

# AS LEGO®

N° 3

Supplément

ASTRAPI

UN VRAI JOURNAL  
DE JEUX, D'ASTUCES,  
DE CONCOURS ET  
DE CONSTRUCTIONS  
FANTASTIQUES, TOUT  
EN BRIQUES LEGO®

SEPTEMBRE 1989 - ISSN 0995-6549

LEGO

## BONJOUR!

Avec ce n° 3 d'AS LEGO®, remonte le temps jusqu'à l'époque où les terribles pirates pillaient les navires chargés d'or... Un numéro plein de frissons et d'aventures en compagnie des pirates de la magnifique collection LEGO® et des héros d'ASTRAPI. A bientôt!

## SOMMAIRE

- p. 2-3 : Les idées des bricoleurs.  
p. 4-5 : Un superjeu avec le capitaine Fortune.  
p. 6-7 : Sur les traces des pirates, comme si tu y étais...  
p. 8-9 : Une surprise t'attend, elle est incroyable mais LEGO®.  
p. 10-11 : Les cigognes construisent leur nid.  
p. 12 : Le concours ASTRAPI-LEGO® que tu attends sûrement.  
p. 13-14-15 : Les As des jeux LEGO® envoyés par les lecteurs.  
p. 16 : Bric et Brique.

## LES NOUVELLES DE LEGO®

- L'exposition « LEGO® EN LIBERTÉ » aura lieu :
- En octobre, au C.A.C. des Géméaux, Sceaux (92).
  - En décembre, à la bibliothèque de Blagnac (31).
- L'exposition « ARCHI TRAIN » :
- En novembre, à la mairie de Caen (14).
  - En décembre, à la bibliothèque Jacques-Prévert de Cherbourg (50).
- L'exposition « L'ARCHITECTURE EST UN JEU... MAGNIFIQUE » :
- En mai-juin, à Moscou, URSS.
  - En août, et pendant un an, au Japon.

# L'ÉCHO DES JEUX LEGO®



Demain,  
me pas  
oublier de  
lire Astrapi  
et de jouer  
avec mes  
pirates Lego.

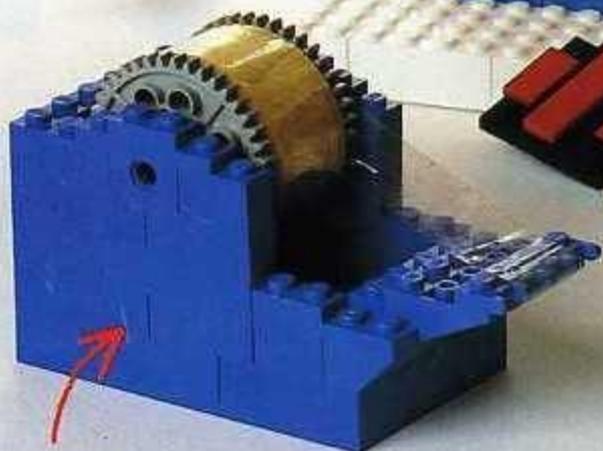


### Un messenger aimanté

J'ai collé un aimant au dos d'un personnage. Il me sert à laisser un message sur ma lampe ou sur le frigo.



Philippine



### Un dévidoir incollable

A chaque fois que j'essaie de décoller l'extrémité de mon rouleau adhésif, je m'énerve. Alors j'ai inventé le dévidoir LEGO®-matique.

Jean-Michel

SI TOI AUSSI TU AS DES TRUCS, ENVOIE-LES A :

Pirate ou pas... Ne rate pas ta rentrée! Pioche dans ces trésors d'idées envoyés par des lecteurs bricoleurs.

#### Un petit marque-page

Avec ce petit animal posé à cheval sur la bonne page, je ne perds jamais ma page.

*Rosalie*

3

#### Un perroquet presse-livres

Mes copains me demandent où j'ai acheté mon perroquet. Quand je dis que je l'ai fabriqué tout seul, ils sont tous jaloux.

*Romain*

#### Un porte-clés drapeau

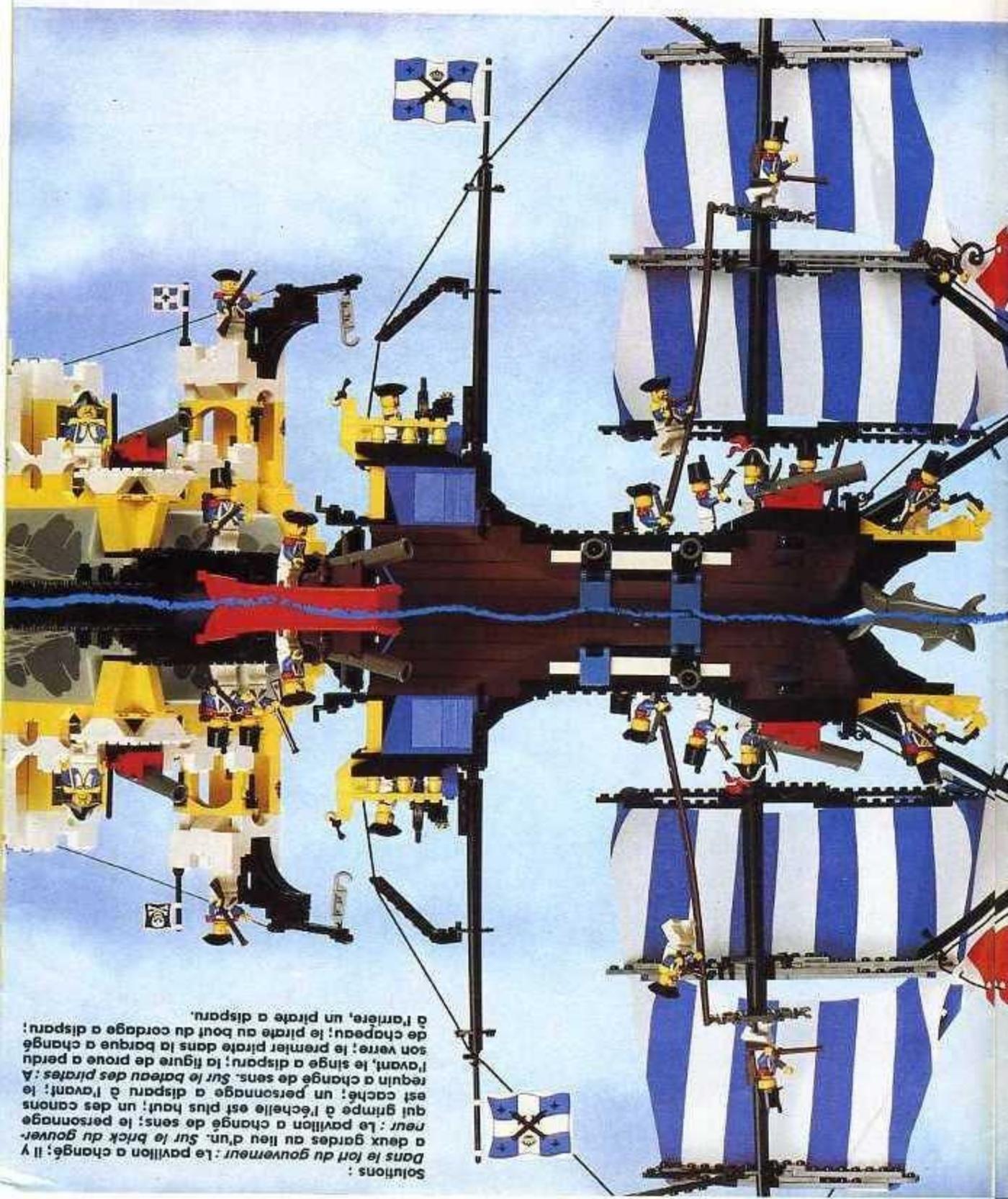
Avec des toutes petites briques, on peut faire des pavillons de pirates. J'ai attaché le mien à ma clé par une brique-anneau.

*Marie*

Photo : Bruno Jarret.



# PIRATES EN VUE!



Solutions :  
Dans le fort du gouverneur : Le pavillon a changé; il y a deux gardes au lieu d'un. Sur le bûck du gouverneur : Le pavillon a changé de sens; le personnage qui grimpe à l'échelle est plus haut; un des canons est caché; un personnage a disparu à l'avant; le requin a changé de sens. Sur le bateau des pirates : À l'avant, le singe a disparu; la figure de proue a perdu son verre; le premier pirate dans la barque a changé de chapeau; le pirate au bout du cordage a disparu; à l'arrière, un pirate a disparu.

Quelle aubaine pour le Capitaine Fortune! Son navire, le *Requin Noir* a repéré une proie de choix. Mais, dans le feu de l'action, personne n'a remarqué les 12 détails qui ont changé entre les bateaux et leur reflet dans l'eau. Et toi, les vois-tu?



# SUR LES TRACES DES PIRATES



Les pirates n'avaient peur de rien.  
Ils étaient cruels, rusés et très organisés.



DÉSORMAIS CETTE  
ÎLE SERA L'ÎLE  
DU REQUIN NOIR,  
AH, AH, AH!

Ils s'approprièrent une petite île isolée au  
milieu de l'océan et y installaient leur repaire.



CORNES DU DIABLE  
EN VOÏLA UN QUI FERA  
NOTRE AFFAIRE!

De là, ils guettaient  
un bon gros navire  
en route vers l'Europe.



A L'ABORDAGE!

Les pirates savaient qu'il était bourré d'or, de perles,  
d'épices rares. Avec leur vaisseau léger et rapide,  
ils rejoignaient facilement leur victime, et passaient à l'attaque.



BOUCLEZ-MOI CES  
PRISONNIERS DANS LA  
GEÔLE AUX RATS!

Le combat était sans pitié.  
Les prisonniers étaient attachés et enfermés  
sur l'île repaire des pirates.



PERSONNE D'AUTRE QUE  
MOI NE DÉCHIFFRERA  
CETTE CARTE DUTRÉSOR!

Les précieux trésors étaient enterrés  
dans un endroit dont le capitaine dessinait  
un plan ultra-secret.

Il y a 400 ans, de grands voiliers rapportaient des Amériques des richesses fabuleuses. Les marins couraient mille dangers, mais le pire était sûrement l'attaque des redoutables pirates...

AVENTURE



ENCORE UN COUP DU CAPITAINE FORTUNE! IL FAUT RÉCUPÉRER NOS RICHESSES!

Quand le gouverneur du pays auquel appartenait le navire attaqué apprenait la nouvelle, il entrait dans une grande fureur.



TIREZ! IL NE DOIT PAS NOUS ÉCHAPPER!

Une poursuite enragée commençait entre les uns et les autres, à grands coups de canons.



JE PRÉFÈRE ENCORE LE GOUVERNEUR AUX REQUINS...

MOI AUSSI

Les pirates réussissaient parfois à s'échapper mais si l'un d'eux tombait à l'eau, il était aussitôt happé par les requins.



OÙ AS-TU MIS LE TRÉSOR?

AH, AH, VOUS L'AUREZ PAS TAS DE CERVELAS!

Si le gouverneur capturait les pirates, il retrouvait rarement la carte du trésor; et sans carte, pas de trésor...

7



PENDEZ-LE HAUT ET COURT!

On pendait au mât les pirates, mais quand les hommes du gouverneur tombaient aux mains des pirates, ils étaient aussi maltraités.

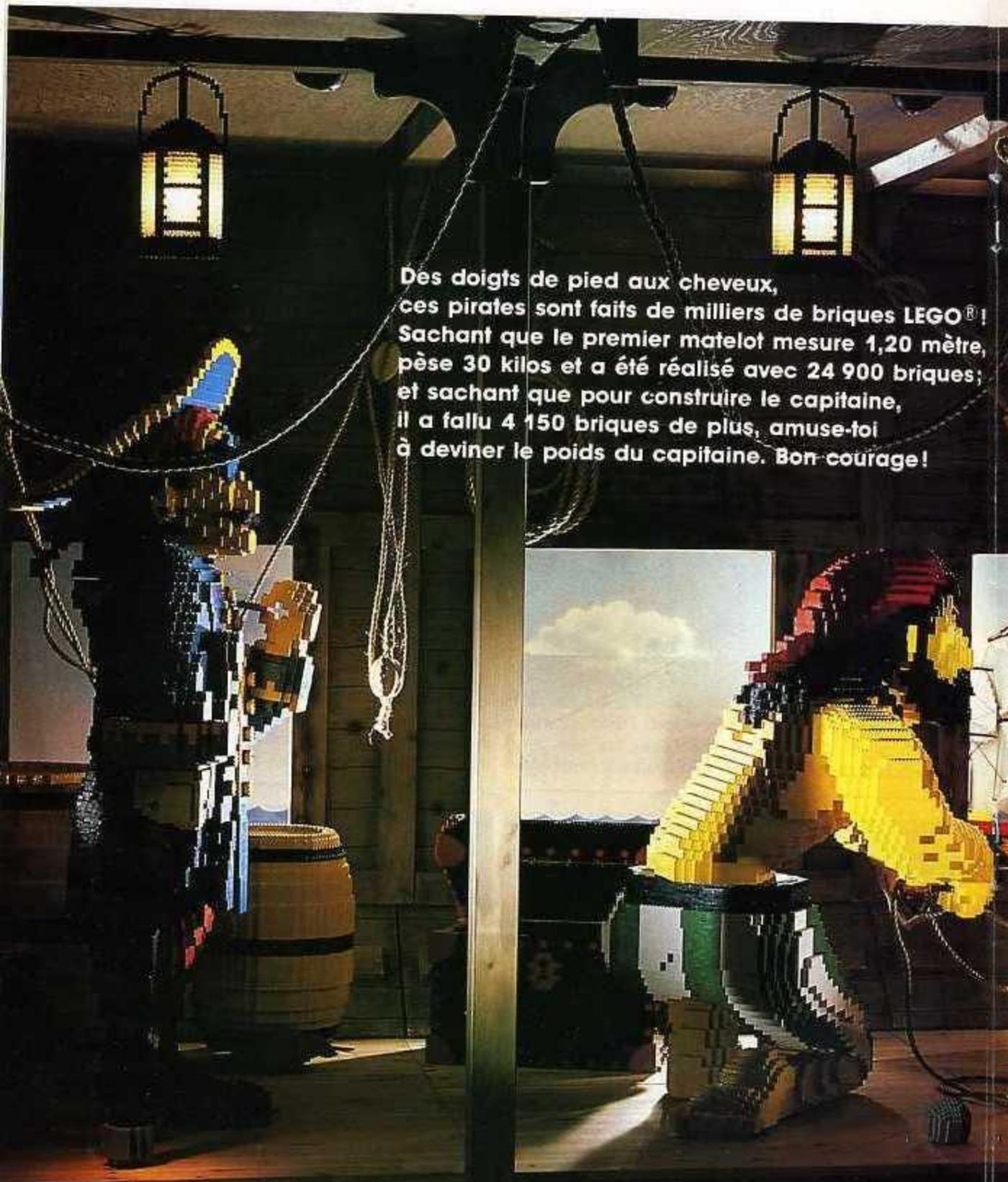


ADIEU! JE VAIS VITE DÉPENSER MES RICHESSES!

La dernière chance d'un pirate capturé était la prison, car il avait toujours l'espoir de s'évader et de retrouver son trésor...

# INCROYABLE MAIS JEUX LEGO®

Des doigts de pied aux cheveux, ces pirates sont faits de milliers de briques LEGO® ! Sachant que le premier matelot mesure 1,20 mètre, pèse 30 kilos et a été réalisé avec 24 900 briques ; et sachant que pour construire le capitaine, il a fallu 4 150 briques de plus, amuse-toi à deviner le poids du capitaine. Bon courage !



Qui pourrait le croire? Ces pirates qui s'apprêtent à mettre le feu au canon, sous l'œil féroce de leur capitaine, sont plus doux que des agneaux...

POUR  
REVER



# UN NID POUR LA VIE

Le mâle et la femelle construisent amoureusement leur nid dans des endroits bizarres et haut perchés : sur un clocher, un toit, tout en haut d'un arbre. Chaque année, ils s'y donnent rendez-vous.

LA VIE  
DES ANIMAUX  
BATISSEURS



Attention, encore un piqueur de nid!

## UN PETIT COIN POUR DEUX

Ce couple de cigognes construit pour la première fois son nid. Après l'accouplement, il cherche l'endroit idéal. Cette cheminée fait tout à fait son affaire : on peut voler autour sans problème. C'est plus pratique quand on a d'aussi grandes ailes... Le mâle doit se bagarrer à coups de bec, de pattes et d'ailes pour ne pas se faire voler sa place par un rival.

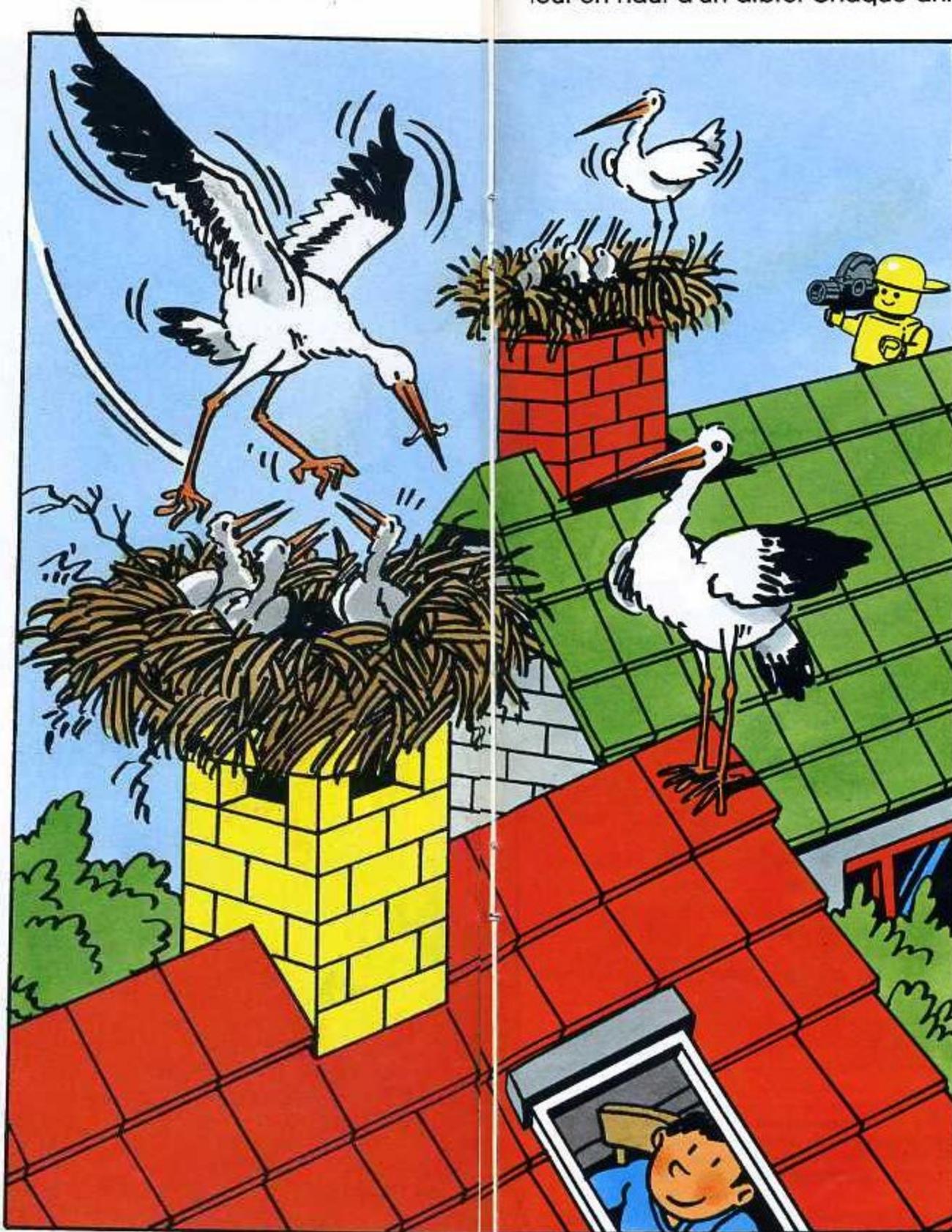
Tiens, des nouveaux locataires!

Mais c'est ma chaussure!



## AU BOULOT !

Les deux cigognes ramassent des branches qu'elles entassent avec leurs pattes pour bâtir les fondations, puis y apportent de l'herbe et des mottes de terre pour consolider. Le cœur du nid est tapissé d'un petit matelas de feuilles. Puis, avec leur poitrine, les cigognes forment un petit creux douillet. Une semaine plus tard, les habitants de la maison découvrent le superbe nid, décoré de morceaux de chiffon, de papiers, et même d'une vieille chaussure !



Pourquoi tu ne fais pas de nid? aussi grand?

## EN FAMILLE

La femelle s'installe dans son logement tout neuf et pond cinq gros œufs. De temps en temps, les parents aèrent le nid en soulevant les branches avec leur bec. Les cigogneaux naissent au bout d'un mois, et à deux mois, ils sont assez grands pour s'envoler avec leurs parents vers la chaleur de l'Afrique. Alors, une foule de petits oiseaux en profitent pour s'abriter dans le grand nid abandonné.



11

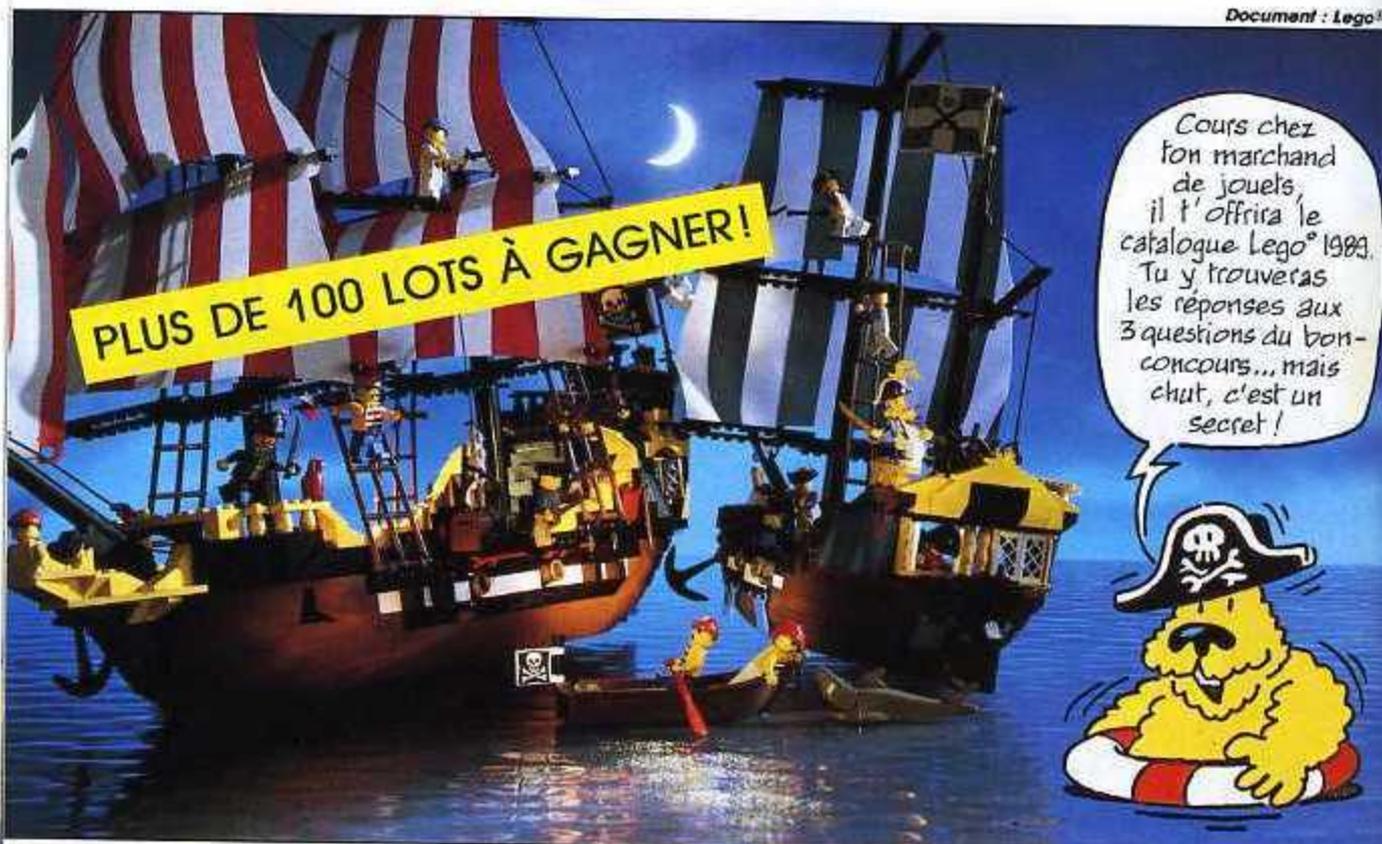
## LES RETROUVAILLES

Eché, éché, orh, orh ! De retour l'année suivante, le mâle a retrouvé le nid et appelle sa femelle de son cri perçant. Quelques jours plus tard, celle-ci se pose près de lui. Instinctivement, après avoir parcouru des milliers de kilomètres, ils se sont dirigés tout droit vers le grand nid qu'ils ont bâti ensemble...

Illustrations : Martin Berthommier.

# CONCOURS LEGO® ASTRAPI

Document : Lego®



Cours chez ton marchand de jouets, il t'offrira le catalogue Lego® 1989. Tu y trouveras les réponses aux 3 questions du bon-concours... mais chut, c'est un secret!

Le 1<sup>er</sup> prix tiré au sort recevra le magnifique bateau aux voiles rouges.  
Le 2<sup>e</sup> prix recevra le superbe bateau aux voiles bleues.  
Les 50 suivants gagneront des appareils-photo de poche offerts par ASTRAPI,  
les 50 suivants gagneront des caquelettes LEGO® sans piles, extraplates.  
N'oublie pas de poster au plus vite ton bon-réponse.

## BON-CADEAU **ASTRAPI**

Si tu ne connais pas encore ASTRAPI, le journal pour tout comprendre en s'amusant, envoie ce bon à  
Pascale Duchemin,  
BAYARD PRESSE-SRA :  
93283 SAINT-DENIS CEDEX.  
Tu recevras un numéro gratuit.

Nom : .....  
Prénom : ..... Âge : .....  
Adresse : .....

R : D10 T : 04 E : 2 C : 78 C ED : 2

## BON-CONCOURS LEGO®-ASTRAPI

Questions : Quels sont les noms et les numéros de référence ?

1. Du bateau aux voiles rouges.....
2. Du bateau aux voiles bleues.....
3. A quelle page du catalogue LEGO® 1989, trouve-t-on la collection LEGOLAND®-Pirates.....

Nom : .....

Prénom : ..... Age : .....

Adresse : .....

Tu es abonné à Astrapi ?

Tu achètes ASTRAPI chez le marchand de jouets ?

Après l'avoir complété, renvoie ce bon à : Concours LEGO®-Astrapi N° 3 : 16, rue Edmond-Poillot, BP 840, 28011 Chartres Cedex.

Attention! Date limite de réponse au concours :  
28 février 1990.

Le concours LEGO®-ASTRAPI est réservé aux enfants de 7 à 12 ans. Le gagnant sera désigné par tirage au sort parmi les bonnes réponses.

# LES AS DES JEUX LEGO®

LEGO®  
BASIC

Qu'est-ce qui est bleu et blanc, fait en briques LEGO® et sur lequel on peut jouer aux échecs ou aux dames? C'est ce très beau damier avec tous ses pions-personnages, imaginé par trois frère et sœurs de 11, 8, et 5 ans, qui adorent les jeux de société.



Bravo à Pauline, Adrien et Clémence, qui méritent un beau diplôme d'imagination...



13

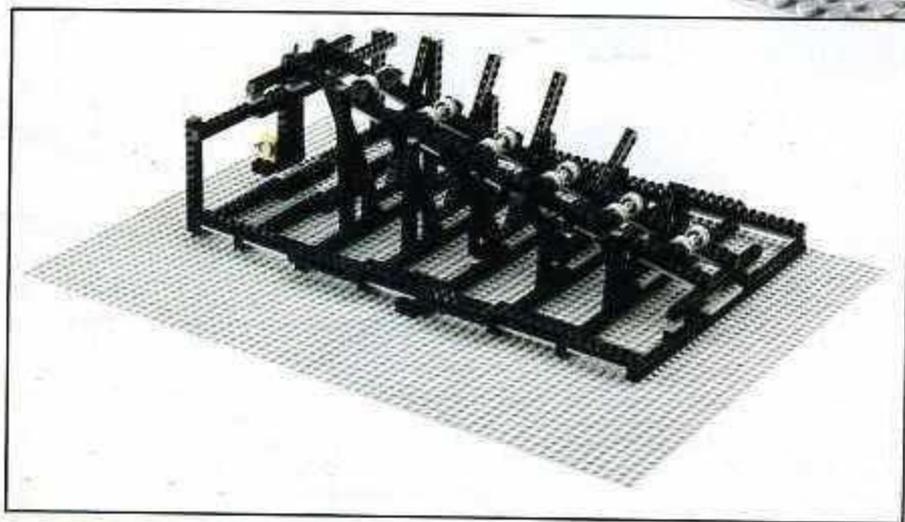
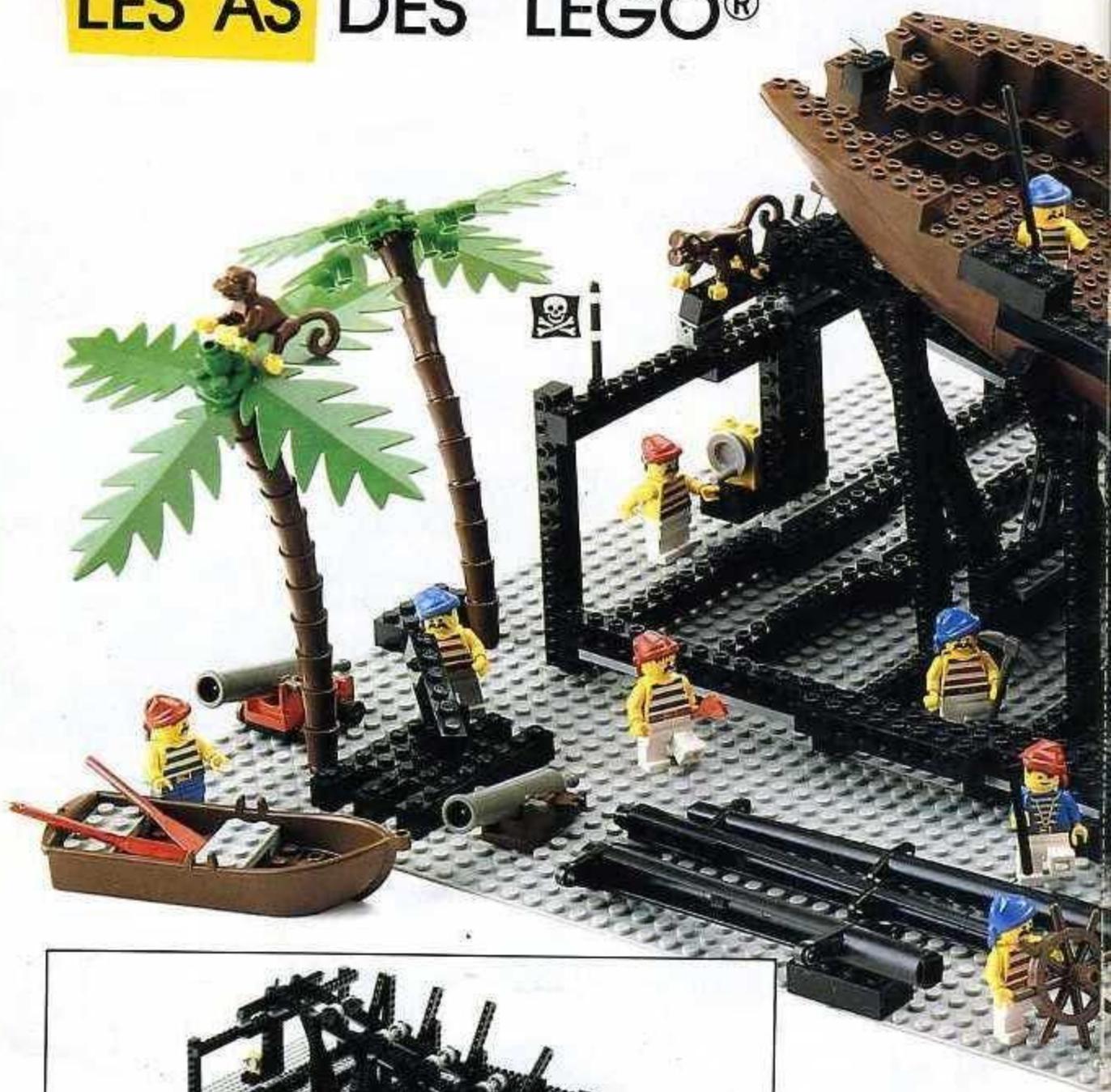
DEVIENS UN AS DES JEUX LEGO® : ENVOIE UNE PHOTO OU UN DESSIN DE TON IDÉE A ASTRAPI-AS DES JEUX LEGO® : 3, RUE BAYARD, CEDEX 2380, 99238 PARIS CONCOURS.

Directeur de publication : Christian Ménard.  
Comité de rédaction : Jean-Paul Charpentier, Christian Ménard, Bernard Bachelier, Nathalie Langlois, Mijo Beccaria, Claudine Pardo, Claude Delafosse, Martin Berthommier.  
Chef de produit : Sabine Barreau.

Direction artistique : Martin Berthommier.  
Rédaction : Isabelle de Froment.  
Secrétariat de rédaction : Ghislaine Laurel-Desrue.  
Maquette : Sylvie Sass.  
Couverture : Création Martin Berthommier.

« As LEGO® », édité par la société LEGO® France, au capital de 3 696 000 F : 16, rue Edmond-Poillet, BP 837, 28011 Chartres Cedex.

# LES AS DES LEGO®



Trois, deux, un, zéro... Le navire tout neuf glisse lentement sur sa rampe de lancement... Les spectateurs, admiratifs rêvent d'aventure, pendant que les charpentiers, les sculpteurs, les voiliers, mettent la dernière touche.



15



Ce magnifique décor de chantier naval a été réalisé par Baptiste qui a 10 ans.

DEVIENS UN AS DES JEUX LEGO® : ENVOIE UNE PHOTO OU UN DESSIN DE TON IDÉE A ASTRAPI-AS DES JEUX LEGO® : 3, RUE BAYARD, CEDEX 2380, 99238 PARIS CONCOURS.

# BRIC et BRIQUE

CONTRE LES MOMOCHES

LA JOLIE PLANETE LEGO® VIT SOUS LA MENACE DES HORRIBLES MOMOCHES

Scénario et illustrations : Martin Berthommier.



Ce livret a été conçu et réalisé par l'équipe d'ASTRAPI pour les Jeux LEGO®.