



ROUZIG 193

MIZ KERZU / DÉCEMBRE 2017

P. 2 C'HOARI (JEU)

Trouveras-tu les 7 différences qui existent entre ces 2 images ?

Réponses : l'image encadrée, la couronne de Noël, les tâches sur le dessous de plat, l'écharpe du lapin, le coussin, les 2 flocons dans le ciel.

P. 3 TEIR YAR (TROIS POULES)

Yvonne s'était rendue au marché et avait acheté trois poules.

La rousse était vorace. Elle aimait manger.
La noire était vive. Elle avait l'oeil.
La blanche était timide. Elle ne faisait jamais d'histoires.

Quand Yvonne arrivait, les trois poules s'approchaient.
Deux d'entre elles mangeaient beaucoup, mais l'autre faisait maigre chère.

Quelques mois plus tard, tout le monde s'accommodait de ce fonctionnement.
-Si vous vous engraissez, vous serez tuées et

mangées par la maîtresse ! les prévenait le chat de la ferme, ou encore :
-Si vous êtes trop maigre, vous serez aussi tuées parce que vous ne vaudrez pas la peine d'être mangées.

Un jour, le renard pointa son nez.

La poule blanche s'envola.
Les deux autres se firent bien avoir.

Le renard remercia bien la paysanne

P. 10 C'HOARI (JEU)

Parmi ces morceaux, lequel n'est pas extrait de l'image ?

P. 11 TROIÛ-KAER ROUZIG (POUR NOËL)

-Il faut avoir été sage toute l'année pour recevoir des cadeaux de Noël !

-Et toi, Rouzig, tu as été sage cette année ?

-Qu'est-ce que tu caches dans ton dos ?
-Moi ? Rien...

P. 12 WAR HENT AL LOENED : AL LOUARN (FICHE ANIMALIÈRE : LE RENARD)

Le renard a une façon bien à lui de chasser, regarde sa position ! Pour ses petits, le mâle dépose les proies devant la tanière, mais la femelle ne l'autorise pas à y entrer.

Dès leur plus jeune âge, les renards se chamaillent pour savoir qui dominera. Ils vivent parfois en groupe, mais chassent seuls. Il arrive aussi qu'ils vivent dans le même terrier qu'un lapin sans le manger, leur zone de chasse étant plus loin.

Un grand merci au Groupe Mammalogique Breton pour son aide et ses précieux conseils ! N'hésitez pas à vous promener sur leur site gmb.bzh !

P. 14 C'HOARI (JEU)

Relie les points pour découvrir les nombreux personnages cachés dans cette image !

P. 15-17 GANT DA ZAOURN : UR SAPIN DRÖL (UN DRÔLE DE SAPIN)

De quoi as-tu besoin ?
- Du gros fil de nylon (ce sera plus facile pour le nouer)
- du papier journal
- des pierres plates ou des galets
- des bouts de bois
- un pinceau fin
- de la gouache

Ramasse des bouts de branches pas trop gros, de couleurs, longueurs, apparences différentes mais plutôt droits, ils seront plus simples à peindre.

S'ils sont mouillés, laisse-les sécher une journée.

Peinture : choisis ta couleur préférée. On utilisera aussi du blanc.

Pour empêcher les bâtons pleins de peinture de coller au papier, recouvre la table de papier journal et place deux pierres dessus. Pose les bâtons, chacun leur tour, à cheval sur les 2 pierres et peins-les. Nous te proposons des motifs mais fais comme tu veux ! Attends qu'un bâton soit sec avant de commencer à en peindre un autre ou trouve plein de pierres !

Lorsque tout sera sec, tu pourras ranger les bâtons du plus petit au plus grand.

Plie le bout de nylon en deux et commence à attacher les bâtons les uns aux autres, en commençant par le plus court et en faisant deux noeud à chaque bout. N'aie pas peur de demander de l'aide !

P. 18-23 AR RUILHENN VERGLET (L'ANNEAU ROUILLÉ)

Malgré le mauvais temps qu'il fait ce matin, Lizig a décidé de partir pêcher des crevettes et des crabes. Elle met son manteau et sort de chez elle, un panier à la main.
Il lui suffit de descendre quelques marches et la voici à la plage qui se met aussitôt à fouiller dans les algues. Elle trouve rapidement un crabe vert. Mais celui-ci part se cacher sous un tas de goémon noir.
- Reste donc un peu tranquille ! lui ordonne Lizig.

Elle soulève le tas de goémon. Le crabe est là, faisant une drôle de danse avec ses pinces. Mais au même instant, elle aperçoit un objet rond et orange.

- Tiens donc ! Un anneau tout rouillé !

Elle attrape l'anneau. Un des rochers se met alors à rouler... pour laisser apparaître un trou dans le sable et des marches !

- Ca alors ! s'exclame Lizig. Je n'avais jamais vu ce trou !

Et Petit Crabe de descendre. Il s'arrête et se met à nouveau à faire d'étranges gestes. Elle décide alors de le suivre. L'escalier est long. Soudain, ils se retrouvent dans une immense grotte. Un bateau aux couleurs arc-en-ciel est échoué là.

A bord du bateau, des paquets cadeaux emballés de papier doré. Petit Crabe est déjà parti se cacher sous l'un d'eux. Il en fait même bouger un que Lizig s'empresse de soulever. Mais Petit Crabe s'échappe, sous un autre paquet

- T'es un sacré coquin mon Petit Crabe... Aha ! Tu aimes jouer ? Et bien moi aussi !

Elle déplace un tas de paquets et finit par faire apparaître un vieil homme, étendu au sol. Il était caché sous les paquets.

- Tu savais bien, Petit Crabe, que cet homme était caché là, sous les paquets ? Et vous, Monsieur, qui êtes-vous ? demande Lizig au vieil homme.

- Ifig ! Le grand-père Noël de la mer ! Tu tombes bien. J'ai besoin d'aide, rapidement. Mon bateau est coincé dans cette grotte à cause d'une vague scélérate. Il ne me reste plus que trois heures pour partir d'ici. Tiens, prends ce cor.

- Il vaut mieux avoir une pelle ou un tracteur pour enlever le sable ! Et moi, je n'ai que cet anneau sur moi...

- Opopop ! Garde cet anneau, mais surtout ne

le nettoie jamais !

- Pourquoi ?

- Parce que !!! Ce cor, donc, sert à appeler les bêtes des sables. Sors, sonne du cor et toutes les bêtes capables de creuser le sable rapteront.

Lizig monte donc les marches pour aller appeler les creuseurs de sable : -Houououououou !

Ainsi surgissent du sable des crabes rouges, verts, des araignées de mer, des crevettes, des puces de sable, des palourdes, des homards... Lizig se dirige vers le trou... 'Houououou' Tout le monde suit... Petit Crabe saute de joie !!!

Une fois tout le monde dans la grotte, Petit Crabe monte à bord du bateau et se met à faire des gestes, comme en langue des signes mais à la manière des crabes. A peine son discours terminé, chacun se met à dégager le sable autour du bateau.

L'eau de mer arrive doucement... Petit à petit, le bateau monte par l'ouverture jusqu'à arriver sur le sable... La mer monte toujours, tranquillement... jusqu'à soulever le bateau d'Ifig qui s'écrie :

- Salut et un grand MERCI à tous ! Et toi, Lizig, il est temps que tu arrêtes d'aller pêcher des crabes, des berniques, des palourdes !

- SALUUUUT ! lui répondent-ils tous ensemble.

Lizig rentre à la maison avec son panier rempli d'algues et le met sur la table, un peu déçue. Soudain, elle y aperçoit l'anneau et l'attrape. Elle a très envie de le nettoyer. Juste pour voir pourquoi il ne faut absolument pas le faire. Elle a quand même un peu peur. C'est alors que l'anneau se transforme... en or ! Et à la place des algues, apparaissent des bonbons, des gâteaux et des cadeaux ! Sacré Grand-Père-Noël-de-la-mer !

P. 24

LJIN 'TA ! (IMAGINE !)

Et toi, de quelles couleurs aurais-tu peint le bateau de Grand-Père-Noël-de-la-Mer ?

P. 25

PENAOB 'TA ? (COMMENT ÇA ?)

Pourquoi les poules ne volent pas alors qu'elles ont des ailes ?

Tourne la page si tu veux en savoir plus long...

Mais si, les poules volent ! Ou plutôt elles volettent.

Elles peuvent se soulever de quelques centimètres, ce qui les aide à se déplacer plus vite, pour fuir le danger par exemple.

Mais leur corps est trop gros et leurs ailes trop faibles pour vraiment se hisser en l'air, comme dans l'histoire des trois poules.

le grillage, le poulailler, les graines, les poussins, le coq, la poule, l'oeuf, le couvoir, le renard, le perchoir, la mangeoire, l'abreuvoir, l'échelle, le panier, la brouette, la crête, le bec, la plume

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