



ROUZIG

Rouzig 119/120 - été 2011

les histoires...

p4 Le pollueur de la rivière

histoire : Anaig B. ; illustrations : Cécile EYEN

Bonjour, je suis une loutre et je m'appelle Paulo.

Je vis dans une rivière. Ici, je me plais bien car l'eau est claire et pure. Mais...

Tiens donc !? Une boîte de conserve vide !?

Ca doit être le courant qui l'a emmenée jusqu'ici. Allons voir qui a bien pu la jeter.

Là-bas au moulin, les gens font très attention à ne pas jeter de saletés dans la rivière. Vous voyez la grande roue qui tourne ? C'est pour montrer comment on faisait de la farine autrefois.

Allons voir au pont.

Attention : un hameçon ! Ah oui, j'aperçois le pêcheur sur sa barque là-bas. Serait-ce lui qui a jeté la boîte de conserve ? Non : il ferait fuir le poisson.

Beaucoup de voitures passent sur ce pont et c'est bruyant. Brrr, je n'aime



pas cet endroit. N'importe qui pourrait jeter sa poubelle ici. Ca ne nous avance pas.

Plus loin il y a un beau jardin. Le jardinier arrose ses plantes avec l'eau de la rivière. Ce n'est sûrement pas lui qui a jeté la boîte de conserve...

Il se fait tard et nous ne retrouverons plus le pollueur maintenant. Rentrons.

Wouf !

J'ai compris ! C'est Strakal, le chien, qui a fait rouler la boîte de conserve jusque dans la rivière. Il voulait seulement lécher dedans ! Quel gourmand !

p43

Le lion et le vieux lièvre

histoire : d'après un conte indien ; illustrations : Pierre RAMINE



soufflé, l'air fatigué, épuisé.

- Hou ! Qu'est-ce que j'ai couru ! Je viens d'être poursuivi par un lion. Heureusement que j'ai des longues pattes, car autrement, c'en était fait de moi !

- Quoi ? Un autre lion, rugit le féroce animal, très en colère : ce n'est pas possible ! Ainsi, j'aurais un rival, un rival qui chasserait sur mon propre territoire ? Ah ! Cela ne va pas se passer comme ça... Où est-il ? Où est-il ?

- Près de l'étang, répondit le lièvre. Il est très grand, très fort, plus jeune et plus courageux que toi. Méfie-toi.

- Je n'ai peur de rien ni de personne. Plus fort que moi ?

C'est ce qu'on va voir. Mène-moi jusqu'à lui.

Le roi des animaux à la crinière majestueuse suivit le lièvre jusqu'au point d'eau. En se penchant au-dessus de l'étang, le lion vit un autre lion. Fort courroucé, il lui sauta dessus. Ne sachant pas nager, il se noya.

Et c'est ainsi qu'un lièvre malin débarassa le pays d'un terrible desposte.

Il était une fois un lion tyrannique qui vivait dans la brousse. Il terrorisait tous les animaux, car il les dévorait, les uns après les autres.

Jusqu'au jour où ceux qui restaient lui proposèrent un pacte : le lion toujours affamé se contenterait d'un seul animal par jour. En retour, la victime se présenterait à lui tous les matins pour lui éviter d'aller à la chasse. Le lion accepta très volontiers ce marché. Il en fut ainsi un certain temps. Puis, un jour, ce fut le tour d'un vieux lièvre rusé.

Comme le voulait la coutume, il alla voir le lion de bon matin. Il arriva es-





ROUZIG

Rouzig 119/120 - été 2011

les histoires...

P13

Tourmente dans la forêt

histoire et illustrations : Anne SALAÛN



Page 14

Leni, le singe vit en paix dans la forêt entouré de ses amis.

Jeu 1 : Colorie les fleurs de la forêt.

Page 15

Ils ont construit leurs maisons près du village de Pototi et Potota.

Page 16

Un matin, Pototi et Potota arrivent affolés : de gros tracteurs coupent les arbres près de leur village.

Page 17

Venez nous aider ! disent-ils à Leni et ses amis.

Page 18

Leni téléphone à tous ses amis de la forêt.

Il appelle aussi Jacques, le jaguar.

Page 19

Jeu 2 : Aide Jacques à trouver sa route pour rejoindre Leni.

Page 20

Pendant la nuit ils préparent leur attaque contre les tracteurs.

Page 21

Il faut aller chercher Tangi le toucan et Bill le colibri.

Page 22

Jeu 3 : Saute sur le dos des crocodiles pour traverser la rivière.

Il faut aller chercher Glen, le flamant rose et Koko le perroquet.

Page 23

Nos amis empruntent la grande rivière sur le dos de Kemo, le crocodile.

Page 24

Une fois arrivés sur place ils voient des arbres coupés partout. Les fourmis s'enfuient.

Jeu 4 : Combien y a-t-il de fourmis sur cette page ?

Page 25

Les papillons s'envolent.

Page 26

Pour que les tracteurs cessent leur destruction, ils fabriquent de grands filets avec des lianes.

Page 27

Jeu 5 : Point par point. Aide les animaux à construire le filet.

Page 28

Maintenant il faut pousser les tracteurs jusqu'à la rivière.

Page 29

Nos amis installent leurs filets.

Page 30

Le matin, les ouvriers ne peuvent plus rien faire : il y a des filets partout !

Jeu 6 : La tortue est cachée parmi les tracteurs : la vois-tu ?

Page 31

Les tracteurs tombent dans l'eau.

Page 32

Les animaux aspergent les ouvriers d'eau.

Page 33

Puis ils retournent au village pour retrouver Pototi et Potota.

Page 34

Le chef du village accueille tous nos amis avec joie. On organise une fête pour les remercier.

Page 35

Jeu 7 : Cherche ce qui n'a pas sa place sur la table.

Page 36

Le lendemain ils se réunissent pour décider comment protéger les arbres. La forêt est désormais protégée par de petits murets faits de plantes.

Et des panneaux indiquent à tous les règles pour vivre dans la forêt.

Page 37

Jeu 8 : Regarde bien les deux images, et trouve les sept différences.

« Règles de vie en forêt »

Page 38

La forêt est redevenue calme. Maintenant tout le monde dort en paix. Fin !

Page 39

Réponse des jeux :

Jeu 4 : il y a 8 fourmis

Jeu 7 : le tracteur

Page 40

Au revoir les amis !





ROUZIG

Rouzig 119/120 - été 2011

rubriques et jeux...

P3

Jeu : En forêt

proposé par Olivier Le Gall

Aide Louarnig à retrouver les dix plumes perdues dans la forêt.

P8

Découverte : La loutre

photographies : Fred LAVAIL

La loutre vit près de l'eau. Elle possède de courtes pattes palmées et des griffes. Très discrète, elle sort surtout la nuit pour chasser. Elle plonge alors

dans l'eau pour attraper des poissons dont elle se nourrit. Son pelage la protège du froid.

P10

Jeux : Près de l'étang

proposé par Blandine DEBRIFFE

1 - Qu'est-ce qui ne devrait pas se trouver dans l'image ? (la fourchette)
2 - Quelle est l'ombre du cygne ? (ombre C)

3 - Retrouve l'élément qui figure trois fois dans l'image. (le lampadaire)

P12

Mesk-ha-mesk : partie de pêche

illustré par Tinaig TISSOT

- le ponton
- la coque
- la rame
- la voile
- le gilet de sauvetage
- l'hameçon

P42

Jeux : À la plage

proposé par Olivier Le Gall

- 1 - Aide nos deux amis à se rendre au château de sable.
- 2 - Relie les points pour découvrir ce qui effraie la vache.

P48

Jeux : Héros du futur

proposé par Gaetan BALLOT

- 1 - Aide le héros à trouver sur quel bouton appuyer.
- 2 - Trouve les deux nuages exactement de même forme.
- 3 - Quelle clé permettra d'éteindre le robot ?

P50

Jeux : Fourmis

proposé par David LE TREUST

- 1 - Les fourmis ont ramassé des feuilles. Combien ont-elles ramassé de feuilles de noisetier ? De feuilles de châtaigner ?
- 2 - Retrouve les détails dans l'image.
- 3 - Aide la fourmi à aller au concert en évitant les flaques d'eau.
- 4 - Quels chiffres vois-tu ?

P52

Les aventures de Rouzig : Le frelon

bande-dessinée par Christophe BABONNEAU

Vignette 1 :

- C'est bon Paolig, je peux le mettre en marche ?

- Ouai, vas-y, les hélices sont fixées !

Vignette 2 :

BING DZZT PAF

- C'est pas facile à manoeuvrer dis donc...

- Laisse-moi essayer !

Vignette 3 :

- Hop ! C'est parti !

Vignette 4 :

- T'as raison : c'est pas facile à manoeuvrer !

Vignette 5 :

- Attention ! Il s'envole par le velux ! Arrête !

Vignette 6 :

- Je peux pas, la télécommande est bloquée !

- Zut !

Vignette 8 :

- C'est un frelon... un énorme frelon !

Vignette 9 :

- C'est dangereux, ça, les frelons, Lena a déjà été piquée. Elle avait la tête gonflée comme un crapaud.

Vignette 10 :

- Olala ! Où a-t-il bien pu s'envoler ?

Vignette 11 :

- Zut zut et zut. On l'a perdu.

Vignette 12 :

- Il a dû tomber quelque part.

Vignette 13 :

- J'espère qu'il n'est pas trop abîmé.

- J'espère aussi !