



ROUZIG 221

MIZ EBREL / AVRIL 2020

P. 2 PENABS 'TA ? (COMMENT ÇA ?)

COMMENT EST-CE QU'ON POSE UN PLÂTRE ?

1. Erell s'est casé le poignet en faisant du roller. Le médecin va lui poser un plâtre : pour que l'os cassé se ressoude mieux, l'avant-bras ne doit pas bouger.

2. D'abord, on enfle une sorte de chaussette sur le bras d'Erell.

3. Puis on enroule une bande de tissu autour.

4. Enfin, on enroule une deuxième bande enduite de plâtre.

Maintenant, il va falloir patienter durant le séchage du plâtre !

P. 5 C'HOARI (JEU)

Remets les cinq vignettes dans l'ordre. Relie chaque animal à son ombre.

P. 6 BAN BAN

LE MOUTON NOIR D'OUESSANT #6

- Ce soleil !!! Ce soleil !!!

- C'est plutôt agréable

- Ça doit être ton pelage noir qui chauffe !

- Fais-toi tondre si tu as si chaud !

- Hors de question !

- J'ai ma di-gni-té !

P. 7 REKIPE (RECETTE)

CE N'EST PAS UN OEUF !

Il te faudra : 1 boîte d'abricots au sirop, 1 kg de fromage blanc, 60 g de sucre, une boîte de boudoirs.

1. Sucre le fromage blanc.

2. Tapisse le fond d'un plat carré ou rectangulaire de boudoirs.

3. Recouvre les biscuits d'une couche de 2 à 3 cm de fromage blanc.

4. Dispose quelques abricots, un à un.

Espace-les bien pour que cela ressemble vraiment à des oeufs !

5. Place la préparation au moins 2 heures au réfrigérateur, pour la consolider.

6. A l'aide d'un bol à l'envers, fais une part autour de chaque abricot.

Les plus gourmands pourront manger ce qu'il reste !

P. 8 C'HOARI (JEU)

Ce matin, toute la tribu des Boudoux est partie à la cascade pour se laver, fabriquer des paniers tressés de feuilles et attraper des crabes. Colorie ce dessin et cherche les 10 petits crabes qui se cachent encore un peu partout.

P. 10 TORRET 'M EUS MA BREC'H (JE ME SUIS CASSÉ LE BRAS)

En se garant ce matin, Papa m'a dit :

- Allez, c'est l'heure d'aller à l'école ! À tout à l'heure Bleuenn, travaille bien !

Tout en marchant, j'ai caché mon bras sous mon manteau.

Sur la cour, mes amis étaient en train de discuter.

- Qu'est-ce qui t'es arrivé, Bleuenn ?!

- Punaise ! J'ai failli mourir ! Je suis tombée par terre en sortant du bain. Mon père m'a amené à l'hôpital.

J'étais au bord des larmes en racontant ça, lorsque la cloche s'est mise à sonner...

Le maître nous a accueilli.

- Qu'est-ce qui t'es arrivé, Bleuenn ?!

Et j'ai encore raconté mon histoire.

- Installe-toi à l'avant, près du tableau. Qui veut bien aider Bleuenn aujourd'hui ?

- Moi, moi, moi !...

- S'il te plaît, Maître, je peux ne pas faire de sport aujourd'hui ?

Je suis trop contente que Paol me propose son aide !

C'est top de passer devant tout le monde pour aller au self... Quelle belle journée !

J'avais trop envie d'avoir un plâtre, comme

Malo, mon voisin. Et voilà, c'est fait !

- Tu ne peux pas porter ton cartable toute seule, Bleuenn, dit soudain le maître. Je vais appeler tes parents pour qu'ils viennent jusqu'ici te chercher et t'aider.

Ce n'est pas si terrible d'avoir le bras cassé, finalement. Peut-être que j'aurais besoin de lunettes aussi. J'en ai vu une très belle paire l'autre jour, chez l'opticien !

P. 22 C'HOARI (JEU)

Trouveras-tu les 7 différences qu'il y a entre ces deux images ?

Observe bien les détails !

Réponses : la couleur de la boucle d'oreille - le mouvement derrière la fille - les cheveux en haut de la tête de la fille - une tâche de rousseur en plus - les cheveux près de l'oreille du garçon - le pied de la béquille - l'orteil.

P. 23 TROIOÙ-KAER ROUZIG (LES AVENTURES DE ROUZIG)

ATTRAPE L'ÉCUREUIL !

- Qu'est-ce que tu fais, Rouzig ?!

- J'ai vu un écureuil monter. Je veux l'attraper !

- Descends ! Tu vas tomber !

- Mais non

- Et voilà ! Tu l'as ton écureuil...

P. 24 KONT DIN 'TA (RACONTE-MOI)

RETIRER UN PLÂTRE

Kadvaël, Enogad, la maîtresse, Papa, le médecin

Le plâtre - La grande scie - L'école - L'arbre

- L'hôpital - La petite scie > La petite scie ne fait pas mal. Elle ne peut pas couper la peau.
Les verbes : Se cacher - Couper - Sourire - Dire.

Raconte ce qui se passe à l'aide des mots ci-contre. Les images sont déjà dans l'ordre (cette fois-ci).

P. 26

C'HOARI (JEU)

Range ces six éléments du plus petit au plus grand, selon leur taille dans la réalité, pas leur taille dans ce dessin.

Réponse : fourmi, gland, souris, tulipe, éléphant, tyranosaure.

P. 27

C'HOARI (JEU)

Aide Tyché à trouver un trèfle porte-bonheur, un qui possède quatre feuilles. Colorie-le en jaune, puis les autres comme il te plaira !

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