

Nouveau

6/8  
ANS

Mon **premier** Journal de



# MICKEY

## Tout baigne!



PRESSE ENFANCE

M 02909 - 2H - F : 5,95 € - RD



**10**  
pages de BD

## À toi de lire!

Une aventure des  
**Indestructibles 2**



**+**  
Une grande  
enquête

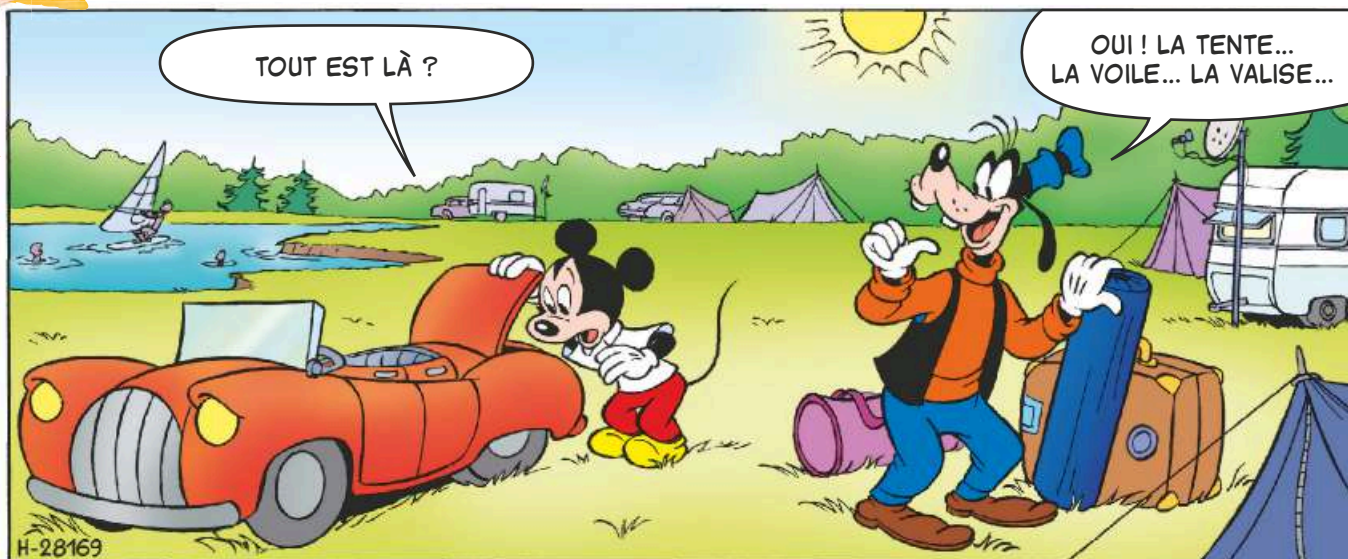


Et aussi :  
Un cahier  
de jeux  
**+**  
4 pages  
en anglais





# Le roi du camping



**MON PREMIER  
JOURNAL DE MICKEY  
N° 2 - JUILLET 2018**

**Directrice générale d'édition:** Alice CAUQUIL.  
**Rédactrice en chef:** Véronique CORGIBET.  
**Rédactrice en chef technique:** Stéphanie MAYLIN.  
**Directrice artistique:** Christine GASARIAN.  
**Secrétaire de rédaction:** Thomas PLAZI.  
**Première rédactrice graphiste:**  
Isabelle DAUMONT-QUESSEVEUR.  
**Assistante:** Nathalie LEGROS.  
**Documentation:** Héliane DRES.  
**Coordination éditoriale:** Sandra DUSS.  
**Studio BD:** Alice THIBAUT.  
**Iconographe:** Solange COLLETTE.  
**Ont collaboré à ce numéro:** Aleksandra ARTYMOWSKA,  
Anne-Sophie BAUMANN, Fabienne BLANCHUT et Laurent  
AUDOUIN, Amélie BLANQUET, Pauline CASTER,  
Patrick CERF, Sandra COLLET, Aurélie DESFOUR,  
Christian GUIBBAUD, Éric PAVON, Mathieu ROCHER,  
Grégory SANZ, STI, Rachel TEYSANDIER.  
**FABRICATION:** Pierre AÏTA, Alain BONIS.

**RÉDACTION: TÉL. 01 41 34 88 64**

**Adresse:** 10 rue Thierry-Le-Luron,  
92592 LEVALLOIS-PERRET Cedex.

**PUBLICITÉ: TÉL. 01 41 34 89 11**

**Directrice marketing et commerciale:**  
Marion STASTNY.

**Directrice de publicité:** Patricia DANAN.

**Directrice de clientèle:** Barbara VALDÈS LE FRANC.

**Assistante:** Chantal GUILLERY.

**Site Web:** www.dhpregie.com

**PROMOTION: TÉL. 01 41 34 88 78**

**Chefs de produit:** Charlotte FONTAN, Vanessa GABRIEL.

**Opérations spéciales:** Yann GROLLEAU.

**Assistante:** Laurie VIGROUX.

**Production plus produits:** Jean-Pascal GOGUET CHAPUIS.

**MARKETING DIRECT: TÉL. 01 41 34 69 25**

**Directrice marketing direct:** Anne BOIS.

**Chef de produits:** Florence PARENT.

**Assistante:** Katia SIMONET.

**VENTES DÉPOSITAIRES**

Hachette Filipacchi Diffusion.

**Édité par:** DISNEY HACHETTE PRESSE S.N.C.  
au capital de 15 000 € - RCS NANTERRE B 380 254 763.

**Associés:** The Walt Disney Company France S.A.S.,  
Hachette Filipacchi Presse.

**Gérante:** Claire LÉOST.

**Comité de direction:** Jean-François CAMILLERI,  
Jean-Christophe DUBOIS, Marie-José LEFEBVRE,  
Cécile LEGENNE, Claire LÉOST, Bruno LESOUËF.

**Siège social:** 10 rue Thierry-Le-Luron,  
92300 LEVALLOIS-PERRET.

Ce numéro, mis sous film, n'est complet qu'avec un carton  
dépassant, et son pistolet à eau (France métropolitaine).

**Imprimé en France/Printed in France par MAURY  
IMPRIMEUR, 45300 Manchecourt.**

**Origine du papier:** majoritairement Italie  
**Taux de fibres recyclées:** 0%  
**Certification:** PEFC  
**Eutrophisation:** P<sub>tot</sub> 0,018 kg/tonne

**Dépôt légal:** juillet 2018.

**N° de Commission paritaire:** en cours.

**ISSN:** 2608-6409.

Loi n° 49-956 du 16.07.1949 sur les publications  
destinées à la jeunesse.

**Directrice de la publication:** Claire LÉOST.

© DISNEY HACHETTE PRESSE

© 2018 DISNEY © 2018 DISNEY/PIXAR



Ce magazine est  
imprimé sur du papier  
issu de forêts gérées  
durablement et de  
sources contrôlées.



# Sommaire



**Prêt(e) pour le départ ? Cet été, "Mon premier Journal de Mickey" te propose de boucler tes valises pour t'envoler vers de chouettes destinations. Suis les aventures de Mickey, Donald et leurs amis à la plage et au camping. Explore les bords de mer, joue, lis et mène l'enquête auprès de tes héros. Bonnes vacances !**

## Objectif : découverte

Pages 6, 30 et 47.

**L'actu de l'été, un zoom sur le bord de mer et un animal mystère...**



## 10 pages de BD

Pages 2, 4, 16, 32, 44 et 49.

Les mésaventures  
hilarantes de **Mickey,**  
**Donald** et leurs amis...

**4 pages  
en anglais**

Pages  
26 et 49.



## 6 fiches

Pages 51 et 52.

**Tout pour chasser l'ennui :**  
**blagues, défis, jeux,**  
**recette de cuisine...**



## 10 pages de jeux

Pages 15, 19 et 42.

Un **labyrinthe**  
géant, des jeux avec  
les mots, des **quiz...**  
À toi de jouer !

## 2 grandes histoires

Pages 9 et 34.

Une **aventure**  
des "Indestructibles 2".



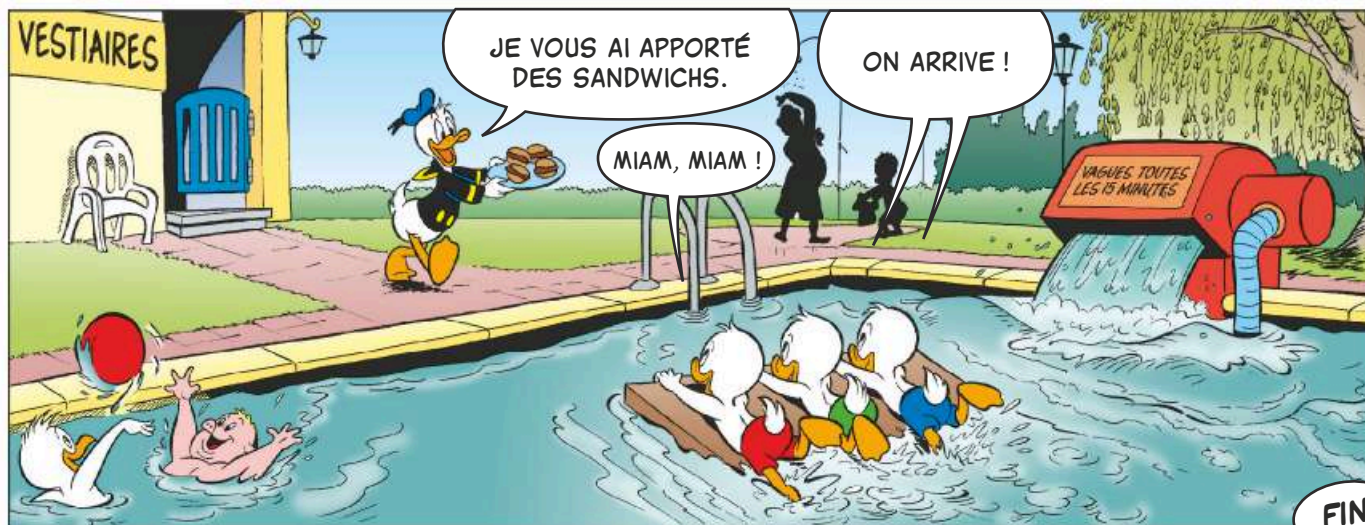
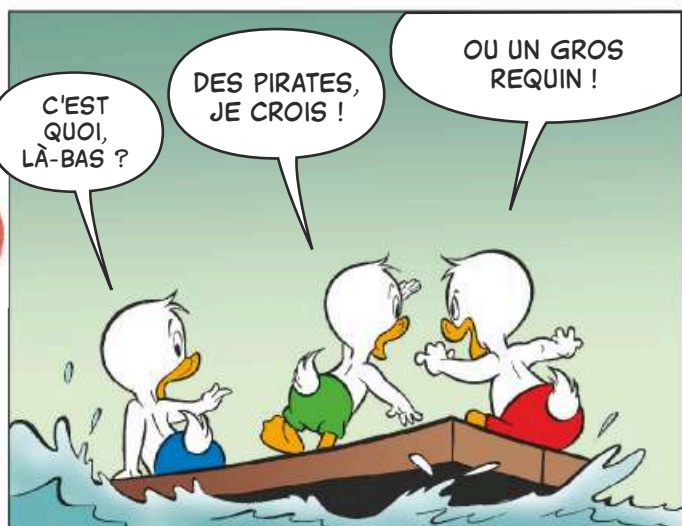
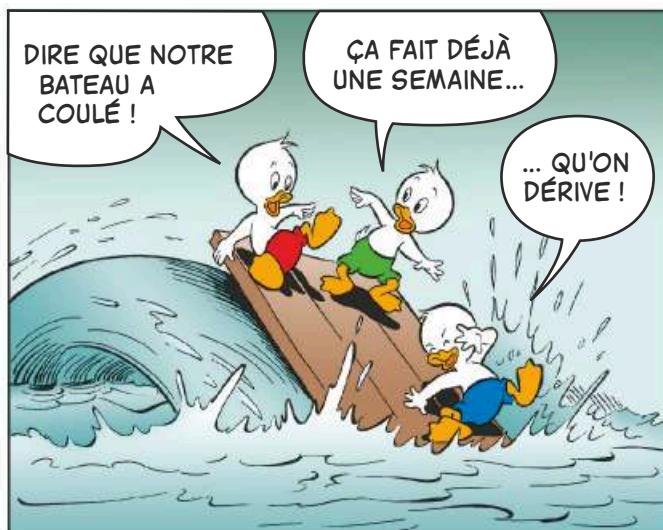
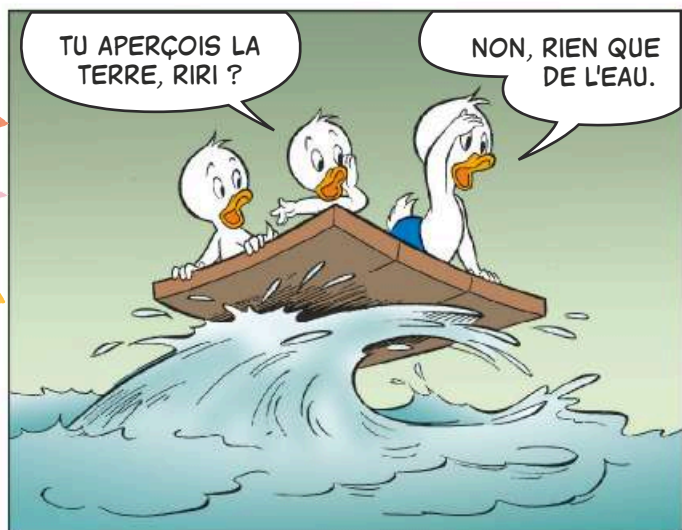
Une **enquête** de  
deux jeunes  
détectives.

## GAG





# Marins d'eau douce



FIN

# Photo PARADE

Penche la tête  
ou tourne  
ton magazine,  
mais ne reste pas  
comme ça!



# TOP ACTU !

## "LES INDESTRUCTIBLES 2"

La famille Parr est une famille normale... à quelques détails près : Hélène, Bob et leurs enfants possèdent des super pouvoirs. Très utile, surtout pour Hélène, qui se voit chargée d'une mission de la plus haute importance...

- + Cours rejoindre les héros au cinéma le 4 juillet.
- + Retrouve Jack-Jack page 9 et dans les fiches à la fin de ton magazine.



## AMIR en live

Amir a toujours le sourire. Révélé en 2014 dans l'émission "The voice", il a enchaîné les tubes : "On dirait", "J'ai cherché" et "États d'amour". Cet été, il chantera à travers toute la France. Des concerts à ne pas manquer. Youhou-hou-hou !



## Amir en concert

Le 8 juillet à Albi, le 22 à Brive, le 8 août à Alès... D'autres dates sur [amirofficiel.com](http://amirofficiel.com)

Cette petite planche en bois ou en mousse s'appelle un skimboard. Il faut la lancer au bord de la mer quand une vague se retire. Tu peux alors courir et sauter dessus pour glisser sur l'eau. Cascades en vue !



## C'EST QUOI... UNE ÉTOILE FILANTE ?

Du 5 au 8 août, ce sont les Nuits des étoiles filantes. Si tu observes le ciel, tu verras plein de traces lumineuses. Ce ne sont pas des étoiles qui voyagent, mais des poussières spatiales qui brûlent en entrant dans l'atmosphère terrestre. Un superbe spectacle !



## PENSE pas BÊTE

Voici quelques dates à noter dans ton agenda pour les trois mois à venir. Un bel été... très sportif !

### JUILLET

7 juillet : départ du Tour de France cycliste. Retrouve plein d'infos dans tes fiches à détacher.

14 juillet : Fête nationale. En avant les grandes soirées avec des feux d'artifice !

15 juillet : finale de la Coupe du monde de football.

### AOÛT

7-12 août : Championnats d'Europe d'athlétisme à Berlin, en Allemagne.

### SEPTEMBRE

3 septembre : c'est la rentrée !



## "Wario Ware Gold" défis en cascade

Ce jeu propose 300 mini-défis rigolos avec Wario. Contrairement à son ennemi Mario, ce gros bougon se met en colère, surtout quand il perd. Et c'est super !

**"Wario Ware Gold" pour Nintendo 3DS.**  
**À partir du 27 juillet.**



7

**400** C'est le nombre de battements d'ailes de la guêpe par seconde. Grâce à ça, elle peut presque voler sur place. Et s'attaquer sans pitié au jus sucré de ton melon !

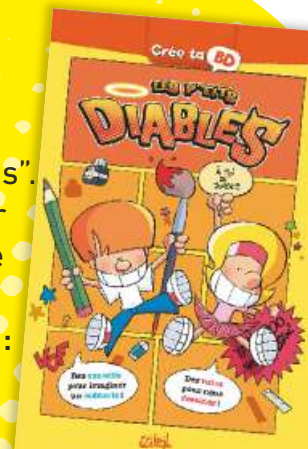
Un mot  
**RIGOLO**

## Artificier

C'est la personne qui s'occupe d'installer les fusées, puis de tirer le feu d'artifice. Le 14 juillet, il est à la fête !



Dessine une vraie BD avec les héros des "P'Tits Diables". Un album super pour apprendre en s'amusant !  
**"Les P'tits Diables : crée ta BD", éditions Soleil.**





## LE TEST

# Quel jeune Super pourrais-tu être ?

Hélène, Bob, Violette, Flèche et Jack-Jack forment une super famille aussi surprenante qu'attachante ! Mais à quel enfant des "Indestructibles" rêverais-tu de piquer ses pouvoirs ? Réponds vite à ces questions pour le découvrir.

### 1 Il pleut cet après-midi.

**Tu en profites pour...**

- ♥ Rêvasser dans ton lit.
- ✿ Faire du sport avec tes copains.
- ♠ Jouer dans ta chambre.

### 2 Zou ! Tes parents t'envoient une semaine chez tatie Lucie...

- ♠ Sniff ! Ils vont te manquer !
- ♥ Pfff... quelle drôle d'idée.
- ✿ Génial ! Tu pourras cacher des boules puantes dans ses WC.

### 3 Tu as toujours rêvé de...

- ✿ Courir aussi vite que la lumière.
- ♥ Devenir invisible.
- ♠ Te démultiplier.

### 4 Passer l'après-midi à la plage ? Oui, mais...

- ♥ Si on te laisse tranquille sur ta serviette.
- ♠ Si tu peux te dépenser !
- ✿ Si tu peux faire des pâtés de sable.

### 5 Parfois, on te reproche...

- ✿ Ta malice.
- ♠ Ta maladresse.
- ♥ Ta timidité.

### 6 Tu viens de finir de préparer un gâteau au chocolat...

- ♠ Ouh là ! La cuisine est sens dessus dessous !
- ✿ Allez hop ! Tu en engloutis la moitié à toute vitesse.
- ♥ Tu aimerais le partager avec l'élue(e) de ton cœur, mais tu n'oses pas.

### 7 Ton petit frère s'est fait voler son ballon par un camarade...

- ♥ Tu le câlines pour le rassurer.
- ♠ Hors de toi, tu hurles sur le vilain.
- ✿ Tu files récupérer le ballon.



Découvre le résultat page 50.

# L'HISTOIRE

Disney · PIXAR



## LES INDESTRUCTIBLES 2

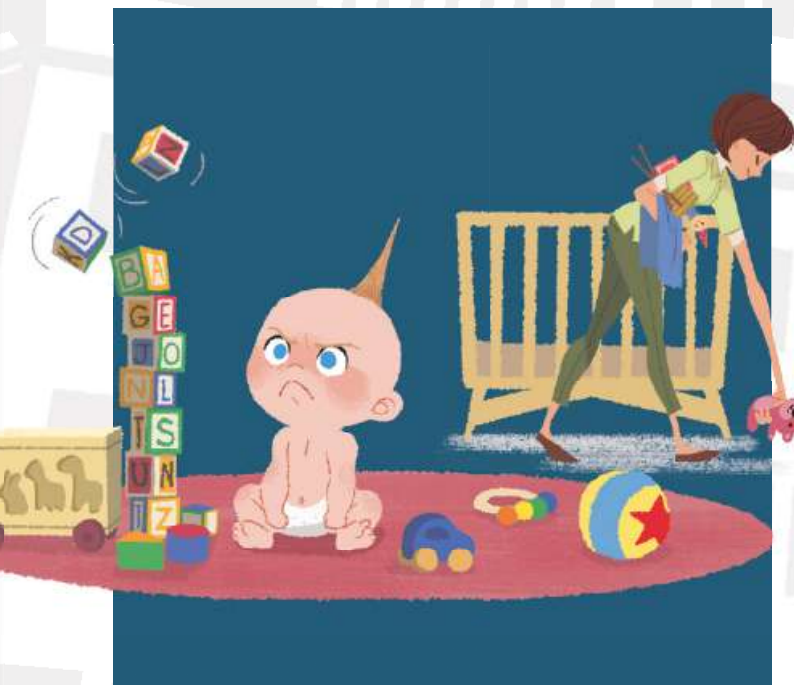
### Fais de beaux rêves, Jack-Jack !

**M. Indestructible doit endormir  
Jack-Jack. Mais cette mission  
s'avère plus compliquée  
que prévu...**



Jack-Jack est un bébé comme  
les autres. Il n'a aucun pouvoir...

9



En tout cas, c'est ce que pensent  
ses parents. Pourtant, d'un regard,  
il peut empiler ses cubes !



Et même traverser les barreaux  
de son lit pour récupérer  
son doudou ! Pratique !



L'heure du dodo est arrivée.  
M. Indestructible lit une histoire  
à Jack-Jack avant de le coucher.



Que fait le bébé dans le canapé,  
aussitôt après avoir été mis  
au lit ? Bizarre, bizarre...



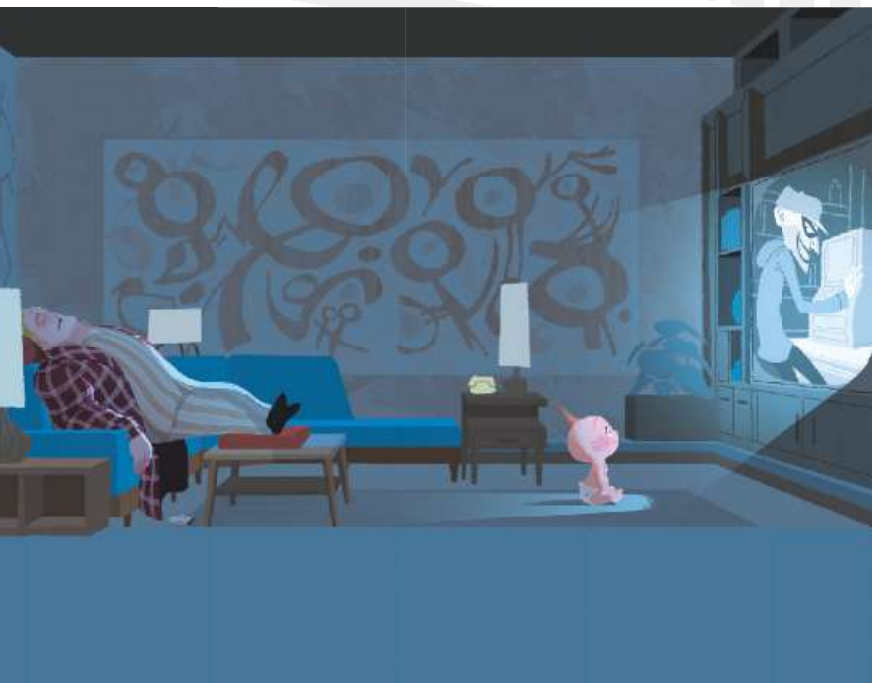
Qu'importe ! Monsieur Indestructible prend Jack-Jack dans  
ses bras. Retour dans la chambre pour lire la même histoire !  
Ouf ! Bébé s'endort enfin. Fais de beaux rêves, Jack-Jack !



Quelques secondes plus tard...  
c'est impossible! Que fait  
ENCORE Jack dans le canapé?



Bon... C'est reparti pour le dodo!  
Cette fois, Jack-Jack dort  
à poings fermés, c'est sûr...



Épuisé, M. Indestructible s'effondre  
dans le salon pendant que Jack-Jack  
regarde un film de bandits...



Soudain, scritch... Tiens...  
Un petit voleur masqué  
apparaît à la fenêtre...



Une mission pour Jack-Jack !  
Le bébé utilise ses pouvoirs  
pour traverser la vitre...



Clac ! Il donne une leçon au raton  
laveur. Bim ! Ça lui apprendra  
à chiper dans les poubelles !

12



Mais... scratch !  
Le chenapan à poils riposte  
à coups de griffes. Ouille !



Jack-Jack, furieux,  
se transforme en une boule  
de feu. Sauve qui peut !



Rien ne peut arrêter le bébé. Wizz ! Sa colère est telle que des éclairs jaillissent de ses yeux. Le petit bonhomme est décidé à chasser l'intrus de son jardin !

13



Quel vacarme ! M. Indestructible, réveillé, accourt. Ça alors ! Il découvre cinq Jack-Jack en couche-culotte, qui en font voir de toutes les couleurs à un raton laveur !



Les cinq bébés parviennent à chasser le bandit masqué. Ils ont rempli leur mission comme des champions. M. Indestructible, ébahi, les prend tous dans ses bras... Zouip ! Ils redeviennent un seul bébé.

14



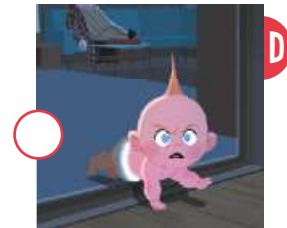
M. Indestructible le félicite : « Tu as donc des pouvoirs ! Tu peux te démultiplier et passer à travers les murs... » Son sourire se fige : « Oh, là là ! » Jack-Jack éclate de rire. Quel super bébé !

# LE JEU

Jack-Jack a de nombreux pouvoirs. Redonne à chaque image le numéro du pouvoir qui lui correspond.



1  
Il passe à travers les objets.



2  
Il s'enflamme.

3  
Il a des yeux laser.

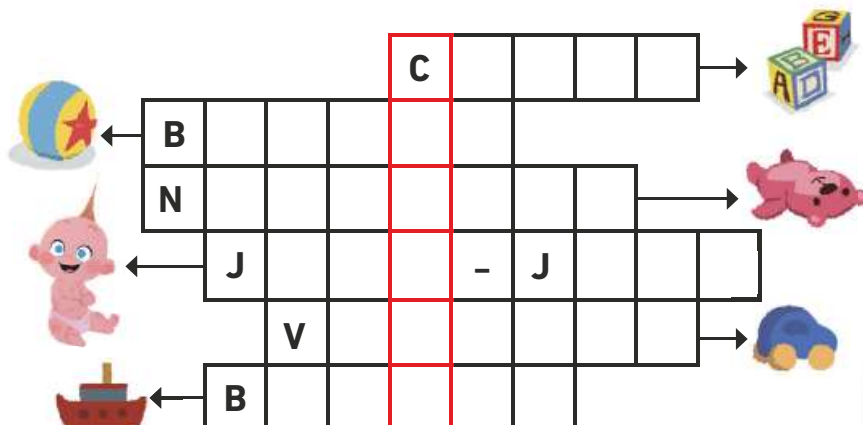


4  
Il se démultiplie.

5  
Il fait flotter les objets en l'air.



Remplis la grille avec les noms des objets et trouve le mot mystère. Il s'agit d'une friandise que Jack-Jack aime beaucoup.



Tu as aimé cette histoire, tu peux lire aussi:

Une aventure adaptée aux enfants dyslexiques ou qui ont du mal à lire!

**"Samuel: Terriblement vert!",**  
H. Ben Kemoun  
et F. Roca, Nathan.





# La nuit des étoiles







**SPÉCIAL  
INDESTRUCTIBLES 2 !**

**CADEAU**  
Disney PIXAR  
**LES  
INDESTRUCTIBLES 2  
TON JEU  
DE DOMINOS**

**HORS-SÉRIE 60 PAGES D'ACTIVITÉS POUR T'AMUSER TOUT L'ÉTÉ !**

**6/8  
ANS**  
  
**N°1**

Mon **premier** Journal de  
**MICKEY**

**TOUTE  
L'HISTOIRE  
DU FILM  
+ 2  
POSTERS**



**+2  
BRICOS**

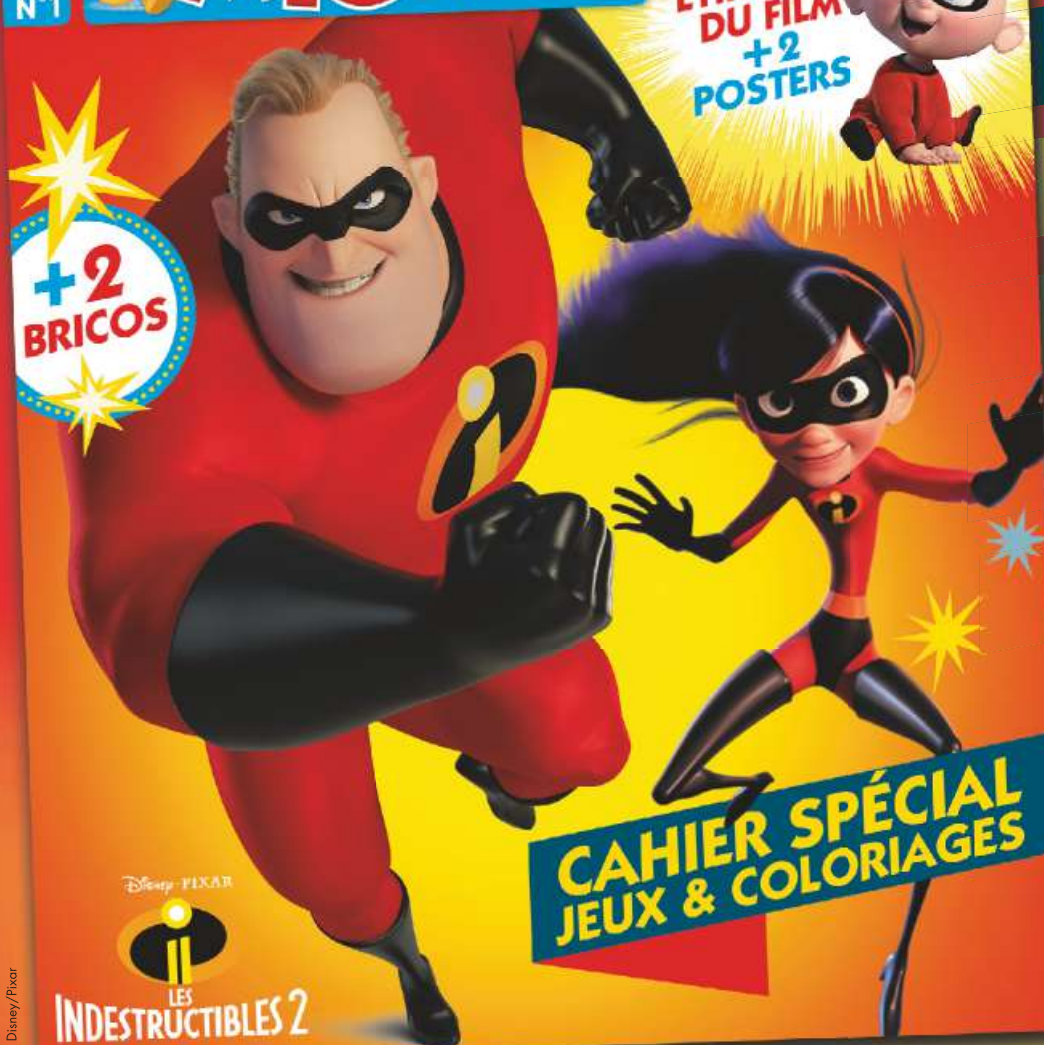
**DES HISTOIRES**

**DES JEUX**

**DES COLORIAGES**

**2 POSTERS**

**2 BRICOS**



**CAHIER SPÉCIAL  
JEUX & COLORIAGES**

Disney PIXAR  
**LES  
INDESTRUCTIBLES 2**

**CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX**



# À TOI DE Jouer !

1

Aide la bande à Picsou à trouver la pierre perdue. Combien de pierres rouges repères-tu ?



.....

19



2

Retrouve le poignard précieux identique au modèle.



Solutions page 50



# La course vers l'Atlantide

Qui va parvenir le plus vite à récupérer le plus de pierres bleues au cœur de la cité engloutie ? Picsou ou Gripsou ? À toi de jouer !

20



Attaque de calamar géant !  
Passe un tour.



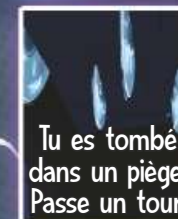
Raccourci en vue.  
Avance de 4 cases.



Quelle chance !  
Reçois une pierre.



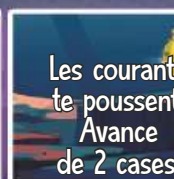
Panne de machine.  
Reviens à la case Départ.



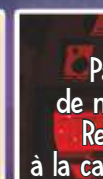
Tu es tombé dans un piège.  
Passe un tour.



Évite les créatures des mers.  
Recule de 3 cases.



Les courants te poussent.  
Avance de 2 cases.



CHAMBRE AU



DÉPART PICSOU



Quelle chance !  
Reçois une pierre.



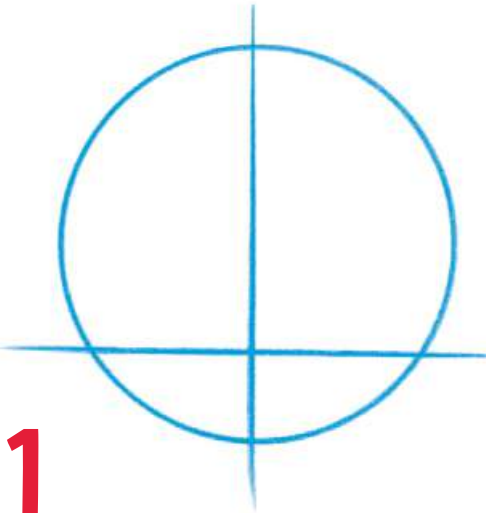
## RÈGLE DU JEU

Découpe les pions et les pierres précieuses p. 50.  
Le jeu se joue à deux, avec un dé. Chacun choisit son personnage et dépose son pion sur sa case Départ. Lancez chacun le dé une fois : le plus grand chiffre commence. Il avance sur les cases selon le chiffre du dé et suit les instructions

de la case. Puis c'est à l'autre joueur. Lorsqu'un joueur arrive sur la case CHAMBRE AU TRÉSOR, il reçoit une pierre précieuse. Le jeu est fini quand les deux joueurs sont revenus à leur case Départ. Le gagnant est celui qui a le plus de pierres précieuses.

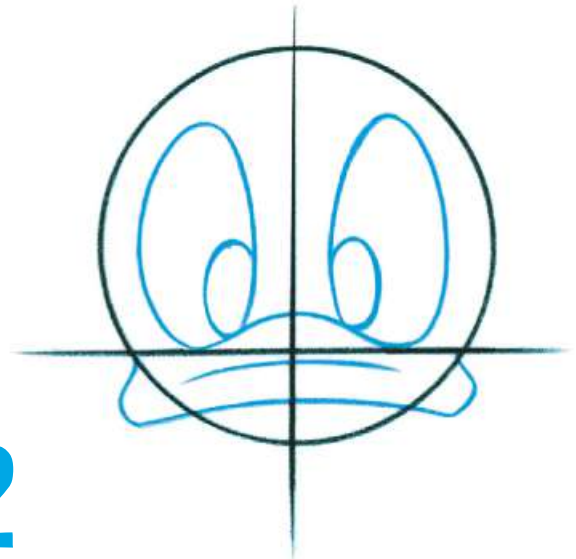


# Dessine la tête



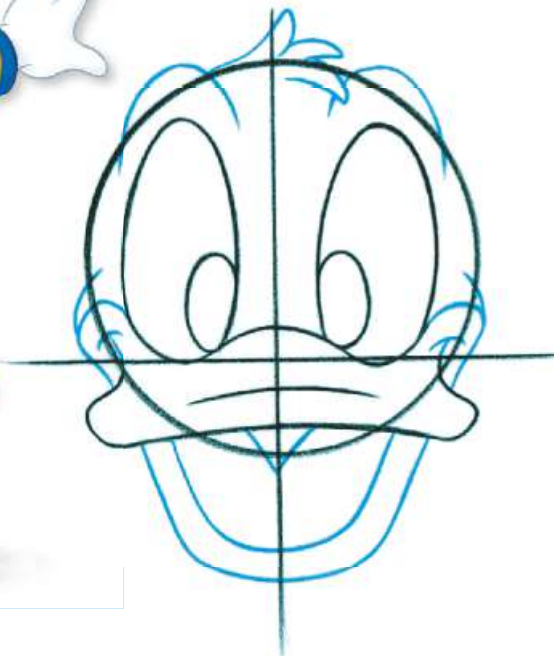
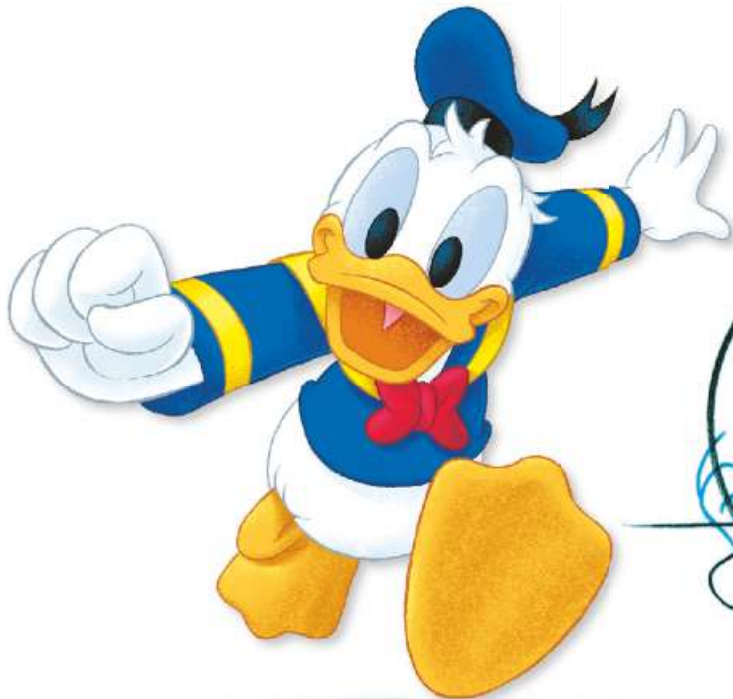
1

Au crayon à papier, dessine un cercle. Trace deux lignes, comme sur l'exemple ci-dessus.



2

Dessine les yeux de Donald: deux ovales et deux plus petits. Puis la partie supérieure de son bec.

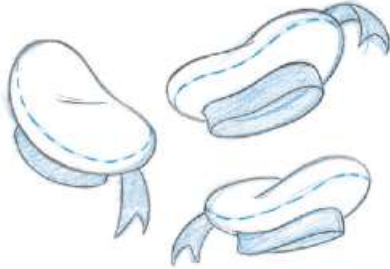


3

Dessine ses sourcils et sa houpette, au sommet de la tête. Ajoute le bas de son bec, qui part de chaque côté des yeux. Termine par la langue: un petit triangle!

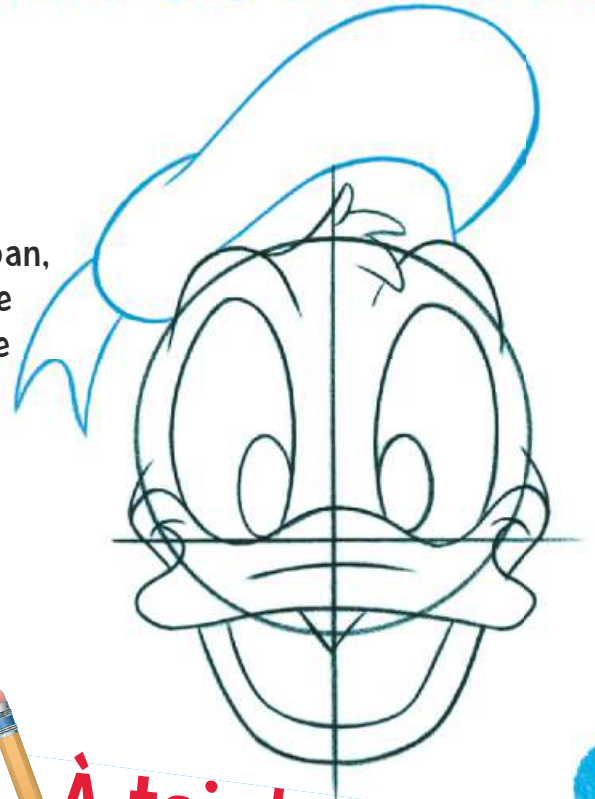


## de Donald



Trace le béret de Donald.  
N'oublie pas le ruban, qui est de la même largeur que la base du chapeau.

4

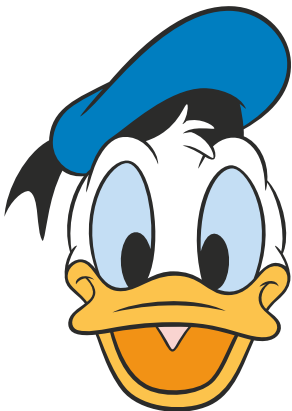


À toi de jouer!

23

5

Gomme les traits dont tu n'as plus besoin, pour avoir un croquis propre.



6

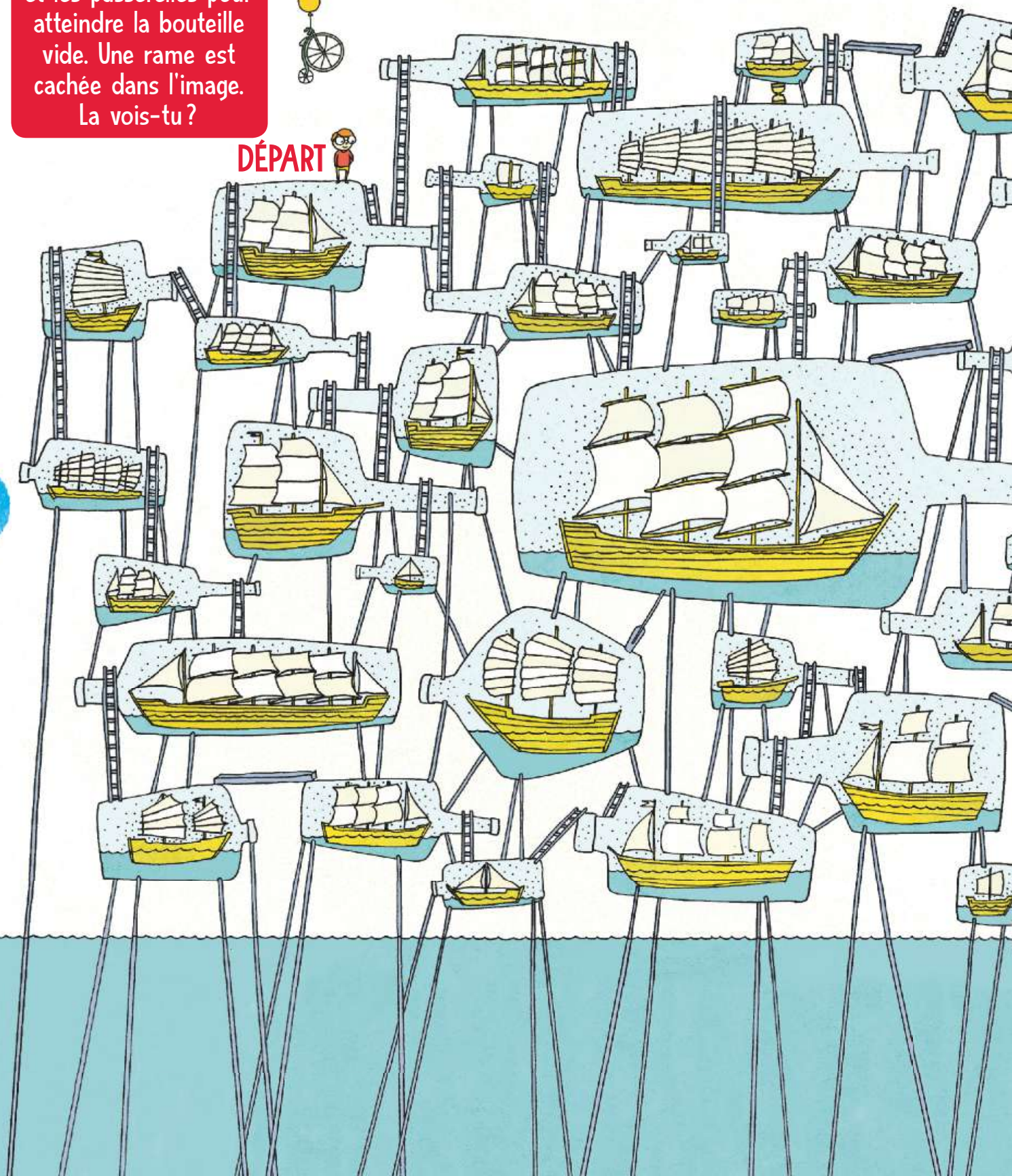
Il te reste à colorier ton Donald!

Trouve ton chemin  
parmi les échelles  
et les passerelles pour  
atteindre la bouteille  
vide. Une rame est  
cachée dans l'image.  
La vois-tu ?

DÉPART

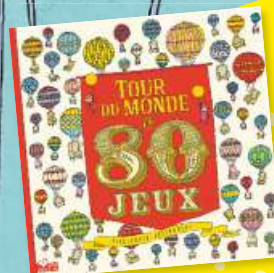


24



ARRIVÉE

Solution page 50



**Tu as aimé ces jeux,  
tu peux lire aussi :**

Un album qui offre un grand voyage,  
à travers 80 labyrinthes et énigmes...  
et autant de belles illustrations.

**"Tour du monde en 80 jeux",  
A. Artymowska, Deux Coqs d'or.**

Retrouve les 16 objets  
dispersés dans le port.  
Chaque fois que tu en  
repères un, prononce  
son nom en anglais.



Ship

Navire



Flag

Drapeau



Barrel

Tonneau



Cat

Chat



Sail

Voile



Anchor

Ancre



Chest

Coffre



Dog

Chien

# LOOK AND FIND in english



27



Horse

Cheval



Lighthouse

Phare



Child

Enfant



Parrot

Perroquet



Lantern

Lanterne



Cannon

Canon



Boots

Bottes



Sword

Épée

Retrouve les 16 mots dans la grille, de gauche à droite et de haut en bas. Il y en a même un qui est en diagonale ! Avec les lettres restantes, découvre le mot mystère.

**BIFTOU** in english



SHIP  
SAIL  
FLAG  
ANCHOR

BARREL  
CHEST  
DOG  
CAT

HORSE  
LANTERN  
LIGHTHOUSE  
CANNON

CHILD  
BOOTS  
PARROT  
SWORD



|   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| C | H | O | R | S | E | B | S | L | A |
| B | H | S | H | I | P | O | W | A | N |
| A | F | E | P | I | D | O | O | N | C |
| R | L | C | S | R | O | T | R | T | H |
| R | A | A | A | T | G | S | D | E | O |
| E | G | T | C | H | I | L | D | R | R |
| L | T | C | A | N | N | O | N | N | E |
| L | I | G | H | T | H | O | U | S | E |
| P | A | R | R | O | T | S | A | I | L |

|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|
|  |  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|--|

Solution page 50



**Tu as aimé  
ces jeux, tu peux  
lire aussi :**

Un recueil plein  
de jeux, d'énigmes,  
de blagues, pour  
des voyages garantis  
zéro ennui.  
**"En route!",  
Larousse.**



PUBLICITÉ

Bon pour la croissance



Relie les points de 0 à 96 et découvre qui est la meilleure amie de Candy'Up Choco !

Le calcium et la vitamine D sont nécessaires à une croissance et un développement osseux normaux des enfants. A consommer dans le cadre d'une alimentation variée et équilibrée et d'un mode de vie sain. Candia RCS Paris 352 014 955 - Mars 2018 - © Shutterstock

Pour ta santé, pratique une activité physique régulière. [www.mangerbouger.fr](http://www.mangerbouger.fr)

# Découvrir la vie des bords de mer

Sur les bords de la Méditerranée se cache une foule de petites bêtes. Là, un crabe court vers la mer ! Ici, un coquillage aspire de l'eau par un tuyau, en attendant la marée haute. Observe bien !

## Entre deux eaux

Sur le sable, un rocher ou sous l'eau, les algues et les animaux vivent dans l'endroit qui leur convient. Au bord de la plage, le sable est tantôt sec, tantôt mouillé, selon les marées : c'est l'estran. Les êtres qui y vivent respirent à la fois à l'air libre et sous l'eau !

## Le crabe vert

Regarde ses pinces impressionnantes ! Ce n'est pas pour rien que ce crabe bagarreur est aussi appelé crabe enragé ! Mais il sait rester tranquille quand il guette les crevettes dans le creux des rochers. Dès qu'elles passent à portée de ses pinces... clac, il les capture pour les mettre dans sa bouche !



Le crabe vert (*Carcinus maenas*).

**Zone 1. Estran :** coquillages, bigorneaux.

**Zone 2. Rochers :** coquillages, bigorneaux, crabes, étoiles de mer, oursins, algues.

**Zone 3. Fonds marins :** étoiles de mer, algues, oursins, crabes...



2018

année du corail

La disparition des récifs coralliens s'accélère ! Pour sensibiliser le public à la préservation de cette espèce animale qui abrite de nombreux organismes marins, le musée océanographique de Monaco propose une immersion de nuit autour d'un bassin tropical de 5 000 litres, à la découverte des coraux fluorescents. On plonge ! Plus d'infos sur [oceano.org](http://oceano.org)

POUR PRÉSERVER  
LES ESPÈCES,  
JE LES OBSERVE, MAIS  
JE NE LES RAMASSE PAS !

Jeu

VRAI ou FAUX

1. J'ai cinq bras :  
je suis le crabe vert.

VRAI ■ FAUX ■

2. L'ousin vit  
dans les rochers.

VRAI ■ FAUX ■

3. L'étoile de mer rouge  
se nourrit de coquillages.

VRAI ■ FAUX ■

Solutions : 1-FAUX, 2-VRAI, 3-VRAI.

## L'étoile de mer rouge

Nichée au fond de l'eau, elle avance grâce aux ventouses fixées sous ses cinq bras. Quand elle repère une moule, un coquillage ou un oursin, elle les recouvre, les ouvre grâce à ses muscles puissants et slurp... elle les avale ! Incroyable : ses bras repoussent en cas de blessure.



L'étoile de mer rouge  
(*Echinaster sepositus*).

31

## L'oursin violet

Gare à tes pieds si tu te baignes dans les rochers, un oursin peut s'y cacher. Ses piquants violets, longs et fins comme des aiguilles, peuvent être venimeux ! Paisible, cet oursin broute les algues avec les dents très dures de la petite bouche située sous son corps.

L'oursin violet (*Paracentrotus lividus*).



Tu as aimé  
ces infos, tu peux  
lire aussi :

Les règles de politesse changent selon les cultures. Découvre celles des autres pays. "Le tour du monde des bonnes manières", Rue des enfants.





# Jeu de gamins Chasseurs de trésor



FIN

# Jeu de gamins Terre en vue





# Vacances mouvementées à Saint-Malo

Une histoire de Fabienne Blanchut,  
illustrée par Laurent Audouin



34

**C**omme chaque été, Violette et Hugo sont très excités. Ils partent passer les grandes vacances à la mer. Leur famille possède une vieille maison située sur les remparts. De là, ils peuvent voir, au large,

l'île qui appartenait à leur ancêtre, Rackam-le-Noir, le plus célèbre pirate de tous les temps ! À Saint-Malo, la ville des corsaires, il y a même un musée qui expose son sabre. Violette et Hugo en sont très fiers.

- On arrive bientôt ? demande Hugo. Maman répond en riant :
- Hé, patience, moussaillon ! Encore dix kilomètres et tu auras deux mois pour devenir un marin d'eau salée.
- Tu entends ça, Basket ? interroge Violette.
- Waourffffff ! fait le gros chien.
- Papa n'a pas encore arrêté la voiture que les enfants ont déjà détaché leur ceinture.
- On va à la plage !
- Stop, crie Maman. Avant, on met de la crème, une casquette et ses lunettes de soleil.
- Pfffff, soupirent le frère et la sœur. Les voilà maintenant tartinés et bien protégés. Zou, direction la plage !



**D**ans la rue, tout le monde reconnaît les petits Le Marrec. Violette et Hugo répondent aux bonjours des habitants tout en courant vers la mer. Quand, soudain, une voiture de police garée dans la cour du musée, gyrophare allumé, attire leur attention.

- On va voir ? demande Violette. Suivis par Basket, ils passent l'entrée. C'est Soazig, la concierge, qui les accueille. Elle tremble comme une feuille.



- C'est horrible, les enfants. Horrible !
- Raconte, Soazig, on vient tout juste d'arriver.

Alors Soazig explique :

- Lorsque j'ai ouvert le musée ce matin, j'ai tout de suite vu que quelque chose n'allait pas. Et j'avais raison ! Un vol a été commis...
- Un vol ? s'inquiète Violette.
- Oui ! Le sabre de votre ancêtre a disparu. Et le coffre qui contenait les pièces en or aussi.
- Mille sabords, s'énerve Hugo. Il va le payer, ce voleur de trésors !



**S**oudain, un policier s'approche.

- Circulez les enfants ! On boucle le périmètre.

Violette et son frère s'éloignent à contrecœur. Ils font une cinquantaine de mètres, avant qu'Hugo ne dise :

- Il exagère de nous parler comme ça, ce policier. C'est quand même le sabre de notre arrière-arrière-arrière-arrière...
- J'en reviens pas, murmure Violette choquée. Où est Basket ?
- Fiuuuut ! Hugo appelle le chien en sifflant avec ses deux doigts.



Basket se montre enfin. Il tient un bout de tissu dans sa gueule.

Le trio prend la direction de la maison. Il faut, sans attendre, prévenir les parents !

Basket, la truffe en l'air, renifle chaque recoin.

- J'ai une idée, dit Hugo en posant le bout de tissu sous la truffe de Basket : Sens, Basket, sens...

Basket regarde son maître et s'assoit sur son arrière-train.

- Ce n'est vraiment pas un chien policier que nous avons, rit Violette en voyant la tête déconfite de son frère.

**L**es enfants mettent vite les parents au courant des dernières nouvelles.

- Si, maintenant, il y a des voleurs à Saint-Malo..., grommelle Papa.

- Et peut-être pire, gémit Maman.

Violette et Hugo, vous restez ici.

Interdit d'aller à la plage seuls pour le moment.

- Quelle poisse ! s'exclame la fillette, en montant les escaliers du porche.

Une fois les parents partis

se renseigner, Hugo rejoint sa sœur, qui regarde à travers sa longue-vue depuis la fenêtre de sa chambre.

- Regarde, c'est l'île de notre ancêtre.

Lui, au moins, n'avait peur de rien.

- Et si on menait l'enquête ? Peut-être que c'est un morceau du t-shirt du voleur que Basket a trouvé ?

- Tu crois ? demande Violette qui retrouve le sourire, et passe à son tour le tissu sous le museau de son chien.





Cette fois, Basket semble comprendre ce qu'on attend de lui. Il dévale les escaliers et file tout droit dans le jardin. Les enfants sont excités comme des puces en approchant de la remise. Le cadenas a été fracturé et la porte est ouverte. Ils avancent à pas de loup...

- C'est quoi ce truc ? demande Violette en jetant un œil à l'intérieur. Sur le sol, il y a des cannettes de soda, un sac de couchage et un t-shirt... déchiré. Dans un coin de la pièce luit une pièce d'or.

- Bravo, Basket ! C'est le repaire du voleur. Il a dû être surpris par notre arrivée, affirme Hugo.
- Alors, le trésor n'est pas loin. Il manque quoi, ici ?
- Ma super pelle. Je l'accroche toujours à ce clou, montre le garçon.



- Bon. Tant qu'il fait jour, le voleur ne se montrera pas. Mais cette nuit...

- Il utilisera ma pelle pour creuser et déterrer le trésor qu'il a caché. Mais nous serons là pour l'arrêter, s'enthousiasme Hugo.

- Remontons dans ma chambre, propose Violette, et, à l'aide de ma longue-vue, scrutons la plage à la recherche d'un suspect.

**A**u dîner, il n'a été question que du pillage. La nuit est maintenant tombée et les enfants font semblant d'être fatigués pour mettre leur plan à exécution. Dans la chambre d'Hugo, ils enfilent des vêtements noirs. Il est minuit.

Par la fenêtre, Violette regarde le chemin qui mène à la plage. Soudain, elle voit une silhouette qui avance doucement, une lumière éclairant faiblement le sol. Sur l'épaule du promeneur nocturne...

- Hugo, regarde ! On avait raison.

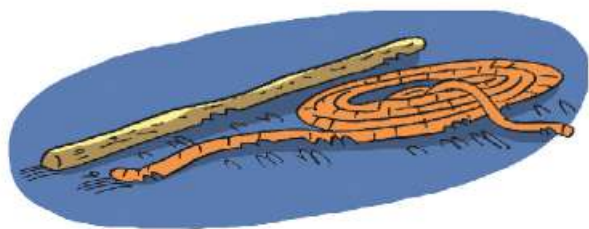
- Hé, mais c'est ma pelle ! Et lui, c'est forcément "notre" voleur !

- Allons-y ! Mais chuuut !

Ne réveillons pas les parents...



**L**e cœur battant à tout rompre, Violette et Hugo, l'un muni d'un gros bâton, l'autre d'une corde, se cachent derrière les rochers. Leurs visages sont dissimulés par leurs capuches. Basket tire sur sa laisse, impatient mais silencieux...



- À trois, on y va. Violette récapitule : Je dirai à Basket de montrer les crocs. Toi, tu le menaces avec le bâton. Et moi, je le ligote. Ensuite, on appelle Papa. OK ?

1... 2... 3!

- Ne bougez plus, voleur d'ancêtres, crie Hugo.

Le voleur qui creusait s'immobilise, tout surpris. Mais quand il voit que ce sont des enfants, il éclate de rire.

- Et vous allez m'arrêter comment, les minus ?

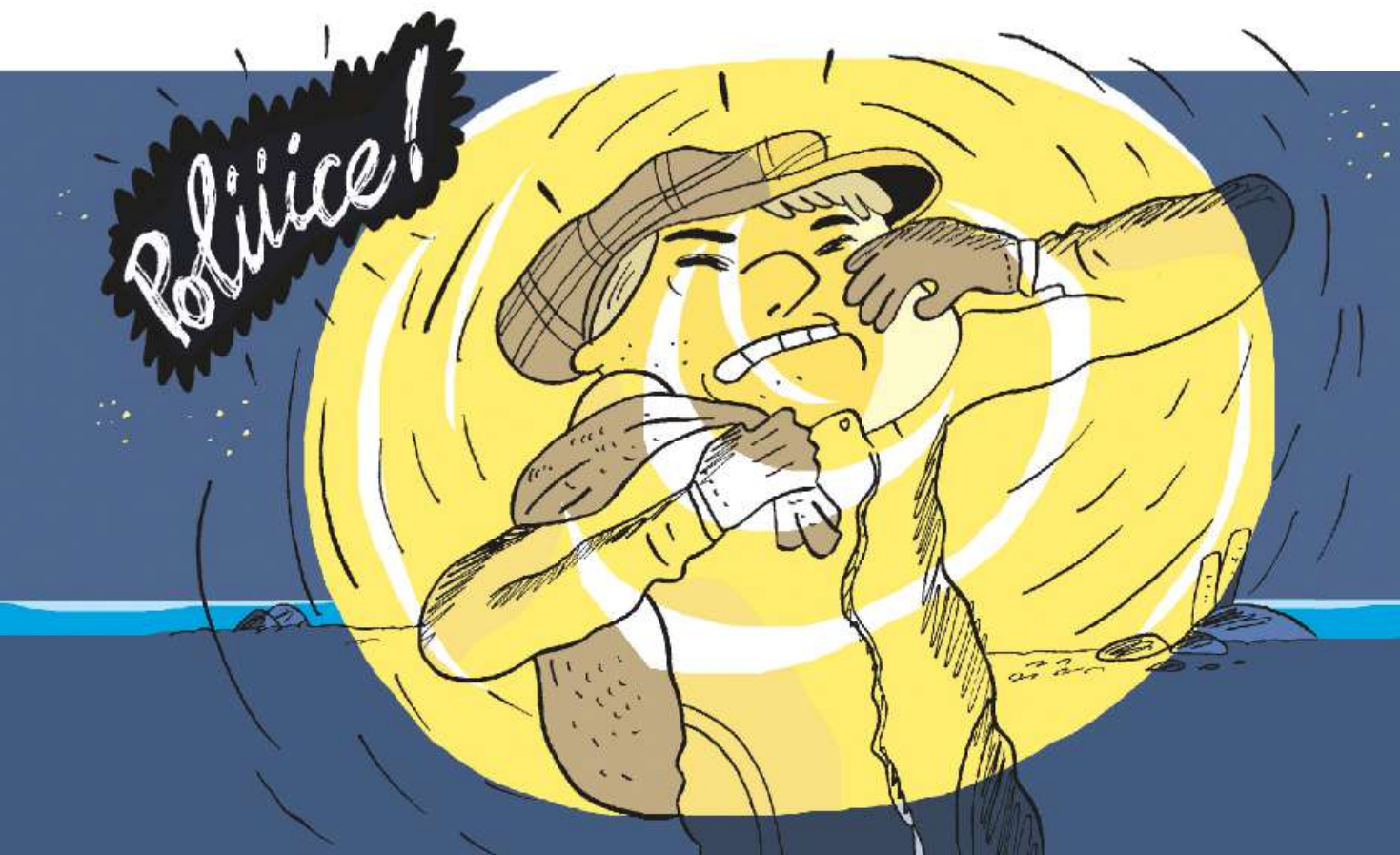
- Basket, ordonne Violette.

Le chien se met à grogner, mais cela n'arrête pas le voleur. Il déterre un sac.

- Bon, les gars, c'est pas tout, je vais y aller ! J'ai un butin à fourguer !

Le voleur se redresse de toute sa taille et s'apprête à fuir quand, soudain... il fait clair comme en plein jour.

- Police ! Vous êtes en état d'arrestation.





Avec de puissantes torches braquées sur la scène du crime, les policiers, qui observaient depuis la jetée, prennent le relais. Menotté, le voleur est emmené au commissariat.

**P**révenus par la police, les parents de Violette et d'Hugo arrivent sur la plage en courant. Ils ont l'air fâché. Mais très vite, et comme l'histoire finit bien, ils reconnaissent le courage de leurs enquêteurs-amateurs.

- Vous êtes les dignes descendants de votre ancêtre, dit Papa en les serrant très fort dans ses bras. Sans peur et sans reproche !

Et le lendemain, Violette, Hugo et Basket font les gros titres du journal !



**Tu as aimé cette histoire, tu peux lire aussi :**

Aux côtés de Max et Coco, son perroquet bavard, suis l'histoire, relève les indices... et trouve la solution.

**"Les enquêtes de Max & Coco". Deux aventures déjà parues :**

**"Vol à la piscine" et "Le hamster a disparu". Rageot.**

**Fin**



## LES JEUX

**1** Trouve le nom de chaque personnage ou objet et écris-le dans sa case.

**COFFRE, BASKET, HUGO, HUBLLOT, VIOLETTE**



**2** Relie chaque objet de l'histoire à la devinette qui lui correspond.



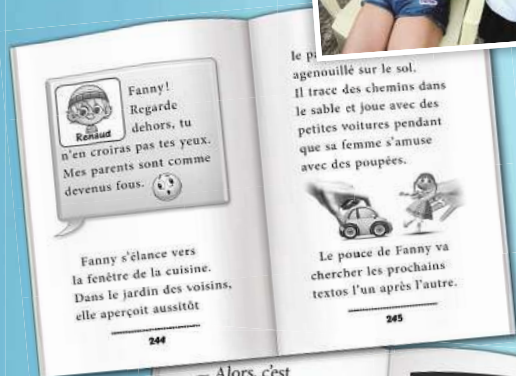
**1** Mon premier est un instrument de musique pour la chasse.  
Mon second vient après 1.  
Mon tout est solide et s'enroule.

**2** Je me lève tous les matins et ses rayons réchauffent.

**3** J'ai des branches et je peux être "de vue" ou "de soleil".

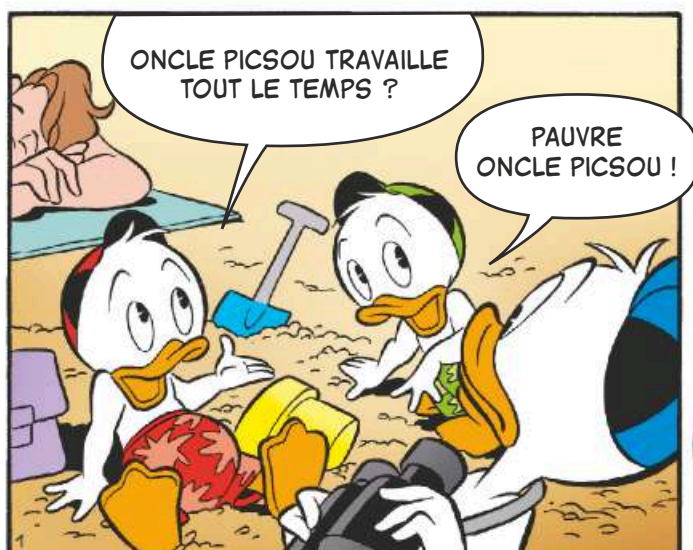
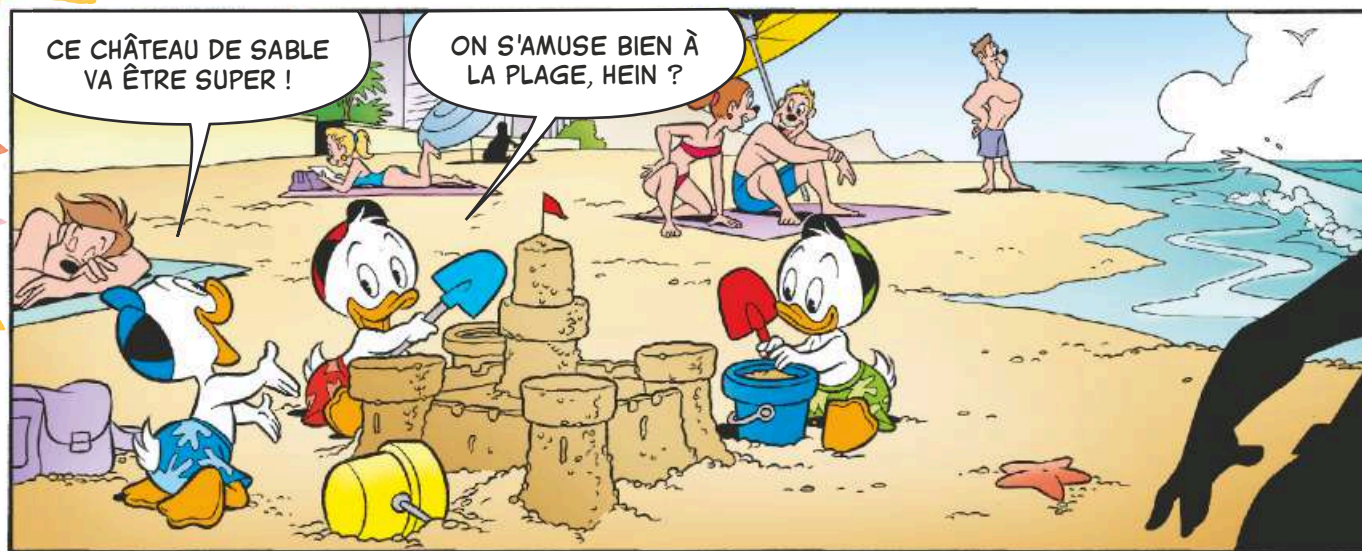
**4** Je suis tranchant et les pirates m'adorent.

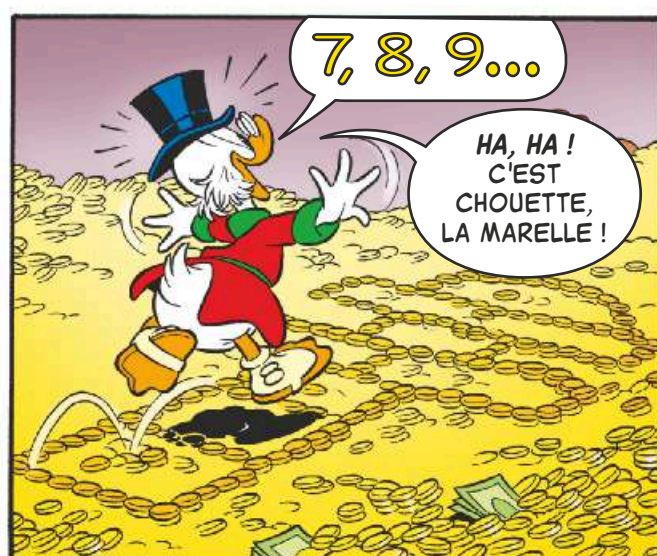
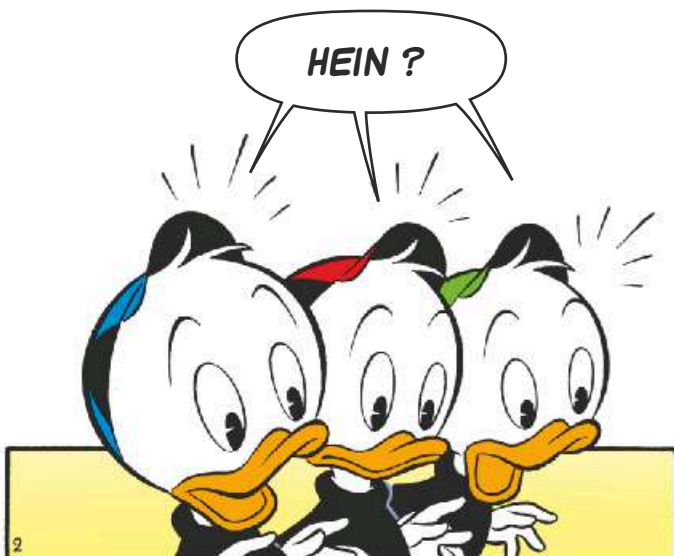
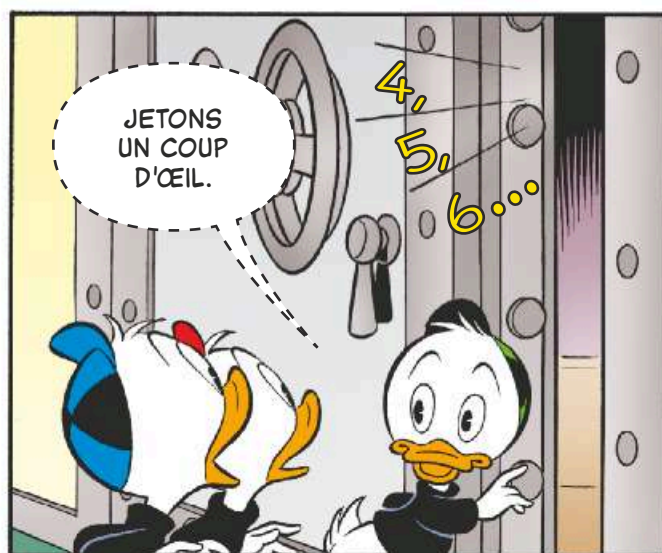
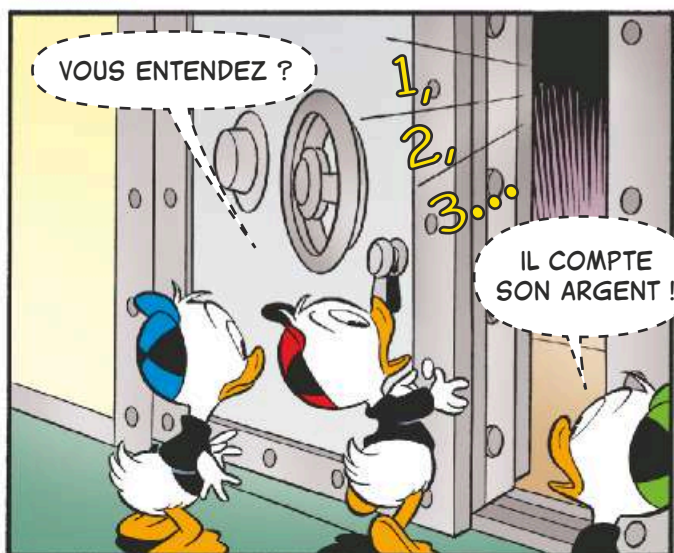
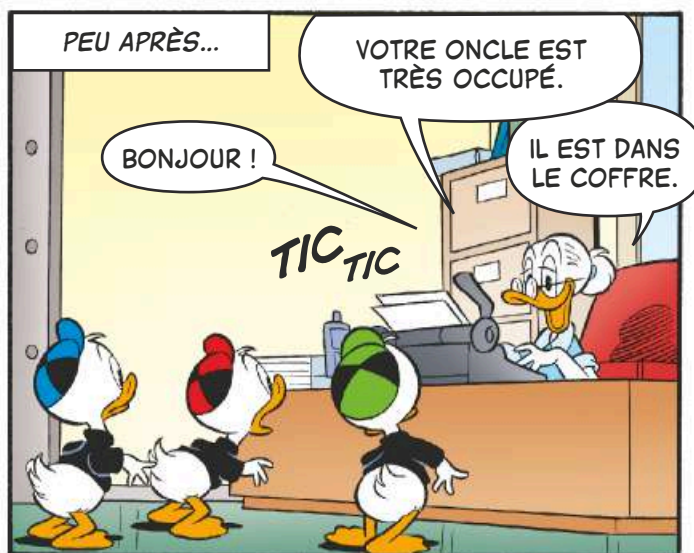
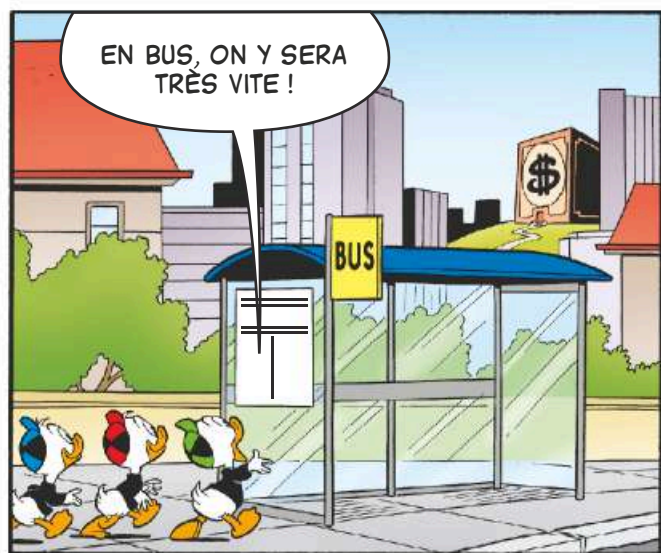
# COMME LES GRANDS, JE PEUX ENFIN M'AMUSER À DÉVORER DES LIVRES GÉANTS!

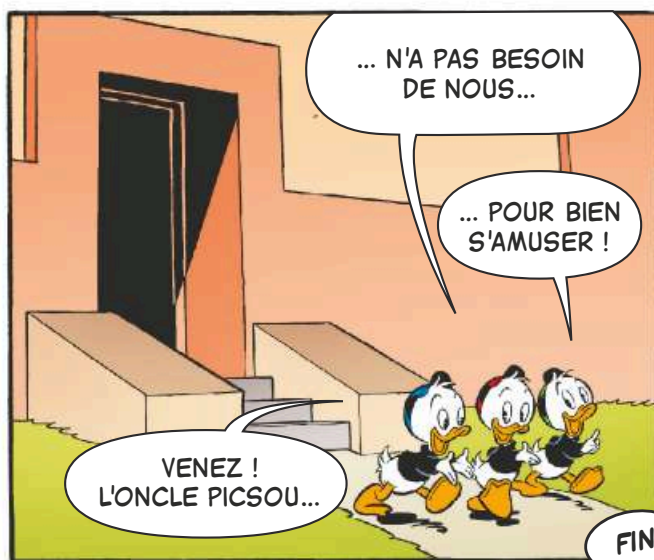
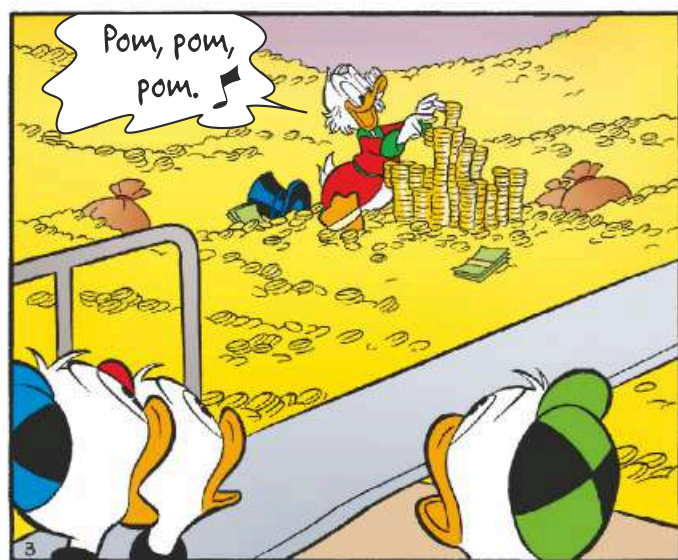
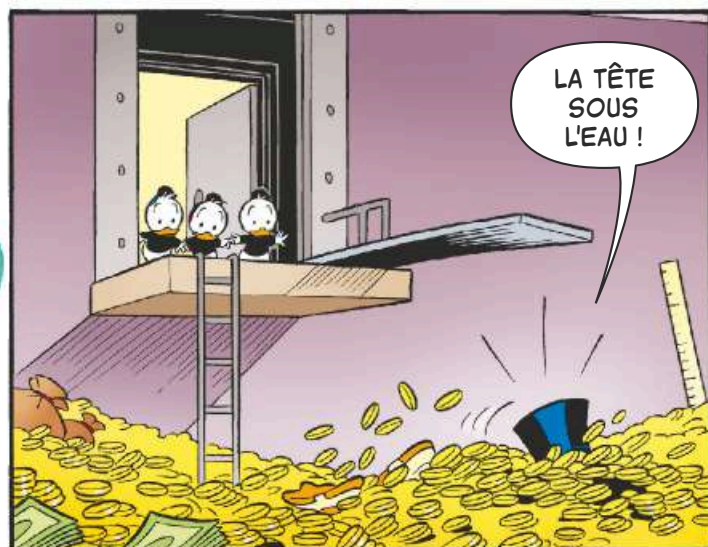
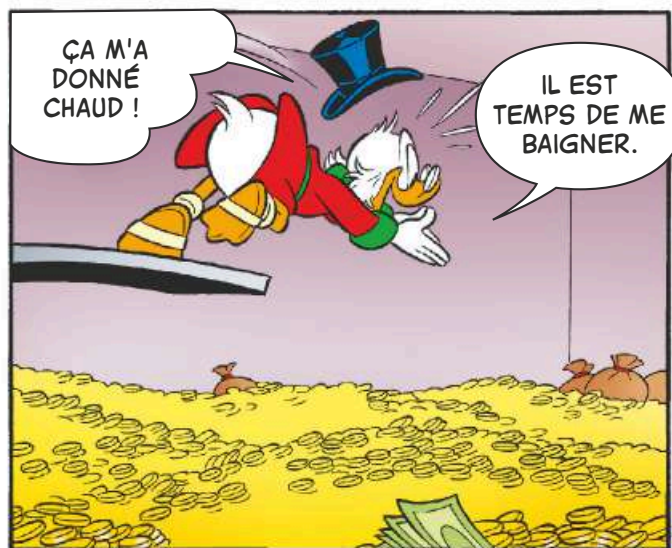


COMME LES  
**GRANDS**  
JE LIS UN **GRAND**  
ROMAN AVEC DES  
**GRANDES**  
LETTRES

# Des vacances en or







## Qui suis-je? 3 indices...

Mon bec est recourbé,  
pour mieux fouiller la vase.

1



2

Mes pattes sont palmées.  
Pratique pour marcher  
dans l'eau!



?

Mes plumes sont  
presque toutes roses.



3

**Pour t'aider un tout petit peu...**

Je sais tenir debout sur une seule de mes longues pattes ! Des centaines de milliers d'oiseaux comme moi se posent tous les ans sur un lac de Tanzanie, pour se reproduire. Nous formons une immense colonie. Mes plumes très épaisses me protègent du soleil brûlant et du sel. Il fait si chaud qu'aucun prédateur ne me dérange.

47



Enfin seul!

ACTU

Nourris les flamants  
du Parc zoologique  
de Paris!

Dans la grande volière  
africaine où évoluent librement  
une vingtaine d'espèces, prépare  
la nourriture des flamants roses  
en compagnie d'un soigneur  
et suis-le dans sa distribution.

Plus d'infos sur  
[parczoologiqueparis.fr](http://parczoologiqueparis.fr)

**Tu as trouvé?** Je suis  
le flamant... nain. Deux fois  
plus petit que le flamant rose,  
je suis aussi malin! Avec de  
la vase fraîche et un peu de sel,  
je construis mon nid comme une  
petite montagne, pour y pondre  
mon seul œuf. Vingt-huit jours  
plus tard, mon poussin en sort:  
il est tout gris! D'abord, il mange  
sa coquille, après, comme moi,  
il avalera des algues. Bientôt,  
avec les copains de sa crèche,  
nous nous envolerons  
vers les eaux plus douces...  
avant de revenir!

48

Disney nature



**Taille:** 90 cm ou plus.  
**Poids:** autour de 2 kg.  
**Alimentation:** algues pêchées dans l'eau du lac.  
**Ses ennemis:** aigles et marabouts d'Afrique.  
**Particularités:** il a une bonne vue et entend très bien,  
essentiel pour reconnaître ses parents ou son bébé parmi  
des milliers de flamants! Sa drôle de langue en forme  
de peigne retient les algues entre l'eau et le sable.  
**Durée de vie:** plus de 20 ans, et jusqu'à 40 ans.  
**Éducation:** le petit vit en crèche, avec des centaines  
d'autres bébés, surveillés par quelques adultes.

Les animaux  
t'intéressent ?

Des infos, des jeux  
et des activités  
pour prendre soin  
de nos amies les bêtes.  
"Vétérinaire académie",  
S. Martin, A. Keoghan,  
Nathan.





# Ice fonts La fonte des glaces



**MICKEY :** C'est bon la glace, hein ?

**DINGO :** Oui ! Je vais faire durer la mienne le plus longtemps possible.

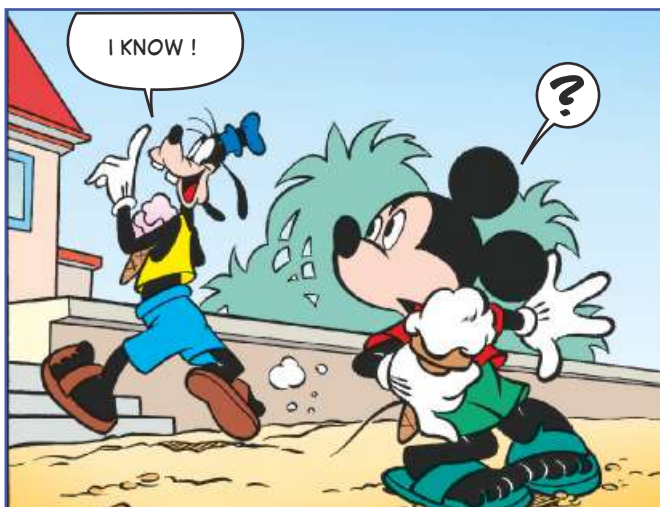


**MICKEY :** Mais la glace, ça fond au soleil !

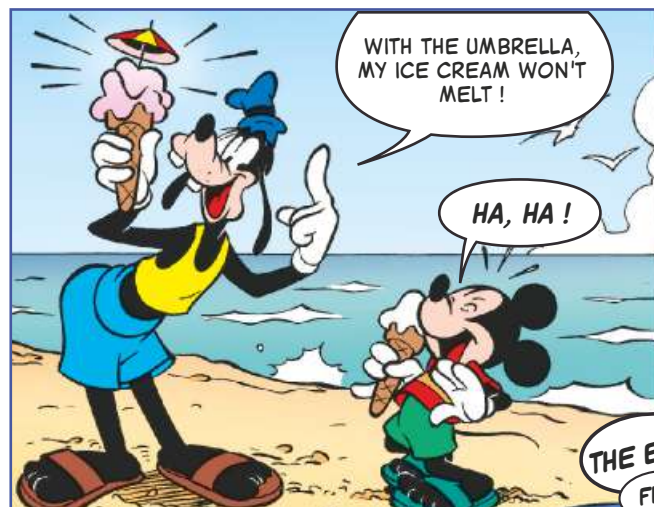
**DINGO :** Miam !



**DINGO :** J'ai une idée !



**DINGO :** Je sais !



**DINGO :** Avec ce parasol, ma glace ne fondra pas !

**MICKEY :** Ha, ha !

THE END  
FIN

# JEUX solutions

## PAGE 19

1. La pierre est suspendue en haut à gauche de l'image. Il y a six pierres rouges.
2. C'est le poignard 3.



PAGES 24-25

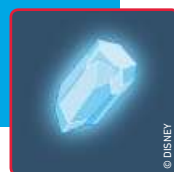
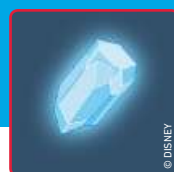
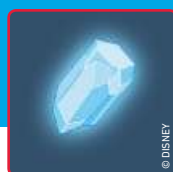
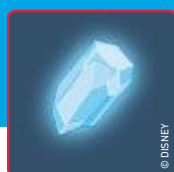
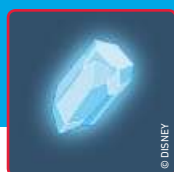
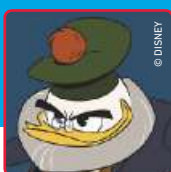
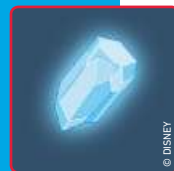
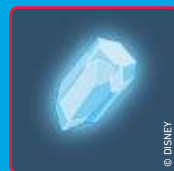
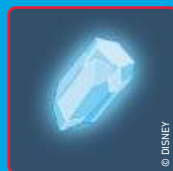
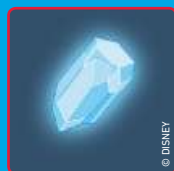
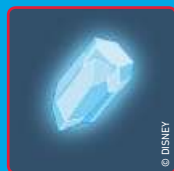
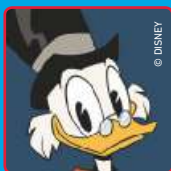


PAGES 26-27

**PAGE 28** PIRATE. (Ça s'écrit comme en français, mais ça se prononce "paillerette".)

## Pions à découper pour ton jeu pages 20-21

Lis ta BD page 49 avant de découper les pions.



50

## PAGE 8 Les réponses à ton test "QUEL JEUNE SUPER POURRAIS-TU ÊTRE ?"

**Tu as un maximum de ♥ ... comme Violette**

Très timide, tu aimes passer du temps dans ta bulle. Mais quand quelque chose te chiffonne, tu n'hésites jamais à le dire haut et fort ! Tes pouvoirs ? L'invisibilité et la protection de ta famille, grâce à ton super champ de force.

**Tu as un maximum de ♠ ... comme Jack-Jack**

Tu te retrouves dans de drôles de situations car tu agis trop vite, sans réfléchir. Voilà pourquoi tu peux te démultiplier, te changer en boule de feu ou envoyer des rayons laser sur de pauvres rats laveurs que tu as confondus avec des voleurs !

**Tu as un maximum de ♣ ... comme Flèche**

Avec toi, mieux vaut suivre le rythme ! Très dynamique, tu détestes rester dans ton coin à ne rien faire. Ton petit secret ? Les farces et les blagues. Facile, quand on sait que tu te déplaces tellement vite qu'il est impossible de te suivre !



Prochain  
numéro

Rendez-vous

le 10 octobre 2018

chez ton marchand  
de journaux

Un jeu  
de basket !



PAGE 42

Vacances  
mouvmentées  
à Saint-Malo

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

## Le Tour de France en bref

### Embouteillage de vélos

Le 7 juillet, 176 coureurs se lanceront sur le Tour de France, la plus célèbre des courses cyclistes.

### Drôle de tour

Le Tour de France ne fait pas le tour complet de l'Hexagone. Cette année, le parcours de 3329 km débute sur l'île de Noirmoutier, en Vendée, et se termine à Paris, sur les Champs-Élysées.

### Le maillot jaune

Tous les jours, on calcule le temps de chaque coureur et on l'additionne à son temps de la veille.

Chaque soir, le premier de ce classement reçoit le maillot jaune.

Celui qui le porte à la fin de la dernière étape a gagné.

**En+ :** le meilleur coureur en montagne obtient le maillot à pois rouges.

## Trois défis fous

### LE MYSTÈRE DE LA COULEUR

Dis à un copain que tu peux écrire rouge avec un stylo bleu. Comment faire ?

**Astuce :** il suffit de prendre un stylo bleu et d'écrire "rouge".

### C'EST SI ROND !

Parie avec un copain que tu sors d'un cercle dans lequel tu n'es pas entré.

**Astuce :** trace un cercle au sol autour de toi, puis fais un pas en avant pour en sortir !

### LE GRAND TOUR

Parie que tu fais deux fois le tour d'une chaise où est assis un copain et que ton copain se lèvera avant que tu aies fait le deuxième tour.

**Astuce :** fais un tour et dis : « Je ferai l'autre demain. »

## Ton cocktail pétillant fruité

### IL TE FAUT :

- Des fraises
- Des framboises
- Un citron jaune
- Un citron vert
- 10 cl de sirop de fraise
- De l'eau gazeuse
- Un verre de jus de pomme
- Des feuilles de menthe



**2** Presse les citrons restant dans un bol, verse le jus dans la carafe.

Ajoute le sirop de fraise et le jus de pomme.

**3** Place la carafe au réfrigérateur.

**4** Au moment de servir, ajoute dans chaque verre quelques framboises et des feuilles de menthe. C'est joli, délicieux et ça rafraîchit !



**1** Coupe des fraises en morceaux et des rondelles de citron jaune et vert. Place-les dans une carafe.

## Jack-Jack et "Les Indestructibles 2"

**Prénom :** Jack-Jack.

**Âge :** 1 an.

**Caractère :** joyeux et farceur.

**Film :** "Les Indestructibles 2".

**Aventure :** Incroyable! Jack-Jack possède des super pouvoirs comme tous les membres de sa famille: il peut se transformer en boule de feu, lancer

des rayons avec ses yeux ou traverser les murs. Impressionnant, n'est-ce pas? Problème: il ne sait pas les maîtriser et crée des catastrophes! Dans la nouvelle aventure "Les Indestructibles 2", le bébé fait tourner en bourrique son père, le fameux Monsieur Indestructible. Un super papa... super courageux!

## 3 blagues pour la récré

### Banquise-sur-Mer

En vacances, deux eskimos se retrouvent à la plage.  
- Dis, tu n'as pas trop peur de prendre un coup de soleil, toi ?  
- Non, pas de risque, j'ai mis de la crème polaire.

### L'humour est dans le pré

Un veau présente son carnet de classe à sa maman. Devant

les résultats, la vache dit :

- Dis donc, tes notes ne sont pas très bonnes, ce trimestre.  
- Eh bien, je ferai meuh la prochaine fois.

### Leçon de vol

Un oisillon demande à sa maman :  
- Toi, quand tu as appris à voler, qu'est-ce que tu as trouvé le plus dur ?  
- Le sol !

## La chasse au trésor

■ Cache un trésor dans un endroit de ton jardin, de ta maison ou au parc. Cette surprise peut être un sachet de bonbons ou... "Mon premier Journal de Mickey" !

■ Prends 4 ou 5 petits bouts de papier. Sur le premier, écris une devinette qui indique où trouver le papier suivant. Il peut s'agir

de messages mystérieux, de charades ou de rébus.

■ Sur les papiers suivants, rédige les énigmes qui permettront aux joueurs de continuer à avancer.

**Cache tes indices** à chaque étape et trouve ton lieu de départ.

■ Tes invités sont arrivés ? Donne-leur le premier papier et... **c'est parti !**

## Des défis pour rigoler



STI

## Le Tour de France



SHUTTERSTOCK

## Ton héros Disney



© DISNEY/PIXAR

## Une recette facile



AFRICA STUDIOS/SHUTTERSTOCK

## Un jeu à partager



LIGHTFIELD STUDIOS/SHUTTERSTOCK

## Des blagues pour la récré



© PAULINE CASTERS

Tes 6 fiches à détacher et à collectionner...