

STAGADIG

ROUZIG
niv. 86

La sorcière-citrouille p. 4

Ce matin, pour Halloween, il fait tout noir dans le jardin. "Il y a un monstre, chaussé de bottes de sept lieues, crie Nat./ C'est facteur", rit Maman. Sur le chemin de l'école, Nat n'en mène pas large.

A l'entrée de la classe, Théo la bouscule. "Bouh ! C'est la journée des sorcières./ Ne dis pas de sottises ! gronde madame Dorcière, l'institutrice. Entrez, les enfants. J'ai préparé des bricolages avec une citrouille évidée."

À ce moment, la voisine fait irruption. "J'ai perdu Moutig. Il n'est pas ici ?/ Non, dit l'institutrice. Soyez sages ! Je vais chercher Moutig."

Mais après son départ... Spitch ! La lumière saute ! Le grand chêne de la cour projette son ombre sur les élèves. Nat a les jambes qui flageolent. "Madame Dorcière est une sorcière, chuchote Théo. Elle a enlevé Moutig, coupé l'électricité et après, elle nous transformera en crapaud."

"Qu'est-ce qu'on va faire ? hoquète Nat. Désamorcer son arme magique, assure Théo. C'est sûrement la citrouille !" Soudain, une lumière brille dans la citrouille...

"Elle a des yeux, cette citrouille !" crie Nat. Eh oui, deux grands yeux verts. Et puis elle bouge, la citrouille ! Hop ! Quelle belle roulade, mes amis !

"Au secours, crient les enfants ! La citrouille est hantée !" Mais la porte s'ouvre et madame Dorcière dit : "Te voilà, Moutig ! Ah ! Ce petit coquin était caché dans la citrouille !"

Et la lumière revient. "Ouf ! dit Nat. J'ai eu

si peur !/ Moi aussi, avoue Théo./ Mais les sorcières, voyons, ça n'existe pas ! Les chats joueurs, par contre, ça oui !"

Enquete p. 12

Satine, Gloups et leur ami Hugo se sont perdus en forêt. La nuit est vite tombée et le moindre petit bruit effraie le pauvre Gloups ! Grâce aux indices, découvre qui l'effraie tant !

INDICES : 1) Celui qui l'effraie n'a pas d'ailes. 2) Celui qui l'effraie n'est pas habillé en blanc. 3) Celui qui l'effraie n'a pas un nez de cochon.

C'hoariellig p. 14

Moutig le chat est triste car son jardin n'a plus de fleur. HOP ! Un peu de magie et il retrouve le sourire.

1) Combien il y a de fleurs rouges et de fleurs bleues ? 2) C'hoariellig est impressionné. Le vois-tu ? 3) Peux-tu continuer les décorations de la robe et y mettre des couleurs ? 4) Il y a quatre insectes cachés dans les fleurs. Les retrouveras-tu ?

Les champignons p. 16

Les champignons n'ont ni fleurs, ni feuilles, ni tiges. Ils sont sans chlorophylle et poussent toujours dans des lieux humides.

Tous les petits champignons que tu peux voir dans les champs ou dans les forêts vivent sur des résidus de plantes, d'animaux ou des déchets.

En voici de différents, tous sont bien des champignons ! Observe-les bien : la chanterelle, la coulemelle, la morille, la truffe,

l'amanite tue-mouche, la trompette de la mort, le bolet.

Voici les éléments dont est formé un champignon : le chapeau, les lamelles, le pied, l'anneau, la volve.

Attention : certains champignons sont très bons à manger, mais d'autres sont très dangereux. Ne mange jamais de champignons que tu auras cueillis seul sans les montrer auparavant au pharmacien.

Les champignons

Questions p. 18

1) Cherche l'intrus, lequel n'est pas un champignon ? 2) Prends tes crayons et dessine-moi une amanite tue-mouche. Regarde les champignons de la page précédente pour la dessiner. 3) Colorie ce champignon en suivant nos indications : le pied en jaune, l'anneau en bleu, le chapeau selon tes goûts !

Jeu p. 19

Afin de compléter ce dessin relie les points en suivant les chiffres puis les lettres de l'alphabet.

Comment Kaou

devint magicien p. 20

La sorcière Malika rêvait d'être la plus grande sorcière de cette terre. Dans son gros livre des maléfices, elle découvrit la recette de la puissance inégalée : "Langue de vipère, bave de crapaud, Crottes de biquette et œil de taureau. Le tout mijotera pendant un an..."

Surveiller la marmite une longue année, voilà qui paraissait difficile ! Malika n'était guère patiente. Elle engagea pour la remplacer, Kaou, le jeune simple d'esprit.

"Je ferai ta fortune, si personne ne s'approche de mon chaudron. Et si tu sais garder le secret," lui assura-t-elle. Cette promesse était un mensonge. Une fois la potion prête, la sorcière comptait bien de se débarrasser du jeune-homme.

Le temps passa. La potion, presque terminée, prenait une belle couleur. La marmite commença à bouillonner. Son glouglou joyeux attira Kaou qui s'approcha tout près. Soudain, une goutte s'en échappa. Deux, puis trois gouttes se sauvèrent. Au passage, l'une d'elles éclaboussa le garçon. Puis la potion entière jaillit et se répandit sur le sol, coula en direction de la porte et s'échappa sur le chemin. "Stupide domestique ! s'écria la sorcière en voyant les dégâts. Tu m'as fait perdre un bien précieux !"

Baguette en main, elle s'apprêtait à lui jeter un sort... Kaou la devança. Il se transforma en un bel oiseau blanc, battit des ailes et s'envola par la fenêtre. C'est ainsi que Kaou devint magicien. Quant à Malika, prudente, elle n'osa renouveler cette préparation de puissance inégalée. Elle n'était certainement pas digne de posséder certains enchantements...

Jeux p. 28

Par quel chemin doit passer le chevalier pour retrouver la princesse ?/ Quelles sont les huit différences entre les deux grizzlis ?/ Retrouve les dix flèches lancées par le che-

valier./ Retrouve les symboles A, B et C parmi les symboles gravés dans la montagne. Attention aux pièges !/ Retrouve les deux montagnes identiques.

Les aventures de Rouzig Couv.

- 2) Bôh ! Qu'est-ce qui lui prend de crier comme ça ? // Elle a encore vu une souris
- 3) Mince alors, moi qui voulais faire une grasse matinée !...
- 4) Alors maman, elle est où ta souris ?
- 5) C'est pas une souris !! C'est... C'est...
- 6) C'est un lion ! Là, dans le jardin ! Il va dévorer Rouzig !
- 8) Vous... Vous venez chercher le fauve ? // Euh, ben oui !
- 9) Mais votre chien, là... Y' mord pas au moins ?!