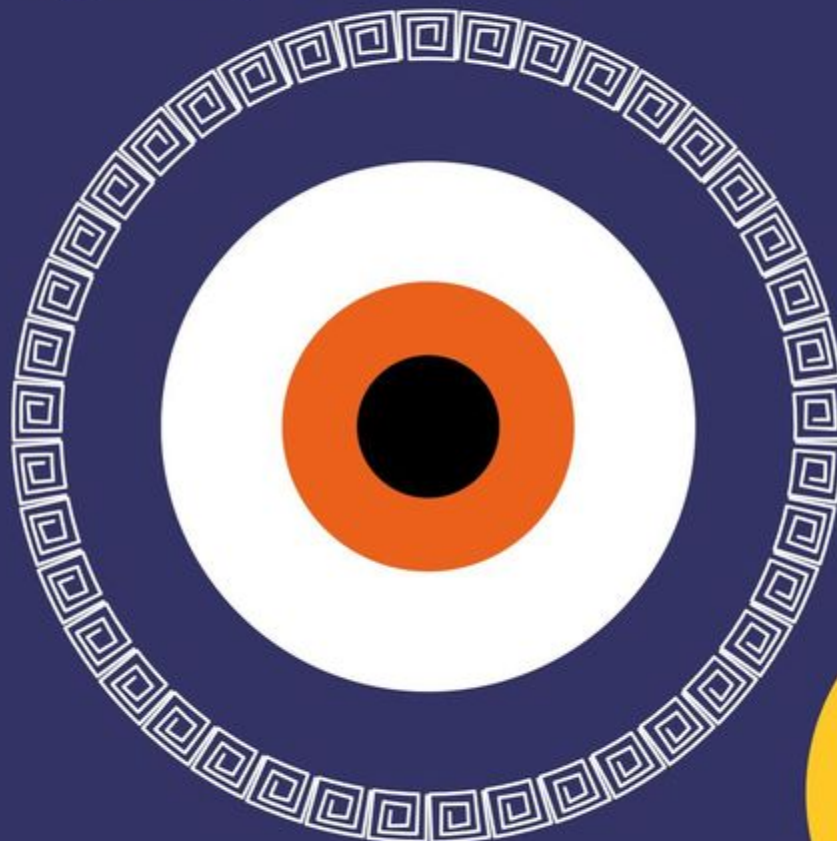


# Ulysse, l'île des Cyclopes

Plural  
Words



**Niveau 1**  
pictogrammes  
+  
texte



Cofinancé par  
l'Union européenne

**movetia**

Aufbau und Mobilität  
Exchange et mobilité  
Spatial e mobility  
Exchange and mobility

# 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](https://arasaac.org).

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

# Les personnages



## ULYSSE

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



## POLYPHÈME

Un cyclope géant et terrifiant qui habite l'île.

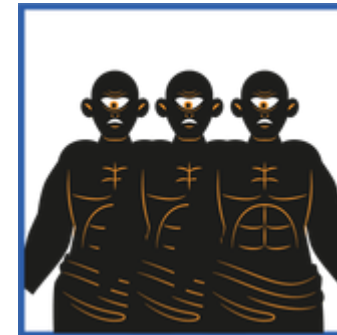
## LES COMPAGNONS

Les compagnons fidèles le suivent dans toutes ses aventures. Mais, rares sont ceux qui ont la chance de rentrer chez eux...



## LES CYCLOPES

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



## 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.



Ulysse

voyage en mer.



**ULYSSE**



**ULYSSE ET SON ÉQUIPAGE**



**POLYPHÈME**



**LES COMPAGNONS**



**LES CYCLOPES**

## Vocabulaire

---

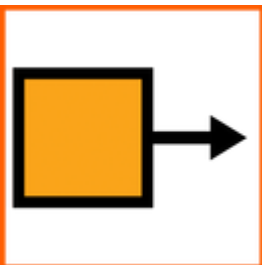


Ce pictogramme signifie **ils**.

Il représente **Ulysse et son équipage**.



Ce pictogramme signifie "**et**".



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



Le symbole + signifie **plusieurs**.

# 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 un peu douloureux.

**5**

## **Partie 5**

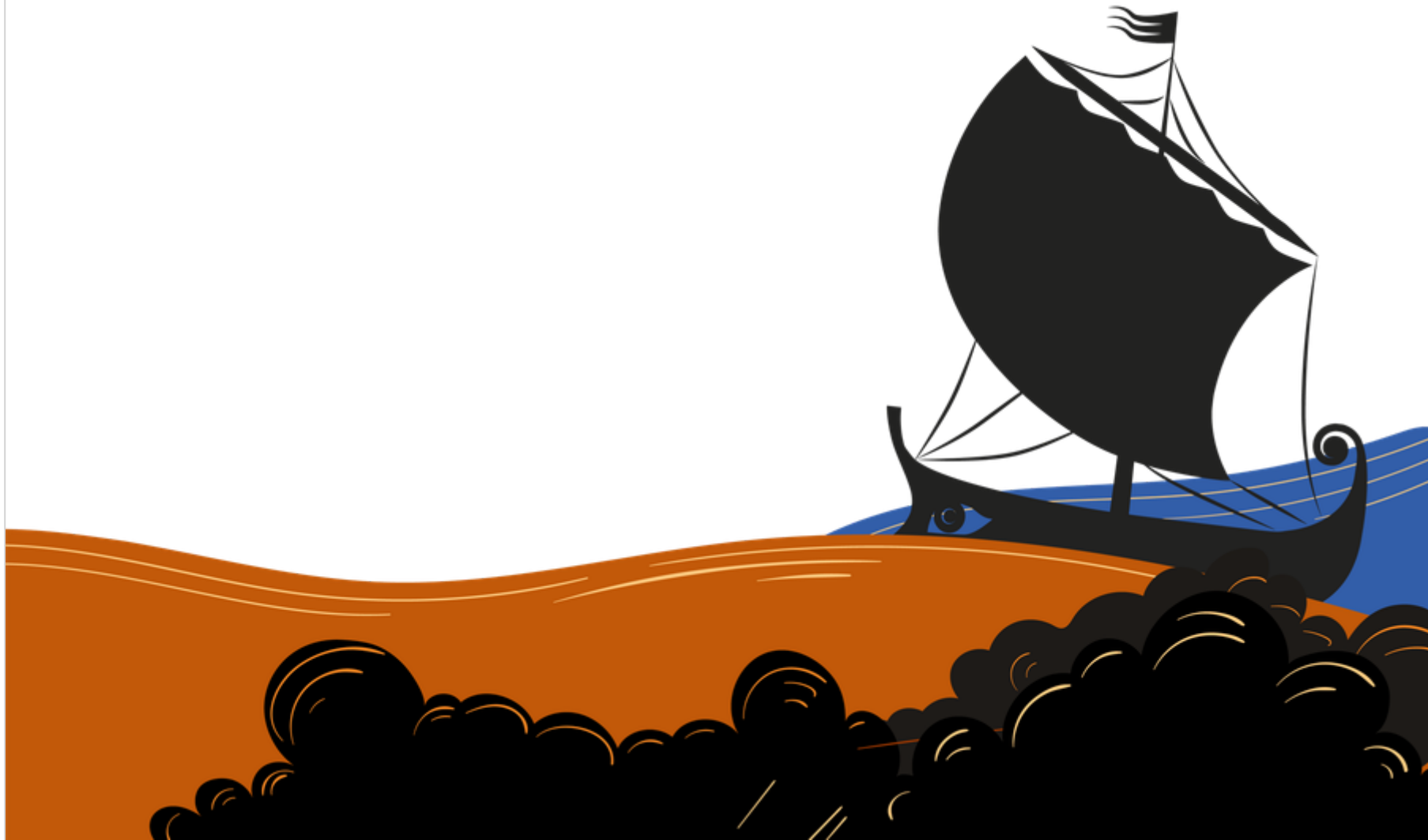
Lorsque Personne a fait du mal à Polyphème.

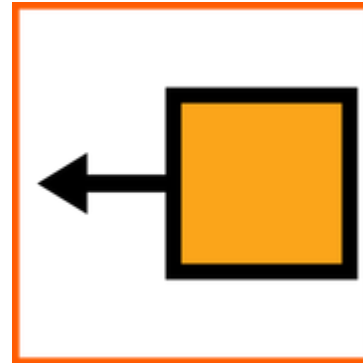
**6**

## **Partie 6**

Lorsque les moutons sont d'une grande aide.

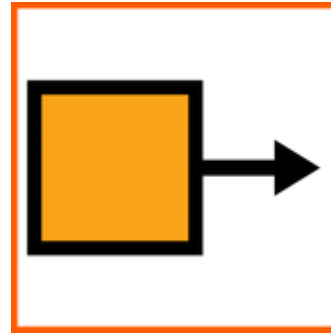
# PARTIE 1





Ulysse est le roi d'Ithaque.

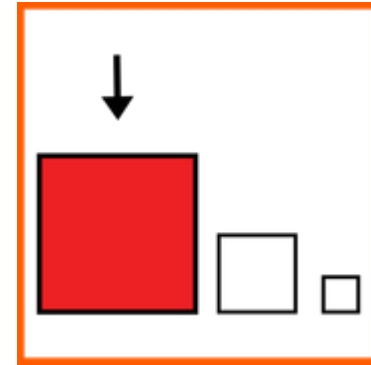
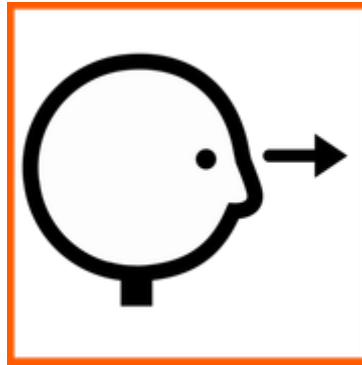




Ulysse et son équipage

naviguent vers une île.





Ils voient des empreintes de pieds géantes.





Ils suivent les traces jusqu'à une grotte.

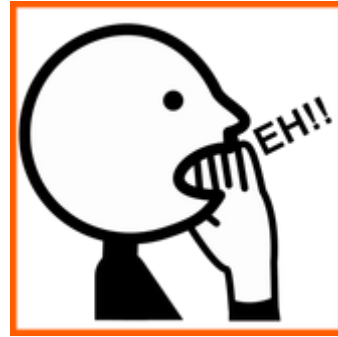




Les compagnons

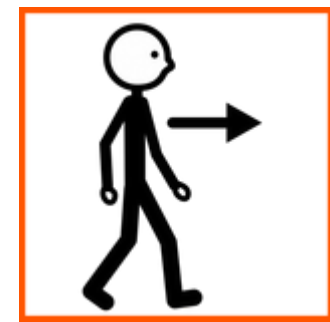
ont faim et sont fatigués.





Les compagnons font du bruit.





Polyphème

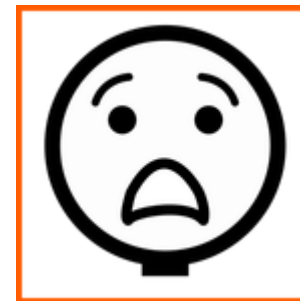
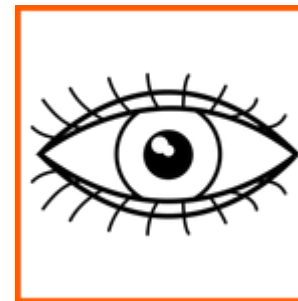
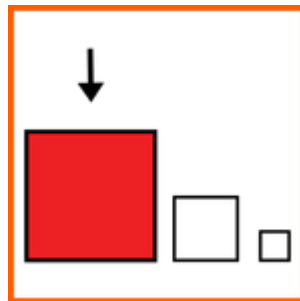
entend

les compagnons

et va voir ce qu'il se passe.



Polyphème est un cyclope.



Les cyclopes sont des géants.

Ils ont un œil et ils font peur.



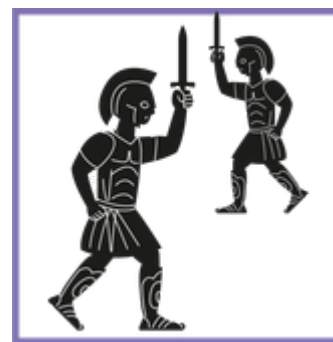


Les compagnons ont mangé la nourriture  
de la grotte.





Polyphème est fâché.



Il

mange deux

compagnons .

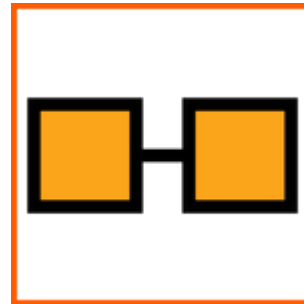
# PARTIE 2





Ulysse et son équipage ont peur.

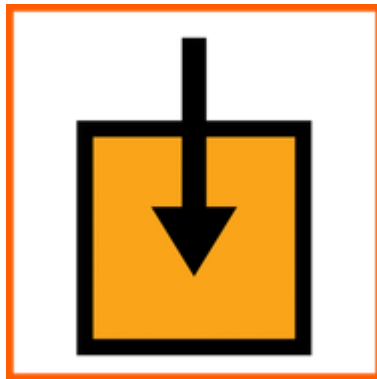




Ils sont prisonniers dans une grotte avec

Polyphème.





Dans la grotte, il y a plein de moutons qui puent.

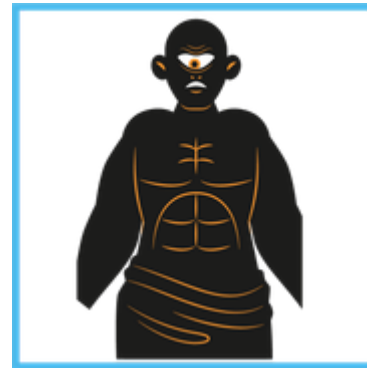




Ulysse a une idée.







Il

donne du vin à

Polyphème.





**Polyphème** boit le vin et il a la tête qui tourne.



Le cyclope

demande à

Ulysse :

comment t'appelles-tu ?



Je m'appelle

Personne.





Polyphème

rigole.

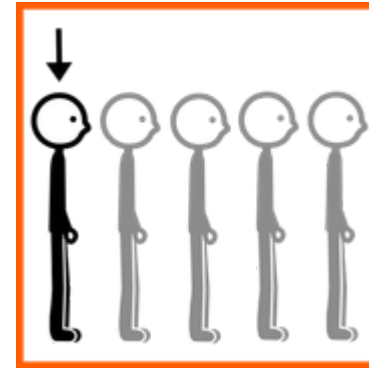


Je

t'aime bien

Personne.





Je te mangerai en dernier.



# PARTIE 3

---







Polyphème

s'endort.





Ulysse a un plan.

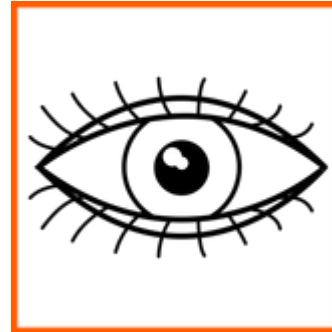




Ulysse et son équipage

préparent une arme.





Ils crèvent l'œil de Polyphème.



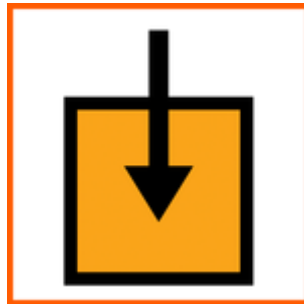
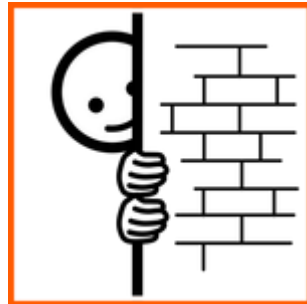


Polyphème hurle de douleur.



Il est aveugle.

Il ne peut plus rien voir.



Ulysse et son équipage

se cachent au fond

de la grotte.



# PARTIE 4





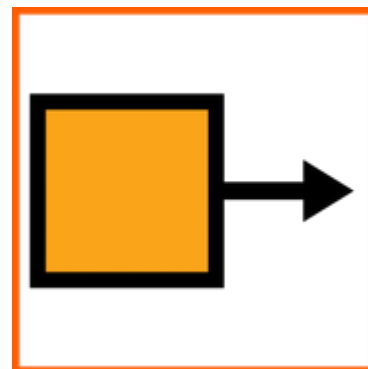


Les autres cyclopes

entendent

Polyphème

pleurer.

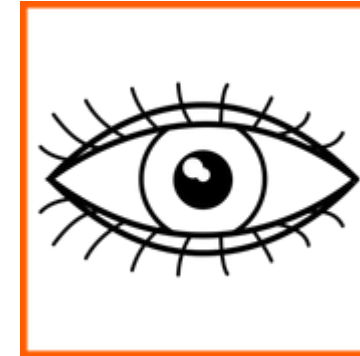


Ils

entrent dans la grotte.



Que se passe-t-il ?



Personne m'a crevé l'œil.





Les cyclopes

pensent que c'est un mensonge.



Ils

laissent

Polyphème

seul dans la grotte.

# PARTIE 5





Polyphème ne peut pas voir

Ulysse et son équipage.





Mais **il** **les** sent.



Ulysse a une idée.





Ils s'attachent sous la laine des moutons.



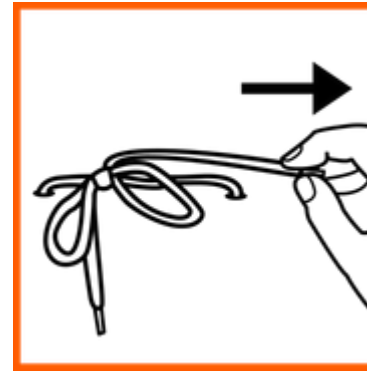
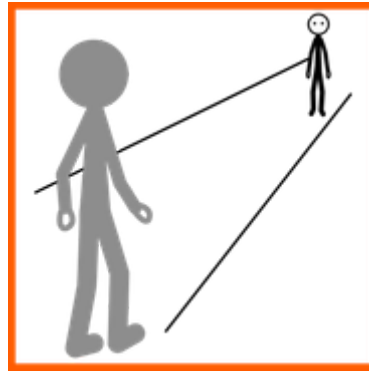


Polyphème

ne peut ni

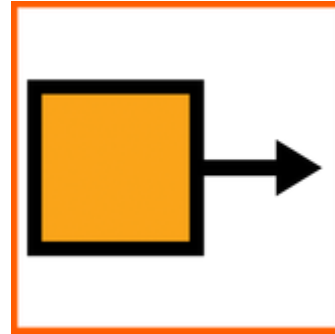
les

voir, ni les sentir.



Lorsque qu' ils sont assez loin, ils se détachent.





Ils courent jusqu'à leur bateau.





Et c'est ainsi qu' Ulysse et son équipage  
s'échappent de l'île des Cyclopes.






**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](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).

