



ROUZIG 210

MIZ EBREL / AVRIL 2019

P. 2

C'HOARI (JEU)

Quel chemin devrai-je prendre pour atteindre cette carotte ?

P. 3

TROIÙ-KAER ROUZIG (LES AVENTURES DE ROUZIG)

Wahou, Lena, super ton costume !

Merci !

Et ton frère, il est déguisé en quoi ?

En grosse araignée...

Ben quoi ? Le printemps, c'est aussi le retour des insectes !

P. 4

C'HOARI (JEU)

Quelle est la bonne ombre de l'ours qui danse avec un oiseau sur la tête ?

P. 5

POURMENADENN LOUSTIG (LA PROMENADE DE LOUSTIG)

-Tu as très envie d'aller te promener, Loustig. Mais... Je n'ai pas ta laisse. Attends un peu.

-Elle était pourtant ici...

- Ou alors par-là
- Elle serait dans la cuisine, sur la table ?
- Ou sur l'étagère ?
- Sur le buffet ?
- Ah... Enfin !
- Et voilà, Loustig, je l'ai. Allons-y !

P. 13

SOUEZHADENN AR MANK (LA SURPRISE DU MANCHOT)

Il te faut :

- De la colle forte
- Une assiette en carton
- De la peinture noire
- Une feuille, pour écrire un mot gentil
- Une paire de ciseaux

Les explications sont au dos !

1. Peins l'assiette en noir
2. De l'autre côté, trace des lignes à la règle qui t'aideront à savoir où plier.
3. Plie et colle les côtés... et le haut !
4. Avant de continuer, attends une demie-journée que ce soit bien sec. Sèche-le sous un dictionnaire par exemple.
5. Découpe les éléments page 13 (les yeux, le bec et les pattes)...
6. ... et colle-les :

1 le bec et les yeux dessus

2. Les pattes au dos du manchot.

7. Tu peux cacher un petit mot à l'intérieur, pour la fête des mères ou des pères !

P. 13

C'HOARI (JEU)

Il y a 7 différences entre les deux images. Les as-tu trouvés ?

Réponses :

- le cheval
- la queue du bébé
- l'escargot
- un verre
- la carotte dans le panier
- le nuage
- la bouche de l'éléphant

P. 16

LIVAN (COLORIAGE)

P. 17

AN AVAL ABUR (LA POMME D'OR)

Koulmig et Even trouvent un livre ancien dans le grenier.

-Regarde ! Il y a une recette ici. Écoute :

Celui qui mangera un morceau de ce gâteau en sera totalement émerveillé.

-Oh ! Even ! Il faut en préparer un, maintenant !

-Oui, mais pour cela, il nous faut trouver une pomme dorée. Il y a une carte plus loin dans le livre.

Les deux enfants s'en vont alors à travers champs, jusqu'à arriver à un bois sombre.

-Je vois une pomme qui brille comme le

soleil ! s'exclame Koulmig.

Carte

1 le bois du cerf

2 la montagne

3 le lac

4 la pomme d'or

Un dragon se trouve malheureusement sous l'arbre :

-Il est interdit de cueillir la pomme ! annonce-t-il.

Les deux enfants effrayés reculent.

-Qu'est-ce qu'on fait maintenant ? demande Even, contrarié.

-Oh ! J'ai peut-être trouvé...

Koulmig sort une console de jeu vidéo de sa poche et la dépose sur le sol, devant le dragon.

Intrigué par ce cadeau inattendu, l'animal commence à jouer. Il est aussi absorbé qu'un enfant.

Even en profite pour prendre la pomme d'or. De retour à la maison, les deux enfants préparent le gâteau :

-Je n'avais jamais goûté un gâteau aussi savoureux ! s'exclament-ils ensemble.

Fin

P. 24

C'HOARI (JEU)

Écris les nombres de 1 à 4 dans les ronds blancs, selon ce qui est écrit dans le tableau ci-dessous.

Carte

1 le bois du cerf

2 la montagne

3 le lac

4 la pomme d'or

P. 25

C'HOARI (JEU)

Observe bien les motifs et aide chaque hirondelle à retrouver son nid.

P. 26

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

le gazon
l'allée
la trottinette
le chien
la grille
le banc
le lampadaire
la poubelle
le glacier
le bassin
le canard
la fontaine
le ruisseau
le pont
le kiosque
le buisson
le parterre de fleurs
l'arbre
la structure de jeu
la balançoire
le toboggan
la toile d'araignée
la borne de propreté canine
le coureur/la coureuse

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