



ROUZIG N 187

MIZ MEZHEVEN / JUIN 2017

P. 2

C'HOARI (JEU)

Aide Poulout (grumeau), le chien, à rassembler toutes les affaires que son maître a perdues en bouclant mal sa valise.

P. 3

TAN TAN TAN (LE FEU DE JOIE)

- Bastian, tu viens avec moi ramasser des branches ? demande Arzhela à son petit frère. Ce soir, il y aura un feu de joie !

Arzhela et Bastian sont dans le bois, ils cherchent des branches pour le feu. Tout est calme. Ils entendent le vent qui souffle dans les feuilles et les oiseaux qui chantent.

Bastian a découvert une famille de hérissons. Bien sûr, il aimerait bien les toucher. Arzhela lui explique alors :
-Il vaut mieux éviter de toucher les petits. Sinon leur mère risque de les abandonner.

Bastian et Arzhela continuent leur promenade dans le bois. Cueillir des myrtilles, jouer avec l'eau de la rivière, voir des bêtes sauvages. Ils

adorent !

Arzhela et Bastian sont ravis de leur trouvaille. Leurs parents sont épatés !

Le soir, Bastian et Arzhela n'en reviennent pas des flammes qui montent si haut dans le ciel. Et puis ce vacarme que fait le bois qui craque lorsqu'il brûle. Mais ils sont bien, là, près du feu, bien au chaud.

La famille de hérissons est montée sur le talus. Eux aussi voulaient voir le feu de joie. La nuit est habituellement obscure et froide. Mais ce feu de joie apporte lumière et chaleur. On s'y sent bien !

P. 10

EHAN BIHAN (VOCABULAIRE)

Vive le barbecue !

Quel plaisir de pouvoir manger à l'extérieur lorsqu'il fait beau.

Youpi ! On sort le barbecue !

Mazhev a perdu son ballon. Le vois-tu ?

le gant de cuisine

la pince (pour barbecue)

le paquet de charbon

la saucisse

la merguez

la grille

la sauce-tomate

les herbes aromatiques

la moutarde

l'aubergine (tranche)

la courgette (tranche)

la tomate (moitié)

la baguette de pain

la salade verte (dans un saladier)

la limonade

le parasol

le chapeau

la casquette

l'essuie tout

P. 12

IJIN 'TA (IMAGINE)

Une fois que tu as colorié le chien Biniou, tu peux dessiner celui qui court ou vole à ses côtés. Quelqu'un, un animal ou tout ce qui te plaira !

J'aime courir, viens donc avec moi !

P. 13

TROIÛ-KAER ROUZIG (LES AVENTURES DE ROUZIG)

- Eh, mais c'est Rouzig !

- Bein mon gars, c'est quoi ça ?

- Des lunettes de soleil ?

- Et une casquette ?

- Ce sont tes maîtres qui t'imposent ça ?

- Ben mon vieux...

- Salut les garçons ! Qu'est-ce que vous faites ? Oh Rouzig ! Comme tu es chou habillé comme ça !

- On va au parc ?

- Avec plaisir !

- Mince alors ! Si j'avais su, moi aussi j'aurais mis des lunettes de soleil !

- Et une casquette !

P. 14

PETRA OBER ? MA KROG AN TAN EZ TI...

(QUE FAIRE ? S'IL Y A UN INCENDIE CHEZ MOI...)

1. Quel plaisir de rester regarder un feu, mais ce dernier peut aussi être synonyme de danger ainsi que la fumée qu'il dégage. Voici quelques conseils, ce qu'il faut faire ou ne pas faire si un incendie se déclare chez toi.

Sortir rapidement, c'est la première chose qu'on doit penser à faire, MAIS : dirige-toi vers la sortie en rampant, l'air est plus respirable au sol.

2. Touche la porte avant de l'ouvrir et laisse-la fermée si elle est brûlante !

Vas plutôt attendre les secours à une fenêtre. Si elle n'est pas chaude, ouvre-la pour sortir.

Ne retourne pas dans la maison chercher quelque chose de précieux que tu aurais oublié, ta vie est plus précieuse !

Tu trouveras plus d'informations sur le site www.attention-au-feu.fr, dans l'espace enfant !

3. Pour savoir si tu as bien mémorisé les deux pages précédentes, entoure la phrase qui correspond à chaque image.

Dirige-toi vers ton lit en rampant.

Dirige-toi vers la sortie en chantant.

Dirige-toi vers la sortie en rampant.

Touche la porte avant de dormir.
Touche la porte avant de l'ouvrir.
Touche ta bouche avant de l'ouvrir.

Si la porte est brûlante, attends les secours à une fenêtre.

Si la porte est brûlante, attends les secours dans la baignoire.

Si la porte est mauve, attends les secours à une fenêtre.

Une fois sorti(e), ne retourne pas à la boulangerie.

Une fois sorti(e), ne retourne pas dans la maison.

Une fois rôti(e), ne retourne pas dans la maison.

P. 17

C'HOARI (JEU)

Vite! Il faut trouver les 2 clefs qui ouvriront le coffre magique avant l'arrivée des gardes. Ne te trompe pas sinon gare à toi!

P. 18

UR SUL WAR AN AOB (UN DIMANCHE À LA PLAGE)

1. C'est dimanche. Le soleil se cache derrière les nuages, mais il fait bon.

-Allons faire un tour à la mer avec Frifurch, propose Papa à Lanig.

Il n'y a pas si longtemps, Lanig n'était pas enthousiaste à l'idée d'aller marcher. Il trouvait toujours ça long et ennuyeux. Mais la balade est beaucoup plus amusante depuis deux mois grâce à Frifurch, le chien nouvellement arrivé dans leur famille!

2. Les voilà arrivés à la plage.

-On va rester sur le sable, annonce Papa, on pourra jouer avec Frifurch sans déranger les gens.

La mer est basse à cette heure-là, on peut courir sur le sable mouillé! Lanig trouve de la laminaire déposée par la marée et il la jette alors à Frifurch. Hop! Quel saut! Lanig rit en voyant son chien revenir, la laminaire dans la gueule.

3. Avec l'aide de Frifurch, Lanig creuse un grand trou dans le sable. Ils grimpent ensuite tous les deux sur les rochers.

-Attention, c'est humide, ne va pas glisser! s'inquiète Papa.

Parmi les rochers, il y a une mare. Lanig s'approche et découvre une anémone, des berniques et même de toutes petites crevettes! Splash! Frifurch a sauté dans l'eau et Lanig est trempé. Le chien a l'air ravi. Quel clown!

4. Papa appelle. C'est l'heure de rentrer avant d'attraper un rhume!

Ils se mettent tout les trois à courir, une dernière fois, avant de prendre la route.

-On s'est bien amusé! s'exclame Lanig devant sa tasse de chocolat chaud. Quand est-ce qu'on retournera à la mer?

-Dimanche, sans doute, répond Papa en souriant.

P. 25

IJIN 'TA (IMAGINE)

Fais marcher ton imagination!
Imagine ce qu'il pourrait y avoir d'autre pour le goûter et dessine-le.

Différents fruits, une boîte de céréales, une bouteille de lait, du pain, du beurre, de la confiture ou pâte à tartiner...

Tu peux aussi imaginer un autre visage à Glenn et à son papa.

P. 27

C'HOARI (JEU)

Trouve les 7 différences entre les deux dessins.

Réponse : la couleur de l'oiseau, la queue du joueur de contrebasse, la couleur du bonnet, la fenêtre carrée, le bras de la tortue, l'herbe au milieu, le fruit en plus dans l'arbre.

Pour télécharger GRATUITEMENT
les enregistrements audio
des histoires parues dans Rouzig,
connectez-vous sur
keit-vimp-bev.bzh