



# ROUZIG N 186

MIZ MAE / MAI 2017

P. 2

## C'HOARI (JEU)

Parmi ces morceaux, trouve celui qui n'est pas extrait de l'image.

P. 3

## PA VEZ BRAV AN AMZER (QUAND IL FAIT BEAU)

1. Aujourd'hui, Ernestine a invité son amie Lola à venir jouer à la maison. La maman d'Ernestine a acheté une piscine hier !

2. Justement, la maman d'Ernestine est dans le jardin, en train de gonfler la piscine. Elle n'a pas trouvé le gonfleur.

3. Pendant ce temps, Ernestine et Lola filent dans la salle de bain chercher des jouets. Celui que Lola préfère, c'est le moulin à eau ! Ernestine, quant à elle, préfère le pistolet à eau !

4. Ernestine et Lola ont enfilé leur maillots de bain. Elles sont prêtes pour la baignade !

5. Attendez ! s'exclame le papa d'Ernestine. Vous avez oublié de mettre votre chapeau et

de la crème solaire. Oups !

6. Les deux fillettes sautent à l'eau et le papa se retrouve trempé de la tête aux pieds !

7. Heureusement, ses vêtements sécheront vite avec ce soleil. Pendant ce temps, Papa peut se baigner aussi !

Est-ce que tu m'as trouvé dans chaque image de cette histoire ?

P. 10

## REKIPE : BANANEZ SKORNET (RECETTE : GLACÉ DE BANANES)

IL TE FAUDRA :

Les ingrédients pour 4 personnes

- 4 grosses bananes
- 200 g de chocolat au lait pour cuisiner

Le matériel :

- couteau
- casserole
- bâtonnets à glace

- plaque qui rentre dans le congélateur
- papier cuisson

N'oublie pas de te laver les mains avant de commencer à cuisiner !

Coupe les bananes en gros tronçons et pique-les sur des bâtonnets.

Avec l'aide d'un adulte, fais fondre le chocolat au bain marie.

Trempe les tronçons de banane dans le chocolat et place-les sur une plaque recouverte de papier cuisson.

Puis mets cette plaque au congélateur pendant au moins ...h.

Sors les bananes au chocolat du congélateur quelques minutes avant de les déguster.

MIAM !!!

Astuce : tu peux rajouter des amandes effilées dans le chocolat fondu !

P. 12

## PENADS 'TA ? AR WEZENN VANANEZ... N'EO KET UR WEZENN ! (COMMENT ÇA ? LE BANANIER N'EST PAS UN ARBRE !)

Ce n'est pas un arbre car cette grande plante n'a pas de véritable tronc.

Peu après que les bananes sont apparues, la plante meurt.

Difficile d'obtenir des bananes chez nous, mais tu as peut-être quand même déjà vu la plante dans une maison ?

P. 13

## TAMM-HA-TAMM (PAS À PAS)

Aide Ayana, la nouvelle détective de ton magazine préféré, à élucider de mystérieuses enquêtes.

-Ben alors Edgar, tu en fais une de ces têtes !  
-Si tu savais... C'est la catastrophe ! J'ai perdu la dent de Jessie. À cause de moi, elle ne va pas avoir de pièce sous son oreiller. Tu veux bien m'aider ?

Prêt.e pour une petite enquête ?

pp. 14-15

Plusieurs indices te permettront de découvrir dans lequel de ces trois lieux se trouve la dent d'Edgar. La serre, le potager ou le garage ? Découvre ces indices en jouant :

Premier indice :

Pour découvrir ce qu'on peut trouver dans l'endroit que nous cherchons, repère les lettres qui se trouvent dans des bulles bleues et inscris-les, dans l'ordre, ci-dessous.

Réponse n°1 : légumes

Deuxième indice :

Pour découvrir ce qui est particulièrement agréable dans l'endroit que nous cherchons, trouve le chemin qui mènera Edgar à la dent perdue et note les lettres que tu trouveras au fur et à mesure.

Réponse n°2 : abri

p. 16

D'après les indices que tu as découverts sur les pages précédentes, colorie de ta couleur préférée l'endroit où se trouve la dent de Jessie qu'Edgar a perdue. Tu peux même la dessiner là où elle a été retrouvée, à l'aide de ce modèle (ou pas !)

Bravo ! Tu as été un.e super coéquipier.e !

P. 17

### TROIÛ-KAER ROUZIG (LES AVENTURES DE ROUZIG)

-Ah ! Le printemps !

-C'est la saison des fleurs, du beau temps, des oiseaux qui chantent...

SPLATCH ! (eau dans la figure)

- Oh, pardon Rouzig ! Je ne t'avais pas vu !

- ...Et des humains qui arrosent leur jardin !

À partir de ce mois-ci, une nouvelle illustratrice rejoint l'équipe de Rouzig. C'est Adélaïde Camp ! C'est elle désormais qui dessinera les aventures de Rouzig. Bienvenue Adélaïde !

P. 18

### AN EUZHVIL E SEIZH LOST (UN MONSTRE À SEPT QUEUES)

1. Dans le petit village des souris vivent trois enfants : Marie, Hugo et Fañch.

Ils adorent jouer dans leur cabane qui se trouve dans le bois, à la sortie du village.

Aujourd'hui comme tous les jours ils jouent ensemble au chat et à la souris.

Soudain, ils s'arrêtent. Hugo est inquiet.

Il croit avoir aperçu un monstre qui a sept queues !

Fañch veut retourner au village prévenir les habitants du danger qui approche.

Mais Marie pense qu'il vaut mieux sonner la cloche que courir jusqu'au village.

2. Lorsqu'ils entendent la cloche, les villageois sont effrayés. Le maire, lui, n'a pas peur du tout.

-Écoutez tous ! dit-il à voix haute à tous ceux qui l'entourent.

Nous allons nous organiser en trois groupes : le premier groupe ira mettre les enfants à l'abri, dans l'école. Le second groupe restera aussi au village, pour monter la garde. Quant au troisième groupe, il partira avec moi à la recherche de Marie, Hugo et Fañch.

Marie aussi a donné des consignes à ses amis :  
-Fañch, tu monteras sur la table pour faire le guet. Hugo et moi on va fabriquer un piège ! Ce piège sera un grand trou. Un grand trou qui sera recouvert de feuilles.

3. Le piège a été creusé entre deux arbres, pour attraper le monstre à sept queues.

Le voilà justement qui approche Mais ce n'est pas un monstre ma parole ! C'est un chat ! Un chat qui porte des bottes !

Le maire et ce chat avaient autrefois voyagé ensemble à travers le monde, ils sont grands amis.

En voyant le piège qu'on lui a préparé, le chat botté sourit. Il veut faire une farce aux enfants. Il se laisse alors tomber dans le piège et crie :

-Au secours ! Au secours !

4. Le maire arrive alors à la cabane. Il voit son ami dans le trou. Il sourit et dit à haute voix :

-Les enfants, vous êtes de grands guerriers ! Je vous félicite !

Tous ensemble, ils sortent le chat du trou.

Marie, Hugo et Fañch sont fiers. Avec les villageois, ils se mettent à hurler de joie.

Pour remercier ces valeureux guerriers, on organise un grand repas pour tous.

Le chat monte sur sa chaise et prévient, amusé :

-Faites bien attention ! Ces enfants sont devenus de terribles guerriers !

P.25

### C'HOARI (JEU)

Barre tous les B qui se trouvent dans la bulle pour découvrir ce que dit le maire.

Réponse : Ce soir, on mange du chat !

P.26

### C'HOARI (JEU)

Il y a 6 choses étonnantes sur cette image, tu les as trouvées ?

Réponse : le vaisseau spatial, la couleur de la vache, la couronne, la trompette, le dinosaure, la plante carnivore

Pour télécharger GRATUITEMENT  
les enregistrements audio  
des histoires parues dans Rouzig,  
connectez-vous sur  
[keit-vimp-bev.bzh](http://keit-vimp-bev.bzh)