

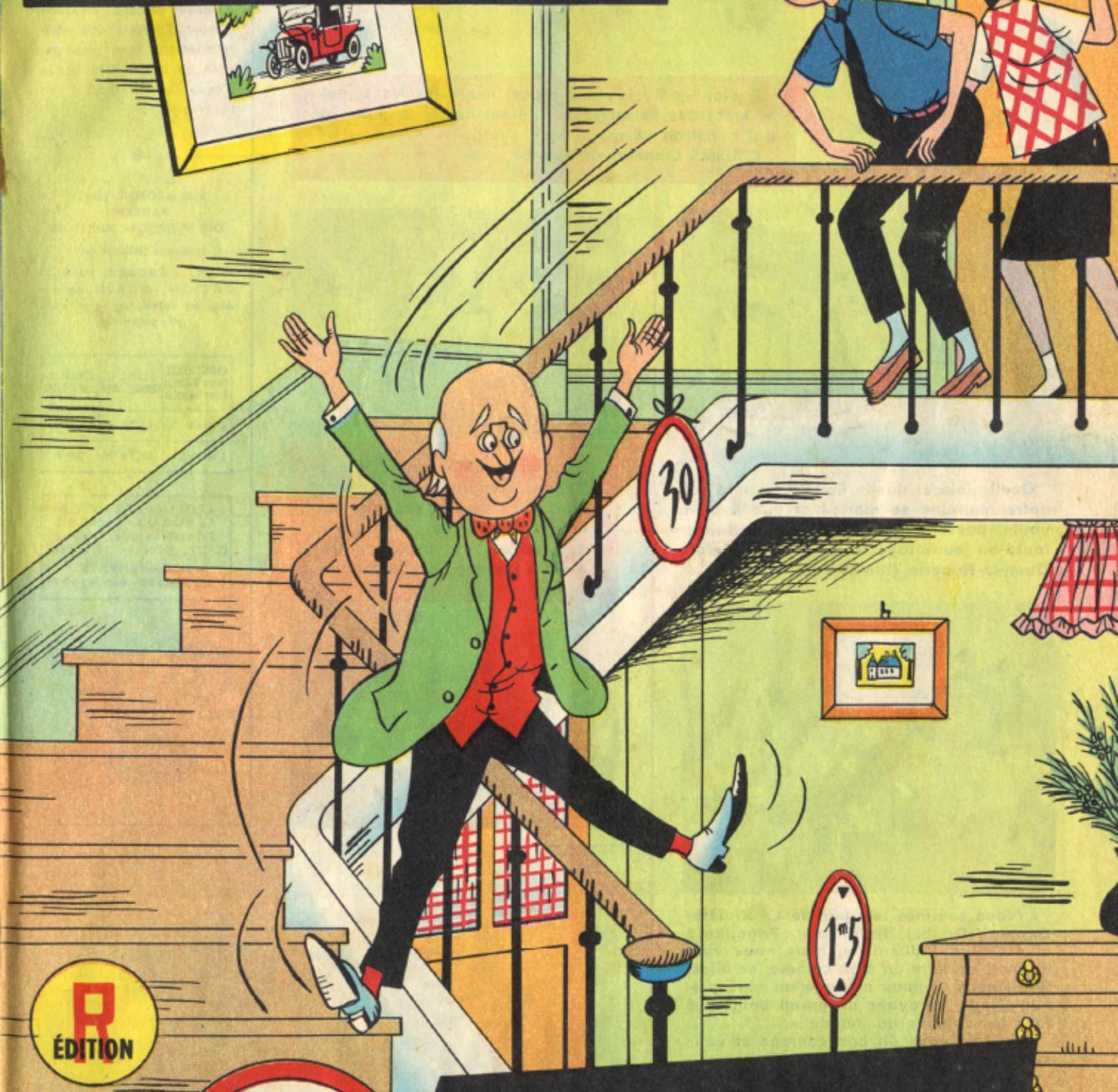
Fripounet

Marisette

N° 2

HEBDOMADAIRE - 23^e ANNÉE - 0,45 F. SUISSE, 0,45 FS

A CŒURS VAILLANTS RIEN D'IMPOSSIBLE


R
ÉDITION

ONCLE BARNABUS, IL Y A UN STOP

Notre histoire complète
en pages 3-4-5.Claude
Yernier

ÉCHOS DE PARTOUT



Il était une fois deux clubs, celui des Rossignols et celui des Mésanges... S'étant donné la main, ils ont construit ce magnifique char...
C'était à Lixheim en Moselle.



Quelle joie et quelle fierté ! Aujourd'hui notre marraine se marie ! et elle a bien voulu poser avec ses filleules. Bonne route au jeune foyer et au club de Saint-Ouen-la-Rouerie (Ille-et-Vilaine).



« Nous sommes les gars de La Rivière-Drugeon (Doubs). Nous lisons « Fripounet » et « Cœurs Vaillants », mais nous voudrions bien faire un club comme les filles. Seulement, il nous manque un chic parrain. Nous envoyons un grand bonjour à tous les copains du monde ».

Jean-Lou vous dit bon courage et vous suggère de lui écrire !

C'est la première fois que les petits amis de « Fripounet » de Montfort-en-Chalosse (Landes) écrivent à leur journal. Mais il y a longtemps qu'ils en sont les lecteurs. Continuez et envoyez-nous de vos nouvelles.



Au cours d'une petite fête à Ségur (Aveyron), garçons et filles ont dansé et exécuté des mouvements rythmiques... Il y a certainement eu des suites à cette journée ! Bravo à tous.



RÉDACTION-ADMINISTRATION

CŒURS VAILLANTS

31, rue de Fleurus - PARIS (6^e)
C. C. P. Paris 1223-59
Tél. : LITtré 49-95

Chaque demande de changement d'adresse doit obligatoirement être accompagnée de la dernière bande d'envoi et de 0,50 F en timbres-poste.

LES ABONNEMENTS

PARTENT

DU 1^{er} DE CHAQUE MOIS

Indiquez lisiblement :

NOM, ADRESSE, PUBLICATION, DURÉE demandées au verso de votre titre de paiement.

ABONNEMENTS Cœurs Vaillants Amis Vaillantes	FRANCE et COMMUNAUTÉ	ÉTRANGER (sauf SUISSE)
6 mois ...	11,30 F	14 F
1 an.....	22,50 F	28 F

ADMINISTRATION
FLEURUS-SUISSE
Saint-Maurice. Valais
C. C. P. SION n° 11 c 5705

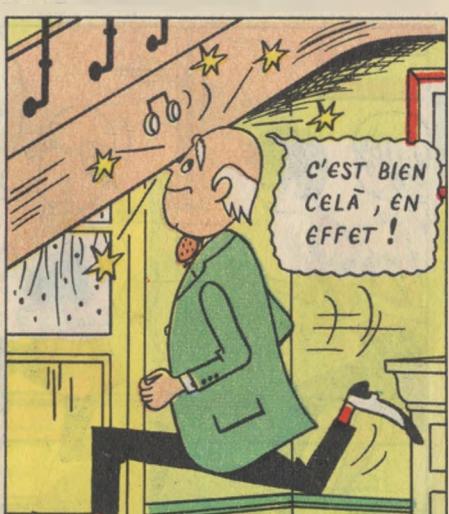
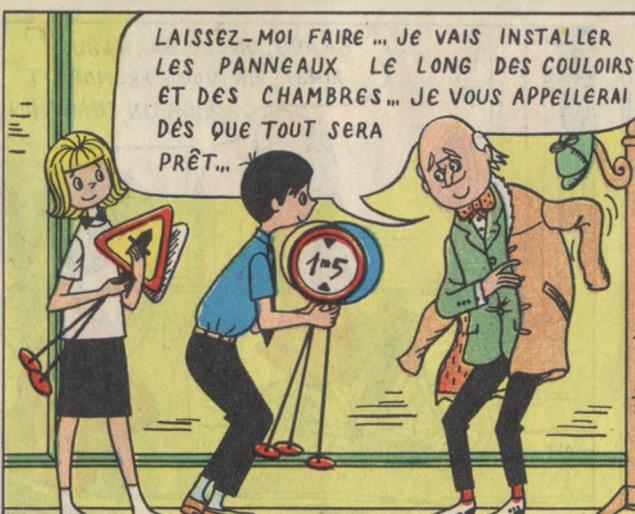
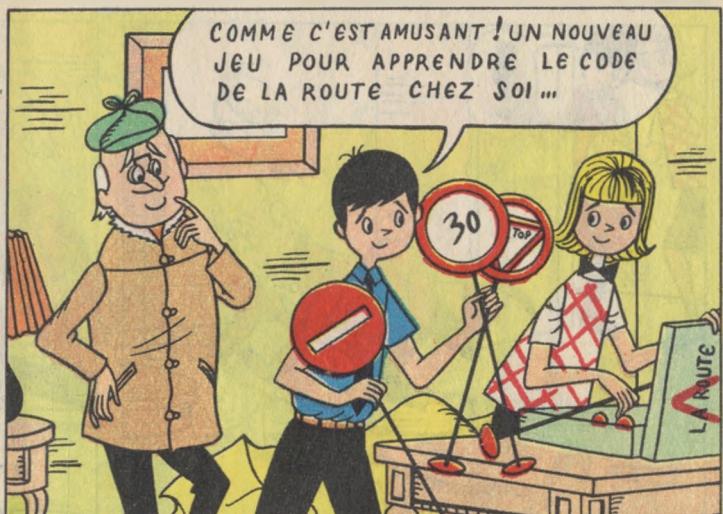
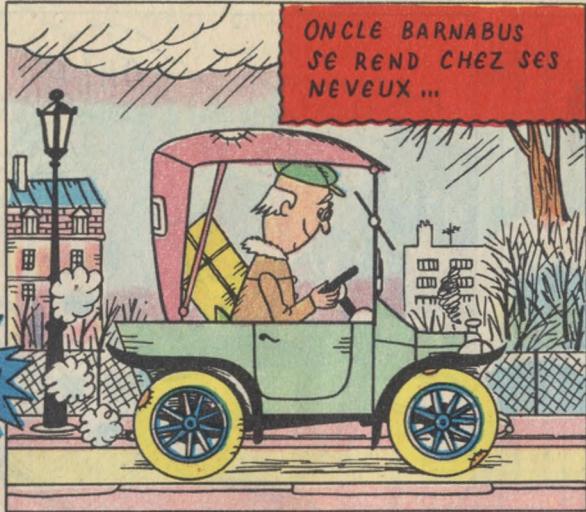
ABONNEMENTS
1 an : 23,80 FS - 6 mois : 12 FS

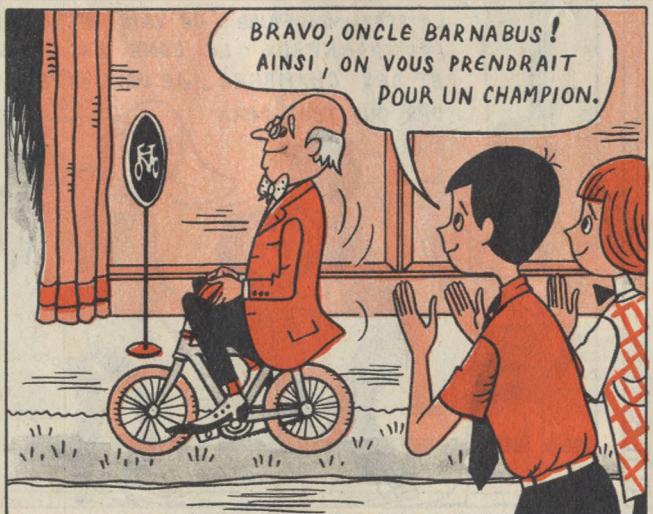
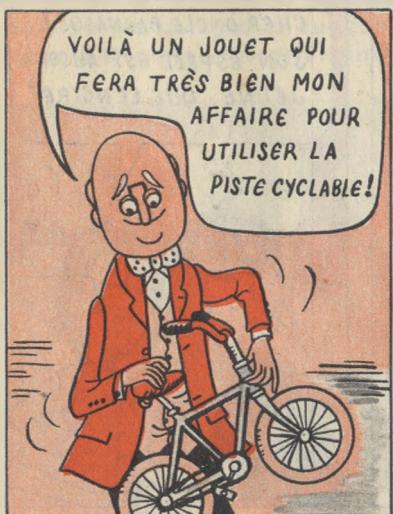
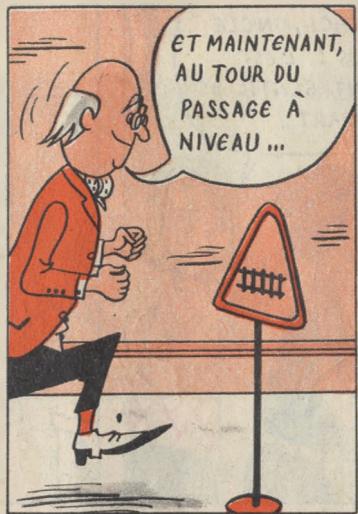
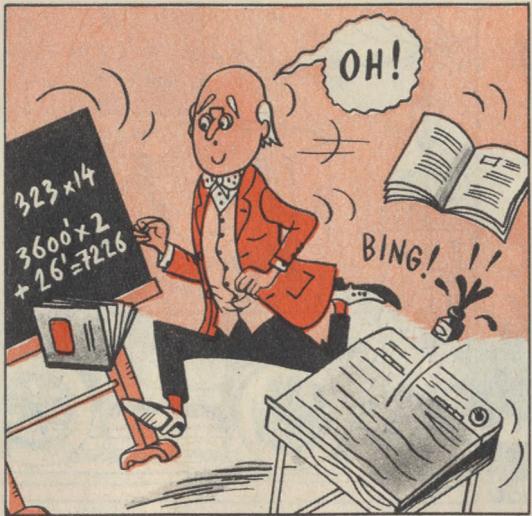


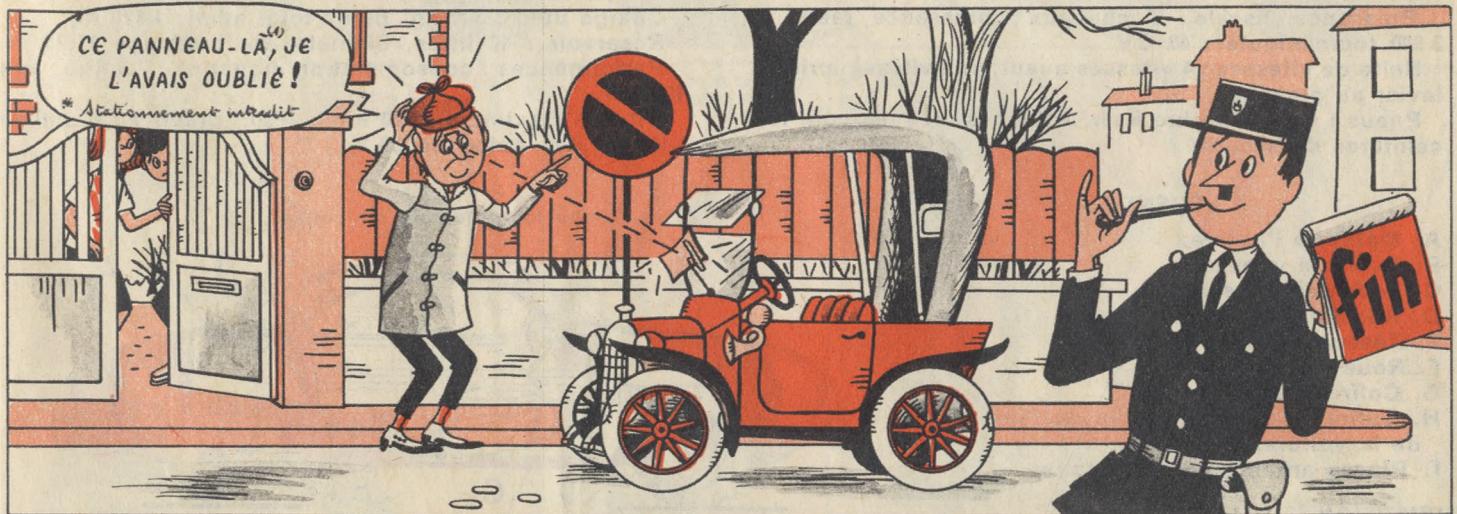
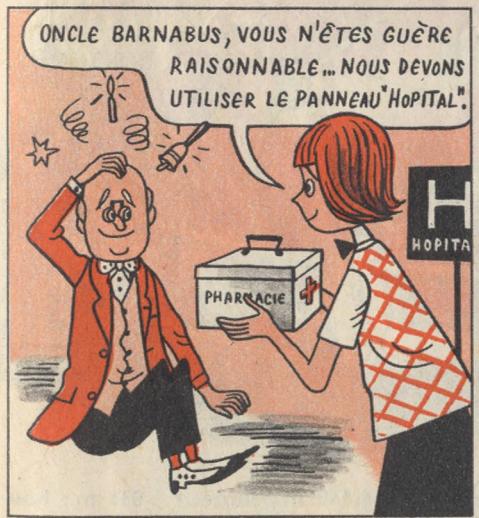
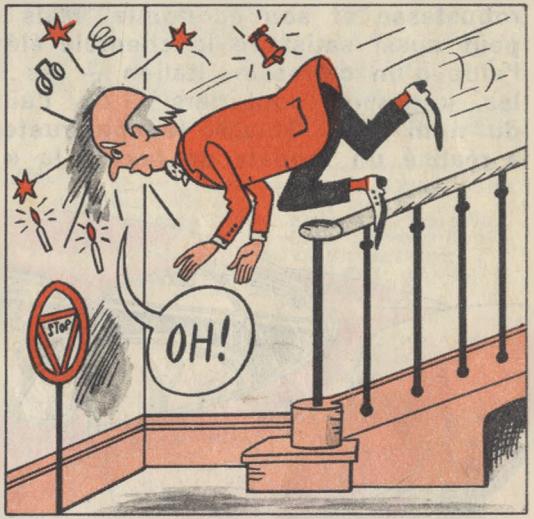
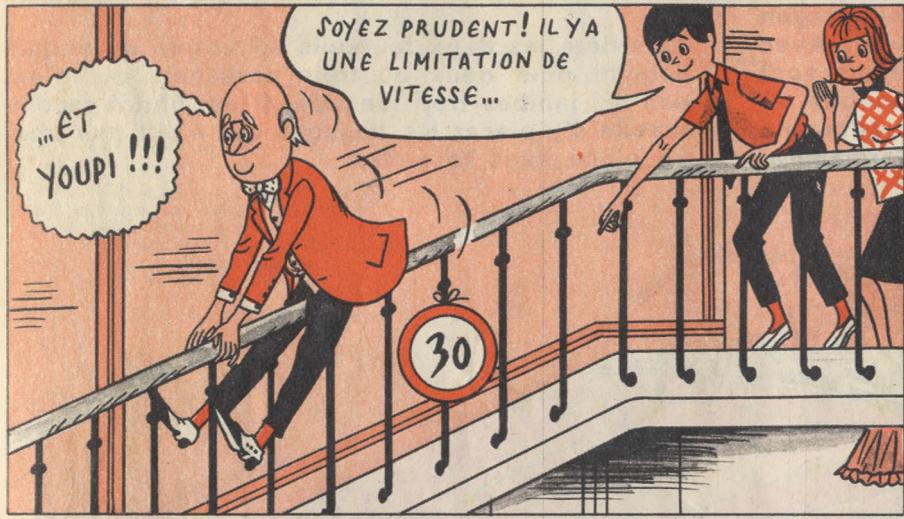
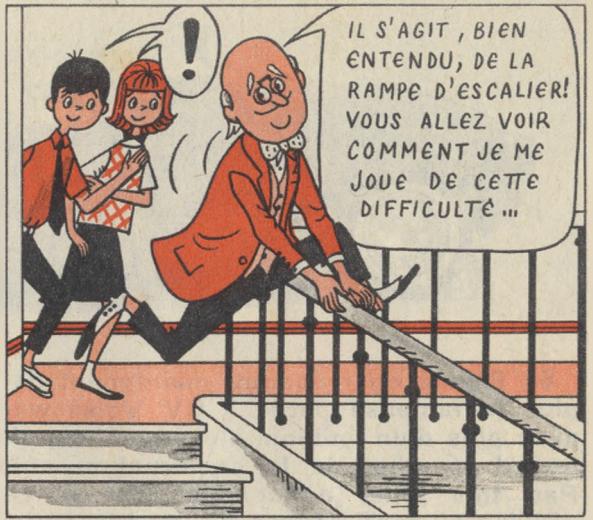
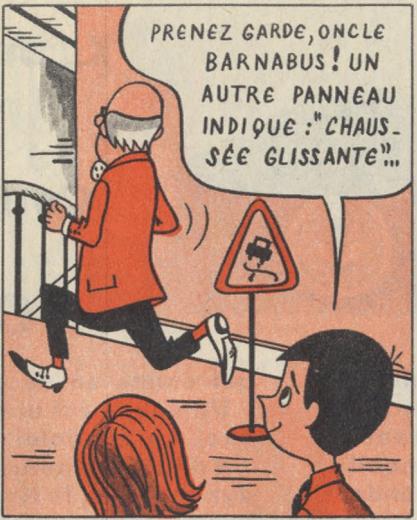
Luron et Olurette

un oncle turbulent!

PAR Claude Verrier









Le cabriolet capote baissée.

K A R M A N N
Ghia
Coupe ou Cabriolet de luxe
VOLKSWAGEN

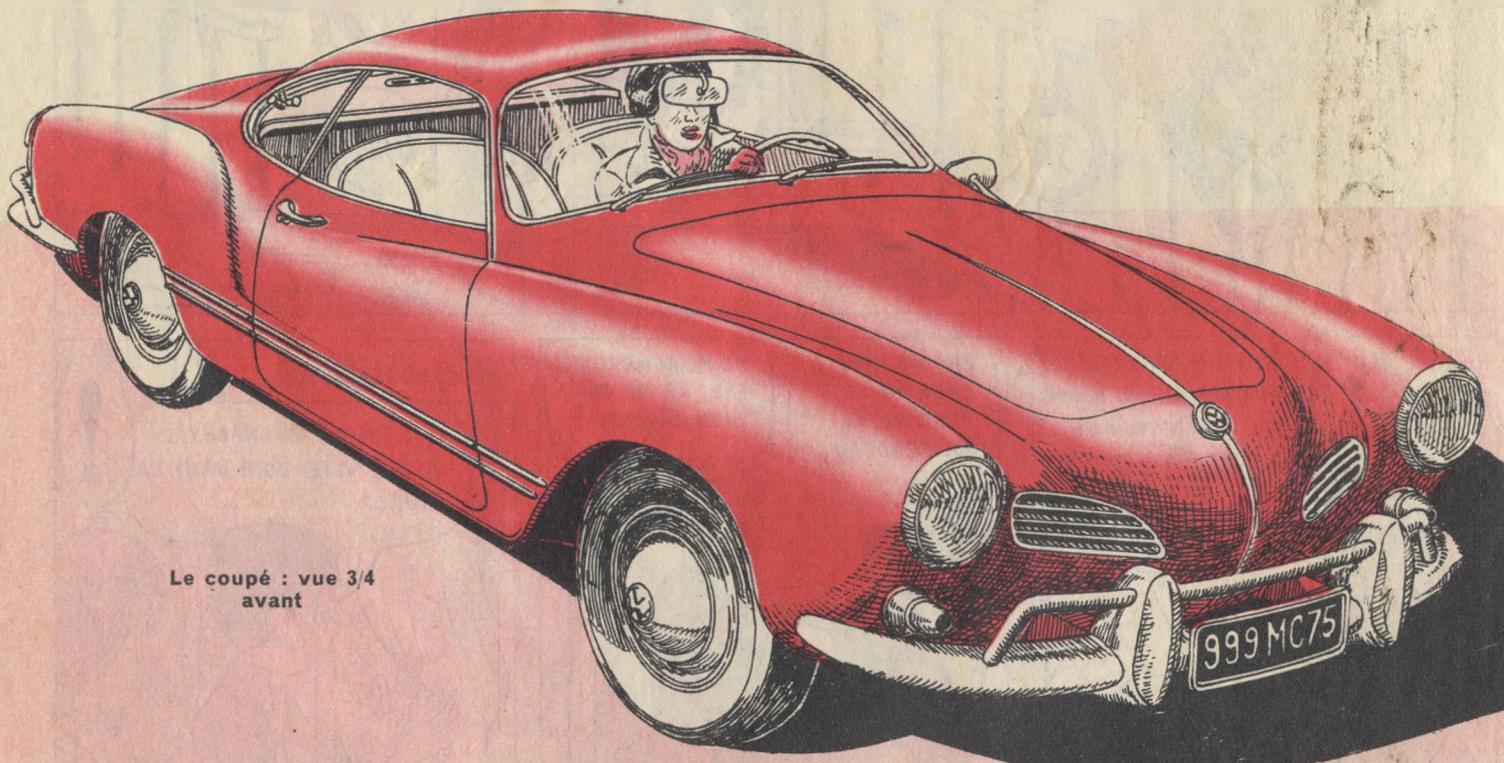
En France on rencontre maintenant de plus en plus la fameuse petite 7 CV Volkswagen qui, avec plus d'un million d'exemplaires, détient le record mondial de la construction automobile. Pas très jolie, avouons-le, elle a cependant séduit les conductrices du monde entier par sa robustesse et son économie. Mais Volkswagen peut aussi satisfaire la clientèle élégante. Avec l'aide d'un carrossier italien — les Italiens sont les « grands couturiers » de l'automobile — du nom de « Ghia », le constructeur allemand a réalisé un modèle de luxe : la « Karmann »,

qui existe en deux versions : coupé et cabriolet.

Un coupé est une voiture à deux places avec toit fixe. Le cabriolet, lui, est décapotable.

Voiture « sportive » aux lignes sobres et aérodynamiques, la Karmann est une voiture de jeunes, quand leurs parents peuvent la leur offrir bien sûr.

Derrière les deux fauteuils se trouve un emplacement pour deux ou trois passagers qui n'ont pas les jambes trop longues. Il est plutôt recommandé d'y placer les bagages qui n'ont pas trouvé place dans le coffre.



Le coupé : vue 3/4 avant

CARACTÉRISTIQUES

Moteur : 4 temps, 4 cylindres, refroidi par air ; cylindre : 1,192 litre.

Puissance fiscale, 7 chevaux ; puissance réelle à 3 900 tours/minute : 40 CV.

Boîte de vitesses : 4 vitesses avant, une vitesse arrière, levier au plancher.

Pneus : sans chambre à air. Attachés prévues pour les ceintures de sécurité.

Dimensions : longueur 4,140 m ; largeur 1,634 m ; hauteur 1,33 m.

Charge utile : 300 kg, poids total admis 1 120 kg.

Réservoir : 40 litres, diamètre de braquage 11,25 m.

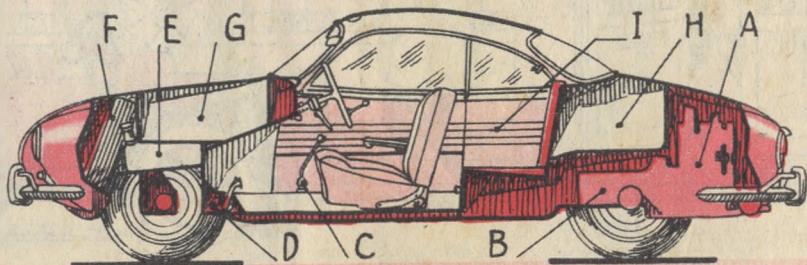
Performances : consommation moyenne : 7,5 litres aux 100 km.

Vitesse maximum : 120 km/h. Peut gravir en première vitesse des côtes de 39 %.

LÉGENDES

- A. Moteur à l'arrière.
- B. Boîte de vitesses.
- C. Levier de vitesses.
- D. Pédalier.
- E. Réservoir d'essence.
- F. Roue de secours.
- G. Coffre avant.
- H. Coffre arrière, accessible de l'intérieur de la voiture.
- I. Places arrière supplémentaires.

Coupe longitudinale du coupé.



Zéphyr et Pépita

par Pierre BROUARD

RÉSUMÉ. — Dans un vieux grimoire, Zéphyr et Pépita découvrent l'existence d'un fabuleux trésor.

Voyage sans incident grave ni mauvaise rencontre. Je profite de ce calme pour reproduire ci-dessous le plan de l'île en forme de croissant et tous repères utiles pour trouver la cache.



18 DÉCEMBRE. J'ai regagné Séville. Mon pauvre Pedro est mort. Mes nouvelles fonctions m'occupent terriblement... Le Roi nous comble de ses biens mais la maladie me gagne...

Pourrai-je un jour m'embarquer pour récupérer mon trésor?

Père, je suis un homme à présent. Si vous le voulez je puis partir...



... J'ai fait jurer à mon fils de ne rechercher ce trésor qu'en cas d'absolue nécessité.

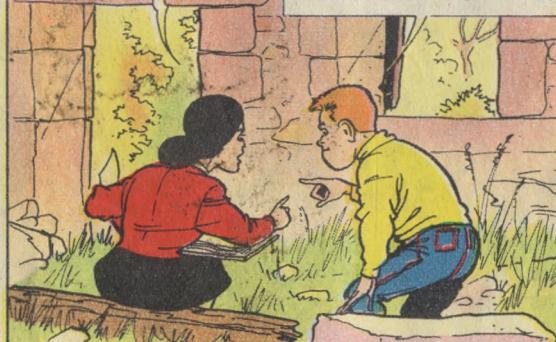
Qu'il fasse faire à ses héritiers, plus tard, le même serment.

Et ainsi de suite.



Z'ai compris : comme mon aïeul Manuel est mort à la guerre, il n'a pu révéler la cachette du livre et le secret s'est perdu!

Mais, la dernière héritière, c'est toi ! LE TRÉSOR TE REVIENT !



Et... et... cette feuille de calculs écrite par Carpoix... J'y suis.

D'après les indications du bouquin, il a voulu déterminer le point géographique du lieu où git le trésor !

Ce tas d'or et de bijoux, ce vieux siège voulait se l'offrir !!!



AH MAIS NON !
NON, NON, NON
ET NON !

JE SUIS ZÉPHYR,
NE L'OUBLIONS PAS !



TOU...TOU ES
ZÉPHYR ?

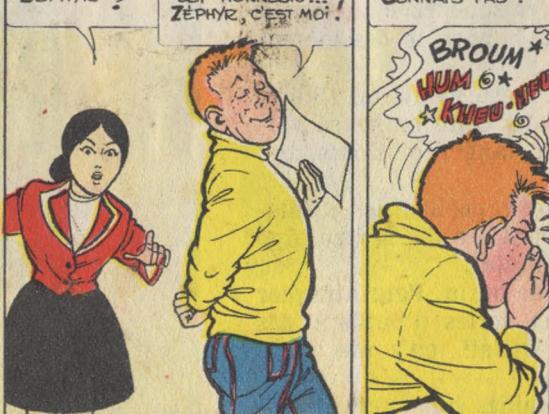
EH OUI ! J'ai
CET HONNEUR...
ZÉPHYR, C'EST MOI !

ZÉPHYR ? AH ?
CONNĀIS PAS !

BROUM *
HUM *
KHEU-HEU

EH BIEN ZÉPHYR, MA PETITE, C'EST L'ACTION,
L'AVENTURE, C'EST L'ANGOISSE DES POURSUITES
HALETANTES, ÉPERDUES... AUX QUATRE COINS DU
MONDE... ET LE DANGER QU'ON DÉFIE, LA LUTTE
CONTRE L'ENNEMI IMPALPABLE, ACHARNÉ...
AH-AH-AH-AH..... AH.

Mais... mais....

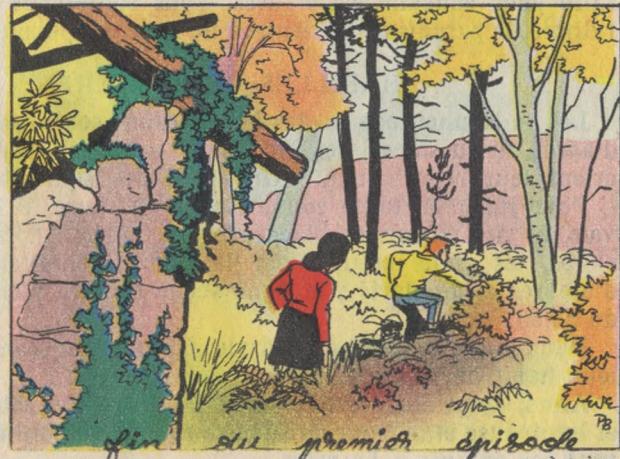


À NOUS LE PLAN, LES CALCULS ! À NOUS LE
FABULEUX TRÉSOR DES
ILES LOINTAINES !

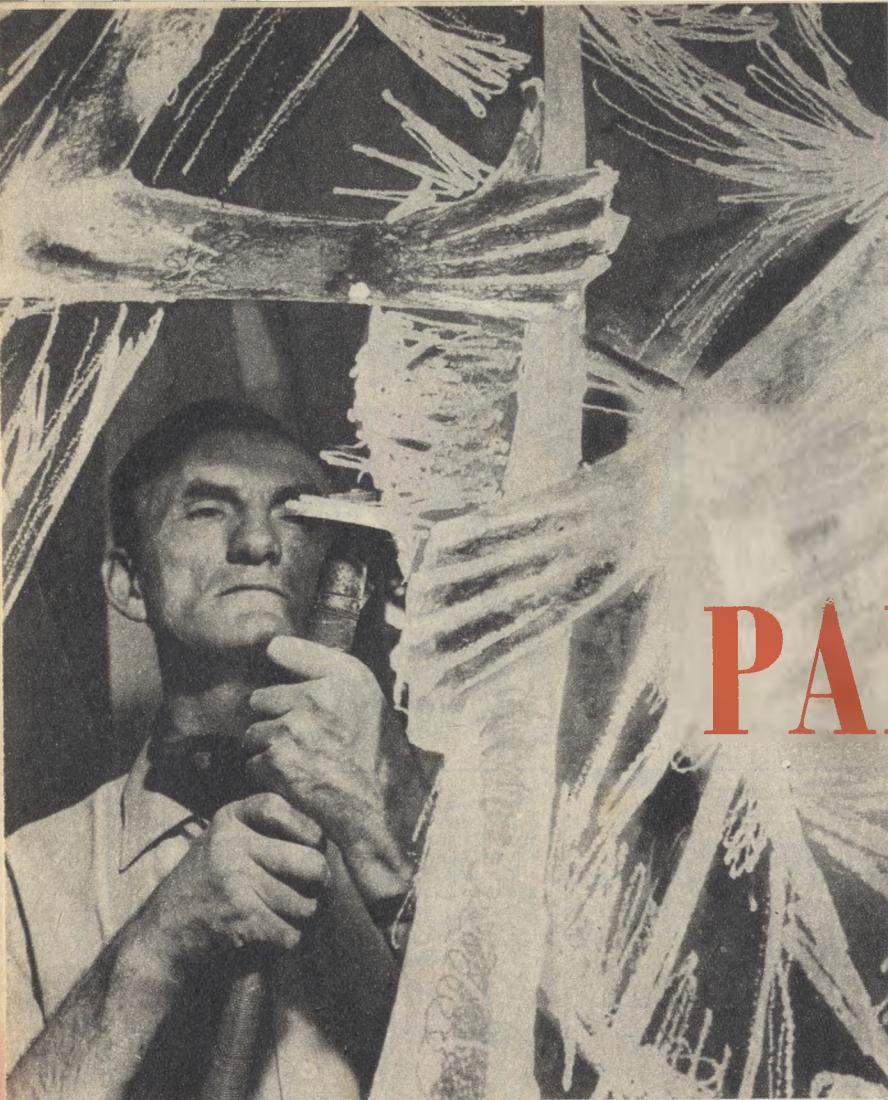
ARRIBA !



J'AI 2 NF 75... JUSTE DE QUOI
PRENDRE DEUX BILLETS POUR
PARIS.... ALLONS....



fin du premier épisode à suivre



Au commencement Dieu créa le ciel et la terre, l'eau, la mer et le feu.

Puis il laissa planer son regard sur ce monde qu'Il avait créé...

Tout cela était beau et le cœur de Dieu se réjouit de cette beauté qu'Il avait fait naître.

Puis il créa l'homme, intelligent, actif et

PARADIS DE

Quand, après la guerre de 1939-1945, on décida de reconstruire la cathédrale de Coventry, les esprits s'échauffèrent.

« Il fallait reconstruire l'édifice sans rien y changer », clamaient les uns...

« Il fallait faire œuvre neuve, avec des matériaux actuels dans un style moderne... », rétorquaient les autres...

Finalement, les « modernes » eurent raison des « anciens ».

Et l'on fit appel à M. John Hutton, honorable dessinateur et graveur. Il devait travailler dix ans.

Le panneau exécuté par John Hutton mesure environ 15 mètres de long sur 20 mètres de haut. Dans cette immense verrière l'artiste a disposé 66 personnages, anges et saints, qui mesurent chacun 2,50 m.

Ces alignements de personnages célestes rappellent les « Galeries des rois et des saints » que nos imagiers du Moyen Age ont sculptées dans les pierres des cathédrales.

Mais le verre ne se taille pas à coups de burin. Pour attaquer la fragile matière, Hutton utilise deux sortes d'outils : des meules d'abord, pour « dégrossir » le travail, puis une sorte de fraise de dentiste pour la « finition ».

Ainsi, c'est un minimum de six semaines qui a été nécessaire pour chacune des figures. Vous comprenez bien qu'à ce rythme, le paradis de M. Hutton ne s'est pas peuplé en un jour !

HABILLÉS DE LUMIÈRE

Les « bienheureux » de M. Hutton soulèvent eux aussi d'après discussions. Les uns sont enthousiastes. Les autres orient leur réprobation. « On dirait des squelettes ! »

Pour juger en toute connaissance de cause, il faudrait aller voir les vitraux mis en place : le jour entre à flots par les verrières, les traits creusés par la meule délimitent des zones d'ombres et de clarté ; la ligne sèche et dure vibre sous l'effet du soleil.

Dans la gloire de la cathédrale, 66 anges et saints ont revêtu leur habit de lumière.

Alors, la prière des fidèles de Coventry s'envole plus légère et lumineuse et le cœur de Dieu se réjouit du bonheur qu'éprouvent ses enfants à Le prier.

A. V.



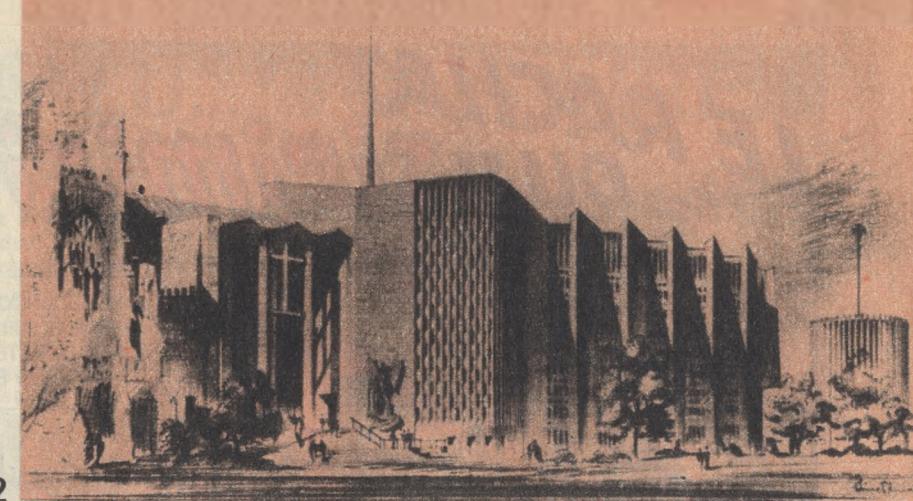
1. Armé de sa meule, l'artiste grave le dessin d'un ange jouant de la trompette. Voyez avec quelle attention, quel amour l'artiste attaque le verre.

2. Dessin de la cathédrale de Coventry par l'architecte Basil Spence. On aperçoit bien les deux parties, moderne et ancienne, de l'édifice.

3. Le graveur est assis devant un croquis de la verrière qu'il va graver. On a ainsi une idée des rangées de saints et d'anges superposées.

habile de ses mains. Et le cœur de Dieu s'émut de ce que les hommes sauraient prendre les éléments qu'Il avait créés pour en faire un chant de louanges à sa gloire.

C'est ainsi que Dieu fut heureux du beau poème de verre qu'un artiste d'Angleterre allait tailler pour Lui dans la cathédrale de Coventry.



2

VERRE A COVENTRY

D'OU VIENT LE VERRE

Une légende raconte que des marchands de natron, ou carbonate de soude, débarquèrent sur une plage. Voulant faire du feu pour « cuire la marmite », ils déposèrent celle-ci sur des blocs de natron. Mais voici que, la flamme faisant fondre le natron, celui-ci se mélangea au sable et un liquide nouveau, transparent, se mit à couler... le verre était né.

Mais ceci n'est qu'une légende.

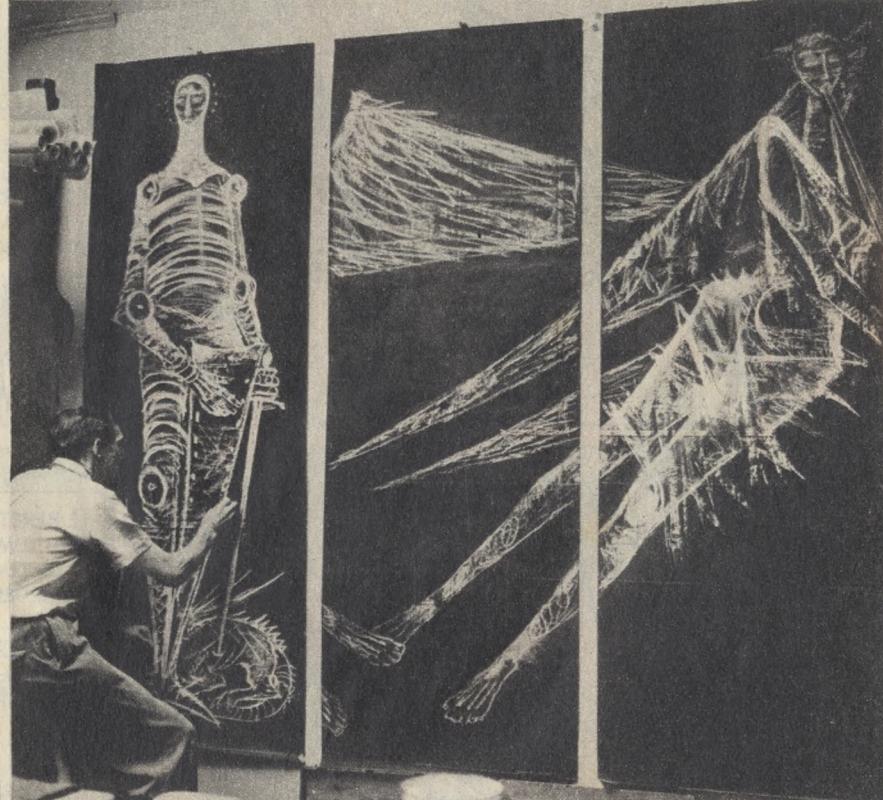
Le verre est composé de différents produits, sable, calcaire, etc... qui sont d'abord broyés pour faire ce qu'on appelle la « composition ».

Ensuite la composition est fondue à très haute température. Puis, au moment où la pâte commence à refroidir, elle est étirée en plaques plus ou moins épaisses à travers lesquelles la lumière viendra éclairer nos demeures.

4. Avant de graver le verre, M. Hutton a exécuté un dessin à la craie en grandeur nature. En cours d'exécution, il se reporte fréquemment à ce modèle.

5. Après avoir gravé chacune des 66 figures, M. Hutton l'a reproduite sur un énorme vase. Ces vases sont les plus gros qu'un ouvrier puisse « souffler ». Ces œuvres d'art sont facilement vendues et les fonds recueillis par la vente ont servi à financer la reconstruction de la cathédrale.

Photos BIPS.



4

SERAS-TU UN ARTISTE ?

Dix ans de travail !... Quelle patience il a fallu à cet artiste pour graver les vitraux de cette église, et quelle persévérance !... Mais, grâce à son travail, le soleil peut jouer à travers les arabesques gravées dans le verre si fragile ; cantique à la louange du créateur, chant de joie pour les yeux et le cœur des hommes qui pénètrent dans la cathédrale.

Dix ans de travail pour embellir ce petit coin du monde. Comme il aurait été dommage que cet artiste perde patience et n'aille pas jusqu'au bout !

Sais-tu que, toi aussi, tu peux être un artiste ?

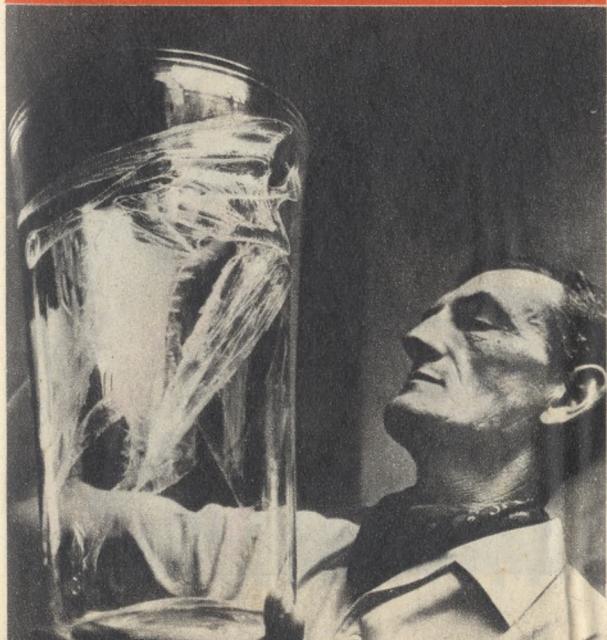
Que ce soit en construisant un château de sable, en jouant au ballon, en faisant tes devoirs d'écolier... Il dépend de toi que le cours du monde où tu vis soit plus beau.

Le tout, c'est d'avoir le courage d'aller jusqu'au bout, de ne pas t'arrêter si le château s'écroule ou si la solution du problème n'arrive pas.

Regarde bien : il y a tant de belles choses... Autour de toi, le Bon Dieu qui les a faites a trouvé lui-même que « tout ce'a était très bon » et il compte sur toi pour que ce soit plus beau encore !

Seras-tu cet artiste qui fera chanter toutes les choses dont tu te serviras ?

LE PÈRE.



5

LE RACHAT DU "Sirimiri"

RÉSUMÉ :
PAR R. Bonnet

Voulant récupérer son bâret, Abélarde s'est aventuré sur une paroi rocheuse très glissante.



NOUS AVONS LU... VOUS LIREZ



HISTOIRE DE L'AUTOMOBILE

Si vous n'avez pas encore compris comment fonctionne un moteur à quatre temps. Si vous voulez connaître comment de l'invention de la roue on est arrivé aux perfectionnements mécaniques de la Lancia, lisez cette « Histoire de l'Automobile ». Luxueusement présentée, dans un texte simple agrémenté de schémas très clairs, elle vous servira encore dans dix ans.

— Encyclopédie Casterman, Paris-Tournai.

ÉDIMBOURG

C'est la capitale de l'Écosse. La ville des Tartans, des Cor-nemuses et de Marie Stuart. Si vous aimez les voyages, les albums où il y a beaucoup d'images et juste ce qu'il faut de texte pour connaître l'essentiel, demandez à vos parents de



vouloir ce livre. On a rarement fait mieux dans le genre.

— Encyclopédie Casterman.
Dans la même collection :
Paris-Londres-Rome-New-York
Venise.

L'AVENTURE DE LA TERRE

Voilà plus épais et plus savant. Aux lecteurs sérieux qui n'ont pas peur des explications complètes, je conseille ce merveilleux livre. La Crédation est une chose splendide, passionnante, que l'homme peut améliorer par ses découvertes, quelquefois abîmer par ses imprudences. Tout ceci vous est expliqué, raconté plutôt dans l'Aventure de la Terre.

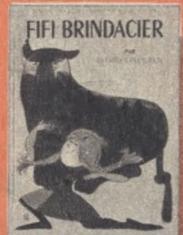
— Encyclopédie « Globorama », Casterman.



FIFI BRINDACIER

Des yeux vifs, des tresses comiques, voici Fifi Brindacier. Quand vous saurez que Fifi vit toute seule dans une grande maison, avec un poney et un singe, qu'elle a un cœur d'or et beaucoup d'imagination pour inventer de nouveaux jeux, vous aurez tous et toutes envie de connaître un peu mieux Fifi Brindacier.

— Nouvelle Bibliothèque Rose, Hachette.



Pour les plus grands et les plus grandes, deux titres de la collection Idéal-Bibliothèque-Hachette.

LE DRAGON MAGIQUE de Pearl Buck : Lan-May, la petite fille aux yeux bridés, a découvert un dragon : magique, bien sûr, mais il est bienfaisant. Grâce à lui, Lan-May obtiendra ce qu'elle désire le plus : l'affection d'une sœur au teint rose et aux cheveux blonds.



LA MARQUE DE GRICHKA : Un mystère plane sur Grichka. Son père, au moment de mourir, a confié à son fidèle compagnon d'armes, Vania, un terrible secret.

Voilà un livre plein de force et d'aventures où l'amitié joue un grand rôle.

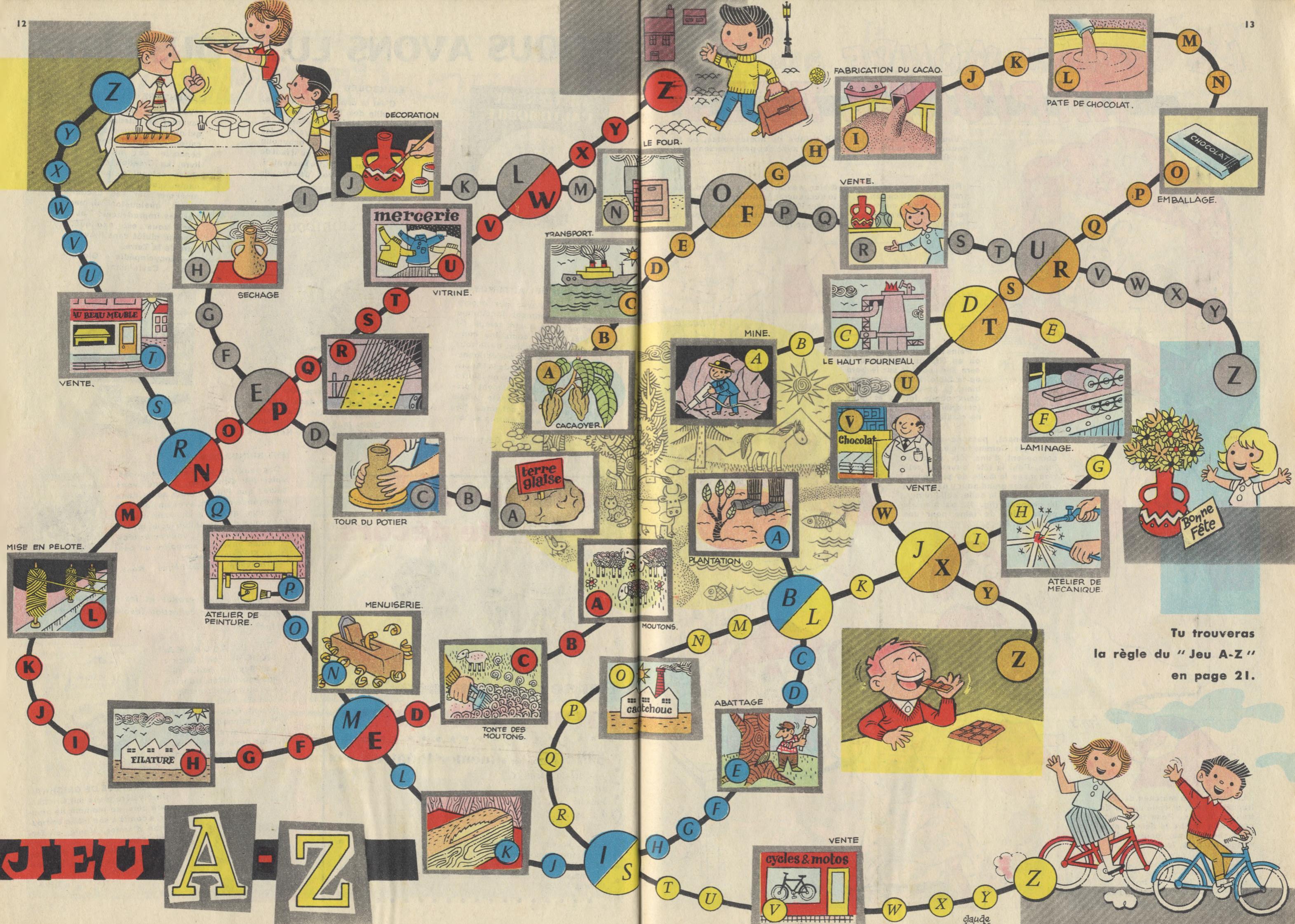
changement de décors



Pense à commander ton menier-théâtre

- **BON** : à retourner à menier-théâtre
- B.P. 274-09 - PARIS IX
- NOM (en majuscules)
- Prénom Année de naissance
- Adresse

Désire recevoir un MENIER-THEATRE complet avec décors interchangeables et une brochure d'emploi, au prix exceptionnel de 3 NF (2,40 + 0,60 pour affranchissement) joints à ce bon sous forme de chèque postal ou bancaire, mandat ou 12 timbres à 0,25 NF.

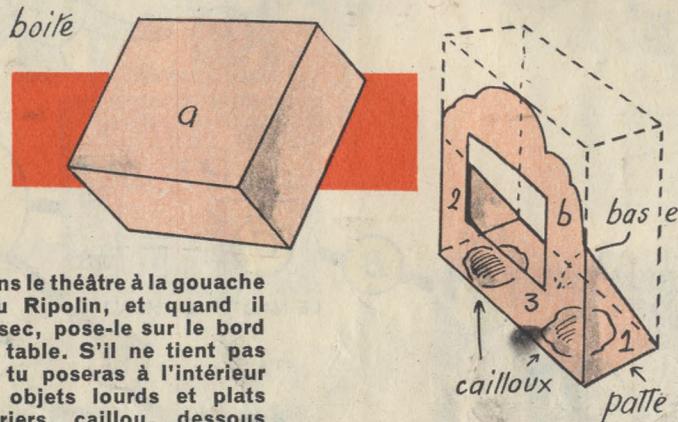


LE PETIT MONDE DES MARIONNETTES



Veux-tu réaliser ce joli petit théâtre de marionnettes, où tu pourras jouer toutes sortes de pièces avec des petits personnages que tu auras réalisés toi-même ?

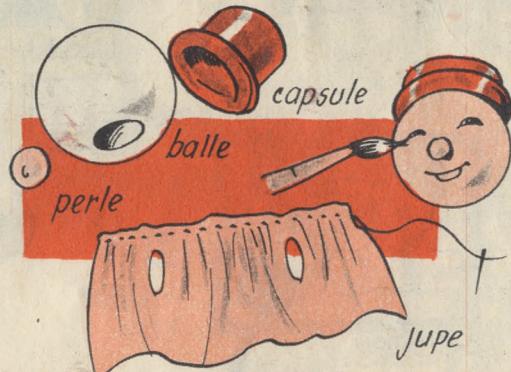
Rien n'est plus facile : il doit bien y avoir, dans un placard, une grande boîte en carton (a), où tu découperas le théâtre (b). L'ouverture doit avoir au moins 18 cm sur 10, pour que l'on voie bien les personnages. Le reste est à ta fantaisie, mais n'oublie pas les pattes 1 et 2 qui le feront tenir debout, en l'appuyant sur la base 3.



Peins le théâtre à la gouache ou au Ripolin, et quand il sera sec, pose-le sur le bord de la table. S'il ne tient pas bien, tu poseras à l'intérieur deux objets lourds et plats (cendriers, caillou, dessous de carafe, etc...)



Maintenant, passons aux personnages. Comme tu le vois, ils se composent d'une tête et d'une jupe. Pour la tête, ouvre un petit trou dans la balle de ping-pong, juste assez grand pour y passer ton index. Peins la balle, colle le nez, le chapeau (fig. 1), ou bien de petits brins de laine pour une dame (fig. 2).



La jupe est un morceau de tissu froncé en haut, et collé autour du trou de la tête. Pose tes doigts comme le montre le dessin, et le petit bonhomme peut saluer, remuer les bras, la tête, etc...



Installe-toi bien, et frappe les trois coups, le spectacle commence !

Ses fantômes de TYR

UNE AVENTURE
DE KHALOU
PETIT PHÉNICIEN

RÉSUMÉ. — Khalou a retrouvé ses amis. Il leur apprend un jeu nouveau.

Illustrations de M. MANESSE
Texte de CLAUDE-HENRI



A ROME présence de l'Église du Silence

Le Concile œcuménique s'intéresse à la terre entière. Parmi les soucis du pape, les plus chers sont certainement ceux de l'Église persécutée, qu'on appelle aussi l'Église du Silence. A cette occasion, Jean XXIII a permis aux soeurs de Saint Paul, spécialistes des questions d'information, d'organiser une exposition très intéressante consacrée aux chrétiens vivant derrière le rideau de fer ou de bambou. Il est bien évident que les photographies et les documents présentés ne le sont pas pour exciter l'indignation ou la colère. Le but poursuivi par Jean XXIII est de rappeler aux catholiques leur devoir d'assistance et de prière à l'égard de leurs frères éprouvés.



LES TIMBRES DE VATICAN II



Photo KEYSTONE

Les philatélistes, eux aussi, auront un souvenir du Concile. La poste de la Cité du Vatican a émis une série de très beaux timbres dont plusieurs reproduisent des chefs-d'œuvre du Musée du Vatican.



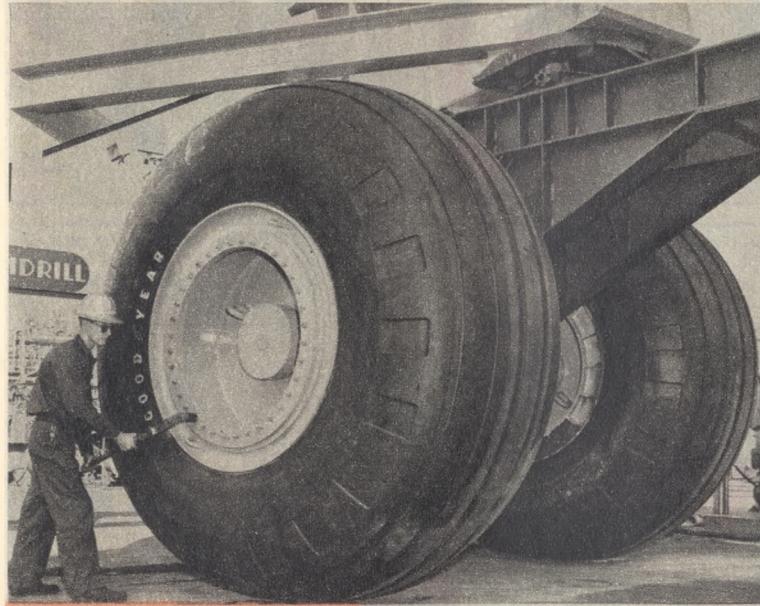
ÉLÉGANCE MINIATURE

Les poupées, elles aussi, ont leurs grands couturiers. A l'occasion du Salon de l'Enfance, un grand prix de couture avait été organisé. Voici les deux premières de ce concours. A gauche, Yvette Rollin, classée deuxième, reçoit les félicitations de la représentante de son école.



Belles images

Notre rubrique, inaugurée la semaine dernière, a reçu votre chaleureuse approbation. Vous aimez les belles photographies : en voici deux autres. Ci-dessus, ce long serpent de mer n'est qu'un tuyau de plastique flottant à la surface de l'eau. A droite, un avion quitte l'aérodrome de Francfort.



Photos A. F. P.

ON
N'ARRÊTE
PAS
LE
PROGRÈS



Photo AGIP.



Toujours plus grand, toujours plus petit : l'ingéniosité des hommes se développe dans tous les sens. Ci-dessus, voici les plus gros pneus du monde destinés à une plate-forme supportant une tour de forage d'une compagnie pétrolière.

Photos A. F. P.

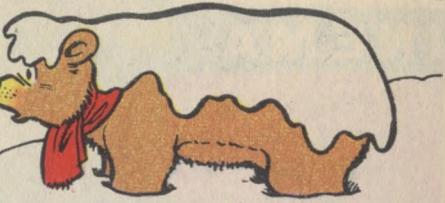
Ci-dessus : une invention ingénieuse. Vous déplacez le crayon sur une carte routière, après avoir vérifié l'échelle de cette carte. La distance s'inscrit automatiquement.

A gauche, la « Peel 50 » : plus petite automobile du monde.

MOKY, POUPI



Renard et Nestor



CINÉMA

La
légende
de

MADAME PAI NIANG



白蛇傳

Il était une fois un jeune garçon nommé Hsu Hsein. Il recueillit un serpent blanc et le soigna avec beaucoup d'amour. Mais ses parents n'aimaient pas les reptiles. Il fallut se débarrasser du serpent blanc.

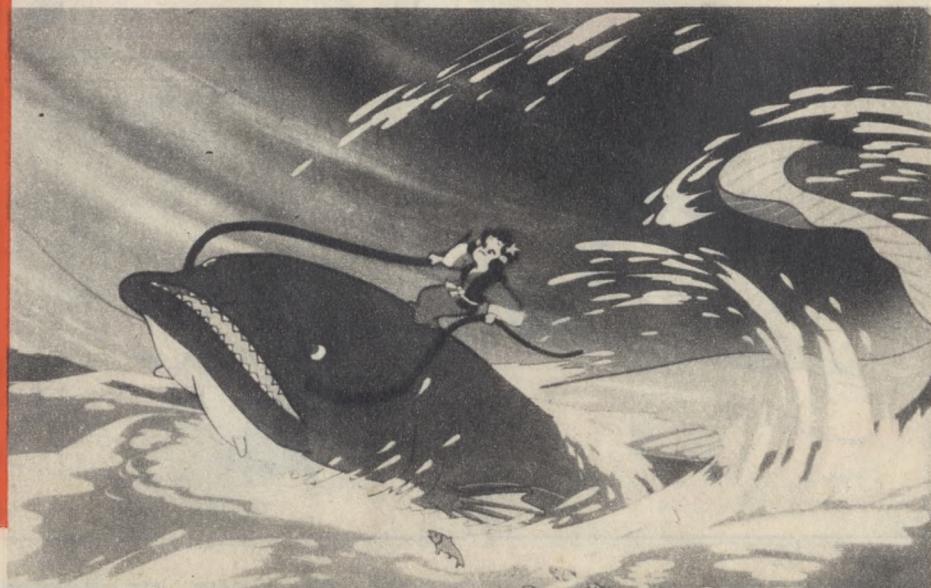
Hsu Hsein grandit et devint un beau jeune homme. Au hasard d'une promenade, il rencontra Pai Niang, délicieuse jeune fille qui était autrefois un joli serpent blanc. Sans le savoir, et sans se reconnaître, les deux amis s'étaient retrouvés.

Comment leur amitié devint très tendre, comment ils eurent à surmonter beaucoup d'obstacles et y parvinrent, comment le sorcier Fa-Hai fut vaincu par la douceur et la pureté des deux jeunes gens, c'est tout cela que raconte la légende de Madame Pai Niang.

Aimez-vous les belles images ? En voici trois que nous avons choisies parmi celles du premier dessin animé japonais de longue durée. Quel dommage que nous ne puissions pas vous montrer un échantillon des magnifiques couleurs de ce film ! Mais, si « La légende de Madame Pai Niang » se joue dans votre quartier, allez donc y voir vous-même. Après un départ un peu lent, l'histoire se déroule comme un perpétuel enchantement.

Ne craignez pas d'y emmener vos parents, ils vous diront « merci » à la sortie.

A. V.



jeu A-Z

MATÉRIEL NÉCESSAIRE :

- Colle sur un carton fort la page centrale de ton journal.
- Décalque et reproduis cinq fois sur du carton également le personnage que tu vois dessiné dans cette page... C'est lui que tu feras avancer sur la piste que tu auras choisie. Colorie-les de différentes couleurs (de la teinte des pistes par exemple) et donne-leur un nom.
- Confectionne un dé comme l'indique le modèle ci-dessous ou sers-toi du dé de ton « jeu de l'oie » ou de « petits chevaux ».



Découpe l'hexagone, colle-le sur du carton, pique une allumette dans le trou central. Tu peux ensuite faire tourner le dé, il se posera sur un chiffre.

Ce jeu peut se jouer à cinq puisqu'il y a cinq pistes. Mais si tu ne peux regrouper autour de toi que deux ou trois joueurs, cela n'a aucune importance... En veillée avec tes frères et sœurs et tes parents, le jeudi avec tes amis ou amies, voilà un jeu passionnant... Lis bien ce qui suit.



RÈGLE DU JEU :

- Chaque joueur choisit une piste à suivre. Il prend également un petit homme en carton, « le pion ».
- Le chiffre 6 est nécessaire pour placer son pion au point de départ. Il donne droit à rejouer une deuxième fois.
- Seul le chiffre 6 du départ donne droit à rejouer. En cours de jeu on ne lance pas deux fois son dé.
- Quand deux pistes se croisent, il est interdit de stationner au carrefour. Chaque joueur, ayant à placer son pion à un carrefour, doit reculer d'une case.
- Pour arriver il faut faire avec le dé le chiffre correspondant au nombre de cases se trouvant entre le pion et l'objet final.
- Exemple : Un joueur se trouve à trois cases de l'arrivée. Il joue et fait le chiffre 5. Il ne peut se considérer arrivé, il compte 1, 2, 3 et recule de 2 pour faire 5.
- Si, le coup suivant, il fait le chiffre 2, ça y est, il est arrivé.
- Le gagnant est celui qui le premier a atteint son objet.

ÉTAPES DE FABRICATION DE CHAQUE OBJET

LA TABLE (piste bleue)

SCIERIE : Un ouvrier vient de se blesser avec une scie et doit aller à l'infirmerie. Recule de deux cases.

L'ATELIER DE PEINTURE : Impossible pour l'instant de déplacer la table, il faut attendre que la peinture sèche. Passe un tour.

LE MAGASIN DE MEUBLE : Tu as de la chance, le camion de livraison est prêt à partir, tu auras ta table dans la journée. Avance de 3 cases.

LA BICYCLETTE (piste jaune)

LA MINE : De nouveaux ouvriers sont embauchés,

l'extraction du minerai se fait plus vite. Avance de 3 cases.

HAUT FOURNEAU : Un nettoyage régulier doit se faire, tu arrives juste un jour où, pour cette raison, le haut fourneau est éteint. Passe un tour.

ATELIER DE MÉCANIQUE : Les pièces commandées ne sont pas arrivées, il faut aller les chercher. Recule de 2 cases.

LE VASE DE FLEURS (piste noire)

SÉCHAGE : Le séchage de la glaise est long... Passe un tour.

FOUR : Il y a une panne d'électricité, l'électricien en décelera la cause, mais il faut aller le chercher. Recule de 2 cases.

LA VENDEUSE : Le vase, tu veux l'offrir à ta maman pour son anniversaire... Tu es pressé. Avance de 3 cases.

LE PULL-OVER (piste rouge)

LA FILATURE : Des camions vont et viennent pour aller chercher la laine. Recule de 2 cases.

MACHINE À TRICOTER : Le travail de tricot à l'aiguille prend beaucoup de temps, alors que la machine à tricoter fait le même travail en un temps record. Avance de 3 cases.

LA VITRINE : Trop de coloris attirent l'attention et le choix est long. Il faut alors beaucoup de patience à la vendeuse. Attends un tour.

LE CHOCOLAT (piste orange)

LA PATE DE CHOCOLAT : Il faut longtemps pour obtenir une pâte onctueuse. Attends un tour.

TRANSPORT EN BATEAU : La mer est calme, le bateau croise sans difficultés. Avance de 3 cases.

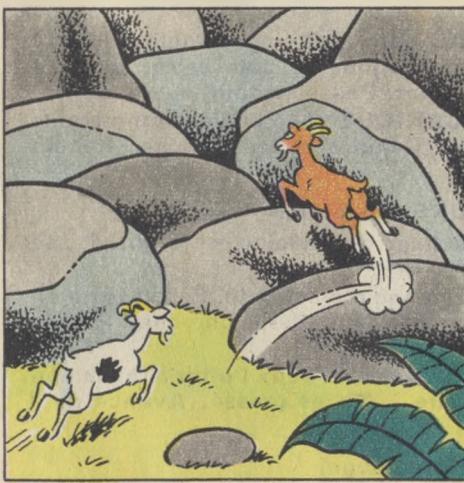
L'EMBALLAGE : Le travail à la chaîne se trouve interrompu, l'emballage se fait mal. Où est la cause ? Recule de 2 cases.



Sylvain, Sylvette

par Claude Dubois d'après les personnages de M. Cuvillier.

et leurs aventures



Catherine, Jean-Luc ET LA PANTHÈRE NOIRE

RÉSUMÉ. — Au beau milieu de la fête des Rois, une panthère noire a mis le village en alerte.

de Rose Dardennes

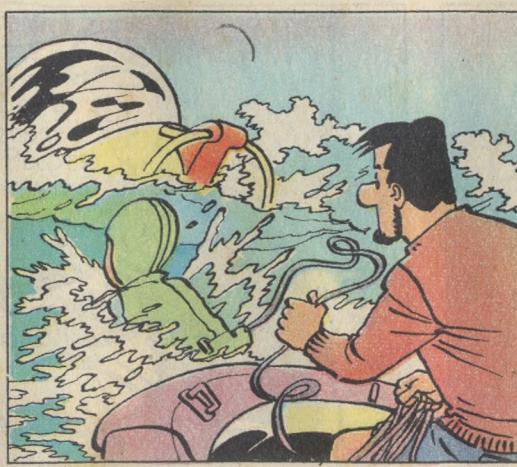
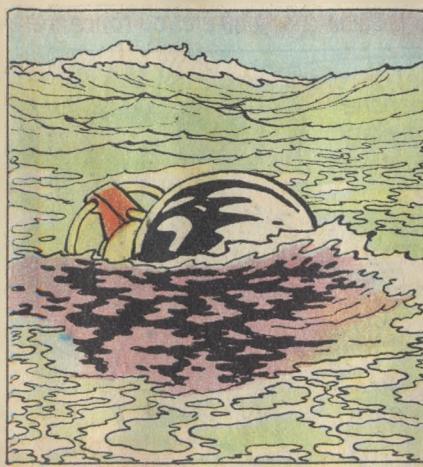
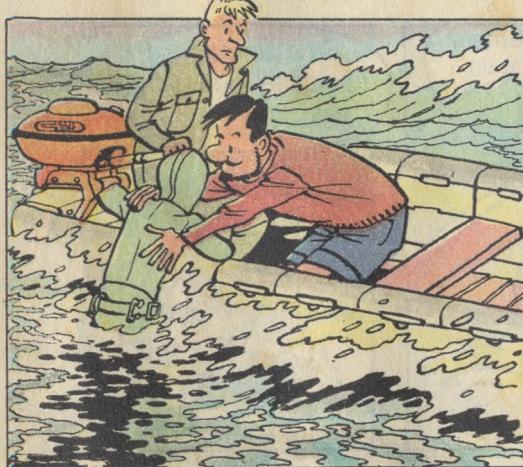
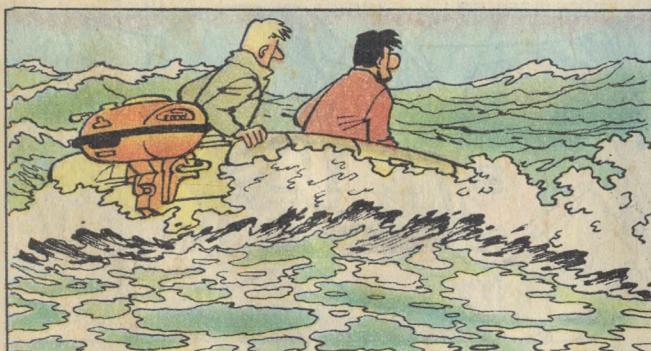




L'étrange odyssée de L'HIPPOCAMPE II

PAR
FRANÇOIS
BEL

RÉSUMÉ. — Jordi se lance à la poursuite du maréchal Toulbazar. Leurs canots sont pris dans un tourbillon.



LE MARÉCHAL A DISPARU!