

Alice au Pays des Merveilles

Niveau 1
pictogrammes
+
texte



Cofinancé par
l'Union européenne

movetia

Austausch und Mobilität
Échanges et mobilité
Moviment e mobilità
Exchange and mobility

Plural
Words

Conseils de lecture



COMMENT LIRE CE LIVRE ?

Nous conseillons de projeter le livre avec l'option **page par page**.

Pour s'assurer que tous les élèves puissent lire le texte, nous vous recommandons de le projeter sur un grand écran, voire de la projeter au mur.

Son format se prête également à une lecture individuelle.

NIVEAU 1, KÉSAKO ?

Le niveau 1 comprend du texte et des pictogrammes.

Les pictogrammes garantissent une plus grande inclusion de tous les élèves.

Ils offrent une autre manière de lire qui propose une alternative au texte.

Le niveau du texte a été adapté pour permettre une meilleure compréhension.

La plupart des pictogrammes ont été produits sur arasaac.org.

Cependant, certains pictogrammes, comme ceux des personnages, ont été conçus spécialement pour le projet Plural Words.

Les personnages

ALICE

Une jeune fille curieuse qui n'a pas froid aux yeux.



LE LAPIN BLANC

Toujours en retard !



LA CHENILLE

La Chenille est toujours de bon conseil.



LE CHAT DU CHESHIRE

Prenez garde si vous croisez le Chat du Cheshire, on ne sait jamais s'il dit la vérité...

LE LIÈVRE DE MARS & LE CHAPELIER FOU

Ces deux là vous accueilleront toujours pour un drôle de goûter.



LA REINE DE CŒUR

La rumeur court qu'elle joue au cricket avec des flamants roses et des hérissons...

Code couleur

Les noms des personnages sont mis en couleur.

Cela permet de faciliter la lecture.

La couleur des personnage est également présente dans le cadre du pictogramme.



Voici

Alice.



ALICE



LE LAPIN BLANC



LE LIÈVRE DE MARS



LE CHAPELIER FOU



LA CHENILLE



LE CHAT DU CHESHIRE



LA REINE DE CŒURS

Vocabulaire

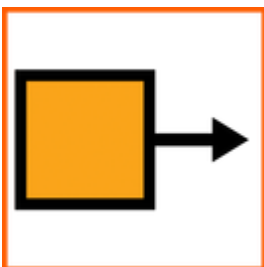


Ce pictogramme signifie **Pays des Merveilles**.

Il représente le lieu où se déroule notre histoire.



Ce pictogramme signifie "**et**".



Cette série de pictogrammes fait référence aux **prépositions**.

Table des matières

1

Partie 1

Lorsqu'Alice rencontre un
Lapin blanc très pressé.

2

Partie 2

Lorsqu'Alice est invitée à un
drôle de goûter.

3

Partie 3

Lorsqu'Alice rencontre un
chat bien mystérieux.

4

Partie 4

Lorsqu'une nouvelle
créature aide Alice.

5

Partie 5

Lorsqu'Alice tombe sur une
reine très impressionnante.

6

Partie 6

Lorsqu'Alice fait preuve
d'un grand courage.

PARTIE 1

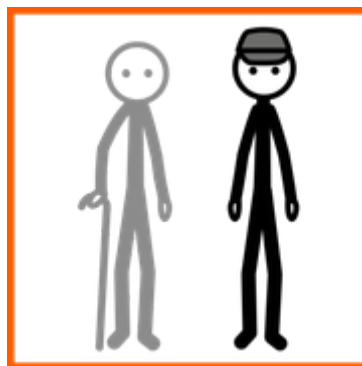




Voici

Alice.





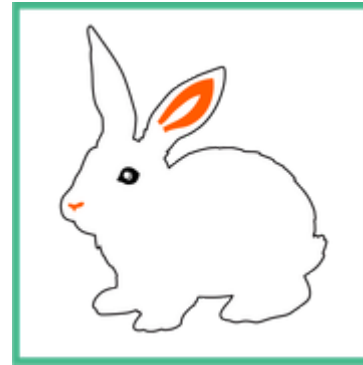
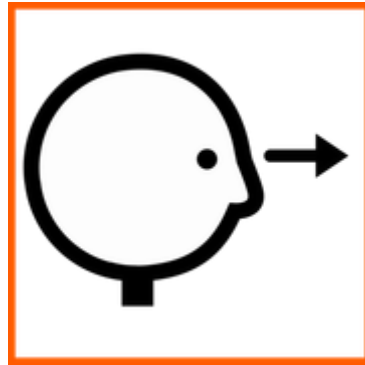
Alice est une jeune fille.





Elle est assise au pied d'un arbre.





Alice

voit un

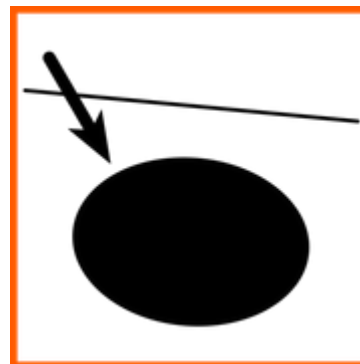
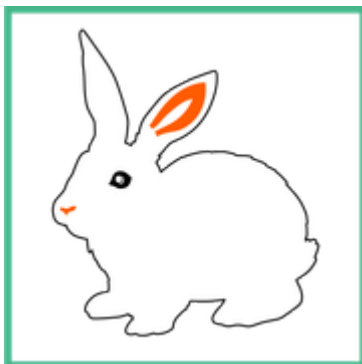
Lapin blanc.





Le Lapin blanc est en retard.





Il saute dans un trou.



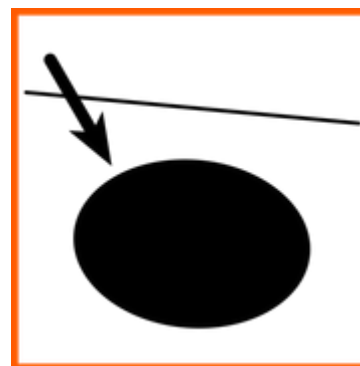


Alice

suit le

Lapin blanc.





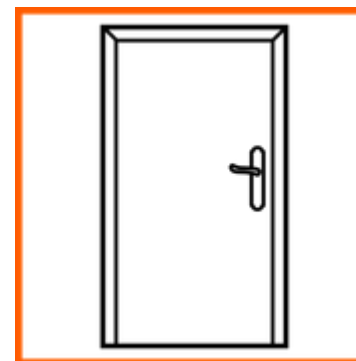
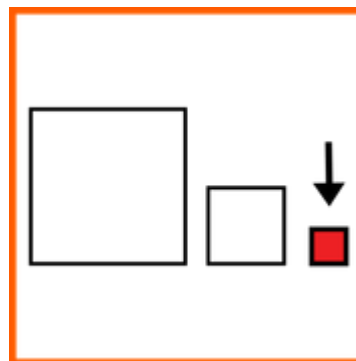
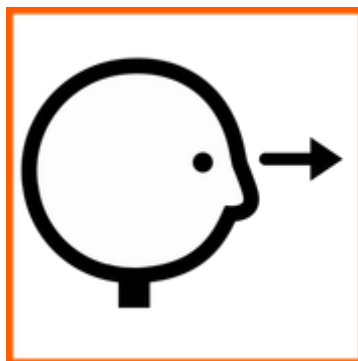
Alice tombe dans un drôle de trou.





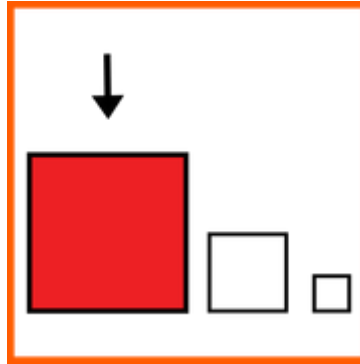
Alice attérit.





Elle voit une petite porte.





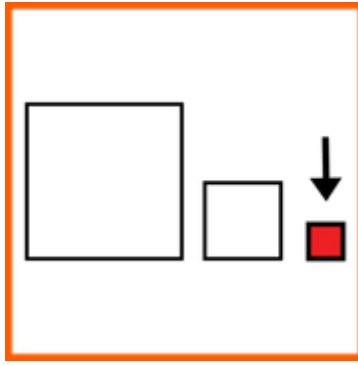
Alice est trop grande pour passer la porte.





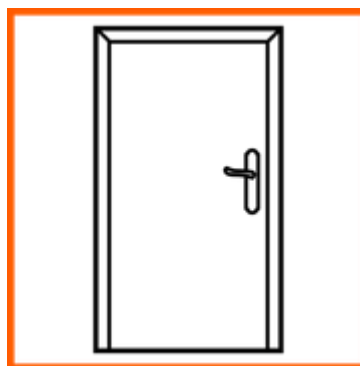
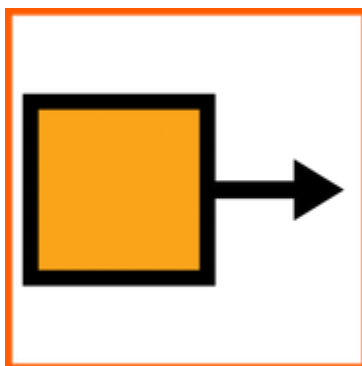
Elle boit une boisson mystérieuse.





Alice devient de plus en plus petite.





Elle peut enfin passer la porte.





Alice arrive dans un jardin.





Le jardin s'appelle le **Pays des Merveilles**.



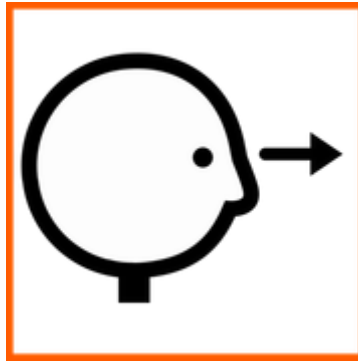
PARTIE 2





Alice voit une fête.



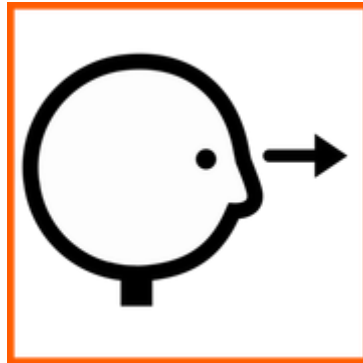


Alice

rencontre le

Chapelier fou.





Alice

rencontre aussi le

Lièvre de mars.





Le **Chapelier fou** sert du thé à **Alice.**





Alice décide de quitter la fête.



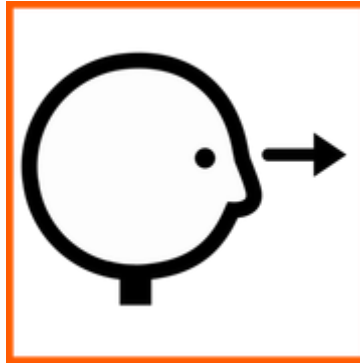
PARTIE 3





Alice continue de se promener au
Pays des Merveilles.





Alice

rencontre le

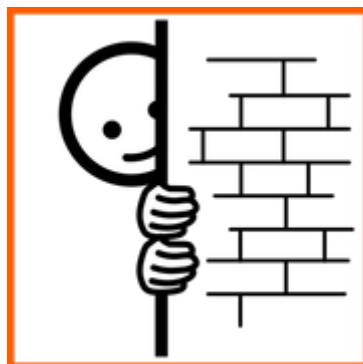
Chat du Cheshire.





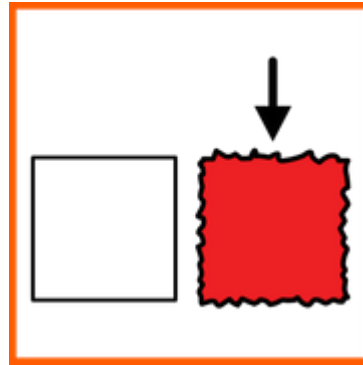
Le Chat du Cheshire a des rayures violettes
et un sourire qui fait peur.





Le Chat du Cheshire peut disparaître.





Il

donne des conseils mystérieux à

Alice.





Alice écoute ses conseils.



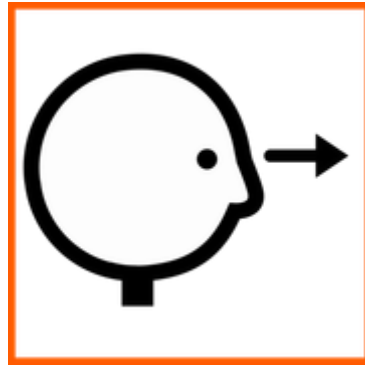
PARTIE 4





Alice se promène dans le Pays des Merveilles.





Alice rencontre une Chenille.





La **Chenille** est assise sur un champignon.





La Chenille est calme.



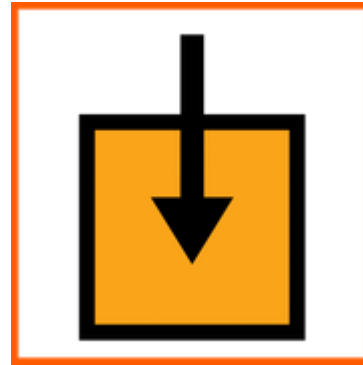


La Chenille donne des conseils à Alice .



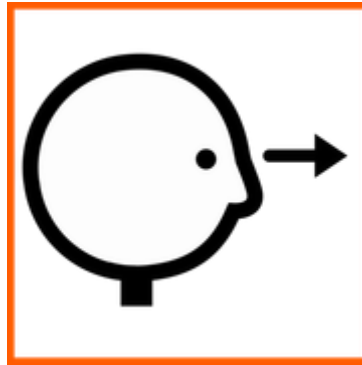
PARTIE 5





Alice arrive au cœur du Pays des Merveilles.



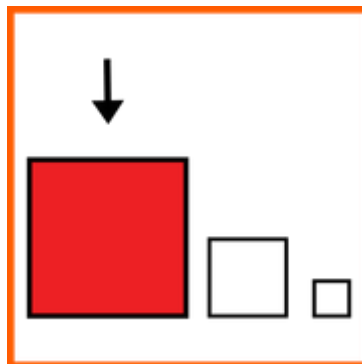


Alice

rencontre la

Reine de cœur.





La **Reine de cœur** est grande et puissante.





Tout le monde écoute la

Reine de cœur.



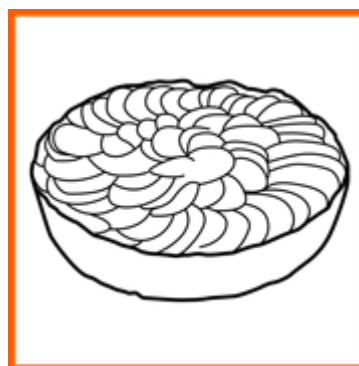
PARTIE 6





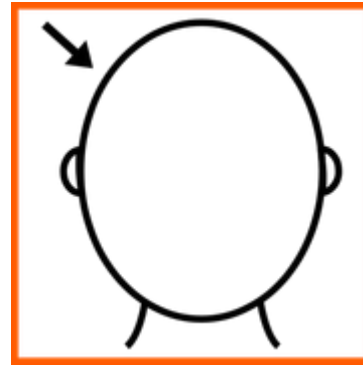
La **Reine de cœur** est en colère.





Quelqu'un a mangé sa tarte.





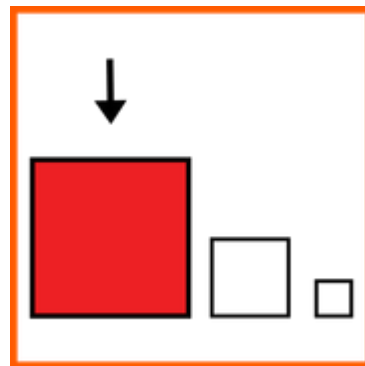
La Reine de cœur décide de couper la tête
d'Alice.





Mais Alice n'a pas peur.





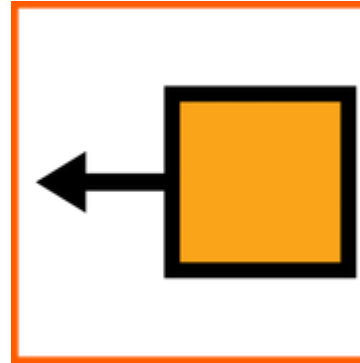
Tout à coup, Alice grandit.





Tout le monde a peur et s'enfuit.





Alice se réveille au pied de l'arbre



où tout a commencé.





Fin





Plural Words est un projet européen lancé en octobre 2023.
Il est cofinancé par le programme Erasmus+ de la Commission européenne pour soutenir l'enseignement scolaire.

Le projet vise à faciliter l'apprentissage et l'utilisation de la communication alternative et améliorée (CAA) pour les jeunes enfants dans les écoles maternelles et primaires. Grâce à des outils créatifs et des aides visuelles, Plural Words aide tous les élèves à communiquer, à apprendre et à s'intégrer, garantissant ainsi l'égalité des chances pour tous.

WWW.PLURAL-WORDS.EU

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA).
Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables.
(Code du projet : 2023-1-FR01-KA220-SCH-000155095).

