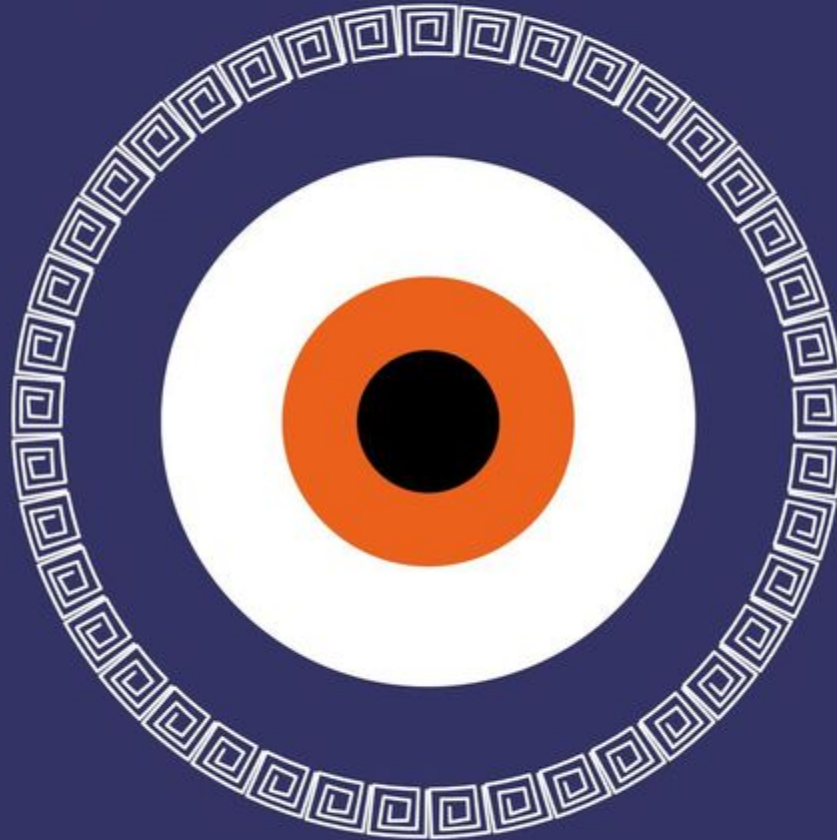


# Ulysse, l'île des Cyclopes

Plural  
Words



**Niveau 2**  
texte  
+  
images



Cofinancé par  
l'Union européenne

**movetia**

Autismen und Mobilität  
Autismen et mobilité  
Autismo e mobilità  
Autism and mobility

# Les personnages

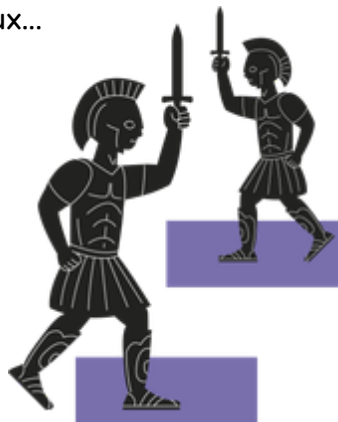


## ULYSSE

Roi d'Ithaque, Ulysse essaie de rentrer chez lui depuis bientôt 10 ans.

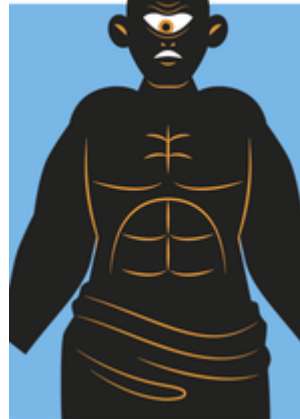
## LES COMPAGNONS

Les compagnons fidèles d'Ulysse le suivent dans toutes ses aventures. Mais, ils n'ont pas tous la chance de rentrer chez eux...



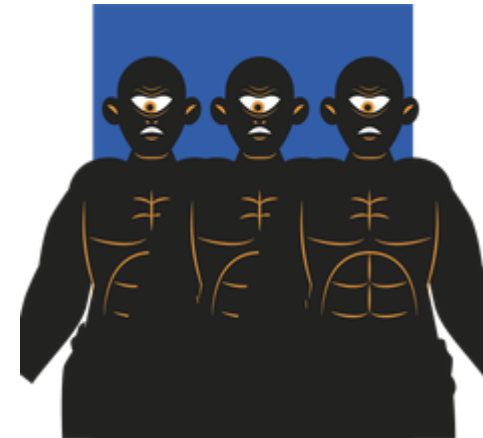
## EURYLOQUE

Ami fidèle d'Ulysse et membre de l'équipage.



## POLYPHÈME

Un cyclope géant et terrifiant qui habite l'île.



## LES CYCLOPES

Polyphème n'est pas seul sur son île ! Il la partage avec ses amis et voisins.

# Conseils de lecture



## COMMENT LIRE CE LIVRE ?

Ce livre est pensé pour être lu **à voix haute**.

L'enseignant.e attribue un personnage à chaque élève qui prend la parole lorsque sa couleur apparaît.

Vous trouverez le code couleur à la page suivante.

## PROJETER LE 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.

## NIVEAU 2, KÉSAKO ?

Le niveau 2 inclut du texte et des images.

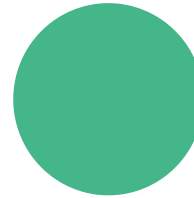
Ce niveau a été pensé de façon à encourager la participation active des lecteurs.

## Code couleur

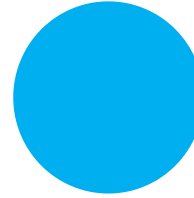
Les pages de couleur représentent  
les **personnages**.



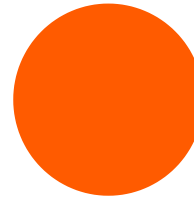
Ce symbole représente le **narrateur**.



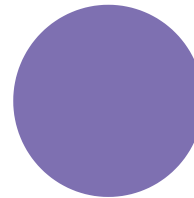
**ULYSSE**



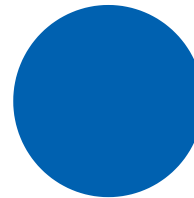
**POLYPHÈME**



**EURYLOQUE**



**LES COMPAGNONS**



**LES CYCLOPES**

## Instructions de lecture

---



### **CHUCHOTER**

Chut ! Attention, il ne faut pas que Polyphème t'entende.  
Lis le texte comme si tu étais en train de chuchoter.



### **FORT**

Lis le texte aussi fort que possible.



### **TRISTE**

Qui a dit que les cyclopes ne pleuraient pas ?  
Lis la phrase comme si tu étais en train de pleurer.

# Table des matières

---

**1**

## **Partie 1**

Lorsqu'Ulysse découvre l'île.

**2**

## **Partie 2**

Lorsqu'Ulysse et son équipage font une drôle de rencontre.

**3**

## **Partie 3**

Lorsqu'Ulysse a une idée.

**4**

## **Part 4**

Lorsque Polyphème a un réveil bien douloureux.

**5**

## **Partie 5**

Lorsque Personne a fait du mal à Polyphème.

**6**

## **Partie 6**

Lorsque les moutons sont d'une grande aide.



Connaissez-vous l'histoire d'Ulysse, roi d'Ithaque ?

Ce héros aux mille ruses et ses fidèles compagnons essaient de rentrer chez eux depuis 10 ans. Mais les dieux et les déesses, ces petits rigolos, jouent avec leur destin et leur imposent de nombreuses épreuves.

Ulysse vit mille aventures sur les mers et les îles grecques : notre histoire vous raconte sa rencontre avec les Cyclopes.

## PARTIE 1

Ulysse et ses compagnons arrivent au pays des Cyclopes, des géants avec un seul gros œil au milieu de la tête.







Aaaah, une île, enfin !

Je n'en peux plus de cette galère.





Mouais. On n'a pas fini de ramer,  
Ithaque est encore loin...

Où est-on, d'ailleurs ?





Je pense qu'on est sur **l'île des Cyclopes.**

Partons à la recherche de la grotte du cyclope Polyphème, les amis.

On m'a dit qu'il était très accueillant.



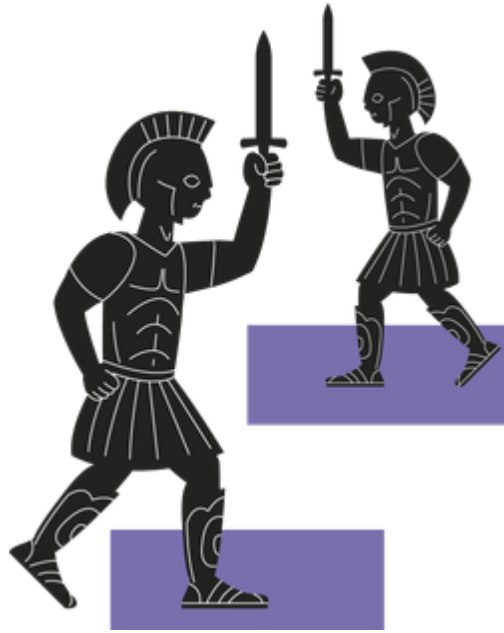


Ah oui ? Chouette.

Eh, capitaine, regardez, une trace  
de pas **GÉANTE**.

Suivons-la.





Oui, on est sûrs que Polyphème va  
nous offrir à manger !

On a faim, on a très très faim !



N'écoutant que leur courage, ou plutôt leur ventre, Ulysse et son équipage suivent les traces de pas jusqu'à la grotte de Polyphème, convaincus qu'ils seront reçus comme des rois.





## **PARTIE 2**

À pas de cyclope géant, la grotte n'est pas très loin de la plage.

À pas d'humain affamé et fatigué, par contre, le trajet est bien plus long.

Ulysse et ses compagnons arrivent tout de même jusqu'à la grotte de Polyphème.



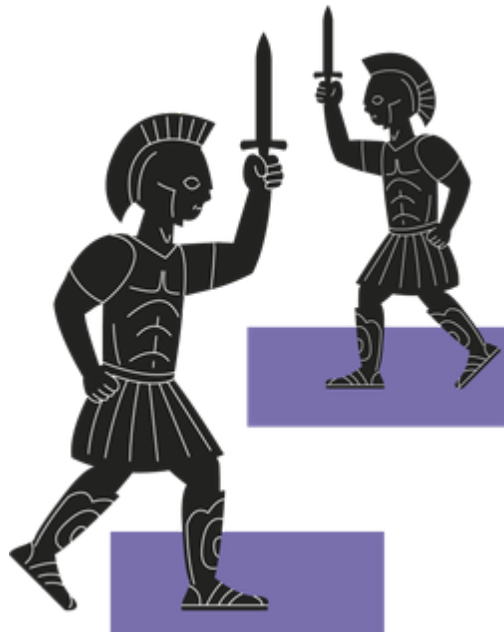


Voici la grotte les amis, allons explorer l'intérieur.

Mais restons **discrets**, ça n'a pas l'air si accueillant que ça finalement... ça pue le mouton !







Mais on a faim, on a **très très** faim !





Évidemment, on a vu mieux niveau discrétion...

Le cyclope Polyphème, attiré par le bruit de l'équipage, arrive à grands pas.



Mais ?

Qu'est-ce que vous faites chez moi ?

Touchez pas à mes moutons hein !





Non mais on ne vient pas  
pour ça, on veut juste...

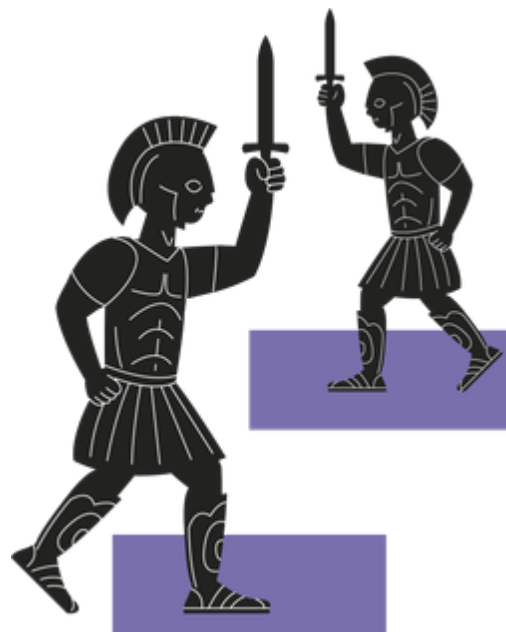




Tais-toi microbe.

J'ai faim, j'ai **très très** faim, alors mon repas est servi.

Je vais tous vous manger, ah ah ah !



**AAAH !**

On a peur, on a très très peur !



Et Polyphème attrape deux compagnons et les avale tout rond.



### PARTIE 3



Bon, on ne va pas se mentir, ça ne se passe pas très bien pour Ulysse et son équipage.

Coincés dans la grotte de Polyphème avec ses moutons qui puent, les pauvres sont effrayés.





Psst, Euryloque, j'ai une idée : on va lui  
faire boire du vin pour qu'il soit pompette.

J'en ai rapporté du bateau.

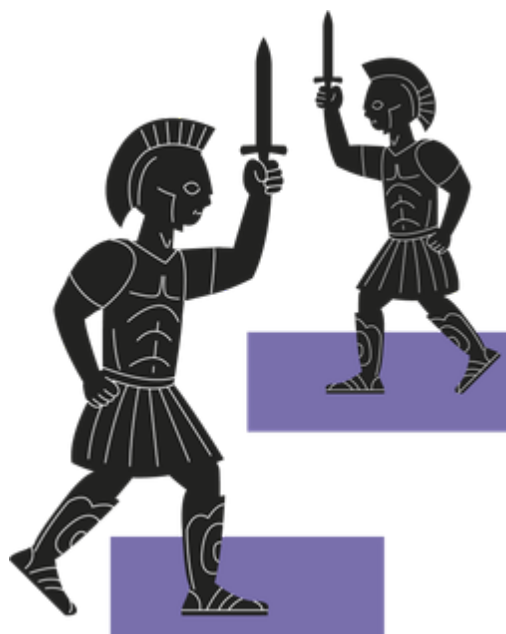




Bonne idée.

Il a déjà mangé deux copains, ça ne peut pas continuer...





On est moins, on est beaucoup moins !

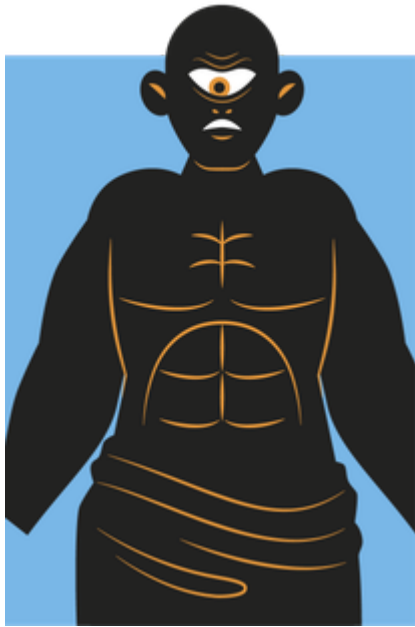




Hé, vous, le grand là !

Tenez, goûtez cette boisson, c'est  
une spécialité de notre pays.





Ah ? Merci.

Aaaah, c'est bon ça.

Comment tu t'appelles, microbe ?



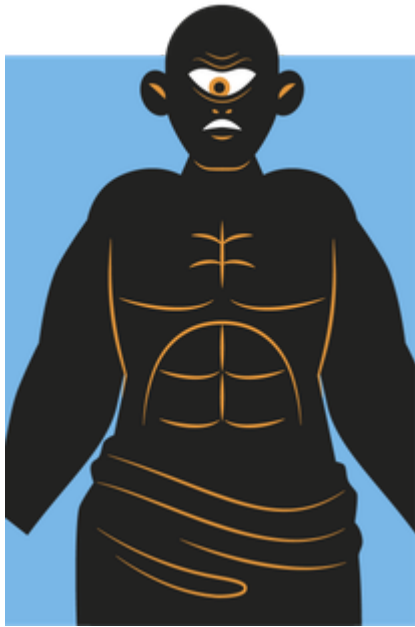


Moi ?

Je m'appelle **Personne**.

Et vous ?





Moi c'est **Polyphème**.

Je t'aime bien, Personne.

Je te mangerai en dernier.





Euh... merci ?







## PART 4



Polyphème s'est endormi comme une souche après avoir bu le vin d'Ithaque.

Mais Ulysse et ses compagnons savent que l'effet n'est pas très long.

Le cyclope pourrait très vite les rattraper s'ils s'enfuyaient maintenant.

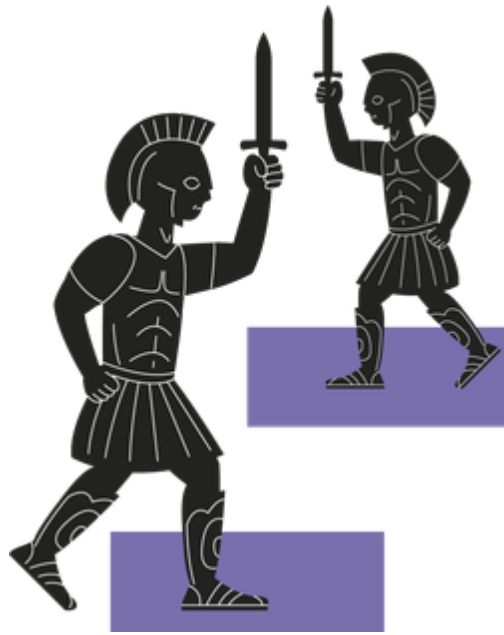




Camarades, pendant que Polyphème  
ronfle, il faut qu'on prépare une arme.

Trouvons son point faible !





Son estomac ?

Nous c'est notre estomac,  
notre point faible.





Mais non, c'est son œil !

Si on le crève, il deviendra aveugle !





Euryloque, tu es un génie.

Mais avec quoi on crève un œil  
de géant ?





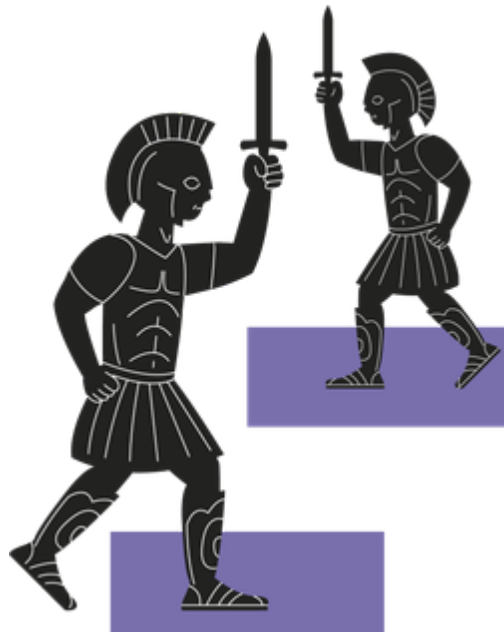
On fabrique un pieu avec le tronc  
d'un palmier, et bim !





L'équipage se dépêche d'aller scier un palmier et de le tailler en pointe acérée.

Polyphème ronfle encore, mais plus pour très longtemps...



On a scié, on a beaucoup scié !

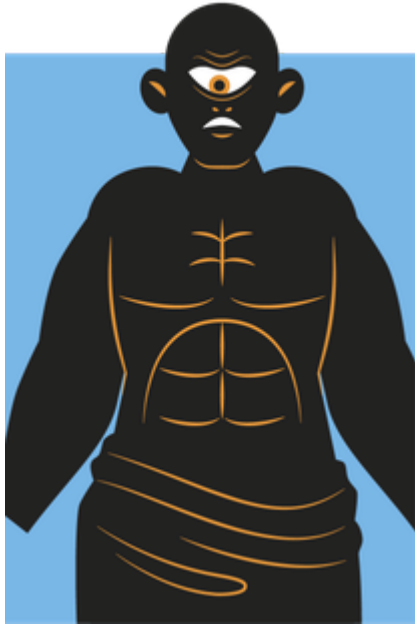
**Pfiouuuuh.**





Les compagnons grimpent sur le cyclope endormi et lui enfoncent le pieu dans l'œil, ce qui doit faire un peu mal, quand on y pense.





**RAAAAAH !!!!**

Mon oeil !!!

Je vais te tuer, Personne !





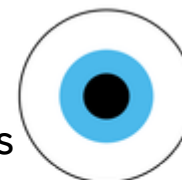
Ah oui, il a eu mal.

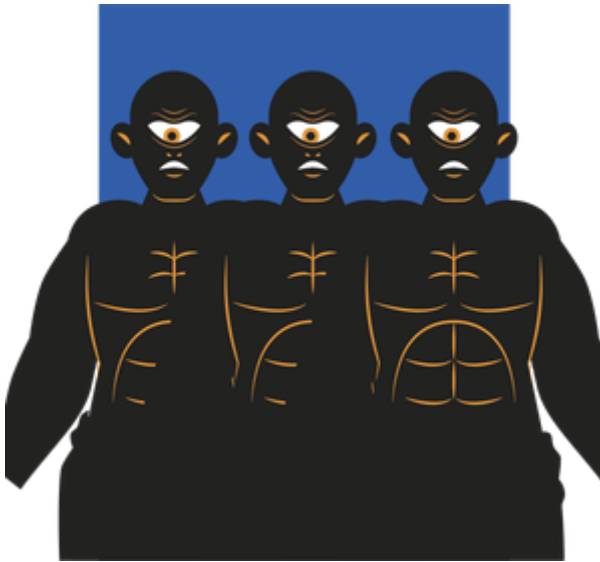
Paniqués, Ulysse et son équipage se réfugient au fond de la grotte.

## PART 5

Polyphème est encore en train de hurler de douleur et de colère.

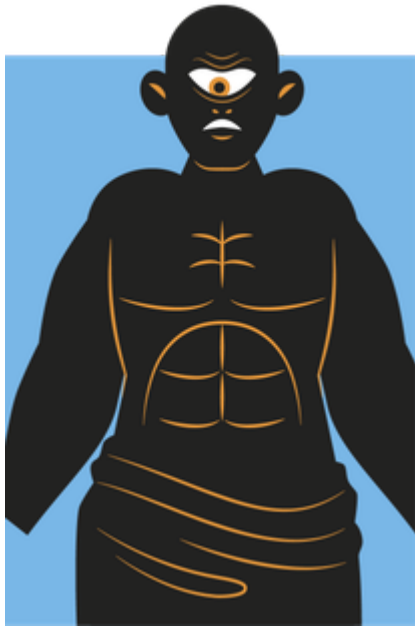
Il ne voit plus rien mais il entend les autres cyclopes arriver en troupeau.





Qu'est-ce qui t'arrive Poly-chouchou ?



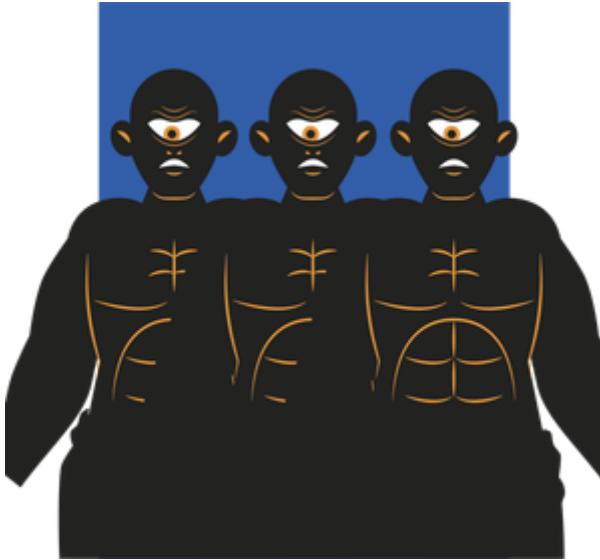


Il m'a crevé l'œil !

Mon si bel œil !

Il m'a fait boire pour m'endormir,  
et bim !





Qui ? Qui t'a fait ça ?

On va lui faire payer !

Oeil pour oeil, comme on dit chez nous !

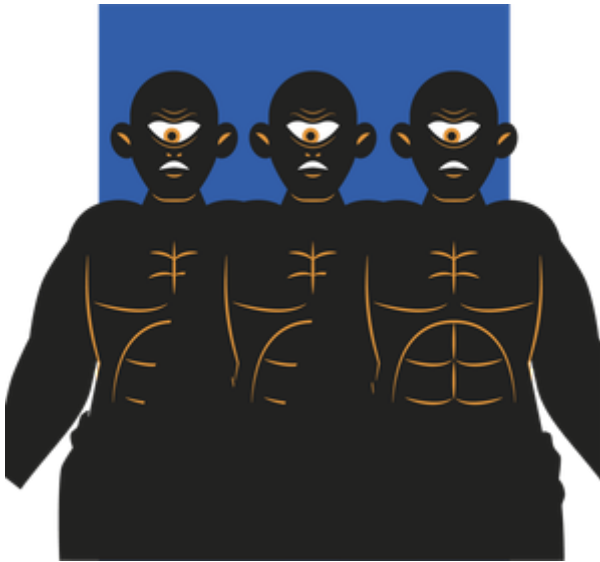




C'est Personne...







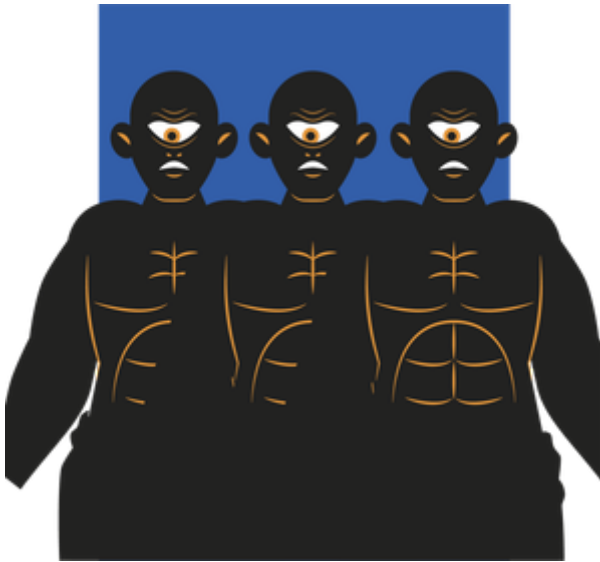
Tu ne veux pas nous dire qui c'est ?





C'est **Personne**, j'ai dit...





Mais c'est forcément quelqu'un, enfin.

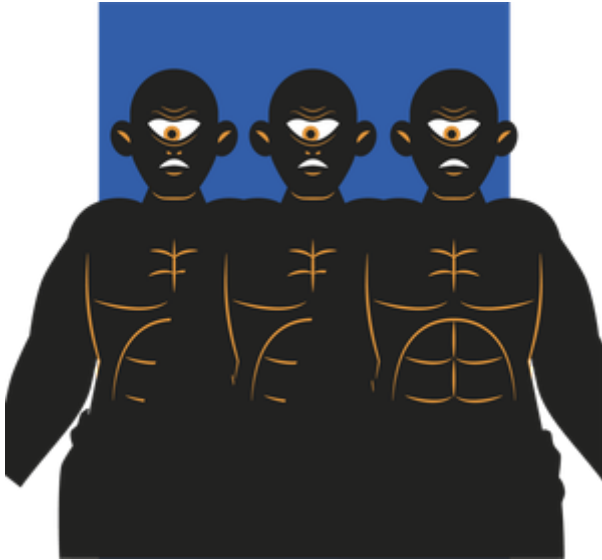




Justement :

c'est **Per-so-nne** !





Bon écoute, Polyphème, si personne ne t'a fait du mal, c'est que tu t'es fait ça tout seul hein.

Allez, pas le temps pour ça, on a des moutons à tondre.

On rentre chez nous.



Polyphème reste tout seul à pleurer comme un très très gros et très très grand bébé...

Personne lui a fait du mal mais personne ne le comprend, c'est injuste, non ?

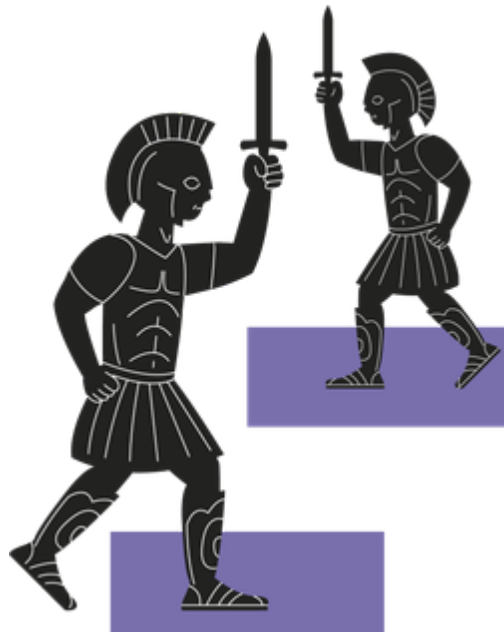


## PARTIE 6



Polyphème n'est pas un grand malin et il ne voit plus rien, mais il arrive tout de même à se repérer à l'odeur.

Sentant les humains au fond de **SA grotte** avec **SES moutons**, il se place à l'entrée pour leur barrer le passage.



C'est long.

On a faim.

On peut manger un mouton ?



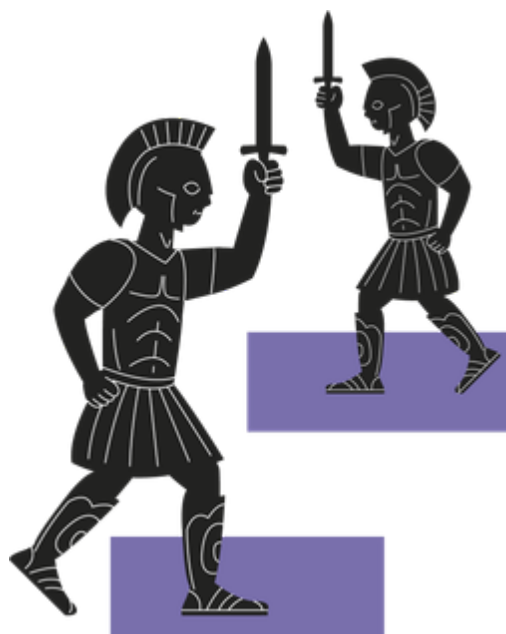




Les moutons !

Mais oui !





Wouhou !

À nous le festin !





Quoi ? Mais non !

On ne va pas les manger, nous allons  
**nous cacher dans leur laine touffue !**

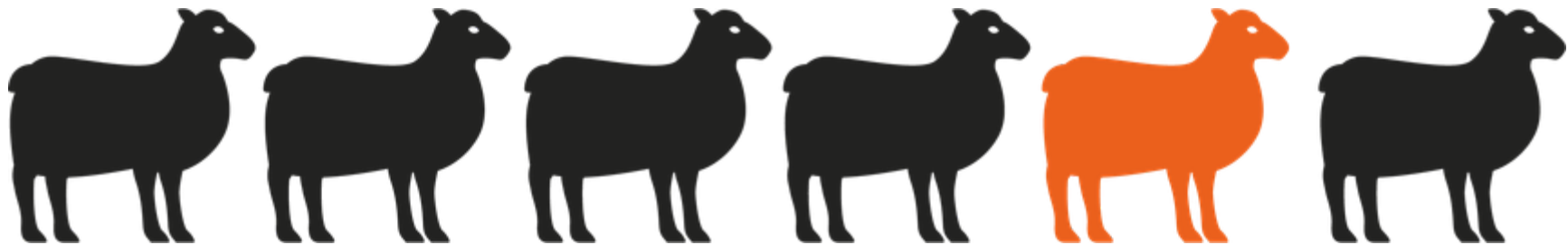
Les cyclopes sont des bergers,  
Polyphème finira bien par les faire sortir  
pour qu'ils aillent pâturer.

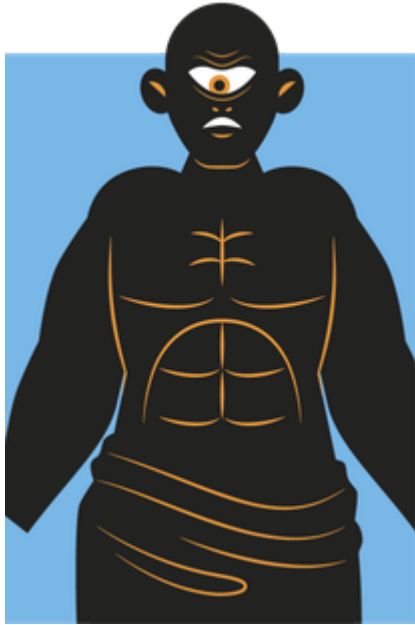


En effet, après plusieurs heures, le cyclope laisse sortir ses moutons.

Ulysse et ses compagnons se sont attachés sous les moutons, bien cachés dans leur laine et leur odeur.

Une fois assez loin de Polyphème, ils se détachent et courent vers leur bateau.





Snif ? Snif ?

Mais... Revenez, bande de microbes !

Je vais vous tuer !

Tu m'entends, Personne ?

Je. vais. te. tuuuueeeer !





Ah ah ! Je ne suis pas Personne,  
mon grand !

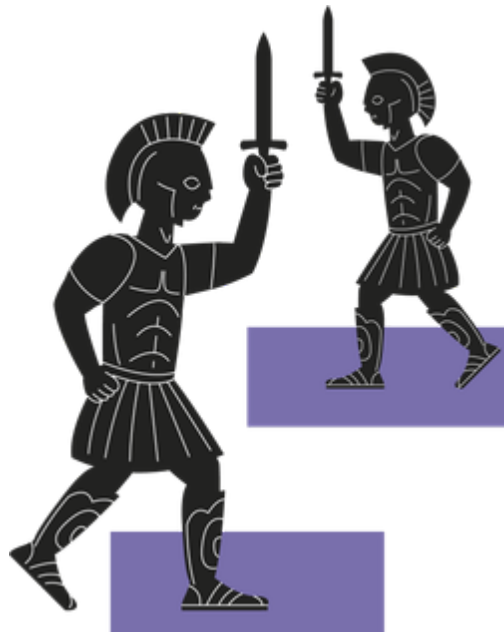
Si quelqu'un te demande  
qui t'a crevé l'œil, dis-leur bien que  
c'est Ulysse, fils de Laërte  
et roi d'Ithaque !





Et toc !





On est **libres** !


On est très très libres !





Et c'est ainsi qu'Ulysse et son équipage (moins deux personnes)  
purent reprendre le large, en direction d'Ithaque.





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](http://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).

