



ROUZIG 218

MIZ GENVER / JANVIER 2020

P. 2

C'HOARI (JEU)

C'est un beau jour pour la pêche ! Mais c'est étrange... Regarde ce qu'ils ont attrapé. Qu'est-ce que certains ont pêché et qu'on ne trouve normalement pas dans nos rivières ?

P. 3

TROIÛ-KAER ROUZIG (LES AVENTURES DE ROUZIG)

S'ÉCLATER

- Vous n'êtes pas drôles ! Laissez-moi tranquille !
- Oh, ça va !
- Si on ne peut plus s'amuser
- Aaaah Enfin seul !
- Je vais enfin pouvoir faire une sieste loin de leur gamineries !

P. 4

KONT BIN 'TA (RACONTE-MOI)

DÉCHETS SUR LA PLAGE

Le crabe - La grand-mère - Le garçon - La plage - La bouteille - Le sable - Les déchets - Le bac à déchets - Le seau - LES VERBES - Se promener - Voir - Ramasser - Jeter - Porter.

Remets les images ci-dessous dans l'ordre. Puis raconte l'histoire à l'aide des mots ci-contre.

Réponse : il fallait écrire 1, 4, 3 et 2

P. 6

C'HOARI (JEU)

1. Aide notre amie Michka la grenouille à retrouver le chemin de sa maison nénuphar en gobant les cinq moustiques.

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

Réponse : le sac à dos, le roseau, les pattes de la grenouille qui a plongé, le nénuphar sur la tête de la grenouille, les yeux de la grenouille qui lit, l'aile du papillon, l'insecte à côté du poisson.

P. 8

ISTOR AR PEMOC'H (L'HISTOIRE DU COCHON)

Voici la première partie d'une histoire écrite par les enfants de CE2, CM1 et CM2 de l'école Jules Ferry du Relecq-Kerhuon, encadrés par Jakez-Erwan Mouton. Suite et fin de l'histoire dans le prochain numéro !

Il était une fois un cochon du nom de Billy La Chouette. Mais ce n'était pas un cochon comme les autres : il était rose saumon !

Dans la famille de Billy, ils étaient trois : son père Luki La Chouette, sa mère Annaig Les-trange. Il était paysans. Sa famille était gentille.

Ses meilleurs amis étaient Teddy le cochon et Noki la poule. Ils vivaient dans une cabane, dans un bois. Ils aimaient marcher dans le bois et grimper dans un très grand arbre.

L'ennemi de Billy était une vache du nom de Jakeza. C'était une vache noire avec des tâches blanches. Lorsqu'il était petit, Billy avait cassé la cheville de Jakeza. Depuis, ils étaient fâchés.

Un jour, Noki la poule eut besoin de partir voir sa famille. Elle avait donc demandé au cochon de s'occuper de ses trois oeufs. Il accepta.

Mais Au milieu de la nuit, Jakeza vint voler les oeufs de la poule (la vache était un peu bête, elle pensait que c'était les oeufs du cochon, et non ceux de la poule !)

Lorsque le cochon se réveilla, il vit qu'il n'y avait plus aucun oeuf sur la paille. Il chercha sous son lit, par terre, partout dans le jardin, mais PLUS AUCUN OEUF !

Au beau milieu du jardin, devant le perchoir, il découvrit les traces de trois sabots de vache. Billy pensa tout de suite à Jakeza ! Il alla voir si elle était chez elle, mais personne !

Devant chez Jakeza cependant, Billy trouva des empreintes au sol et les suivit jusqu'au grand bois. Dans le bois, il continua de suivre les empreintes jusqu'à une rivière. L'eau de la rivière était verte et il y avait des animaux morts partout.

Billy aperçut un vieil homme et se dirigea vers lui. - Il ne faut pas que tu boives cette eau, lui dit

le monsieur, l'eau est empoisonnée !

Il fallait pourtant que Billy traverse cette rivière empoisonnée. Comment retrouver les oeufs autrement ?

Suite et fin de l'histoire dans le numéro de mars !

P. 18

C'HOARI (JEU)

Le code te permettra de comprendre ce que dit le vieil homme.

Réponse : Ar vuoc'h a soñje dezhi e oa bet dozvet ar vioù ganit = La vache pensait que c'était toi qui avais pondu les oeufs !

P. 20

OANOAN, DAÑVAD ENEZ-EUSA

(OANOAN, LE MOUTON D'OUESANT)

- Pourquoi tu le regardes, Oanoan ?
- C'est que j'allais utiliser son ventre pour m'enfuir...
- ... mais les enfants ont eu la même idée !

P. 21

DA UNAN (TOUTE SEULE)

DESSINE UN POISSON

Tu sauras bientôt dessiner ce poisson tout.e seul.e !

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

A l'aide d'un crayon gris d'abord, essaye de dessiner le poisson 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, dessine le corps du poisson et le contour de son oeil..

2. Un triangle pour la queue, un rond pour l'intérieur de l'oeil...

3. ... et on continue en ajoutant des nageoires.

4. La bouche, les branchies

... et c'est fini !

Un poisson :

Nom/prénom - Âge - Adresse

P. 24

C'HOARI (JEU)

Les bateaux font la course sur la rivière ! Oh ! Mais regarde, il y en a un qui triche ! Le vois-tu ?

Réponse : le bateau à moteur peut aller vite, même quand il n'y a pas de vent !

P. 25

PENABS 'TA ? (COMMENT ÇA ?)

L'OEUF PEUT SE TRANSFORMER EN POUSSIN

Et cela est étonnant quand on y pense !

1. La poule peut pondre des oeufs toute seule, mais n'aura pas de poussins si elle ne s'accouple pas avec un coq.

2. Après l'accouplement, la poule fabrique un nid et y rassemble ses oeufs.

3. Puis elle les couve pour qu'ils restent bien au chaud et se développent correctement.

4. Après trois semaines, la coquille des oeufs craque...

5. ... et laisse apparaître des petits poussins. Ils ont éclos !

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