

Les Kits de vacances de

Bandgee.com

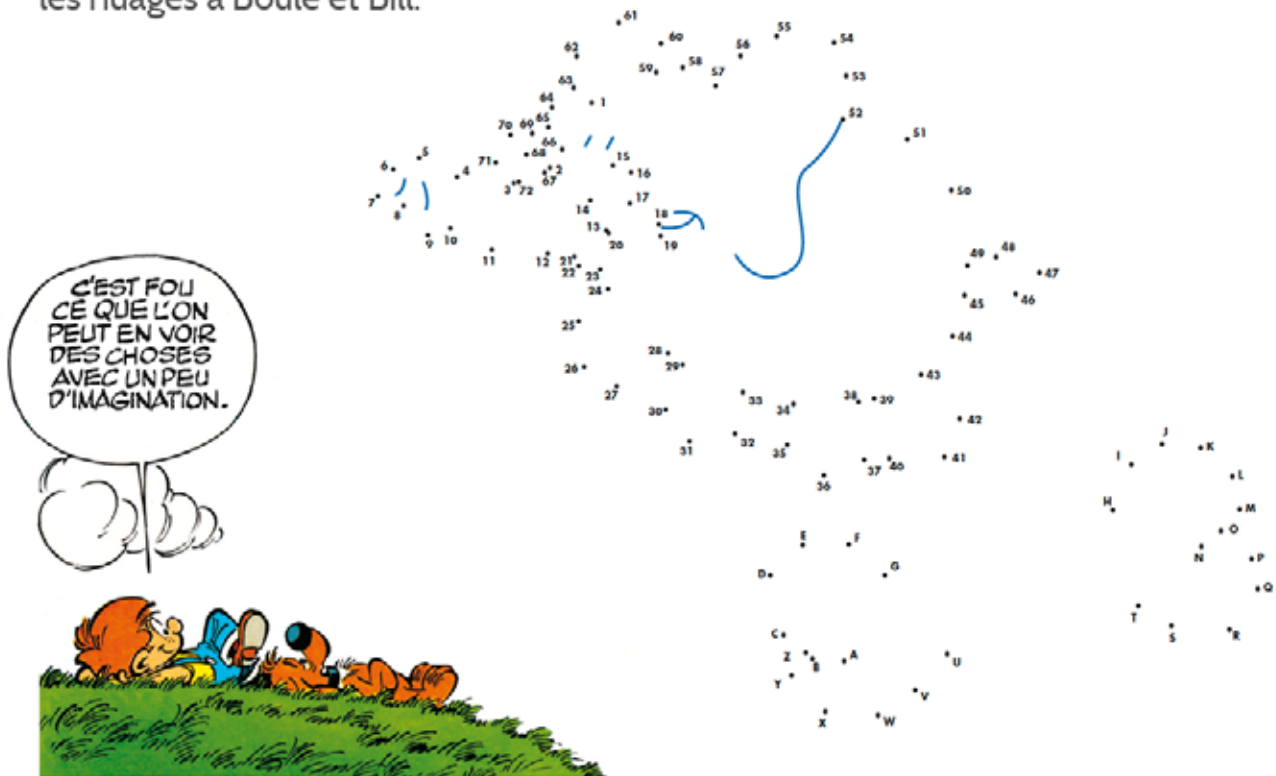
2. JEUX

Ce Kit de vacances
appartient à :

!ASTUCE : Les solutions des jeux seront publiées
dans la rubrique «Jeux à imprimer» sur Bandgee le 31 août.

JEUX

Relie les points de 1 à 72 et de A à Z et tu découvriras ce qu'évoquent les nuages à Boule et Bill.



Boule et Bill font le tour du monde. Barre dans la grille les noms des pays suivants :

AUSTRALIE

CANADA

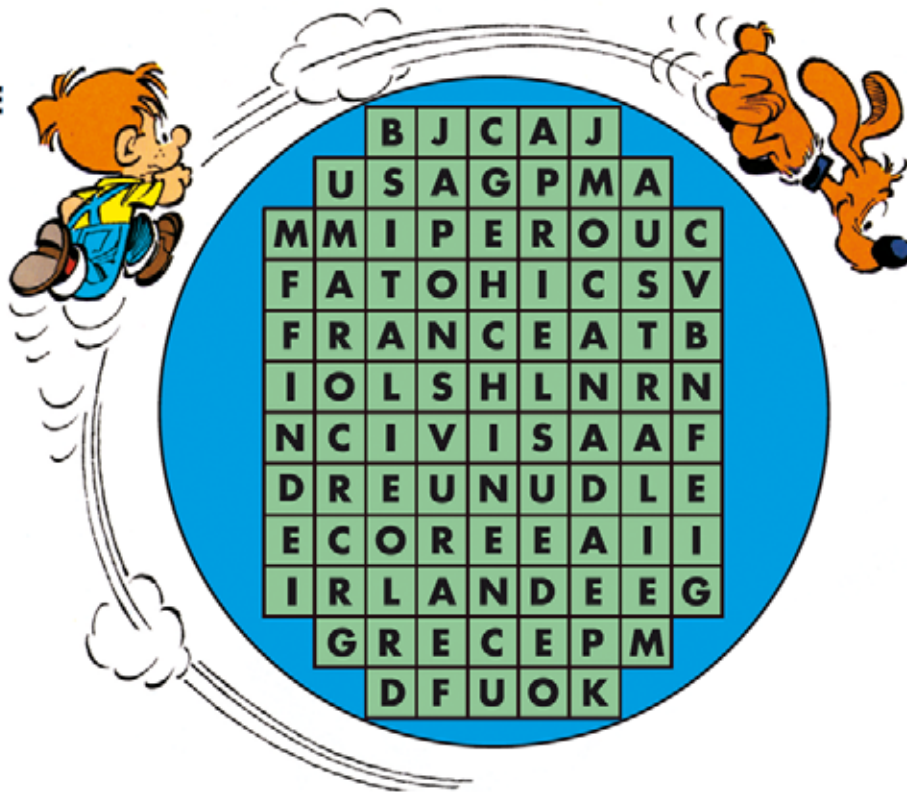
CHINE

CORÉE

FRANCE

GRÈCE

INDE



IRLANDE

ITALIE

JAPON

MAROC

PÉROU

SUÈDE

USA

VIENS JOUER AVEC
BOULE ET BILL SUR
bandage.com

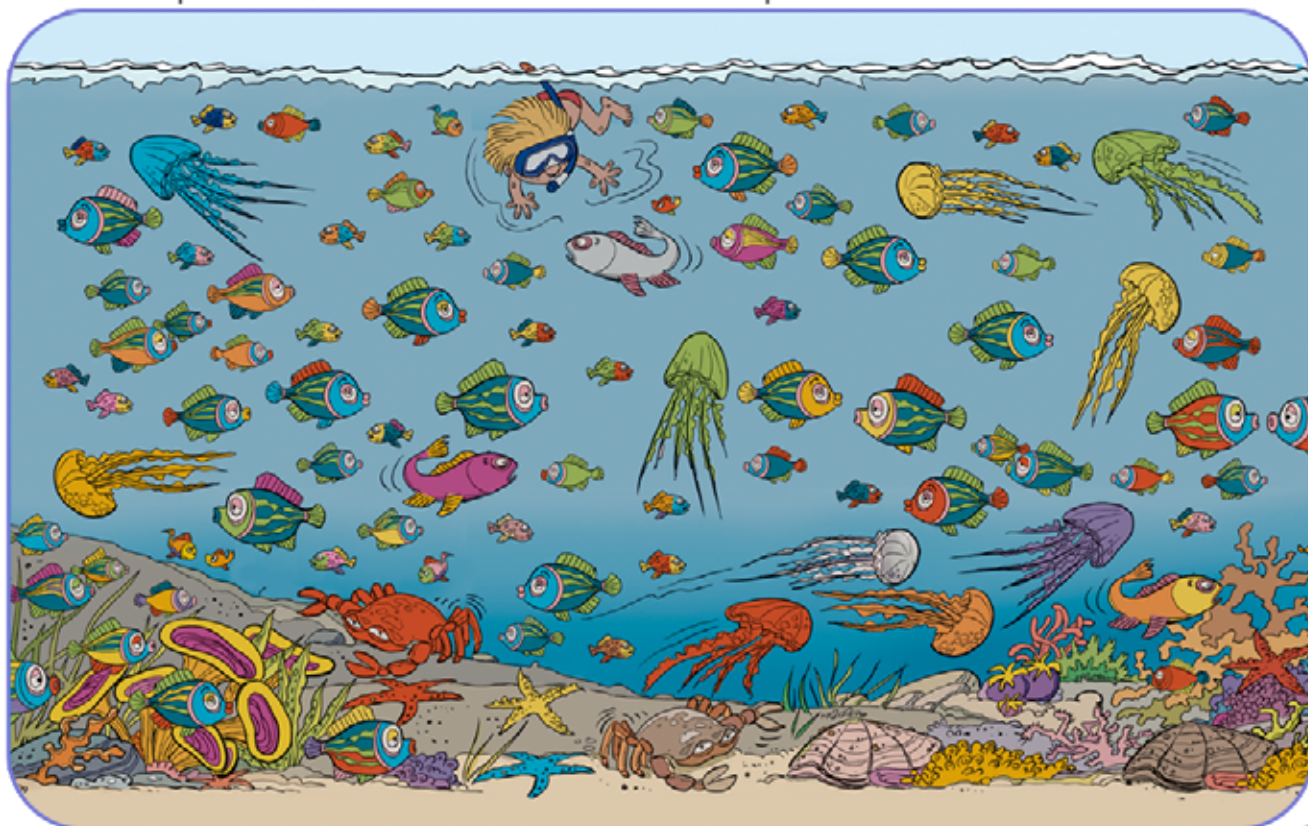
© Studio Boule et Bill

JEUX

Les cerfs-volants se sont emmelés. Quel est celui de Cédric, de Chen et de Christian ?



Parmi ces poissons, seuls deux sont exactement pareils. Aide Cédric à les retrouver !

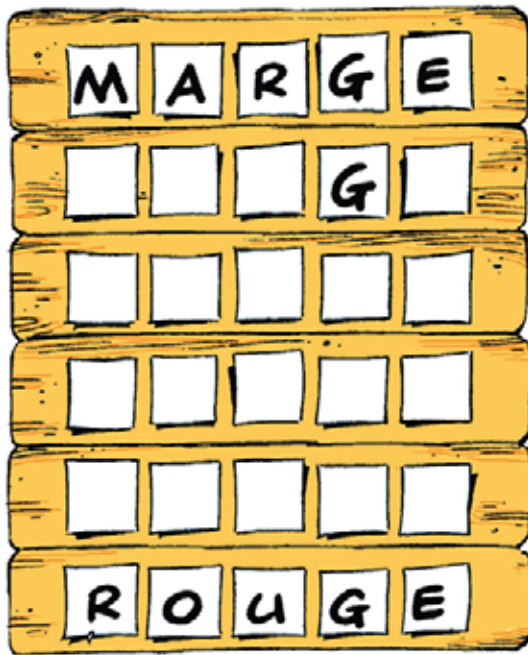


VIENS JOUER AVEC
CÉDRIC SUR
Bandgee.com

Laudec - Cauvin © Dupuis.

JEUX

Passer de **MARGE** à **ROUGE** en ne changeant qu'une seule lettre à chaque étape.



CHARADES

Mon premier permet d'entrer dans une maison.
Mon second sert à ouvrir mon premier.
Et **mon tout** sert à accrocher mon second.

Mon premier est un moyen de transport.
Mon deuxième est un meuble de la cuisine.
Mon tout est un sac pour porter les affaires scolaires.

Mon premier est un oiseau.
Mon deuxième coule dans les veines.
On se couche sur **mon troisième**.



VIENS JOUER AVEC
DUCOBU SUR
Bandgee.com

© Godi - Zidrou - Le Lombard (Dargaud-Lombard s.a.)

Dessine l'autre moitié de Garfield.



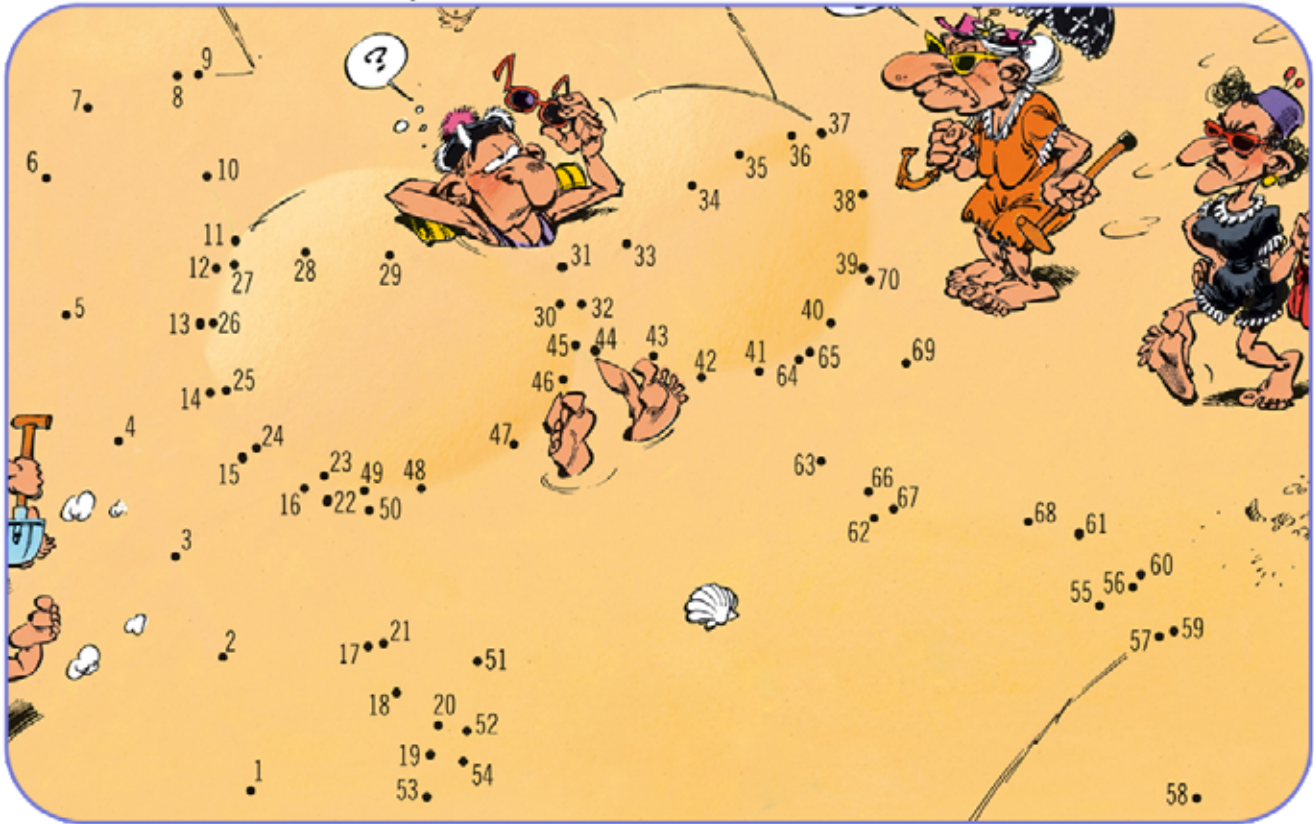
Complète la grille pour que chaque ligne, chaque colonne et chaque rectangle contienne les chiffres 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9 une seule fois.



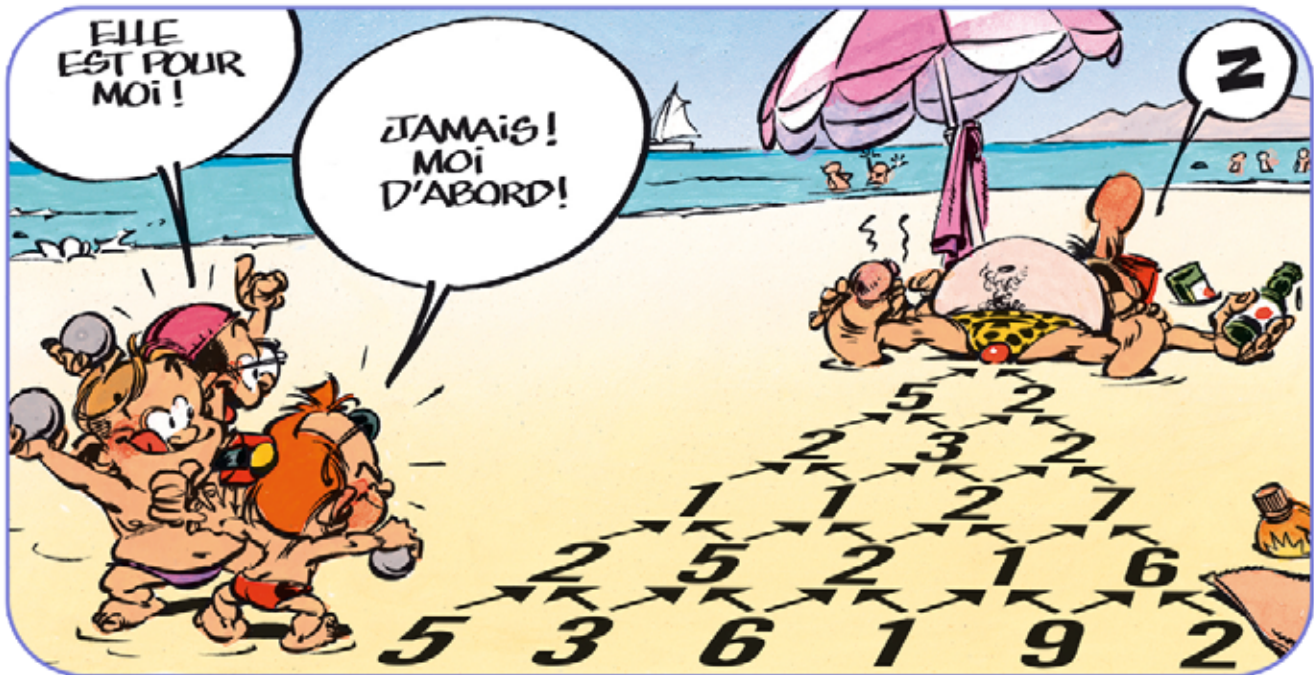
| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|--|---|---|---|---|
| 6 | 2 | | 5 | | | | 8 | 1 |
| 9 | 1 | | 8 | | 6 | 5 | | |
| | | 4 | | | 1 | | | 2 |
| 7 | | | | | | 1 | 6 | |
| 3 | | | 4 | | 7 | | | 8 |
| | 5 | 6 | | | | | | 9 |
| 8 | | | 7 | | | 3 | | |
| | | 9 | 3 | | 2 | | 1 | 6 |
| 1 | 3 | | | | 9 | | 2 | 4 |

JEUX

Le Petit Spirou a fait une petite blague à l'Abbé Langélusse.
Pour la connaître relie les points de 1 à 70.



Vertignasse, Nicolas et le Petit Spirou jouent aux boules. Le but est d'atteindre la boule rouge en additionnant et en faisant le plus de points possible. Attention chacun d'eux a sa méthode. Vertignasse ne passe que par les nombres pairs. Nicolas passe toujours par des chiffres entre 1 et 5. Le Petit Spirou ne passe que par des nombres impairs. **Lequel va gagner ?**



VIENS JOUER AVEC
LE PETIT SPIROU SUR
Bandgee.com

Tome - Janry © Dupuis.

Trouve les fleurs préférées de Rantanplan dans la grille et entoure-les.

- IRIS
- ROSE
- PENSÉE
- TULIPE
- COQUELICOT
- MARGUERITE

| | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| A | M | I | N | O | K | J | I | L | M |
| C | O | Q | U | E | L | I | C | O | T |
| K | B | J | H | T | R | S | T | U | P |
| M | A | R | G | U | E | R | I | T | E |
| G | L | O | C | L | D | W | R | V | N |
| Z | D | S | A | I | Q | X | I | N | S |
| Y | F | E | E | P | G | H | S | O | E |
| E | D | C | B | E | F | P | Q | R | E |



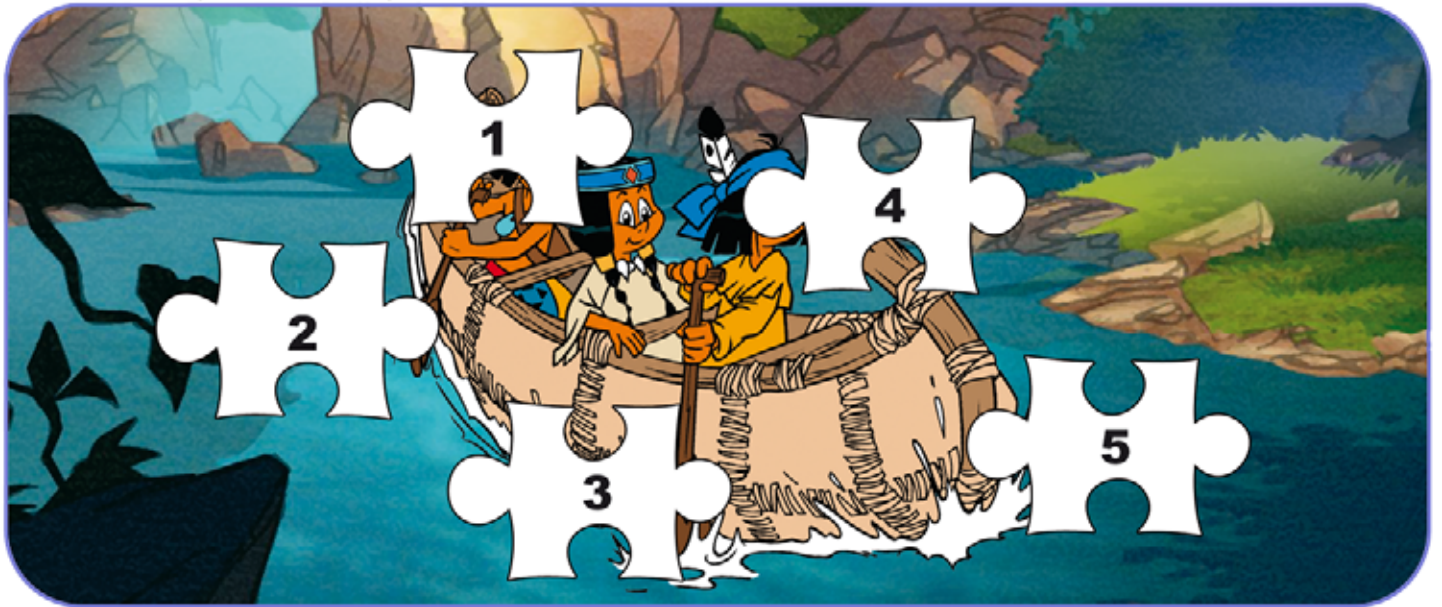
EJ SISU NU OCW-BYO SILOTIAER TE
LINO ED AS AMISNO

Remets les lettres dans le bon ordre pour découvrir ce que chante Lucky Luke.

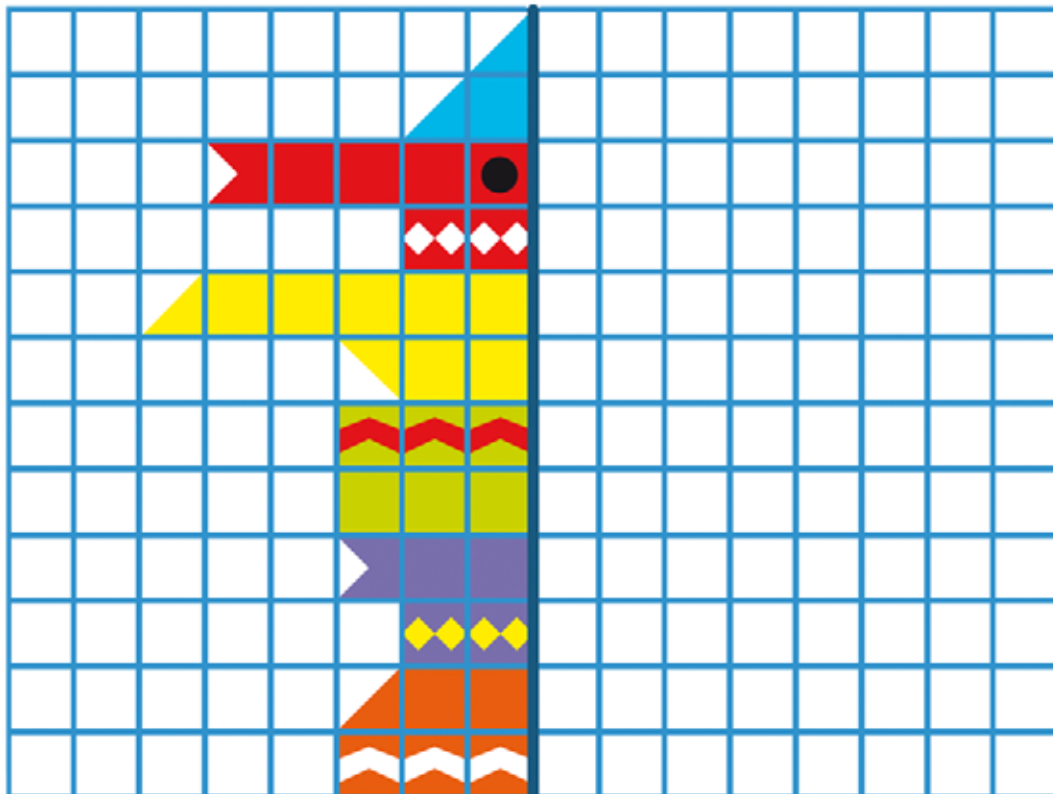
| | | | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|--|--|
| | | | | | | | |
| | | | | - | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |
| | | | | | | | |

JEUX

Relie les pièces manquantes au dessin.



Reproduis l'autre moitié du totem et colorie-la.



VIENS JOUER AVEC
YAKARI SUR
Bandjee.com

© Denb - Job - Le Lombard (Dargaud-Lombard s.a.)

Axel Rock MASTOC ARENA



Règle du jeu de l'île Axel Rock (2 à 3 joueurs)

But du jeu :

L'objectif est de parvenir jusqu'à la Mastoc Aréna et gagner ses 3 combats !

Avant de commencer la partie :

Chaque joueur choisit un pion (Teddy, Dino ou Axel)

Chacun place son pion sur la case de départ.

Chaque joueur lance le dé, le plus haut score commence la partie.

Comment jouer ?

Chacun leur tour, les joueurs vont lancer le dé et donc de

Chaque joueur commence la partie avec un score de « feu sacré » de 3 points. Ce score sert à combattre les méchants dans les cases combat.

Cases spéciales :

Bébert : son super vaisseau te permet de relancer le dé et donc de rejouer.

Méchants : les ennemis d'Axel, Teddy et Dino qu'il te faudra combattre (*voir le paragraphe Combat ci-dessous)

Étronscope : une fois sur la case, le joueur se téléporte sur l'autre étronscope.

Amis : les Amis des héros leur donnent un bonus de feu sacré jusqu'à la fin de la partie.

Combat :

Lorsqu'un joueur tombe sur une case Combat, il doit lancer le dé et additionner le chiffre indiqué à son score de feu sacré

Un autre joueur - dont ce n'est pas le tour - jette alors le dé à la place du méchant à affronter. Il additionne le chiffre obtenu sur le dé au score de feu sacré du méchant (le score de feu sacré du méchant est indiqué en bas à droite de son image, comme celui des pions)

Si le joueur - dont c'est le tour - à un résultat plus grand que le méchant de la case combat, il gagne et a le droit d'avancer au prochain tour.

Si le méchant de la case combat a le plus haut score, le joueur ne peut pas avancer le tour prochain, il est bloqué. Il doit à nouveau combattre le méchant de la case combat pour gagner et avancer le tour suivant.

Si les deux « joueurs » (le joueur et le méchant) sont à égalité, on recommence et les deux doivent relancer le dé pour refaire immédiatement un nouveau combat.

Combat entre joueurs

Si deux pions de joueurs se retrouvent sur la même case, ils doivent combattre.

Le combat se passe comme ci-dessus.

Celui qui gagne le combat lance le dé. Le perdant recule d'un nombre de case égal au chiffre obtenu.

La fin de la partie : La Mastoc Aréna

Dès qu'un joueur pénètre dans la Mastoc Aréna, il lance le dé.

Le résultat indique quel adversaire le joueur va rencontrer.

Si le jet de dé est 1, le joueur passe son tour

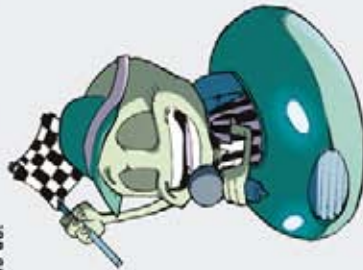
Si le jet de dé est 2, 3, 4, 5 ou 6, il y a combat avec le méchant correspondant au chiffre.

Si le joueur gagne son combat, il peut directement en faire un nouveau.

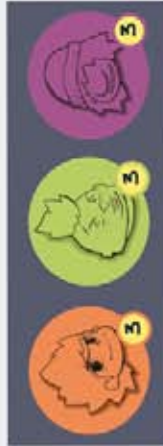
Il relance le dé pour choisir son nouvel adversaire.

Si le joueur perd son combat, il doit passer son tour.

Pour gagner la mastoc Aréna et le jeu, il faut gagner trois combats à la suite sans faire 1 avec le dé.



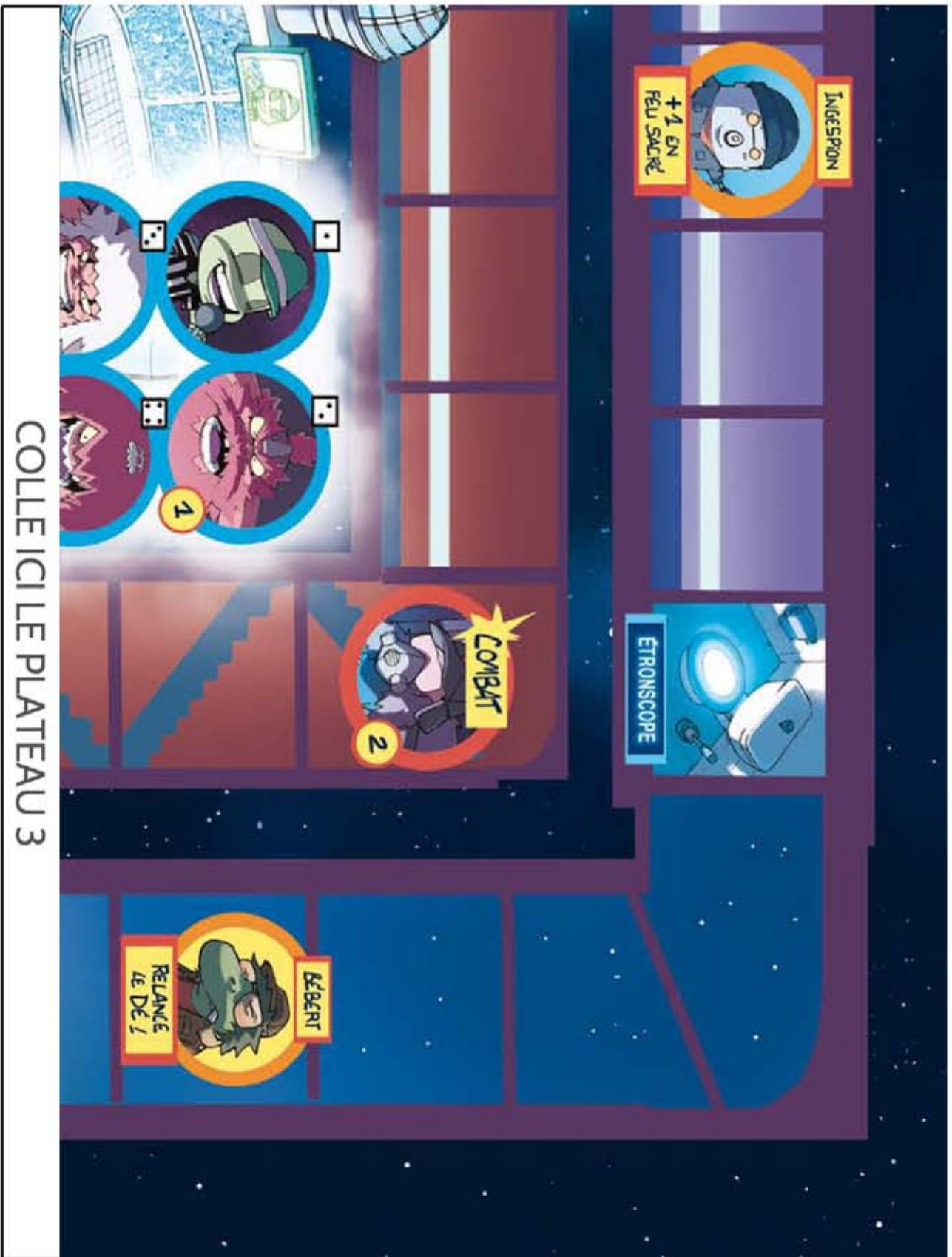
PIONS A DECOUPER :



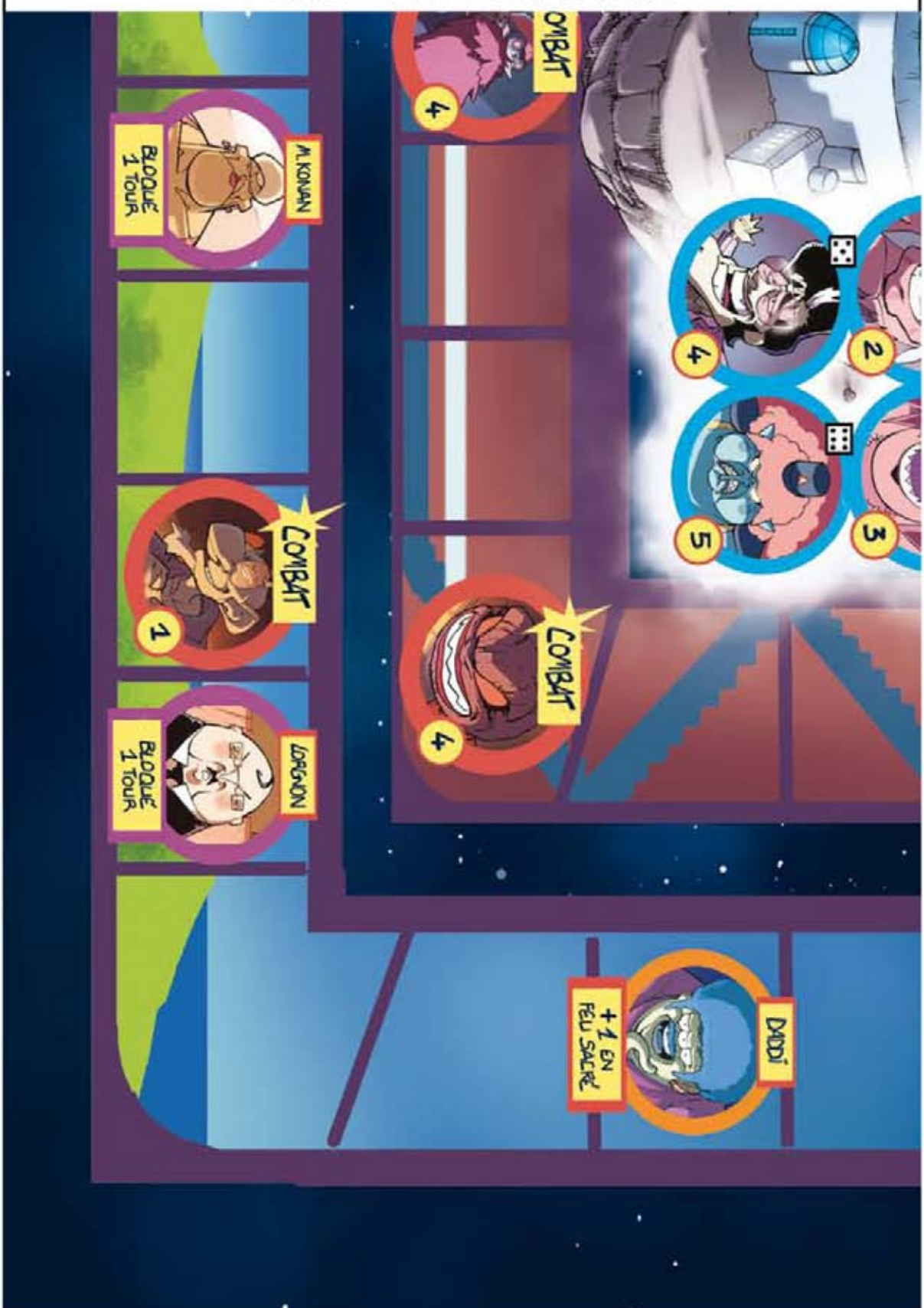


COLLE ICI LE PLATEAU 4

COLLE ICI LE PLATEAU 2



COLLE ICI LE PLATEAU 4





la cocotte de **tamara**

Mode d'emploi

1. Découpe le long des pointillés noirs puis marque les plis indiqués en rouge comme sur le dessin ci-dessous.



2. Retourne la feuille, replie un coin vers le centre puis les 3 autres.



3. Retourne encore la feuille et recommence l'opération.



4. Plie la cocotte en deux et glisse tes doigts dans les poches...



... Tu es prêt à jouer !!!

Demande un chiffre à ton ami, compte en actionnant la cocotte. Laisse-lui choisir une couleur, souève le rabat qui correspond et demande à ton ami s'il souhaite un gage ou une vérité

RETROUVE TOUS
TES HÉROS DE 80 SUR
bandage.com

Zénon - Danseur © Dupuis.

JEUX



ÉCRIS UN MESSAGE PERSONNEL
DANS LE DOS DE
QUELQU'UN
AVEC LE DOIGT

METS UN GENOU À TERRE ET
FAIS UNE DÉCLARATION
À LA PERSONNE
QU'ON TE
DESIGNERA



EMBRASSE QUI TU VEUX



CHANTE UNE CHANSON
D'AMOUR

QUELLE EST LA
QUALITÉ QUE TON
AMOUREUX(SE)
DOIT AVOIR ?

DIS UN SECRET À
LA PERSONNE DE
TON CHOIX



BANDE-TOI LES YEUX
ET SOUS UN TOUR DE
COLIN-MALLARD

FAIS UN PAS DE DANSE AVEC
LA PERSONNE À TA GAUCHE



FAIS UN COMPLIMENT
À QUELQU'UN

FAIS LE BAISER À
UNE PERSONNE DE
L'AUTRE SEXE

QUELLE EST LA FILLE
LA PLUS SYMPA
DE L'ÉCOLE ?

MIME LA PARADE
AMOUREUSE
D'UN ANIMAL



FAIS SEMBLANT DE DRAGLER
TON CITA VOISINE

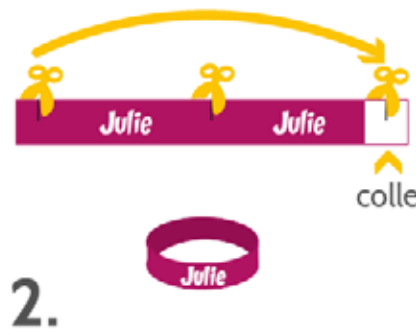
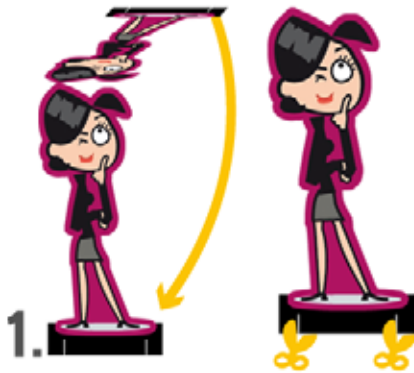
QUEL EST LE MEILLEUR
CANON DE L'ÉCOLE ?



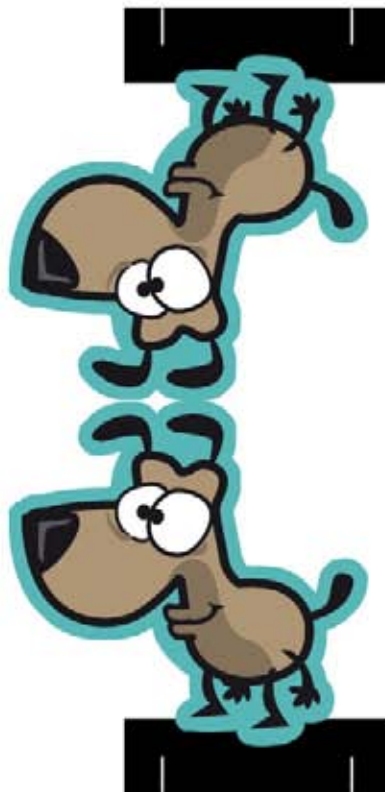
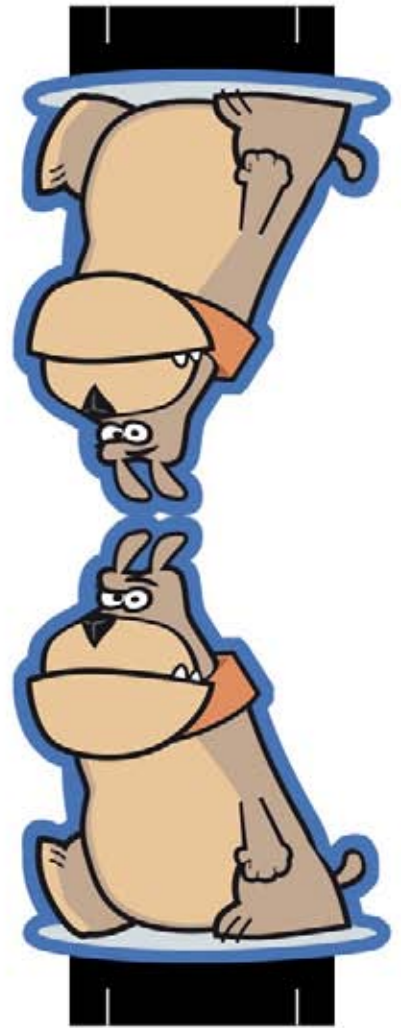
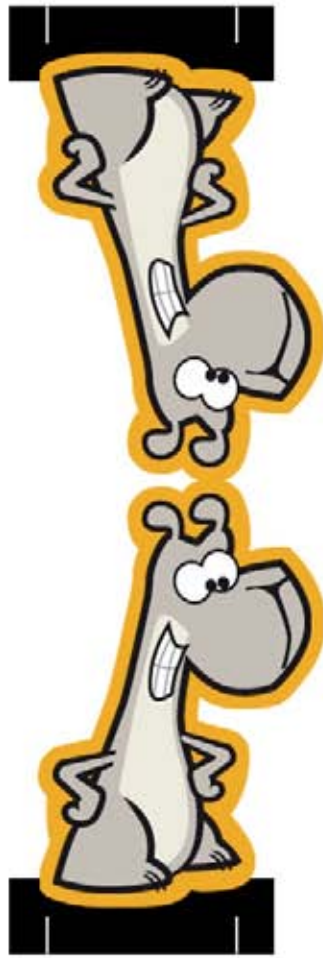
Jeu de l'oie Nelson

Fabrique tes pions et ton plateau de jeu.

1. Découpe tous les pions, plie-les en deux puis colle-les. Ensuite découpe les encoches.
2. Découpe les vignettes avec les prénoms des personnages, plie-les pour former un rond, colle-les. Ensuite découpe les encoches.
3. Assemble chaque personnage avec son prénom.
4. Découpe les parties du plateau et colle-les comme indiqué.



JEUX



Départ →



RÉFLÉCHIS BIEN
ET RACONTE
LA PIRE FARCE
QUE TU AIES
FAITE. PUIS,
REJOUE.



TU ES K.O.,
RETOURNE
EN CASE 12.

15



COLLE ICI LE PLATEAU 2

COLLE ICI LE PLATEAU 4

VIENS JOUER AVEC
TES HÉROS PRÉFÉRÉS SUR
bandage.com



COLLE ICI LE PLATEAU 3

COLLE ICI LE PLATEAU 4



16

17

RETOURNE
À LA CASE
DÉPART.

24

25

PASSE TON TOUR.

26

27

PASSE TON TOUR.

30

31

32

OH, OH!
VA EN
25.

PAF

PASSE
TON
TOUR.

33

PASSE TON
TOUR.

34

JOUE 1 FOIS
EN RECULANT.

BERTSCHY © Dupuis.

Invite tous tes copains de vacances sur **Bandgee.com**
et retrouve-les à la rentrée.

REJOINS - MOI
SUR
Bandgee.com



Mon pseudo :

REJOINS - MOI
SUR
Bandgee.com



Mon pseudo :

REJOINS - MOI
SUR
Bandgee.com



Mon pseudo :

REJOINS - MOI
SUR
Bandgee.com



Mon pseudo :

REJOINS - MOI
SUR
Bandgee.com



Mon pseudo :

REJOINS - MOI
SUR
Bandgee.com



Mon pseudo :

REJOINS - MOI
SUR
Bandgee.com



Mon pseudo :

REJOINS - MOI
SUR
Bandgee.com



Mon pseudo :