

Alice au Pays des Merveilles



Niveau 2
texte
+
images



Cofinancé par
l'Union européenne

movetia

Autismen und Mobilität
Exchanges et mobilité
Español e movilidad
Exchange and mobility

**Plural
Words**

Les personnages



ALICE

Une petite fille curieuse
qui n'a pas peur de
partir à l'aventure.



LE LAPIN BLANC

Toujours en retard !



LA REINE DE COEUR

Il paraît qu'elle joue au
croquet avec des
flamants roses et des
hérissons...



LE CHAT DU CHESHIRE

Fais attention si tu
rencontres le chat du
Cheshire, ses conseils
ne sont pas toujours
bons à suivre...

LE CHAPELIER FOU & LE LIÈVRE DE MARS

Ces deux-là
t'accueilleront toujours
avec entrain à prendre
le thé !



Conseils de lecture



COMMENT LIRE CE LIVRE ?

Ce livre a été conçu pour être lu à voix haute, et aussi individuellement.

Lecture à voix haute

Vous pouvez répartir le texte entre les enfants.

Pour faciliter la répartition, le texte est divisé en parties plus courtes.

Lecture individuelle

Pour une lecture individuelle, vous pouvez choisir d'afficher l'histoire sur un écran ou bien en imprimer le PDF.

AFFICHAGE DU LIVRE

Nous recommandons d'afficher le livre **page par page**.

Pour s'assurer que chacun puisse lire le texte, nous proposons d'afficher le livre sur un grand écran.

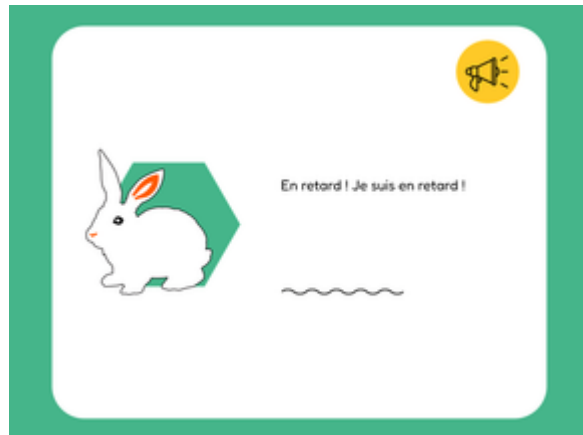
NIVEAU 2, QU'EST-CE QUE C'EST ?

Le Niveau 2 inclut le texte et des images.

Ce niveau est conçu pour encourager la participation active du lecteur.

Instructions de lecture

Les pages colorées représentent les **dialogues**.



Ces symboles représentent le **narrateur**.



À VOIX HAUTE

Lis cette phrase aussi fort que possible.

Sommaire

1

Partie 1

Lorsque Alice suit un lapin qui la fait tomber dans un mystérieux trou.

2

Partie 2

Lorsque Alice est accueillie à une fête par un homme avec un étrange sourire.

3

Partie 3

Lorsque Alice rencontre un chat très particulier dans la forêt.

4

Partie 4

Lorsque Alice reçoit l'aide d'un nouveau personnage.

5

Partie 5

Lorsque Alice se retrouve face à une femme très puissante et autoritaire.

6

Partie 6

Lorsque Alice résiste et parvient à s'échapper du Pays des Merveilles.

PARTIE 1

Alice, une petite fille curieuse à la peau blanche et aux belles boucles blondes, était assise au pied d'un arbre.

Elle s'ennuyait.





Soudain, elle remarqua un petit lapin blanc avec de grands yeux anxieux et une belle veste.

Le lapin avait l'air embêté et regarda sa montre juste avant de sauter dans un trou.

Curieuse, Alice le suivit.





En retard ! Je suis en retard !





En suivant le Lapin Blanc, Alice se mit à courir de plus en plus vite, jusqu'à ce que le sol se dérobe sous ses pieds.





Arrivée au Pays des Merveilles, Alice trouva une minuscule porte, trop petite pour qu'elle puisse passer. Elle découvrit aussi une clé sur une table en verre. La clé ouvrait la porte, mais Alice était toujours trop grande.





Elle aperçut alors une bouteilles marquée des mots "Bois-moi". Alice, aux joues roses et au regard curieux, but alors le contenu de la bouteille.

Elle se mit à rapetisser de plus en plus, jusqu'à être suffisamment petite pour passer par la minuscule porte.





Alice entra dans un magnifique jardin rempli de fleurs colorées et de créatures étranges.





Les fleurs y étaient belles et semblaient danser avec le vent. Des papillons aux ailes brillantes virevoltaient. Il y avait aussi des oiseaux parleurs et des animaux moqueurs.

Tout semblait magique, et Alice était attirée par toutes ces merveilles.



PARTIE 2



Dans le jardin, Alice se retrouva face à une drôle d'assemblée.

Le Chapelier Fou, un homme grand aux cheveux roux et au large sourire, l'accueillit avec plaisir.





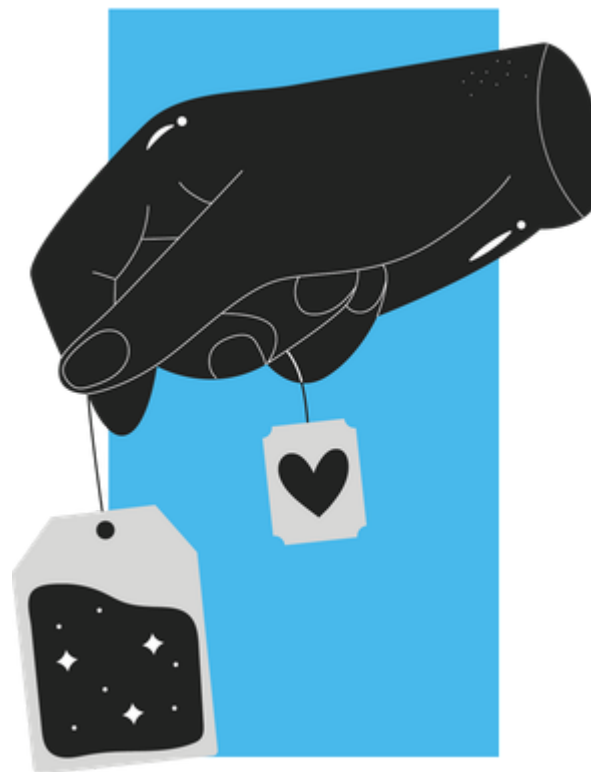
À ses côtés était assis le Lièvre de Mars, qui
était tout aussi étrange avec ses yeux malicieux.





Le Chapelier Fou versa le thé avec
sa théière inversée, tandis qu'Alice,
d'un air étonné, se joignit aux
festivités.

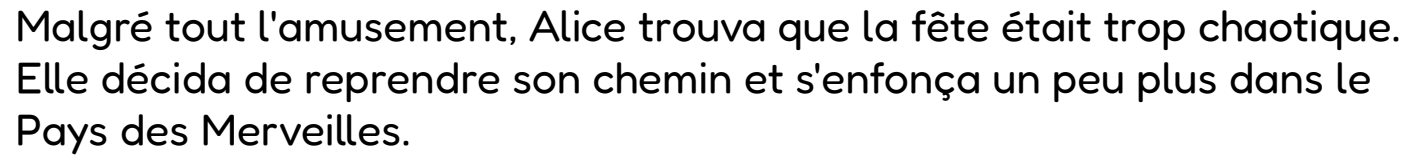
Ils chantèrent et plaisantèrent,
leurs rires s'envolant dans les airs.





Alice tomba dans un long tunnel dans lequel flottaient des livres, des cartes et des bocaux. Une fois au bout, elle atterrit doucement sur le sol.





PARTIE 3

Alors qu'Alice pénétra dans la forêt, elle rencontra l'énigmatique Chat du Cheshire, avec ses rayures mauves et son sourire effrayant. Il était assis dans un arbre et fixait Alice de ses yeux jaunes et pétillants.





Le Chat du Cheshire, allant et venant grâce à sa faculté de disparaître, offrit de mystérieux conseils à Alice. Elle écouta attentivement, à la fois curieuse et émerveillée.



PARTIE 4



Alors qu'Alice continuait son chemin, elle trouva un endroit paisible. Assise sur un champignon se trouvait une chenille. Elle avait l'air calme et pensive, à l'inverse des autres habitants du Pays des Merveilles, tous très expressifs.





Alice s'approcha de la Chenille,
curieuse de voir ce qu'elle avait
à dire.





La Chenille parla lentement et sagement, partageant avec Alice des conseils et des pensées profondes pour l'aider dans son voyage au Pays des Merveilles. Elle l'écoutait attentivement.



PARTIE 5

Après des heures d'exploration, Alice atteint le cœur du Pays des Merveilles et se trouva en présence de la Reine de Cœur.





S'élevant au-dessus de tous ses sujets, la Reine semblait très puissante.
Son air sérieux et ses beaux vêtements ornés de cœurs montraient qu'elle
était la reine.





Alice regarda la Reine jouer au croquet. Elle utilisait des flamants roses comme maillets et des hérissons comme balles.

La grosse voix de la Reine remplissait le jardin alors qu'elle distribuait des ordres, d'un air très sérieux, s'attendant à ce que tout le monde lui obéisse.



PARTIE 6

Mais ce petit séjour à la cour de la Reine pris soudain une direction étrange pour Alice. Elle se retrouva mêlée à un procès.





Le Valet de Cœur était accusé d'un vol de tartes, et Alice dut raconter ce qu'elle savait. Elle semblait déterminée et confiante alors qu'elle se préparait à témoigner.





Lorsqu'Alice essaya de s'exprimer
devant la cour, la grosse voix de la
Reine empêcha tout le monde de
l'entendre.

La Reine leva son sceptre d'un air très
sérieux.





Qu'on lui coupe la tête !





Mais Alice ne recula pas. Elle semblait forte et déterminée, refusant de se laisser intimider.





Soudain, Alice sentit quelque chose d'étrange se produire.

Tout le monde observa avec étonnement alors qu'elle se mit à grandir et grandir, jusqu'à ce qu'elle soit bien plus grande que tout le monde présent dans le tribunal.





Les gardes de la Reine s'enfuirent apeurés, alors qu'Alice se dressait devant tout le monde, montrant ainsi qu'elle n'avait plus peur.







Et c'est ainsi que l'aventure d'Alice prit fin. Elle se réveilla soudainement près de l'arbre où tout avait commencé.





Les souvenirs de son incroyable aventure resteront avec elle, lui rappelant toutes les choses fabuleuses qu'elle a vécues au Pays des Merveilles.





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).

