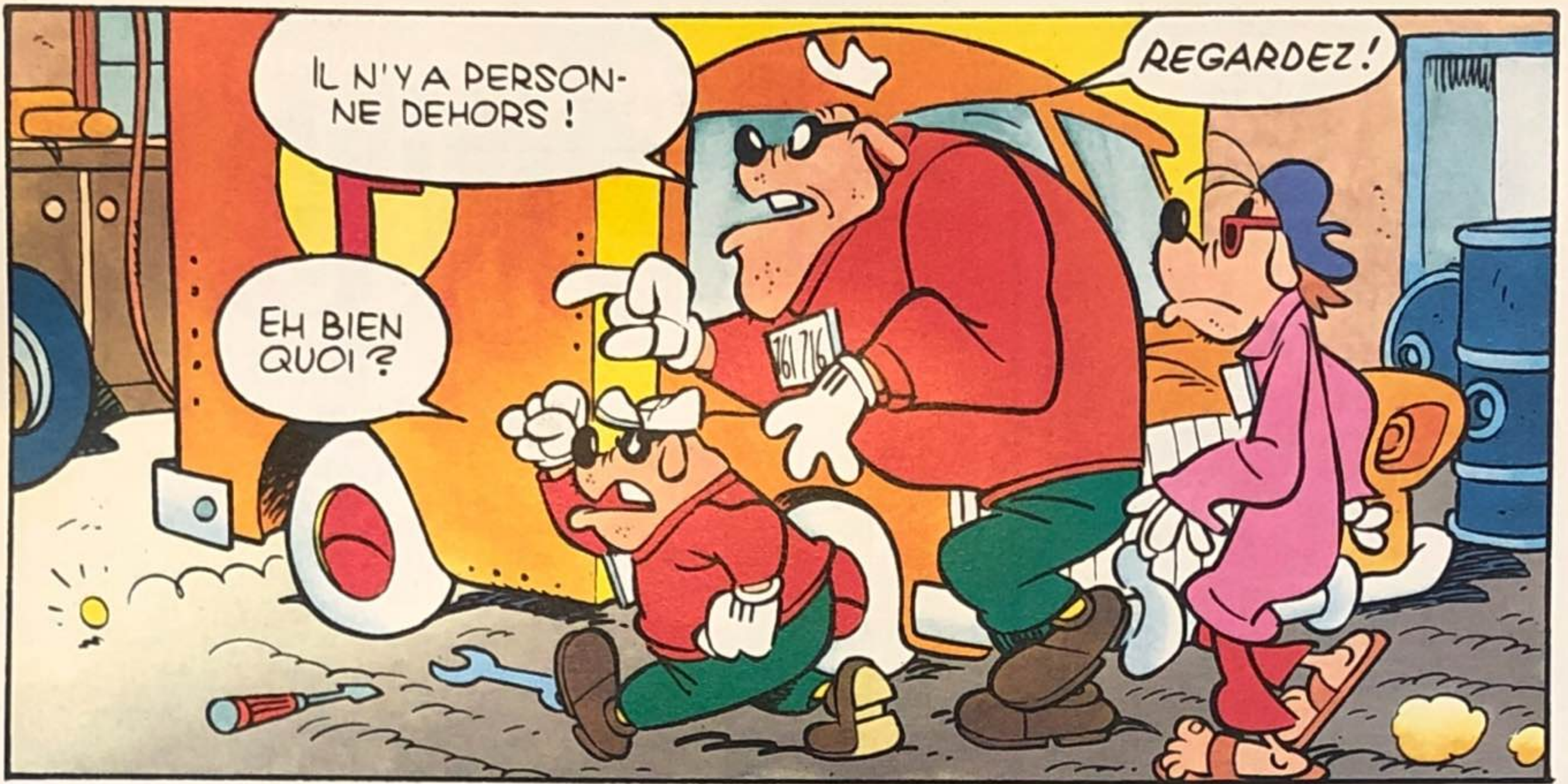
















© 1983 THE WALT DISNEY COMPANY

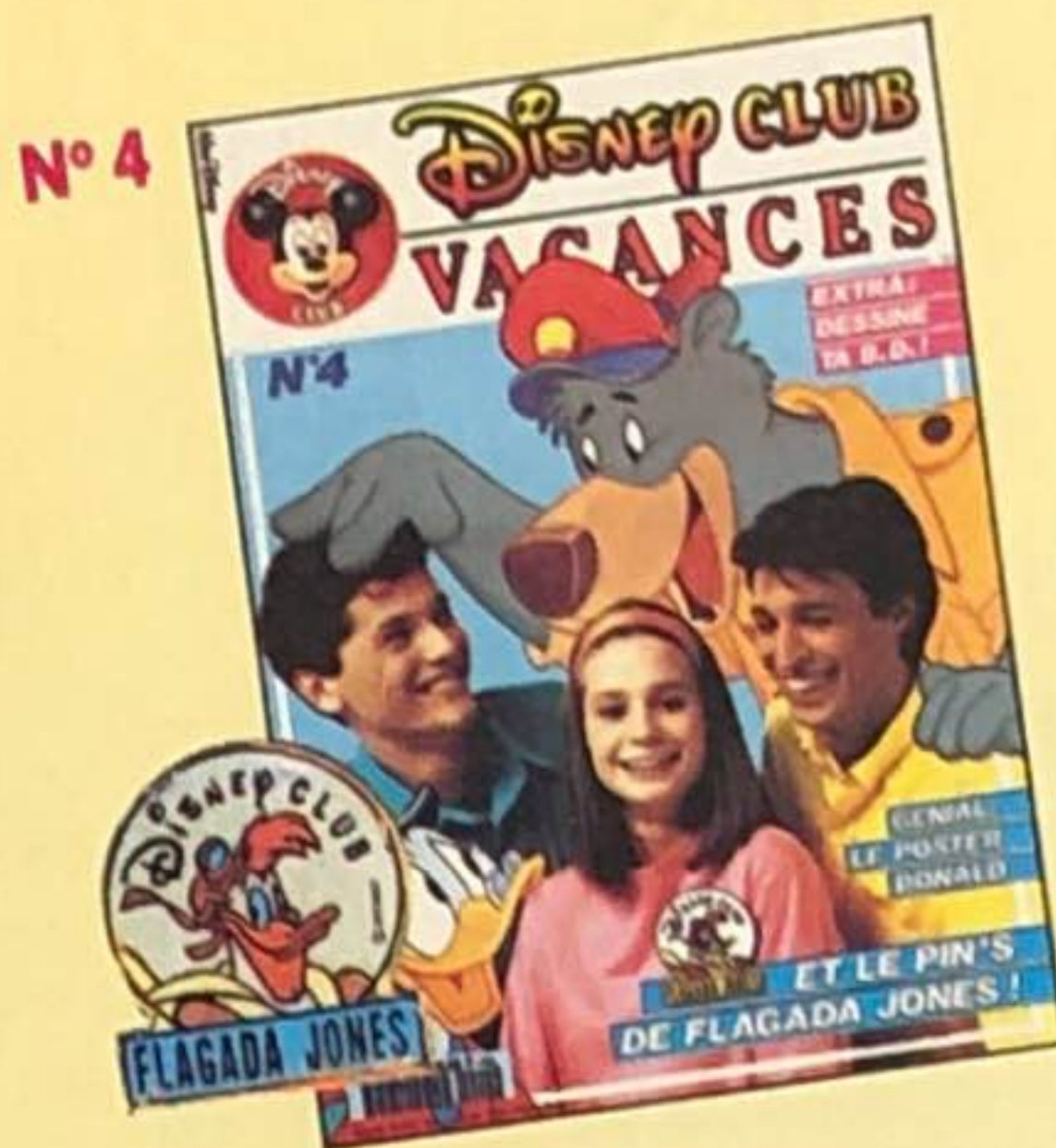
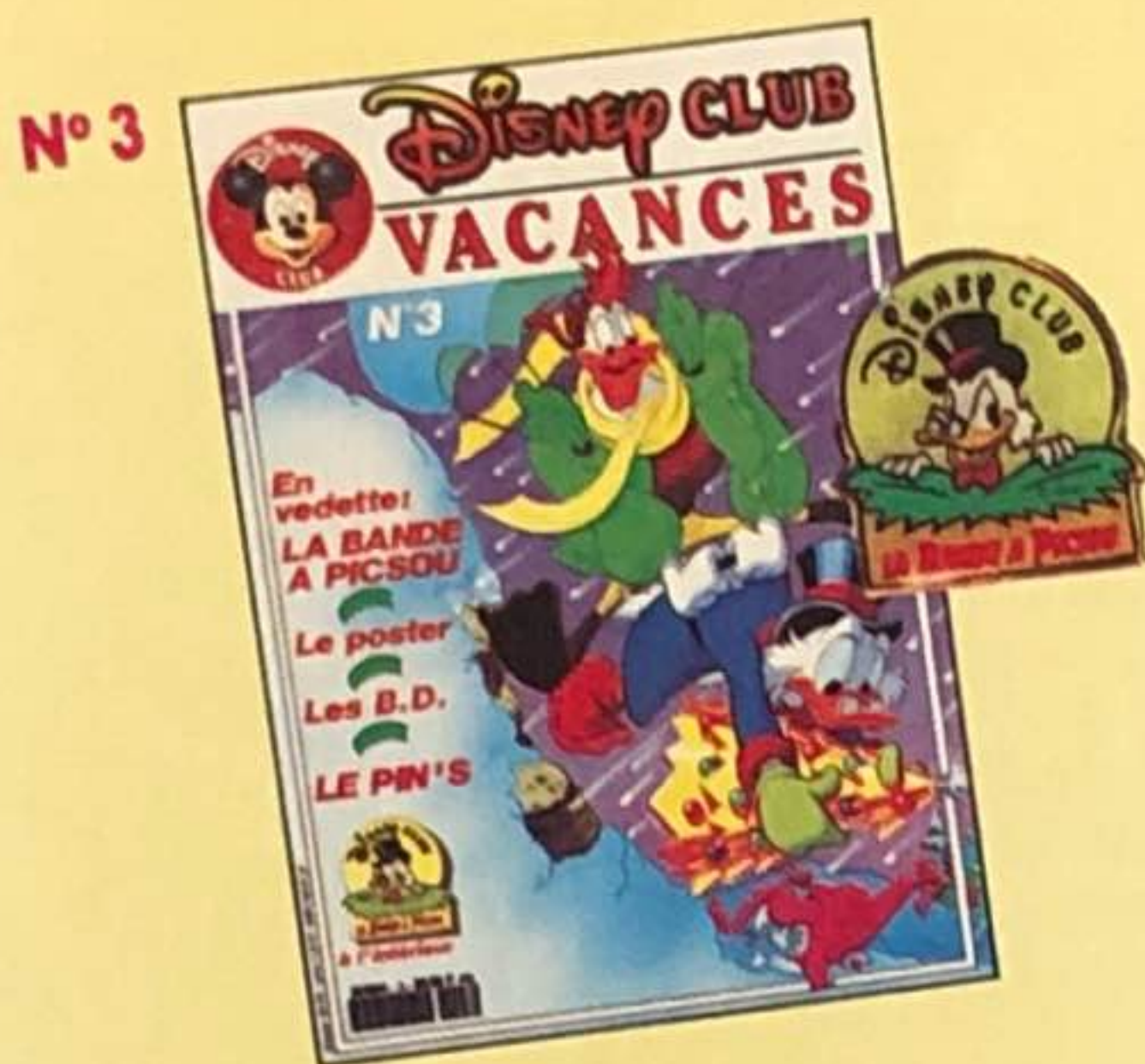




# Complète ta collection !

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

N° 1 : ÉPUISÉ  
N° 2 : ÉPUISÉ



## 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, 10355 Marigny le Châtel cedex

OUI, JE DÉSIRE COMMANDER

(frais de port inclus).

- N° 3 25 F .....
- N° 4 25 F .....
- N° 5 25 F .....
- N° 6 25 F .....
- N° 7 25 F .....
- N° 8 25 F .....

NOMBRE TOTAL D'EXEMPLAIRES ..... x 25 F  
SOIT UN MONTANT TOTAL DE .....  
RÈGLEMENT PAR CHÈQUE BANCAIRE .....  
POSTAL

NOM .....  
PRÉNOM .....  
ADRESSE .....  
CODE POSTAL .....  
VILLE .....

DÉLAI D'EXPÉDITION UN MOIS APRÈS RÉCEPTION DE VOTRE RÈGLEMENT.



# TEST

# AS-TU D'UN INV

## 1) Une formule mathématique...

- a) Te fais fuir en courant !
- b) Te plonge dans l'extase.
- c) Te rappelle les devoirs à faire.

## 2) Papin est le nom...

- a) D'un footballeur.
- b) De l'inventeur du digesteur, l'ancêtre de l'autocuiseur.
- c) Du créateur de la première locomotive à vapeur.

## 3) Tu pars en promenade pour la journée. Il fait chaud. Comment conserver de l'eau fraîche dans une gourde ?

- a) Tu emmaillottes ta gourde avec un linge humide.
- b) Tu choisis une gourde en peau, de préférence.
- c) Tu y mets des glaçons.

## 4) Ta chambre ressemble à :

- a) Un atelier de bricolage.
- b) Un gymnase.
- c) Un laboratoire.



## 5) Morse désigne :

- a) Un mammifère marin des régions arctiques.
- b) Une pièce métallique que l'on passe dans la bouche d'un cheval.
- c) Un code télégraphique portant le nom de son inventeur.

## 6) On t'offre un appareil photo...

- a) Tu le démontes pour voir « comment c'est fait » ?
- b) Tu apprends vite à t'en servir !
- c) Tu l'oublies dans un coin.

## 7) Une de tes étagères croule sous les livres...

- a) Tu demandes à ton père de s'en occuper.
- b) Tu retires des livres.
- c) Tu cales une planche ou un livre de la même hauteur que ton étagère, à l'endroit où elle plie.

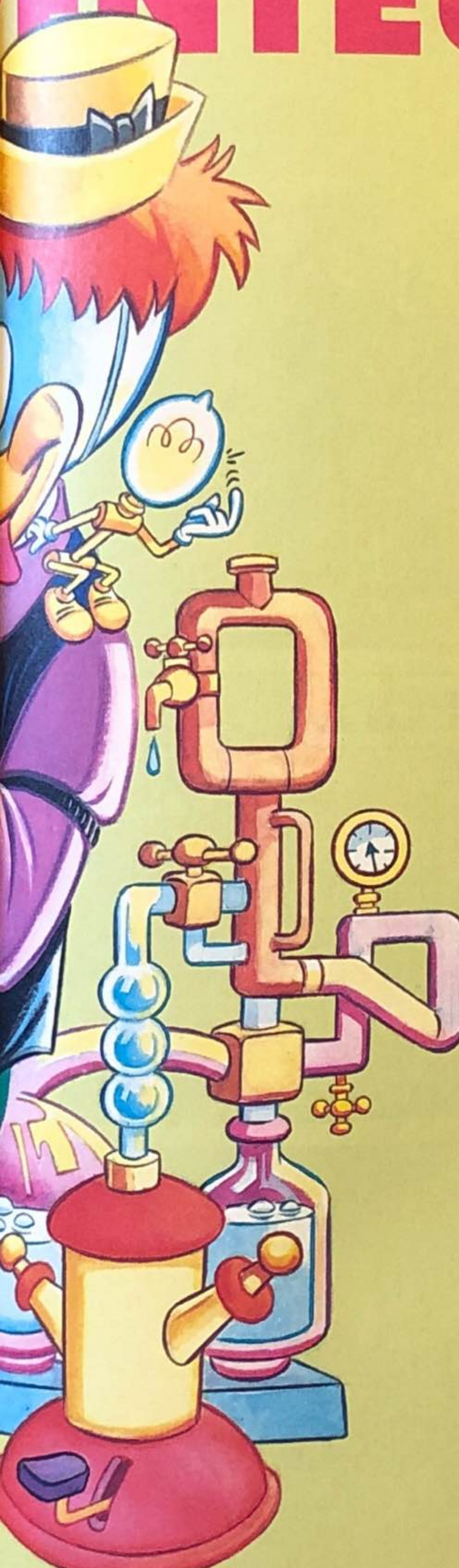
## 8) Braille est :

- a) Une personnalité du XIX<sup>e</sup> célèbre pour ses colères légendaire, d'où le verbe « brailler ».
- b) Le « papa » d'un système d'écriture pour aveugle, mais aussi...
- c)... un organiste.





# L'AME VENTEUR ?



Si c'est le cas, il te sera difficile de faire ce test sans avoir envie d'y apporter des modifications. Mais... essaie ! Tu bouleverseras les règles du jeu ensuite !

## 9) Que fais-tu de tes jouets abîmés ?

- a) Tu les ré pares pour les donner ensuite.
- b) Tu les dé montes pour en créer de nouveau.
- c) Tu les laisses s'accumuler ou tu les jettes.

c) Il est officiellement reconnu par l'État.

## 11) Fleming est...

- a) Un bactériologiste qui a découvert la pénicilline.
- b) Le metteur en scène du célèbre film « Autant en emporte le vent ».
- c) L'inventeur, en 1626, du premier thermomètre médical.

## 10) Un brevet d'invention...

- a) Est un diplôme qui permet d'exercer le métier d'inventeur.
- b) Protège l'inventeur et son invention des risques de « piratage ».

## 12) Pour toi, le mot invention est d'abord synonyme :

- a) De bobards.
- b) D'imagination.
- c) De découverte.

Texte : Christine GOUDONIS

## RESULTATS

Coche sur le tableau les lettres qui correspondent à tes réponses pour chacune des questions, compte les points et lis le texte se rapportant à ta petite addition...

Questions	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1 pt	a	c	c	b	b	c	a	a	c	a	c	a
2 pts	c	a	b	c	a	b	b	c	a	c	b	b
3 pts	b	b	a	a	c	a	c	b	b	b	a	c

### SUPER INVENTEUR

Entre 24 et 36 points  
Le « monsieur système D » par excellence. Un vrai Géo Trouvetou ! A 2 ans, tu démontais un vélo ! A 3 ans, tu le remontais ! Et à 4, tu montais dessus !

bébé» ! Mais si tu enchaînes avec « La Guerre des Etoiles »... hop ! Tu te prends pour Han solo !

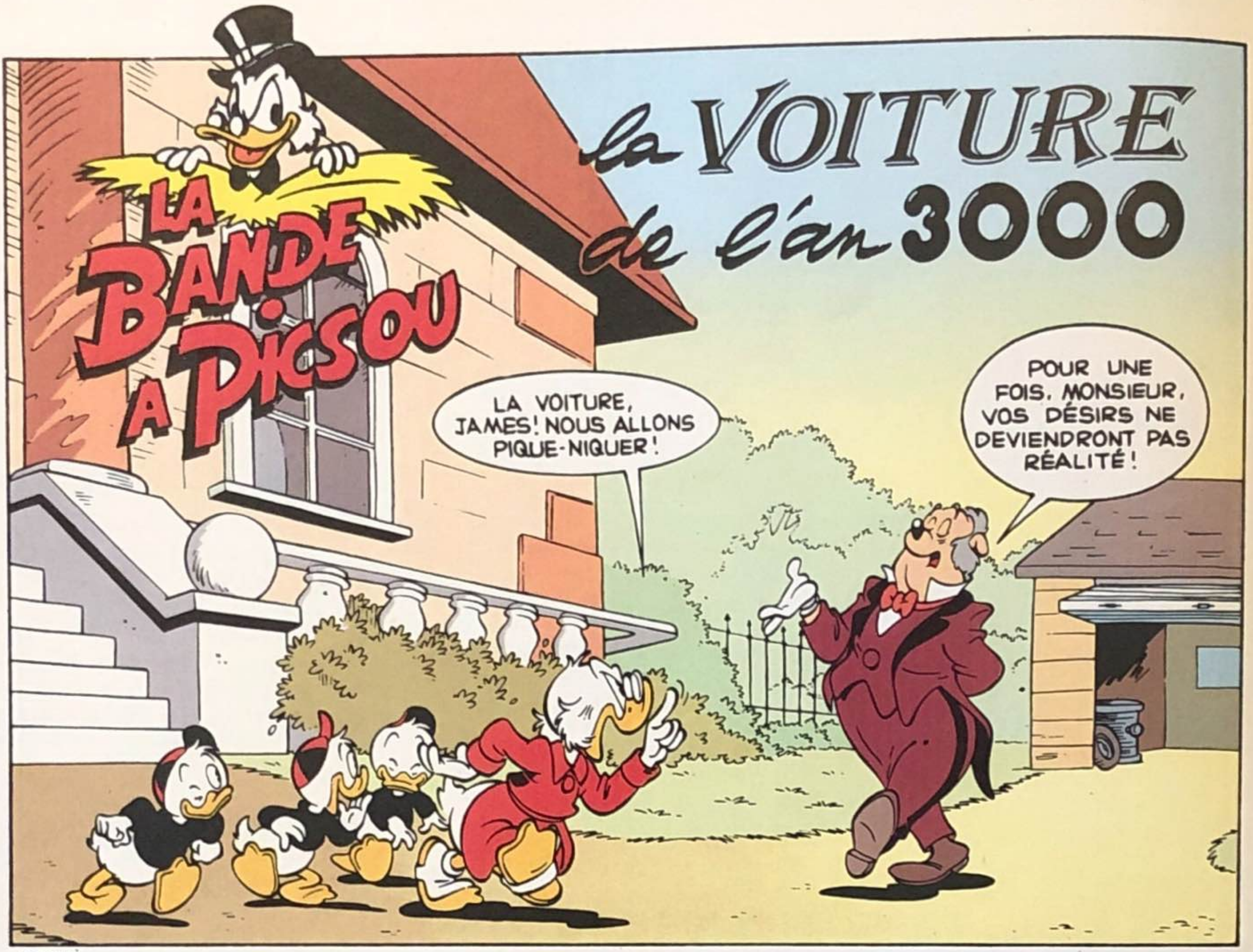
### INVENTEUR OCCASIONNEL

Entre 12 et 24 points  
Ça te prend après avoir vu : « Chéri, j'ai rétréci les gosses ou...agrandi le

### INVENTEUR, MOI, JAMAIS !

Moins de 12 points  
Le monde des inventeurs te fait à peu près autant d'effet qu'une puce sur un toutou. Et la puce évoque pour toi l'animal ou un mot affectueux, mais surtout pas la « carte à... » !





# la VOITURE de l'an 3000

## LA BANDE A PICSOU

LA VOITURE, JAMES! NOUS ALLONS PIQUE-NIQUER!

POUR UNE FOIS, MONSIEUR, VOS DÉSIRS NE DEVIENDRONT PAS RÉALITÉ!

D. 89436



LA VIE N'EST PAS TOUJOURS UNE TARTINE DE CAVIAR!

VENEZ-EN AU FAIT, JAMES!



ON A DÉROBÉ LE VÉHICULE DE MONSIEUR!

QUOI?!



QUI A OSÉ?!

UN GANG OPÈRE DANS LA RÉGION!

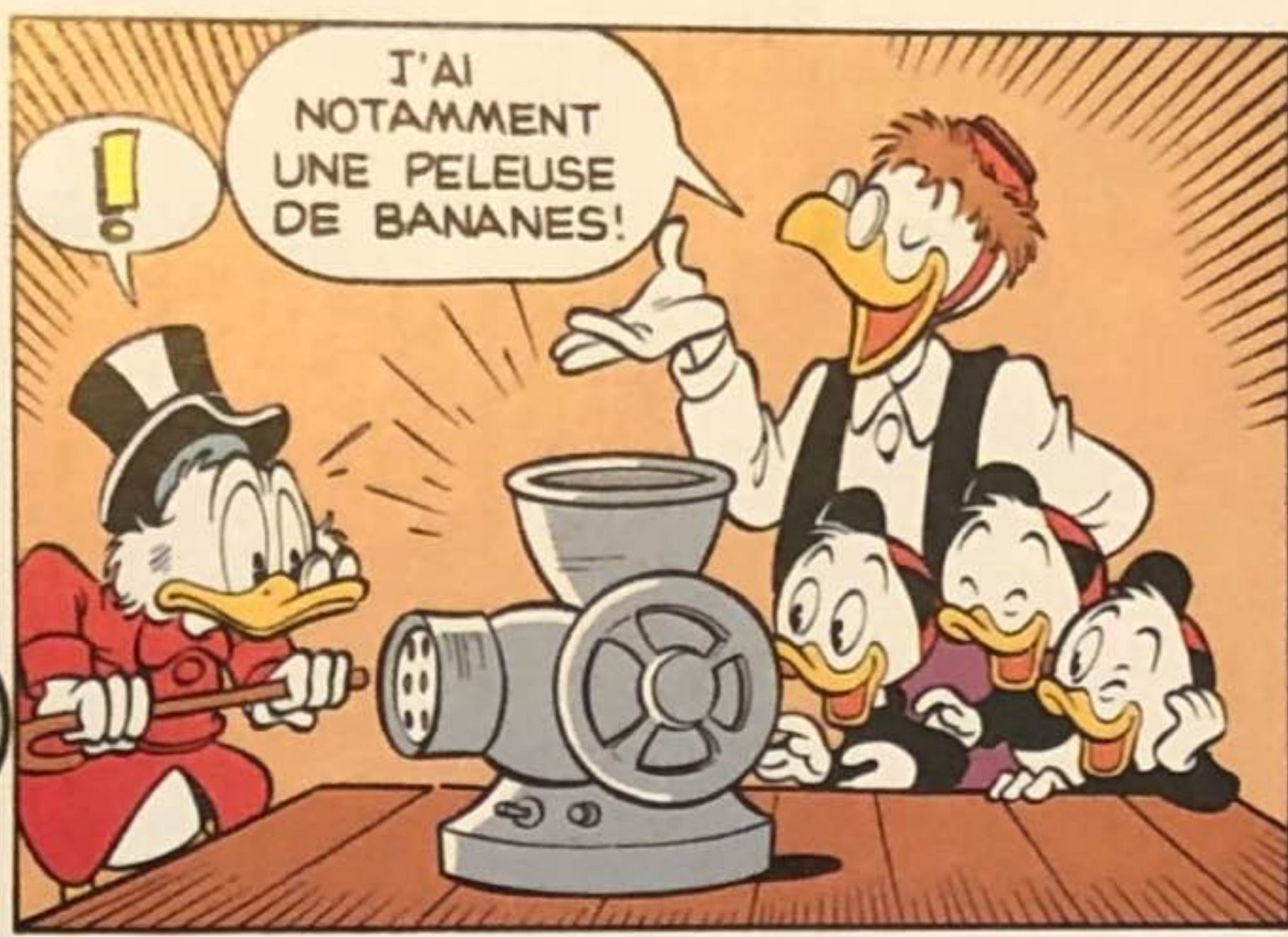


EXACT! LISEZ, MONSIEUR!

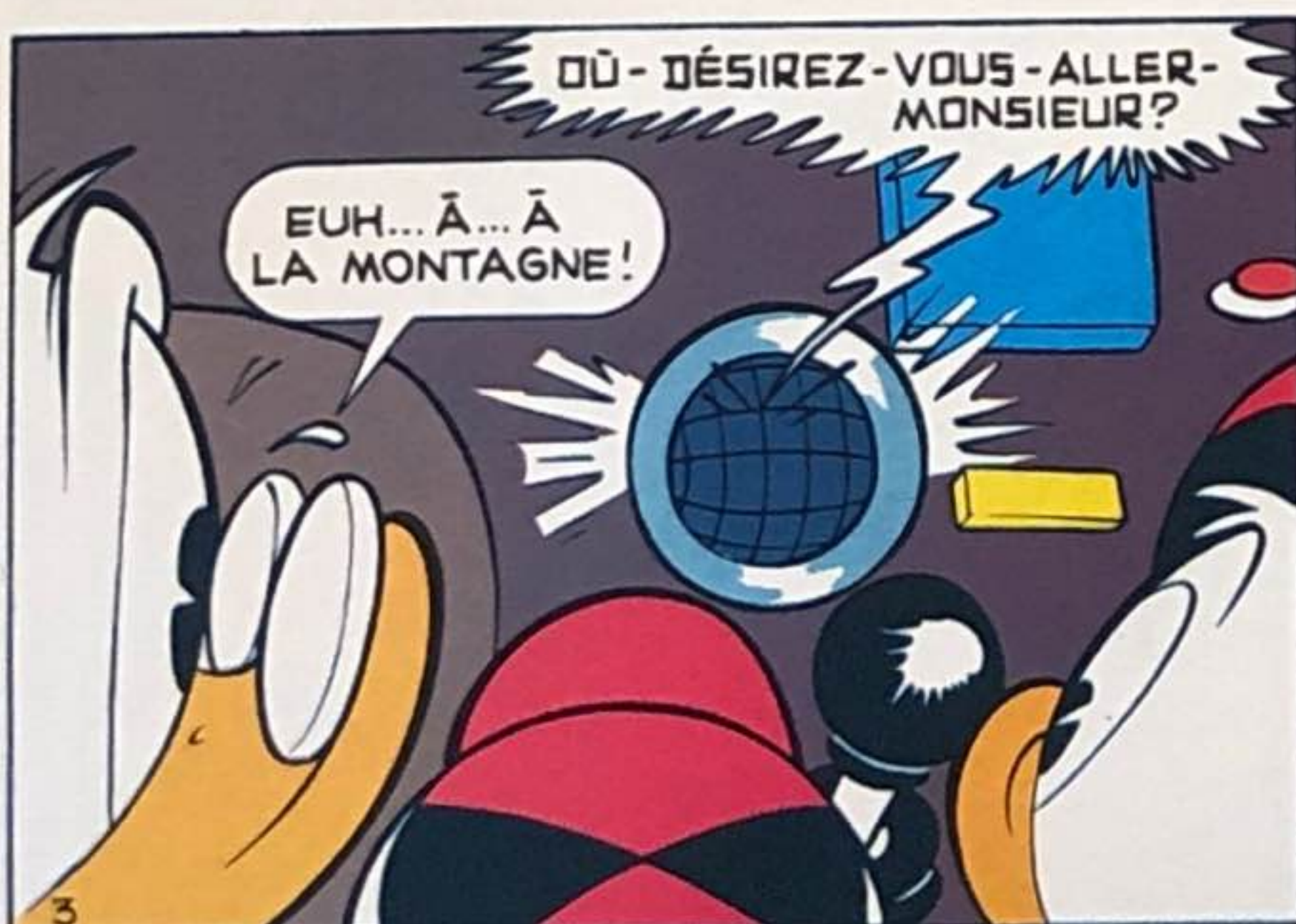
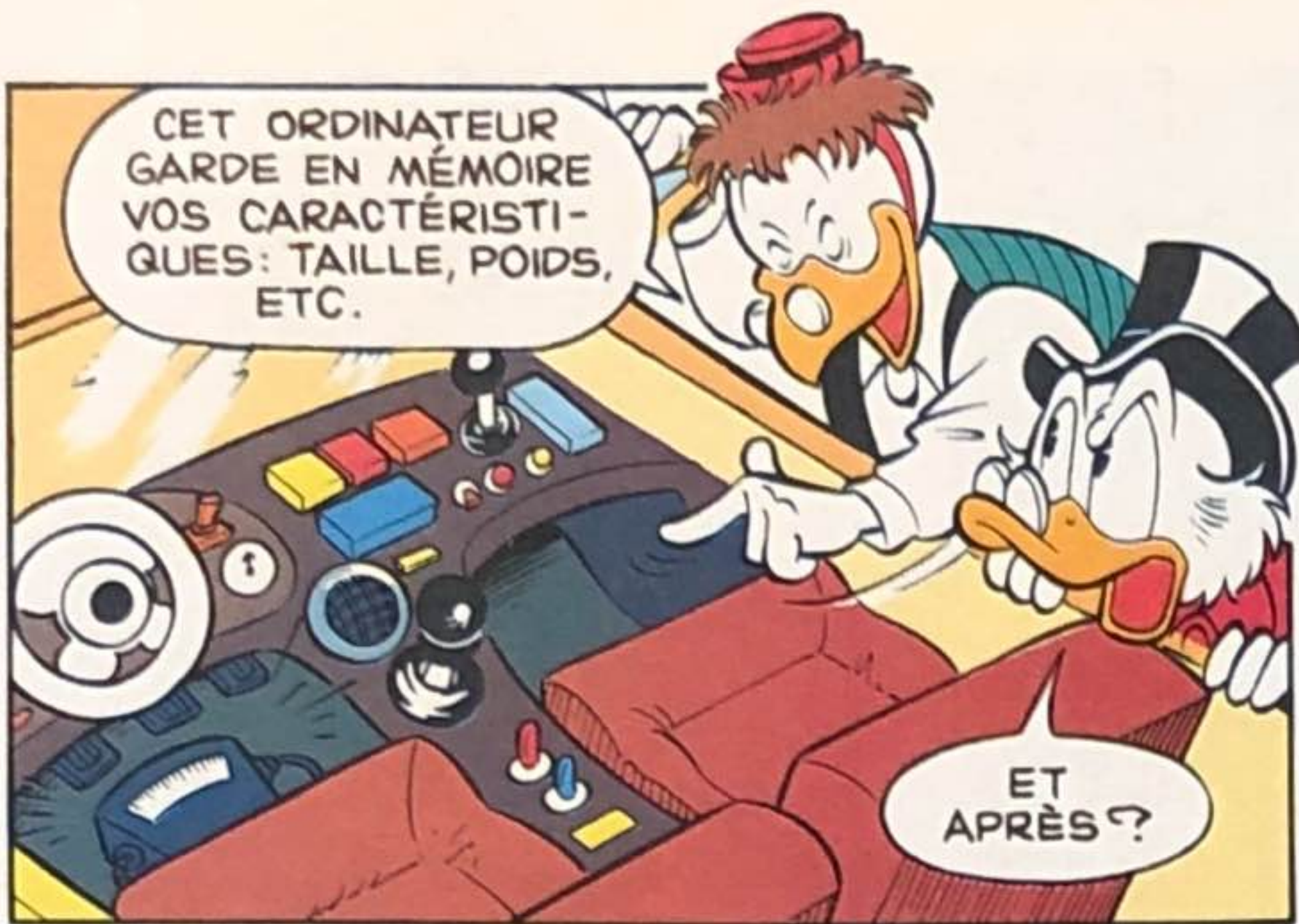
DANS CE CAS, JE VAIS ALLER VOIR GÉO!

AUTOMOBILE: TOUT SUR LE GANG DÉBOTA





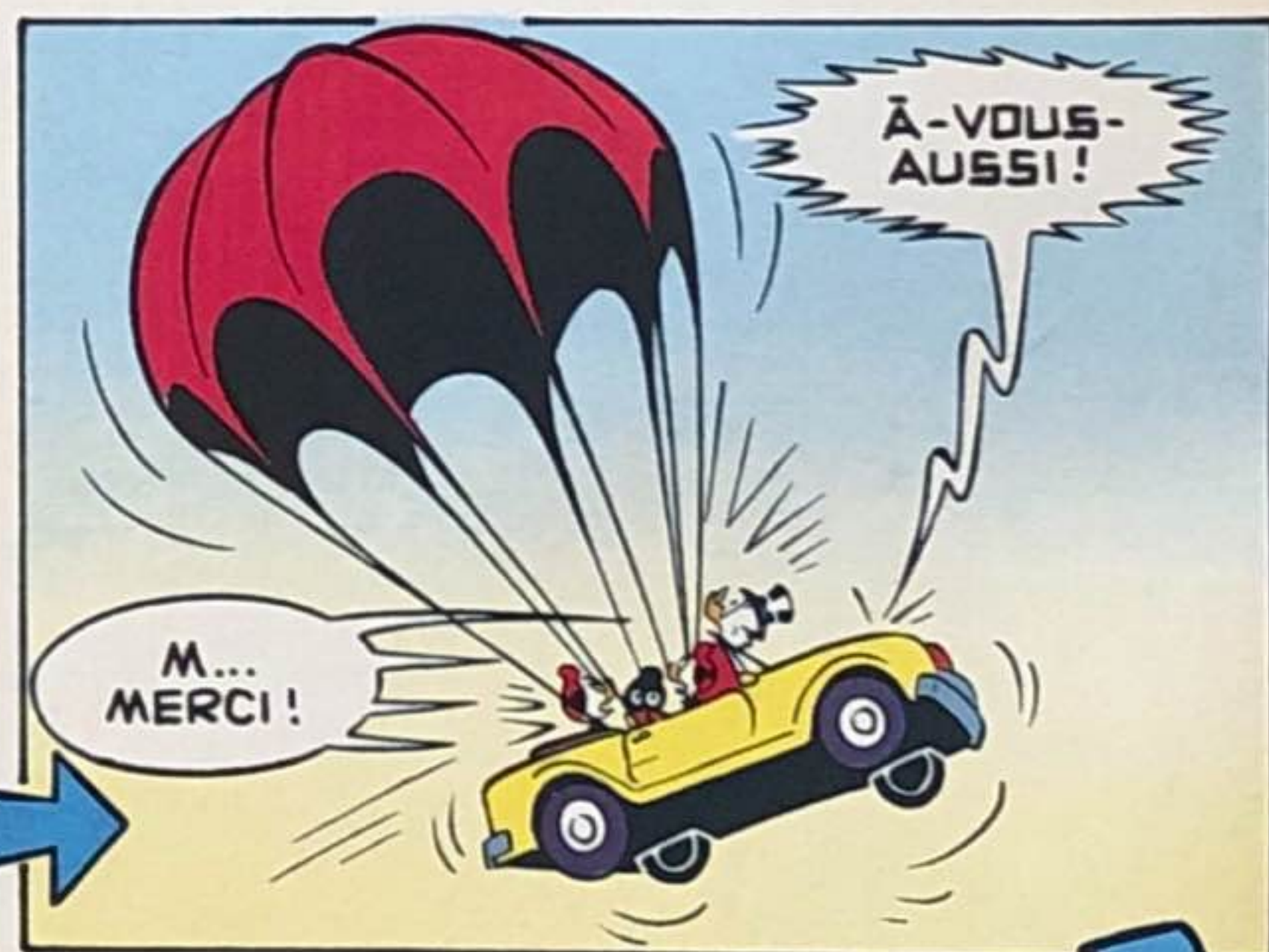
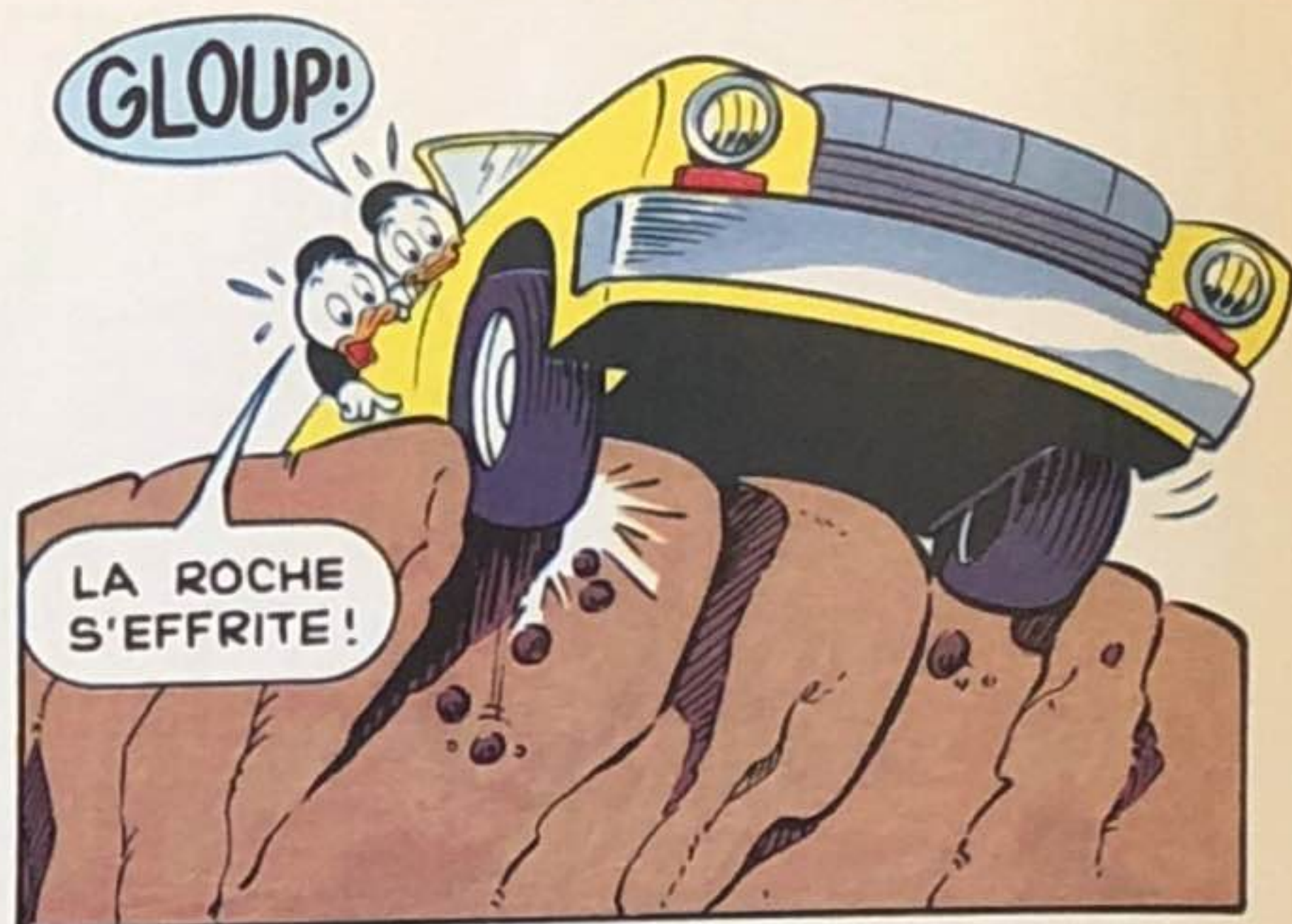




















AAAAAH!



TU AS GROSSI!  
ELLE NE T'A PAS  
RECONNU!

MAIS QU'EST-CE  
QU'ELLE A?!

TOUDOU!



ELLE TE PREND  
POUR UN VOLEUR  
ET TE MÈNE EN  
PRISON!

RELÂCHE-  
MOI,  
TRÂTRE!

?!

TOUDOU! TOUD



COFFREZ-CE-VOLEUR-  
DE-VOITURES.

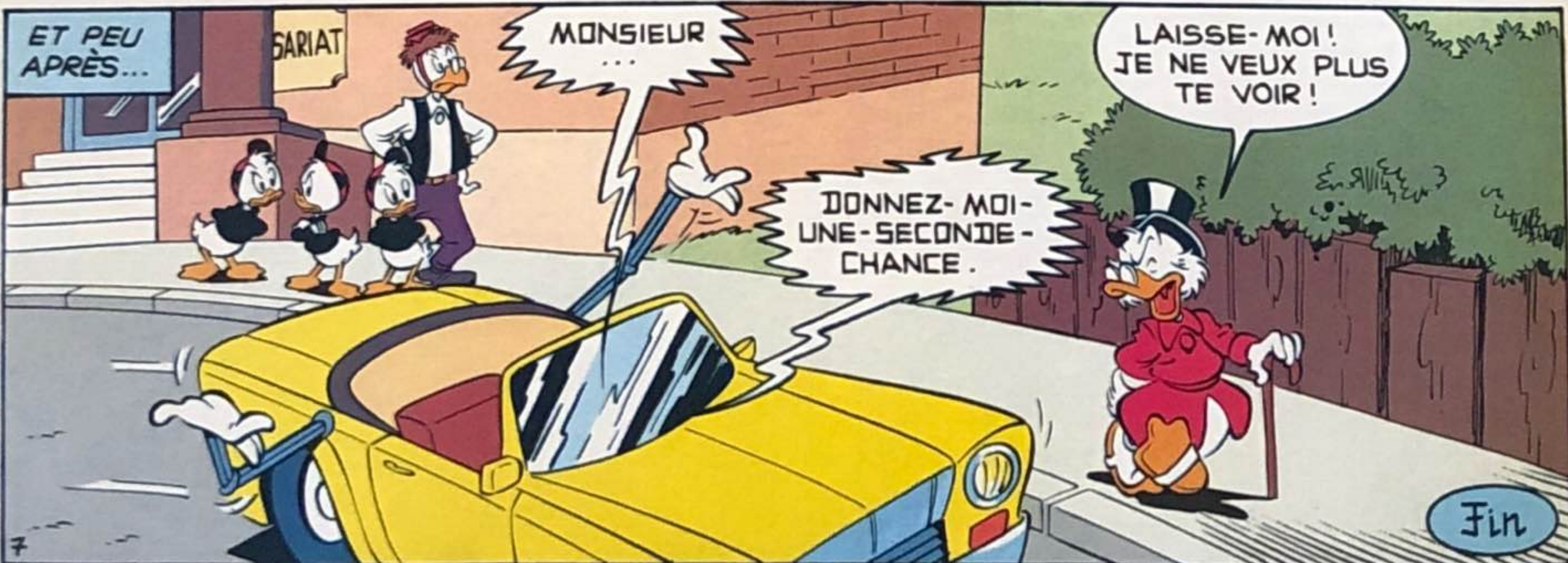
COMMISSARIAT

C'EST UNE  
ERREUR!



LAISSÉZ... JE VAIS  
VOUS EXPLIQUER...

?!



ET PEU  
APRÈS...

SARIAT

MONSIEUR  
...

DONNEZ-MOI-  
UNE-SECONDE-  
CHANCE.

LAISSÉZ-MOI!  
JE NE VEUX PLUS  
TE VOIR!

Fin

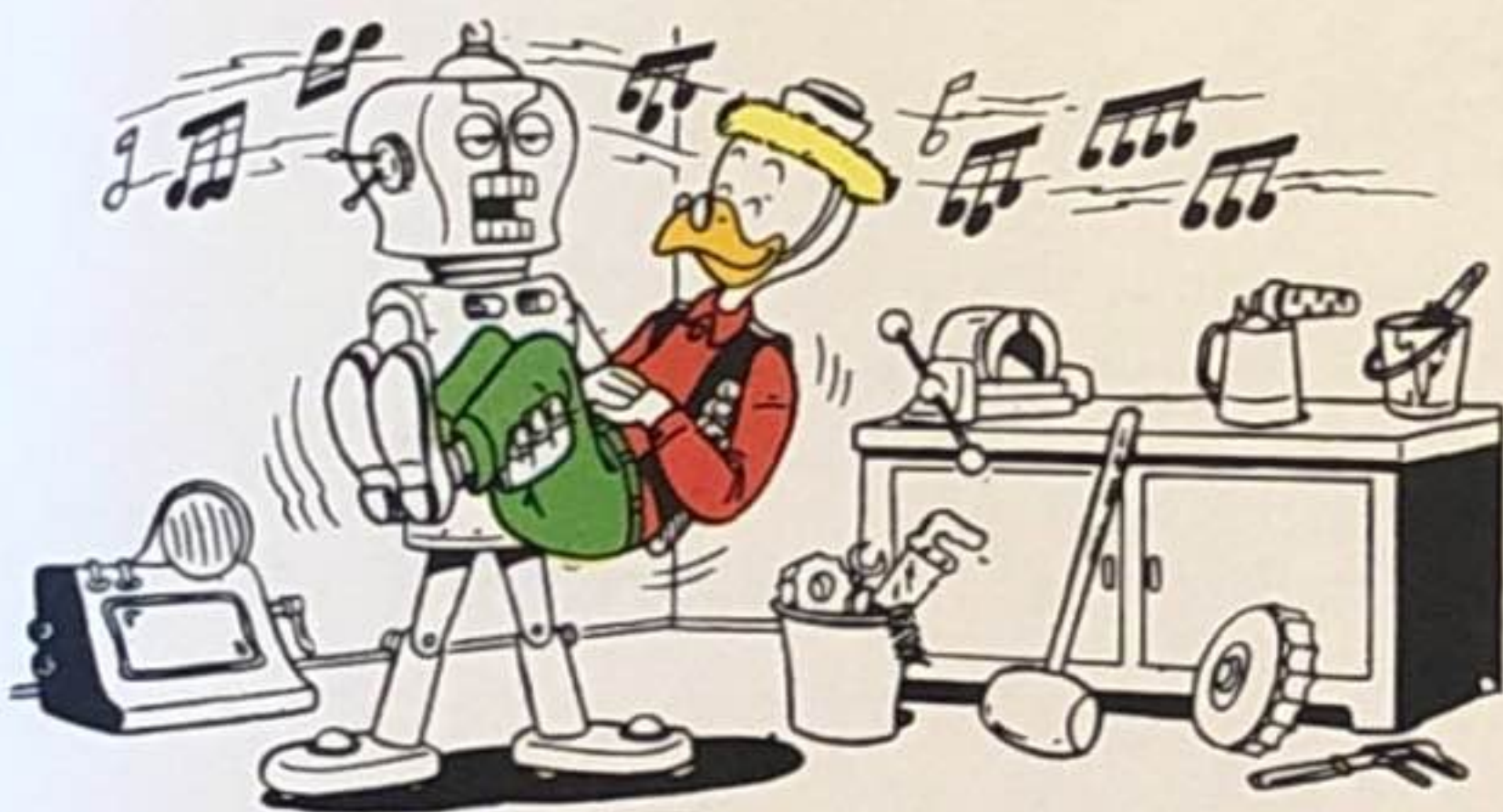
© 1993 THE WALT DISNEY COMPANY



# JEUX

## QUI A FAIT QUOI ?

Peux-tu deviner, parmi ces inventions numérotées de 1 à 16, celles qui ont été faites par ces inventeurs : Galilée, Morse et Edison ? D'autre part, certains objets comportent des anomalies d'autres non. Quels objets et quelles anomalies ?



**Solution :**  
 Le télescope (n° 5) est la découverte de Galilée. Le télégraphe électrique (n° 3), a été imaginé par Morse en 1832. Le phonographe (n° 10) a été inventé par Edison.  
 Les objets 1 - 3 - 10 - 14 - 15 - 16 n'ont pas de défaut. Voici les anomalies des autres : 2) Le tricycle n'a pas de pédales. 4) Pas d'ouverture au canon. 5) Deux pieds au « trépidé ». 6) La pompe de l'arrosoir n'a pas de trous. 7) Une seule aiguille ! 8) L'antenne. 9) Un fil électrique pour une lampe à pétrole ! 11) Il manque la détente. 12) Un phare seulement. 13) Pas de câble au téléphone.

## GÉO EST MALIN !

Géo a construit ce nouveau robot avec des pièces détachées récupérées de ses cinq vieux robots. Peux-tu retrouver lesquelles ?



Solution :



## CLIN D'OEIL

### TAXI !

Un avare en débarquant d'un taxi, règle le prix de la course, sans y ajouter le moindre pourboire. Comme le chauffeur le regarde d'un œil peu amène, notre Harpagon s'écrie :  
 - Eh bien ! Le compte n'est-il pas exact ?  
 - Si, répond l'autre, c'est exact, mais... ce n'est pas juste !

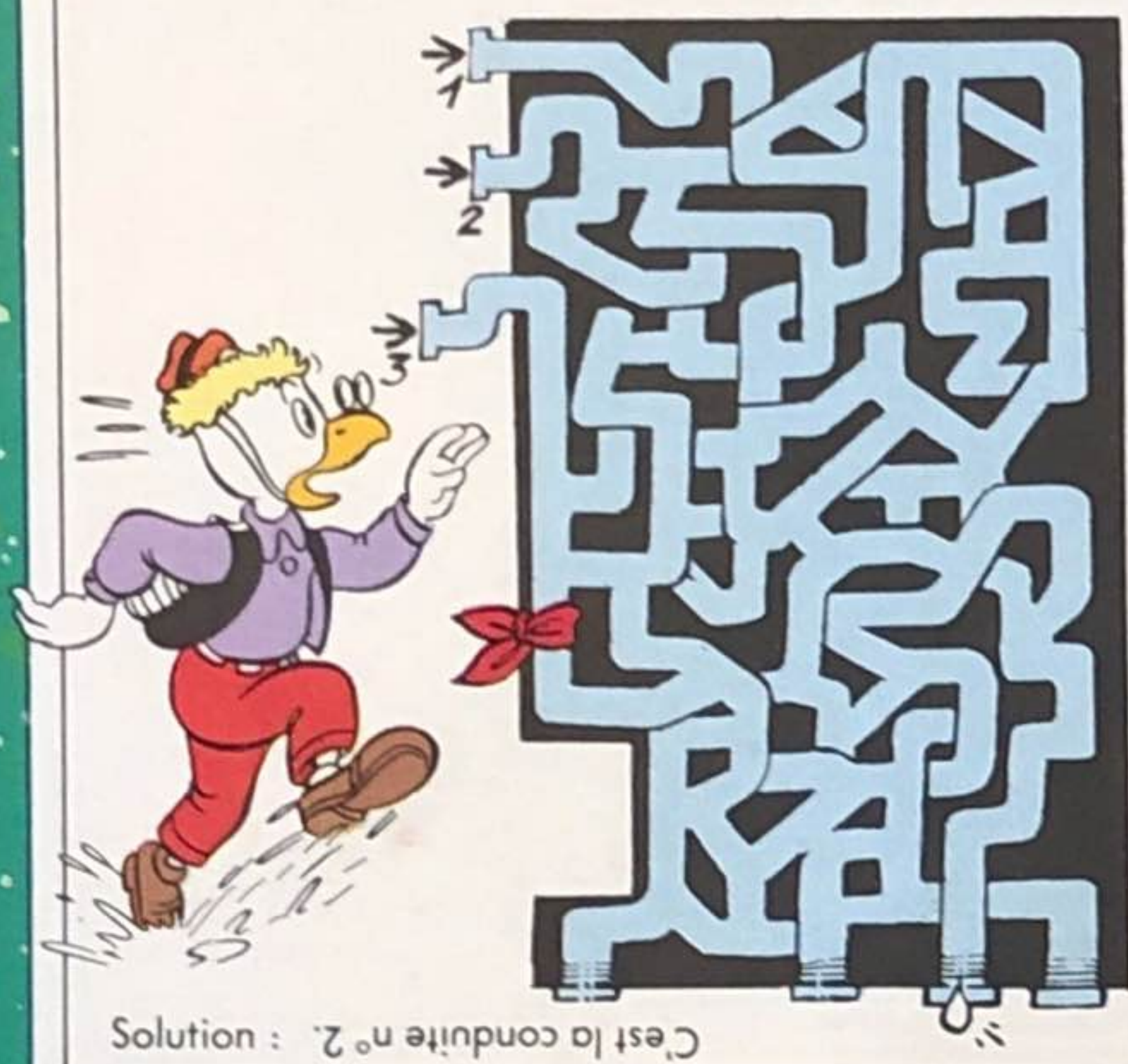
## SALUT L'ARTISTE !

Au hasard d'une tournée, cet artiste de music-hall rencontre, un vieil ami :  
 - Eh ! lui dit celui-ci, la dernière fois que je t'ai vu, tu montrais des puces savantes, et maintenant, te voilà avec une troupe d'éléphants !  
 - Que veux-tu, fait l'autre, avec l'âge je suis devenu myope, alors...



## DÉFAUT DE FABRICATION

Aide Géo à trouver la conduite défectueuse qui laisse échapper cette goutte d'eau...



Solution : C'est la conduite n° 2. : noitulos

### CLIN D'OEIL

#### SIGNES ZODIACAUX

A présent, dit le professeur, énumérez-moi les signes du Zodiaque.

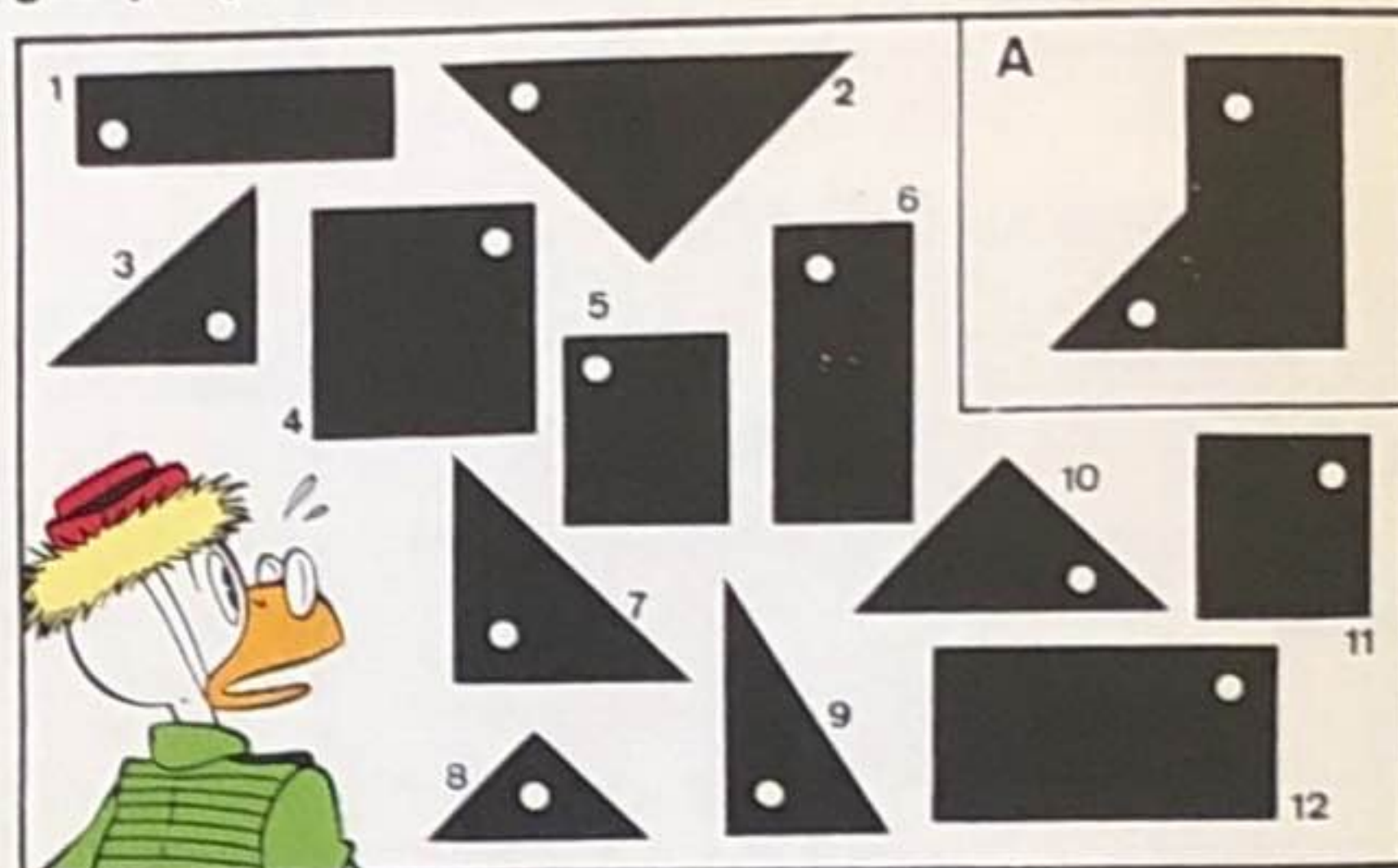
- Toi d'abord Théo.
- Taurus, le taureau.
- Bien, maintenant, toi, Pascal, un autre.
- Le Cancer, le crabe.
- Bien à ton tour, Jacques.

Le petit garçon regarde autour de lui, hésite un moment et dit vivement :

- Mickey, la souris !

## CASSE - TÊTE

Quelles figures géométriques Géo devra-t-il grouper pour former la silhouette A ?



Solution : Les figures 2 et 8.

### CLIN D'OEIL

#### BON ANNIVERSAIRE

Thierry vient souhaiter l'anniversaire de son père. Celui-ci lui dit :

- Je ne te demande qu'une chose, c'est d'être premier en classe !

- Trop tard, papa ! répond Thierry, je t'ai acheté une cravate !

#### AU THÉÂTRE

Un célèbre critique avait somnolé pendant la représentation de la pièce de théâtre - ennuyeuse - d'un jeune auteur prétentieux. A la sortie, celui-ci, en fait vivement le reproche au journaliste. Et le critique de répondre :

- Mais... dormir au théâtre, c'est une opinion, jeune homme !



**Disney CLUB**  
**VACANCES**

**N°9 Bimestriel-Février 1993**

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

Edité par Disney Hachette Presse S.N.C. Siège Social : 23-25, rue de Berri-75008 PARIS. SNC au capital de 100.000 F. RC Paris B 380 254 763. Associés : The Walt Disney Company France S.A., France Editions et Publications SA. Membre inscrit à l'O.J.D. Gérants : Christian Leveneur, Pierre Sissmann. Comité de Direction : Hervé Digne, Marie-France Garros, Olivier Gaultier, Bruno Lesouef, Christian Leveneur, Pierre Sissmann.

Directrice d'édition : Viviane Mahler. Promotion-Publicité : tél. : 49.53.49.11. Directeur de la publicité : Thomas Chatillon. Chefs de publicité : Marie Chambon, Nicolas Waintraub. Rédaction, Direction, Administration : 23-25, 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. Numéro ISSN 1162-8197. Directeur de la publication : Christian Leveneur.

Toutes demandes de renseignements concernant l'utilisation en France, sous une forme quelconque, des personnages de Walt Disney doivent être adressées à The Walt Disney Company France, 44, Champs-Élysées, 75008 Paris. Tél. : 44.20.55.00. Pour la Belgique et la Suisse, The Walt Disney Company (Bénélux) S.A., 41, Bd Bischoffsheim (B.13) 1000 Bruxelles, © Disney. Photocomposition Iota, Nanterre. Photogravure Eureka C.G. Paris.



DANS LE PROCHAIN DISNEY CLUB VACANCES

# FRISSONS GARANTIS

AVEC UN NUMERO  
"SPECIAL MONSTRES"

DISNEY CLUB VACANCES N°10  
EN VENTE A PARTIR DU 7 AVRIL

ET UN SUPER PIN'S  
SURPRISE !

Tarif  
"spécial vacances"  
99 F au lieu de 125 F

Abonne-toi vite pour partir en  
vacances avec tes amis du Disney Club



5 fois par an

Les vacances, ça se fête !

Le Disney Club Vacances t'offre dans  
chaque numéro deux cadeaux :

- un pin's exclusif du personnage vedette
- un poster Disney pour décorer ta chambre.

En plus, tu retrouveras 50 pages de B.D.  
inédites et une rubrique jeux.



TON CADEAU DE BIENVENUE :  
Le pin's exclusif Disney Club.

**BULLETIN D'ABONNEMENT** 

à compléter et à envoyer à :  
Service Abonnements - 90, rue de Flandre - 75947 Paris Cedex 19.

**OUI,** je m'abonne à Disney Club Vacances. Je recevrai 5 numéros au  
prix spécial de 99 F au lieu de 125 F, soit un numéro gratuit  
et en cadeau, le pin's exclusif Disney Club.

Je joins le règlement de mon abonnement à l'ordre de Disney Club Vacances  
par :  chèque bancaire  chèque postal  mandat.

Mon nom.....

Mon prénom.....

Adresse.....

Code postal |\_|\_|\_|\_| Ville.....

Date de naissance : |\_|\_| jour |\_|\_| mois 19|\_|\_| année.

Offre valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 31 mars 1993

Vous recevrez votre pin's sous pli séparé dans un délai de 4 semaines environ après réception de votre premier exemplaire.



# DANS CE NUMERO :

COMPLÈTE  
TA COLLECTION  
AVEC UN PIN'S...  
BRANCHÉ !

BD : FOUS RIRES  
ET DRÔLES D'INVENTIONS  
AVEC MYSTERMASK,  
LES RANGERS DU RISQUE,  
LA BANDE À PICSOU !



P. 31 :  
HUIT PAGES  
FOLLES SUR  
L'UNIVERS  
ÉTONNANT  
DES  
INVENTEURS.

**Disney CLUB**  
**VACANCES**

UN PIN'S FLASHANT

**SPECIAL**  
**INVENTEURS**  
**et SAVANTS**  
**FOUS**

50 PAGES  
DE B.D. FOLLES

M 4041 - 8 - 25,00 F - RD

**LES VISAGES DU PROGRÈS**

PROJET EN COURS

DOUTE SCIENTIFIQUE

**PROFESSION :  
INVENTEUR**

Le savant fou  
C'est le « méchant » de nombreux romans, films ou BD d'aventures. Créateur génial d'une super-bombe ou d'un rayon hypnotique, il menace habituellement de détruire la Terre ou de transformer ses habitants en robots. Personnage imaginaire, créé pour nous divertir, le savant fou n'aurait existé sans les progrès de la science. Ses plans sont tout sauf de mal à réaliser. Les découvertes scientifiques modernes nécessitent des moyens financiers et des moyens humains. Sans ces moyens, les progrès de la science seraient impossibles.

P. 60, TON TEST :  
FERAIS-TU UN  
BON INVENTEUR ?

POSTER  
SPÉCIAL RÉTRO  
« THE MAD DOCTOR »

... et des jeux,  
des histoires  
drôles, du rire !