



ROUZIG 211

MIZ EBREL / AVRIL 2019

P. 2

C'HOARI (JEU)

Parmi les jouets ci-dessous, entoure ceux qui sont de couleur rouge.

Le tambour, l'ourson, la toupie, le train, le bateau, le cheval

Réponse : Le tambour, la toupie, le bateau

P. 3

TROIÙ-KAER ROUZIG (LES AVENTURES DE ROUZIG)

Tu as fait un marque-page Rouzig ?

Oui !

Et j'ai aussi fait un marque-page lapin !

Et un hippopotame !

Et un chat, un raton-laveur, un renard, un lion, un cochon...

C'est bien de faire des marque-pages, mais il faudrait que tu lises pour t'en servir !

P. 4

C'HOARI (JEU)

Mamie Armelle a une soeur jumelle. Aide Erwan à trouver leur 5 différences.

Réponses : la coiffure, les lunettes, pas de foulard, la robe, la canne.

P. 5

MAMM-GOZH (GRAND-MÈRE)

Ma grand-mère n'est pas comme les autres.

Elle a peur lorsque le téléphone sonne.

Elle a peur lorsque la porte claque.

Elle a peur lorsqu'elle entend un grand bruit dehors.

Elle a peur lorsque la télévision se rallume toute seule

Elle a peur lorsqu'un chien aboie.

Elle a peur lorsque le réveil sonne.

Elle a peur lorsqu'une voiture klaxonne. Ma grand-mère n'est pas comme les autres.

Moi, c'est quand il n'y a plus aucun bruit que j'ai peur.

P. 14

GANT DA ZAOUARN (AVEC LES MAINS)

Pour savoir comment fabriquer tes marque-pages, va tout à la fin de ton magazine !

P. 17

BAN BAN

Brouter, brouter du soir au matin : vous n'avez que ce mot-là à la bouche !

La vie est pleine de surprises qui vous passent

bien au-dessus, les gars !

Ooooook, je broute, mais rapidement. Car après je vais trouver mieux à faire, vous verrez !

P. 18

SOUEZHUSAT TRA ! (ÉTONNANT !)

Il te faudra : un verre mesureur, deux tasses de maïzena, un saladier, 180 ml d'eau, du colorant*

1. Mets la maïzena, l'eau et le colorant dans le saladier.

2. Retrouse tes manches et malaxe la pâte jusqu'à ce qu'elle soit uniforme.

3. plante ton doigt dans la pâte : il va facilement jusqu'au fond du plat.

4. Mais si tu tapes dessus avec le poing, tu ne toucheras pas le fond. Tu n'éclabousseras même pas de pâte partout !

5. Et maintenant, fais une boule avec ta pâte, et laisse-la couler entre tes doigts. Étonnant, non ?

P. 20

C'HOARI (JEU)

Le géant Krogoumell a trouvé le village secret des lutins. Sauras-tu retrouver et entourer les 7 lutins cachés sur cette image ?

P. 21

SPONTUSAT KLUDUHEL (LE TERRIBLE PERCHÉOT)

1

Depuis lundi, les habitants du village de Tra-baba entendent chaque nuit des terribles cris provenant de la forêt. 'Il doit s'agir du géant Kluduhel' expliquent les plus vieux.

Marcelin et Jonathan, les plus forts des villageois décident d'aller observer ce qu'il se passe dans la forêt. L'un emprunte le chemin du Nord, l'autre le chemin du Sud.

2

'Je l'ai vu ! Énorme, il se reposait, près de la rivière et il y avait un gros paquet de couverture à ses côtés.' dit Marcelin en revenant.

'Je l'ai vu ! Gigantesque, il cueillait des pommes à gogo en chantonnant 'une bonne compote, pote, pote'' Dit Jonathan en revenant.

3

Les villageois décident qu'il faut réagir et éliminer ce terrible Kluduhel !

'Moi je trouve qu'il ne semble pas dangereux', marmonne la vieille Madame Tonuhel.

Mais comme d'habitude personne ne l'écoute. Guidés par la peur, tous les villageois se rendent dans la forêt par le chemin du Sud. La vieille Madame Hauton se dirige en boitillant vers le chemin du Nord.

4

Après avoir parcouru longtemps les bois noirs, les villageois arrivent dans une clairière où se trouve une très haute cabane. Au même moment, les terribles cris retentissent à nouveau et les villageois se mettent à trembler ! Mais soudain, Madame Tonuhel sort de la cabane :

'Tout va bien, dit-elle, ce que vous entendez, ce sont les pleurs de Lardonig, le neveu de Kluduhel, qu'il garde quelques jours.'

5

'Et chaque soir, lorsqu'il se met à pleurer, je lui raconte des histoires pour le calmer et

l'endormir', continue le géant Kluduhel. Ce soir-là, les villageois de Trababa se laissent bercer longtemps par la voix de Kluduhel qui raconte une vieille légende. Pourtant, cela fait bien longtemps que Lardonig s'est endormi.

P. 26

TRES UN ARZH (DESSINE UN OURS)

Tu sauras bientôt dessiner cet ours toute seule !

Tu n'a qu'à trouver un crayon gris et une gomme, et suivre les étapes de la page suivante, l'une après l'autre.

ENVOIE-MOI TON DESSIN ! Par mail / Par courrier

À l'aide d'un crayon gris d'abord, essaye de dessiner l'ours sur une feuille, d'après les indications. Ensuite, si tu le souhaites, tu pourras le colorier et nous l'envoyer ! On t'enverra un petit cadeau.

1 Pour commencer, dessinons sa tête, ses yeux et son museau.

2 Ensuite, fais l'intérieur de ses yeux, sa truffe et sa gueule.

3 On continue avec ses oreilles, quelques poils sur la tête et le petit trait noir sous sa truffe.

4 Et pour terminer, l'intérieur de ses oreilles, des petits points sur son museau et un petit trait sur sa langue !

P. 28

PENAOB OBER DA VERKOÙ-PAJENN (COMMENT FAIRE TES MARQUE-PAGES)

Colorie les morceaux et découpe-les avec l'aide d'un adulte.

Pour chaque marque-page, trouve la tête et le

corps qui vont ensemble à l'aide des chiffres au dos. Ensuite, mets de la colle sur la partie grise pour venir enfin coller la tête dessus. Attends un peu que ça sèche.

Voici comment on marque une page !

Colle

Le mur te servira à ranger les marque-pages.

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