



ROUZIG 188-189

MIZ GOVERE-EOST /
JUILLET-AOÛT 2017

P. 2

C'HOARI (JEU)

Parmi ces mots, lequel n'est pas représenté dans ce dessin ?

Pelle - étoile - bouée - parasol - ballon - sandale - bateau

P. 3

LIVANÑ (COLORIAGE)

Colorie ce dessin comme il te plaira !

P. 4

MA ZAD-KOZH KARET ! (J'ADORE MON PAPY)

1-Kenan est au camping avec son papy. Pendant que Papy prépare le déjeuner, Kenan descend jouer à la plage.

2-Kenan a rencontré Dunvael. Elle est venue l'aider à mettre de l'eau dans les douves qu'il y a autour du château de sable.

3-Kenan a pris le seau et Dunvael, sa nouvelle amie, a pris l'épuisette. Ensemble, ils vont pêcher dans les mares qui se cachent parmi les rochers. Oups ! Attention à la chute !

4- Dans les mares, Kenan et Dunvael ont trouvé quelques toutes petites crevettes ainsi que des berniques. Ils ont même trouvé un tout petit crabe !

5-Voilà que Papy appelle Kenan pour qu'il vienne manger le déjeuner. Dunvael est invitée à venir se rafraîchir.

6-Papy avait vu que Kenan s'était fait une nouvelle amie. Il a donc préparé un petit apéritif exprès pour eux !

Retrouve les recettes de l'apéritif page 42

P. 10

C'HOARI (JEU)

-Aide Berc'hed la poule à retrouver son poussin.

-Colorie selon le code couleur

P. 11

TAMM-HA-TAMM (PAS À PAS)

Aide Ayana, la nouvelle détective de ton magazine préféré, à élucider de mystérieuses enquêtes

-Bonjour ! Mais qu'est-ce qui vous arrive ?

-C'est Konogan. Je crois qu'il n'arrive pas à retrouver le terrain où il campe avec sa famille.

-Ah mais c'est embêtant ça. On va essayer de t'aider, Konogan.

Prêt.e pour une petite enquête ?

p. 12

Plusieurs indices te permettront de découvrir où se trouve la tente de Konogan et de sa famille. Découvre ces indices en jouant.

Premier indice : Konogan a de la chance, sa tente se trouve juste à côté de... De quoi ?

Pour connaître la suite, trouve la somme égale à 8 ! L'indice se trouve juste au-dessus.

p. 13

Deuxième indice : Pour découvrir ce qui a réveillé Konogan ce matin, relie les points de 0 à 78.

pp. 14-15

Et voilà ! Grâce aux indices des pages précédentes, trouve la tente de Konogan et de sa famille, puis trace le chemin qu'il devra suivre pour y aller.

Bravo et merci ! Tu as été un.e super coéquipier.e !

P. 16

PENABO 'VEZ LÂRET ? (COMMENT DIT-ON ?)

la tente

la caravane

le sac de couchage

la moustiquaire (à l'entrée de la tente)

le parasol

le spray anti-moustiques

la bicyclette

la paire de rollers

la paire de protections

le casque (vélo/rollers)

la raquette

la balle

les écouteurs

le lecteur mp3

le réchaud

la bassine

la corde à linge

la pince à linge

le maillot de bain

la serviette de plage

les pieds nus

le tapis de sol

le matelas gonflable

la couchette (qu'on aperçoit dans la caravane porte ouverte)

Un étrange personnage se balade dans le camping, l'avais-tu remarqué ?

P. 18

C'HOARI (JEU)

Trouve les sept différences entre ces deux images.

P. 19

LOENED N'INT KET FUR TRE (DES ANIMAUX PAS TRÈS SAGES)

À la ferme, certains animaux commencent à s'ennuyer. Il ne se passe jamais rien ici.

- J'ai une idée, dit Oanez, la chatte. Je sais qu'il y a une malle dans le grenier avec des vieux déguisements. Je vais demander à mon amie Gwenlaouen la souris d'aller les cher-

cher .
Parmi tous les déguisements, chacun choisit le sien.

- Moi, je veux être un loup ! dit Gurvan, l'agneau.

- Moi, je veux être un fantôme ! dit Marzhin, le poussin.

- Moi, je veux être le chaperon rouge ! dit lvi, le gros chien de la ferme.

- Moi, je veux être le Père Noël ! dit Gwen-laouen, la souris.

- Moi, je veux être un clown, dit Oanez, la chatte.

Jeu 1 : parmi les déguisements, aide chacun à retrouver le vêtement qu'il a choisi.

Puis, ils s'en vont se promener à travers la campagne.

Dans les prés, les chevaux sont très inquiets de voir d'étranges personnages sur le chemin : un Père Noël en plein été ! un fantôme en plein jour !... et un loup ! Au secours !

- Il faut prévenir Flora, la vache. Elle connaît tout le monde ici.

- C'est vrai que la ferme est bien silencieuse, leur répond-elle plus tard. La cour est vide et je n'entends plus lvi le chien aboyer. Il se passe quelque chose d'étrange

Pendant ce temps, nos vagabonds sont arrivés à la clairière du renard. Ils organisent une fête, une belle fête, avec les animaux de la forêt.

>>>Détaache l'affiche !<<<

Mais Flora la vache a entendu de la musique au loin dans la forêt et décide d'aller voir ce qui se passe.

Jeu 2 : aide Flora à prendre le bon chemin pour retrouver nos amis.

Du haut de son arbre, Soazig la pie aperçoit Flora la vache qui approche.

- Cachez-vous ! siffle-t-elle à tous les animaux.

Le renard bien futé conseille à ses amis de rentrer vite à la ferme en traversant l'étang en barque.

- Et jetez vos déguisements à l'eau ! Aussitôt dit, aussitôt fait.

Jeu 3 : compte combien il y a de grenouilles sur les nénuphars de l'étang.

Nos amis retournent à la ferme tranquillement. Flora la vache revient bredouille à la ferme et trouve tous les animaux dans la cour, bien sages et souriants.

Jeu 4 : Colorie les animaux.

- Contrairement à d'habitude, je les trouve bien silencieux, se dit Flora la vache.

- Bizarre, bizarre. Il se passe des choses étranges ici. Il y a des personnages étonnants dans les prés, j'entends de la musique dans la forêt. Je suis peut-être un peu fatiguée Je vais aller me coucher .

Kenavo, Flora. Dors bien ! Ca ira mieux demain !

P. 40

DISKULM AR C'HOARIOÙ (SOLUTIONS DES JEUX)

Jeu 3 : il y a 7 grenouilles sur les nénuphars.

P. 39

TROIÙ-KAER ROUZIG (LES AVENTURES DE ROUZIG)

Les aventures de Rouzig - Des fruits #1

- Dites-moi petites fourmis, qu'est-ce que vous faites ?

- Qu'est-ce qu'on fait ? Il en a de bonnes, lui ! On travaille pardi !

- Vous travaillez ? L'été ? Alors que c'est les vacances ? Vous ne voulez pas plutôt profiter de ce beau temps pour jouer ?

- Jouer ? Mais on n'a pas le temps !

- Ce n'est pas cet hiver qu'on va pouvoir remplir le garde-manger, il n'y aura plus de fruits !

À suivre, page 53 !

P. 40

C'HOARI (JEU)

Quelle paire de lunettes de soleil Anjela va-t-elle choisir ? Elles est rouge et se trouve sous une paire de lunettes verte. Tu as trouvé ?

P. 41

C'HOARI (JEU)

Elori le chien veut aller jouer au freezby sur la plage mais il s'est perdu dans le camping. Trouve Elori et la sortie du camping

P. 42

RECETTES (REKIPEÙ)

RECETTES - L'apéro de Papy !

RILLETES DE MAQUEREAU (Rilhetez brizhilli) p. 43

Ingrédients (pour 6 personnes) :

- 2 boîtes de maquereaux au vin blanc
- 8 cuillères à soupe de crème fraîche

- 2 échalotes hachées

- ciboulette

- sel, poivre

SIROP DE MENTHE (Siros bent) p. 44

Ingrédients (pour 1/2 bouteille) :

- 150 belles feuilles de menthe fraîche (entre 7 et 10 tiges)

- 30 cl d'eau

- 300 g de sucre

N'oublie pas de te laver les mains avant de commencer !

P. 43

RILLETES DE MAQUEREAU (RILHETEZ BRIZHILLI)

1.Sors le maquereau de sa boîte pour le mettre sur une assiette.

En grattant doucement avec la fourchette, enlève la peau et les aromates.

2.Arrose le maquereau avec la crème fraîche.

3.Puis écrase-le à la fourchette.

4.Ajoute l'échalote hachée, la ciboulette ciselée, le sel et le poivre.

5.Laisse quelques heures au réfrigérateur.

6.Sers sur du pain grillé !

- - -

SIROP DE MENTHE (SIROS BENT)

1. Rince les feuilles de menthe encore sur leurs tiges (plus facile).

2. Effeuille et compte les feuilles, il doit y en avoir au minimum 150.

3. Mets dans une casserole l'eau froide, le sucre et les feuilles de menthe.

4. Avec un adulte, portez à ébullition, laissez bouillir à petit feu pendant 10 min. Laissez refroidir dans la casserole

5. Versez ensuite dans une bouteille en verre en filtrant les feuilles de menthe.
6. Ce sirop se conserve au réfrigérateur. C'est bon, n'est-ce pas ?

P. 45
LIVANÑ (COLORIAGE)

Un peu de détente avec ce coloriage

P. 46
C'HOARI (JEU)

Relie les points de 1 à 20 afin de découvrir à quoi joue Agnès l'ânesse.

P. 47
TRENIG-FONNUS (LES MONTAGNES RUSSES)

1. Aujourd'hui, Gaedig est au parc d'attractions. Elle et Gwenan vont aller sur les montagnes russes ! Gaedig a un peu peur quand elle voit à quelle vitesse va le train. Mais elle a quand même vraiment hâte ! Il leur faut d'abord acheter un ticket chacune.
2. Melena, sa petite soeur, restera attendre, avec Berc'hed. Pour l'instant, elle est trop jeune pour aller sur les montagnes russes.
- Une voiture vide ! Montons dedans ! s'exclame Gaedig, très excitée. On attache la ceinture et c'est parti !
3. - Yahouououou ! Trop coooooool ! hurle Gaedig, bras et cheveux en l'air. Gwenan aussi s'amuse bien. Cela faisait longtemps qu'elle n'était pas allée sur des montagnes russes !
4. Malheureusement, Gaedig ne se sent pas très bien en descendant de la voiture. Elle a sûrement avalé trop de sucreries tout à

l'heure.

5. Mais là voilà pourtant qui demande :
- S'il te plaît Gwenan, est-ce qu'on peut faire un autre tour ?
Gwenan ne veut pas d'un autre tour. Mais Berc'hed serait ravie d'y aller !
- Allons-y jeune fille ! s'exclame-t-elle en attrapant son portefeuille pour aller acheter d'autres tickets.

P. 51
SOUEZHUSAT TRA ! (SURPRENANT !)

Pour cette expérience, il te faudra : du poivre, une soucoupe, de l'eau, un peu de liquide vaisselle pour peau sensibles. Remplis la soucoupe d'eau. Verses-y du poivre. Recouvre ton doigt de liquide vaisselle. Plonge ton doigt dans l'eau. Que se passe-t-il ? Coche la bonne réponse : C'est magique ! On dirait que le poivre a eu peur de ton doigt ! C'est tragique ! L'assiette s'est fendue ! C'est fantastique ! Le poivre s'est transformé en or !

P.53
TROIOÙ-KAER ROUZIG (LES AVENTURES DE ROUZIG)

Les aventures de Rouzig - Des fruits ! #2
-J'aimerais bien faire quelque chose pour les aider
-Et voilà ! Plus qu'à attendre l'heure du goûter et on pourra déguster cette belle tarte !
-Plein de fruits !
-Les fourmis vont être ravies !
-Merci Rouzig ! Grâce à toi, on va pouvoir se reposer un peu aujourd'hui.

-Mais ! Où est passée ma tarte ?!

P. 54
C'HOARI (JEU)

Trace un trait dans le tableau à chaque fois que tu trouveras un des éléments dans le dessin.
Puis compte le nombre de traits pour chaque élément et inscris le total en chiffre, comme dans l'exemple ci-contre.
Réponse : 6 bigorneaux, 5 crevettes, 3 berniques, 2 anémones.

P. 55
C'HOARI (JEU)

1. Trouve le seul château de sable qui n'a pas de jumeau
2. Relie les points de 1 à 17, puis barre une lettre sur deux dans la bulle pour découvrir ce qu'Alan dit à Metig.

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