



ROUZIG 212-213

MIZ GOVERE-EOST 2019

P. 2

C'HOARI (JEU)

Après avoir longuement joué, Rouzig est fatigué et s'est endormi... en plein soleil ! Dessine un parasol pour le protéger.

P. 3

TROIÙ-KAER ROUZIG (LES AVENTURES DE ROUZIG)

On pourrait s'installer ici ?
Au soleil !
C'est pas mal, mais...

Vous entendez ce bruit ?
Ce sont les crapauds !
Cherchons un endroit plus calme.
Croa croa croa

Ici ?
C'est sympa !

Mais il y a un troupeau de moutons !
Ils sont si bruyants...

Là alors ?
Mmmh...

P. 4

REKIPE (RECETTE)

75 cl de purée de tomates
1 cuillère à café de paprika doux
1 cuillère à soupe de sauce soja
2 cuillères à soupe de vinaigre
1/2 cuillère à café de de cannelle moulue
3 cuillères à soupe bombées de Maïzena
1 cuillère à soupe bombée de vergeoise brune
1 cuillère à café de sel fin
1 cuillère à soupe de miel liquide

Dans une grande casserole à fond épais, mélanger tous les ingrédients à l'aide d'un fouet. Faire épaissir la préparation sur feu doux jusqu'à obtenir la consistance d'une béchamel. Le goûter et l'assaisonner au goût désiré. Pour finir verser dans une bouteille à col large ou des pots et laisser refroidir avant de réserver au frais.

P. 6

C'HOARI (JEU)

Ces deux images sont presque identiques, mais... il y a 7 différences entre elles.
Les-vois-tu ?

P. 7

ISTOR (HISTOIRE)

1) Sophia est une petite souris, qui habite dans un vieux tracteur abandonné au milieu d'un champ de blé. Elle admire le paysage de la campagne et ses jolies fleurs, 'je vais avoir cinq ans, j'ai tellement hâte de connaître mon cadeau d'anniversaire' pensa Sophia.

2) Le soir même, ses parents lui parle de la surprise qu'ils ont pour elle ; une virée à la mer. Sophia est impatiente, elle n'a encore jamais été à la plage.

3) Le lendemain tôt au matin tout le monde se met en route.

4) Après plusieurs heures de marche, Sophia s'écrit 'Oh regardez, comme c'est beau.' La petite famille de souris s'allonge sur le sable et admire les vagues.

5) Sophia en profite pour jouer dans le sable et faire de jolis châteaux avec ses parents.

6) Quand le soir tombe, les trois petites souris s'installent dans des herbes et regardent les étoiles avant de s'endormir.

7) Le lendemain au moment de partir Sophia prend ses parents dans ses bras, 'Merci beaucoup, c'était génial, mais le plus beau et le plus précieux de tout les cadeaux ; c'est d'être avec vous.'

P. 15

LIVAÑ (COLORIAGE)

Colorie cette image selon le code.

P. 16

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

le seau
la pelle
le moule à pâté de sable
le râteau
l'arrosoir
l'époussette
le tamis
le ballon
le parasol
le maillot de bain
la serviette
la combinaison
le chapeau
la glacière
la raquette
la crème solaire
le requin gonflable
la méduse
les algues
le masque
le tuba
la tente
la bouée
le volant
les lunettes de soleil

P. 18

ENKLASKOÙ BENEZA (LES ENQUÊTES DE BENEZA)

Il y a du monde sur la plage aujourd'hui ! Avec mon amie Naig, on a interrompu notre partie de tennis de plage parce qu'on a perdu notre balle.

Peux-tu nous aider s'il te plaît ? Apparemment, on peut trouver un premier indice en reliant de 1 à 9 les crabes cachés dans l'image.

Peux-tu nous indiquer le bon chemin à prendre

pour atteindre l'indice que tu as trouvé juste avant. As-tu remarqué le mot que forment les lettres qui se trouvent sur ce chemin ? Il t'indique la couleur de l'indice. Colorie selon le code couleurs pour découvrir le 3^e indice qui t'aidera à enfin savoir où se trouve cette balle !

OUPS ! La balle a atterri dans le cornet de glace de Lila !

Mais on va lui en payer une autre !

Merci pour ton aide précieuse et à bientôt !

P. 23

C'HOARI (JEU)

Dans notre ciel, un groupe d'étoiles en forme de casserole s'appelle la grande ourse.

La vois-tu dans ce ciel étoilé ? Relie les étoiles principales qui la forment pour la faire apparaître !

Et s'il n'y a pas trop de nuages ce soir, tu pourras la chercher au-dessus de ta tête !

P. 25

GANT DA ZABUARN (AVEC LES MAINS)

1. Fais une copie de cette page avant de commencer ! Détache ensuite ta fiche animalière et la tête du poisson de ton magazine Rouzig.

2. Colorie et découpe la tête et la mâchoire du grand poisson.

3. Plie ces deux morceaux par leur milieu.

4. Mets de la colle sur les zones grises qui se trouvent derrière la tête. Colle la mâchoire dessus comme indiqué sur ce dessin.

5. Plie les nageoires et colle-les sur les zones blanches qui se trouvent sur le dessin de fond marin (p. 24 et p. 33)

6 Colorie et découpe les autres petits poissons, pour que le grand se sente moins seul.

7 Ouvre et ferme ton magazine Rouzig et tu verras comme ce poisson pop-up est beau et rigolo !

Ar penn : la tête - Ar javed : la mâchoire - An angell : la nageoire

P. 25

WAR HENT AL LOENED

(SUR LES TRACES DES ANIMAUX)

Collectionne tes fiches animalières

Les souris aiment vivre chez les humains. Elle y ont plus chaud et peuvent y trouver de la nourriture.

p. 31

Elles sont très habiles pour se faufiler un peu partout. On les voit même courir contre les murs de pierre ! Mais comment font-elles cela ?

Une souris peut avoir beaucoup de petits dans l'année. Plus de cent parfois !

Mais ces petits sont très fragiles. De nombreux prédateurs sont là pour les manger ou les tuer. Le chat, le renard, la belette, le serpent... et l'homme !

P. 32

C'HOARI (JEU)

Une grenouille aimerait rejoindre ses petits.

Pour cela, elle devra passer uniquement par les nénuphars sur lesquels sont inscrites des additions dont la somme est égale à 8.

P. 35

C'HOARI (JEU)

Les animaux de la ferme sont un peu perturbés ce matin. Aide-les en rendant à chacun sa bulle.

P. 36

C'HOARI (JEU)

Il y a 7 différences entre ces 2 images. Les vois-tu ?

Réponses :

une manche de la fille

la bougie en haut du gâteau

le chapeau du garçon

la pastille bleue pas de la même taille (droite)

la ligne de pastilles vertes en bas de l'image

le verre de la fille

les lunettes de la fille

Il y a trois différents éléments à découvrir en reliant les points dans l'ordre croissant !

P. 38

C'HOARI (JEU)

1. Au centre aéré, Justine s'est bagarrée avec son amie Awen. Elle s'explique auprès de l'animateur.rice.

Déchiffre le message pour savoir ce qui s'est passé :

>> une grande bulle vide (Justine parle), blanche ou très claire, dans laquelle je mettrai un message codé + espace (couleur claire) à côté pour le code.

2. Relie les points de 1 à 40 (maxi) pour découvrir ce que... (je peux aider si tu ne trouves pas d'idée)

3. Des enfants sont autour d'une table. Ils fabriquent des moulins à vent (pj). À chaque moulin son bâton (paille décorée), au même motif.

Les pailles/bâtons décorés sont en pagaille sur la table.

François ne sait plus quel bâton correspond au moulin qu'il tient dans la main. Peux-tu l'aider ?

P. 40

C'HOARI (JEU)

Combien de livres peut-on compter dans cette image ? Entoure la bonne réponse.

P. 41

TROUBÙ-KAER ROUZIG (LES AVENTURES DE ROUZIG)

Sans ce tintamarre, ce serait mieux !

Miaou miaou miaou

Venez par-là ! C'est parfait.

C'est vrai qu'on n'entend rien.

C'est calme !

Est-ce que je vous ai raconté la fois où...

Ils n'arrêtent pas d'aboyer ces chiens !

Quel boucan !

On va devoir aller ailleurs !

Ouaf ouaf ouaf

P. 42

UL LOUARN FULORET (UN RENARD EN COLÈRE)

1

Dès le lever du soleil, c'est le vacarme dans la campagne. Les abeilles sont déjà en train de butiner, les oisillons affamés s'égosillent dans leur nid. Sans parler du bruit que font les grenouilles dans la mare.

2

'Non mais vous n'avez pas fini de faire tant de

bruit ! s'écrie Lanig, le vieux renard, fatigué car il a chassé toute la nuit. 'Ça commence à m'énerver. Je vais leur lancer des noisettes, ça va les faire taire.' Lanig a toujours été un peu brutal.

3

Et il part discrètement chercher des noisettes dans la cachette de Fañch l'écureuil. 'Dis donc, Lanig, qu'est-ce qui te prend de voler mes noisettes ? Et depuis quand tu manges de ces fruits-là ?'

'Je ne les mange pas, je vais m'en servir pour les lancer sur les grenouilles, les abeilles et les oisillons : ils font un vacarme à tout casser, je ne peux plus dormir !'

4

'Eh bien, tu t'y prends très mal : ce n'est pas par des gestes violents et en faisant du mal aux autres que tu vas obtenir la paix. Envoie-leur plutôt une lettre pour t'expliquer.'

'Mais, je ne sais pas écrire' répond Lanig, tout penaud. 'En plus, je ne parle pas le langage des grenouilles, ni celui des abeilles, ni celui des oisillons.'

'Je vais t'aider'

Et voici nos deux compères en train de réfléchir aux textes à écrire.

5

Puis ils expédient leurs lettres : un pliage en forme de bateau pour les grenouilles de la mare, un pliage en forme d'avion pour les abeilles et un pliage en forme de fusée pour les oisillons haut perchés dans leur nid !

6

Alors soudain, il se fait un grand calme dans la campagne : chacun est en train de lire sa lettre.

'Mais j'ai une super idée, s'exclame Lanig. Pendant qu'ils lisent, ils ne font pas de bruit ! Je vais leur apporter des livres : des grands, des petits, des histoires, des aventures extraordinaires !'

7

'Oui, c'est très bien tout ça. Mais comment tu vas choisir les histoires puisque tu ne sais pas lire ? lui dit Fañch. Je vais t'apprendre à lire et à écrire'

Après beaucoup d'efforts, Lanig a appris à lire et à écrire : ses vieilles pattes étaient plus habituées à chasser les poules qu'à aller à l'école !

8

Depuis ce jour, la campagne est pleine de livres que tu ne peux pas voir quand tu t'y promènes car chacun les garde précieusement sur son nénuphar, dans sa ruche ou dans son nid.

Et Lanig est bien fier de savoir écrire : 'Enfin, je pourrai écrire tout seul ma lettre au Père Noël et je lui demanderai un gros colis de belles poules à croquer !'

Ce renard est incorrigible. Moi à sa place, j'aurais commandé de beaux livres pleins d'histoires merveilleuses ! Pas toi ?

P. 50

C'HOARI (JEU)

1. Rouzig est à la plage et compte bien s'amuser un peu !

Ces poissons lui demandent de l'aide. Toi aussi, aide-les à choisir leur maison, en lisant attentivement les souhaits de chacun : Pol, Janig, Onenn, Alpoñs, Gael.

Je veux une maison jaune.

Je veux être à côté d'Alpoñs

Je veux être à côté d'une maison bleue.

Je ne veux avoir qu'un seul voisin.

Je veux une maison bleue.

2. Ce bernard l'hermite aussi a besoin d'un coup de main pour peindre sa coquille.

3. Et cette étoile de mer, elle voudrait savoir combien elle a ramassé de coquillages bleus ? Et de jaunes ? A-t-elle plus de bleus ou de jaunes ?

4. Les sept enfants de cette maman crabe se sont cachés. Sauras-tu les retrouver ?

P. 52

PENAOB 'TA ?! (COMMENT ÇA ?!)

Comment est-ce que les abeilles récoltent le nectar pour faire le miel ?

1- l'abeille récolte le nectar (avec sa langue !)

2- puis elle s'envole, direction la ruche

3- arrivée à la ruche, elle rencontre ses amies et, ensemble, elles malaxent et s'échangent le nectar

4- puis elles le stockent dans les cellules (=alvéoles) et les enferment à l'aide de cire, pour les conserver. c'est leur nourriture pour l'hiver.

P. 54

KONT BIN 'TA (RACONTE-MOI)

les fleurs

l'abeille

la ruche

la combinaison

le cadre

la cire

l'apiculteur

l'enfumoir

le miel

Range les images qui sont à droite dans le bon ordre en inscrivant un chiffre de 1 à 4 dans les cases blanches. Ensuite, tu pourras raconter ce qui s'y passe à l'aide des mots ci-dessus.

'Bonjour à vous, les abeilles !' L'apicultrice revêt sa combinaison.

'Comme vous avez bien collé le toit !' Elle ouvre la ruche.

'Mmmh !' J'ai hâte de goûter votre miel ! Il a l'air tellement bon ! Elle retire la pellicule de cire.

'Je suis venue pour vous prendre du miel.' Elle enfume la ruche, pour faire partir les abeilles.

'Oui ! Il est délicieux !'

P. 56

KEIN (DOS)

Oh ! Regardez-moi ça ! Comme ils sont beaux tous ces dessins qui m'ont été envoyés ! Cette fois, ce sont des souris*. Ils ont chacun reçu un petit cadeau !

*Suite à la parution de 'Dessine une souris' dans Rouzig n° 208

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