

PETIT VAMPIRE

SYNOPSIS

Petit Vampire vit dans une maison hantée avec une joyeuse bande de monstres, mais il s'ennuie terriblement... Cela fait maintenant 300 ans qu'il a 10 ans, alors les bateaux de pirates, et le cinéclub, ça fait bien longtemps que ça ne l'amuse plus. Son rêve ? Aller à l'école pour se faire des copains. Mais ses parents ne l'entendent pas de cette oreille, le monde extérieur est bien trop dangereux. Accompagné par Fantomate, son fidèle bouledogue, Petit Vampire s'échappe du manoir en cachette, déterminé à rencontrer d'autres enfants. Très vite, il se lie d'amitié avec Michel, un petit garçon aussi malin qu'attachant. Mais leur amitié naissante va attirer l'attention du terrifiant Gibbous, un vieil ennemi qui était sur les traces de Petit Vampire et sa famille depuis des années...

RETROUVEZ LES NOUVELLES AVENTURES DE PETIT VAMPIRE

RUE DE SÈVRES

l'école des loisirs

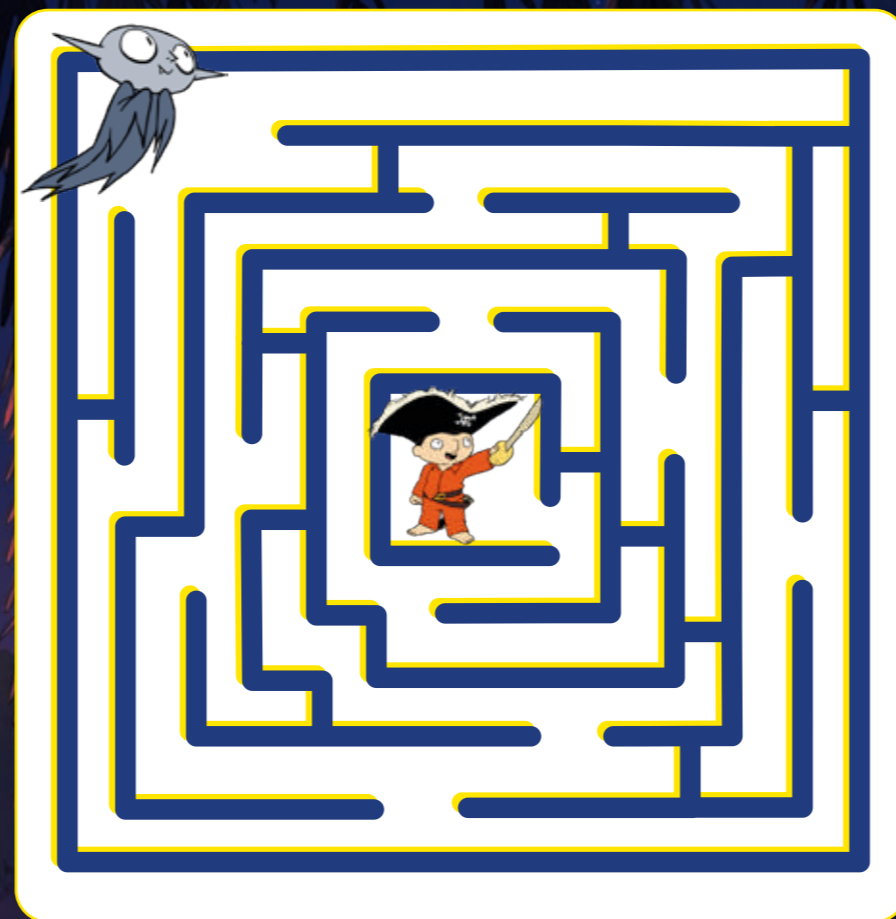


LES ALBUMS BD EN COFFRET



ROMAN INÉDIT

EN LIBRAIRIE LE 7 OCTOBRE



LE JEU DU LABYRINTHE

Aide PETIT VAMPIRE à retrouver son ami MICHEL.

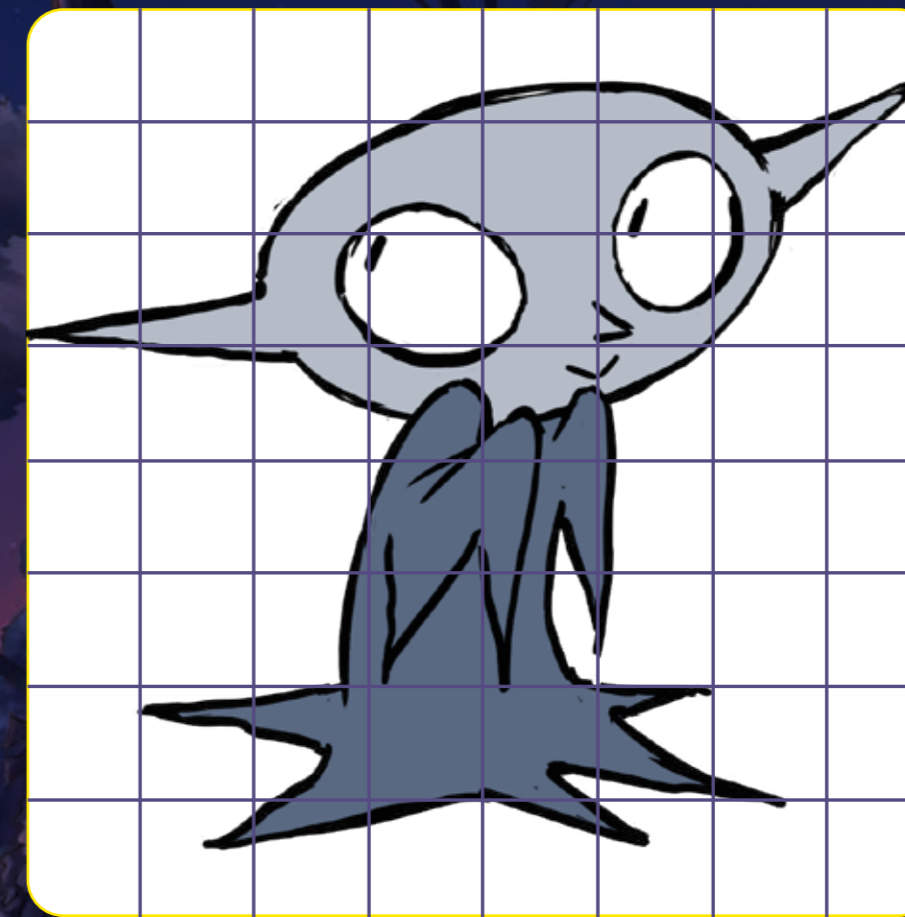
MOTS MÊLÉS

Retrouve dans la grille les mots de la liste ci-contre. Les mots peuvent être formés dans tous les sens (horizontalement, verticalement, en diagonale, à l'endroit, à l'envers).

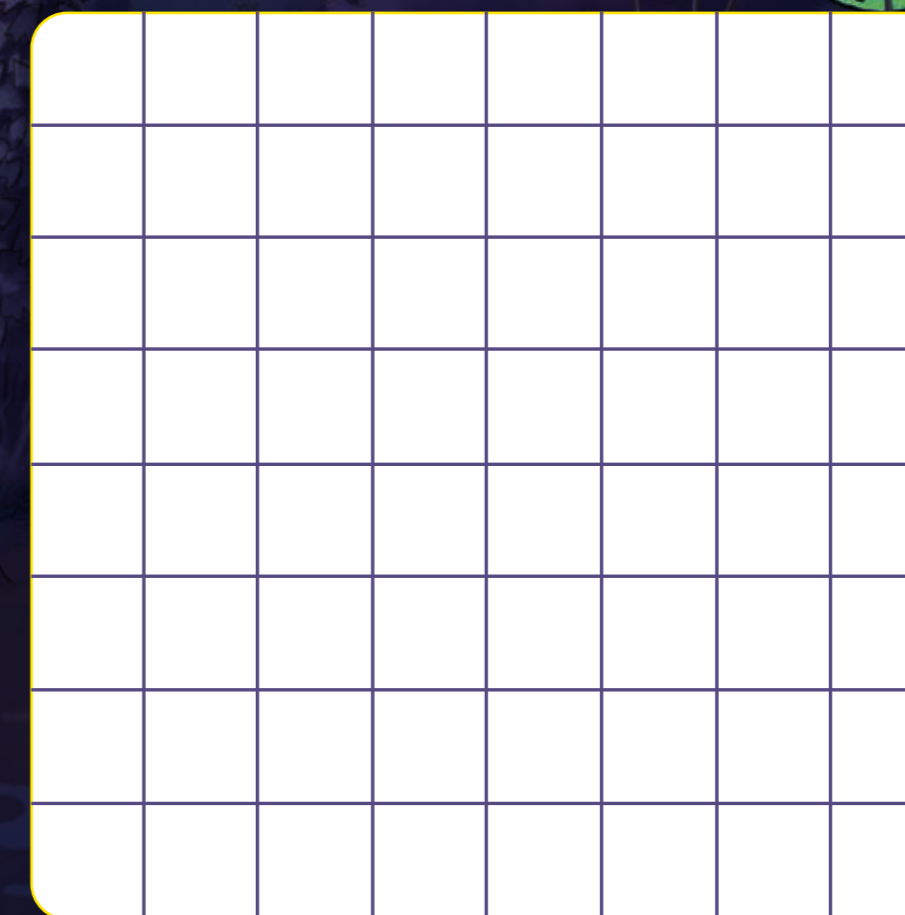
- VAMPIRES
- AMITIE
- MICHEL
- PIRATES
- FANTOMES
- MONSTRES
- CINECLUB
- AVENTURE
- BOULEDOGUE
- ECOLE

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

APPRENDS À DESSINER PETIT VAMPIRE



QUADRILLAGE A



QUADRILLAGE B

Un quadrillage (quadrillage A) est appliqué sur le personnage de PETIT VAMPIRE.

Un quadrillage identique (quadrillage B), mais vide, se trouve juste en dessous.

À ton tour de dessiner PETIT VAMPIRE. Dessine dans le quadrillage B ce que tu vois dans le quadrillage A, carreau après carreau.