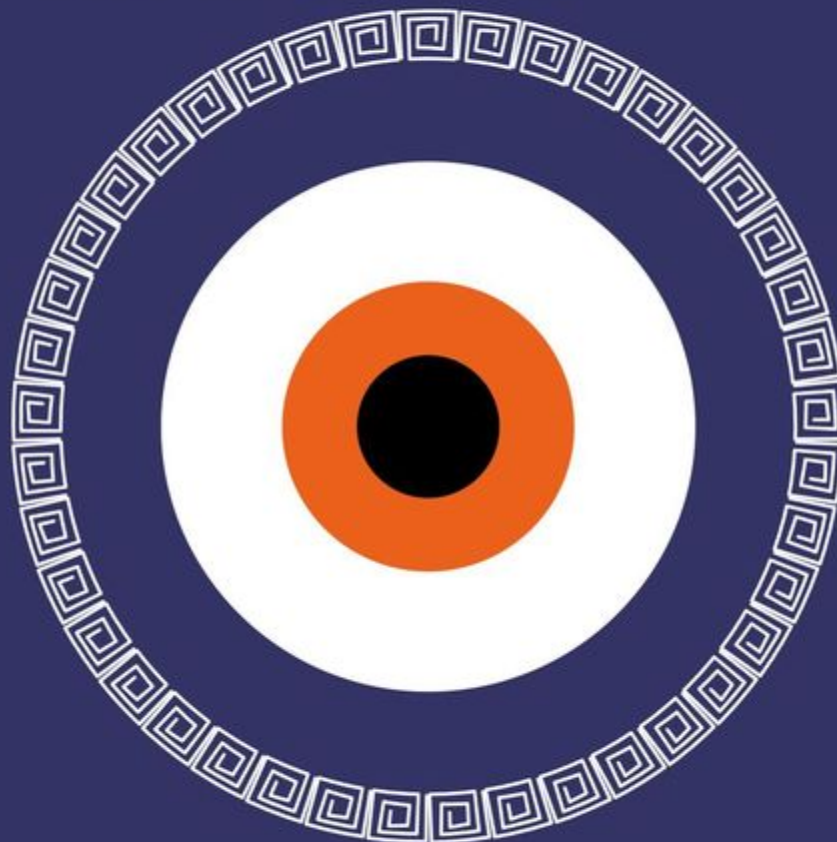


Ulisse, la terra dei Ciclopi

Plural
Words



Livello 2
Immagini
+
Testo



Cofinanziato
dall'Unione europea

movetia

Autismen und Menschen
Zusammen mit bewegen
Autismo e Mobilità
Exchange and mobility

I personaggi



ULISSE

Re di Itaca, Ulisse cerca di tornare a casa da 10 anni.

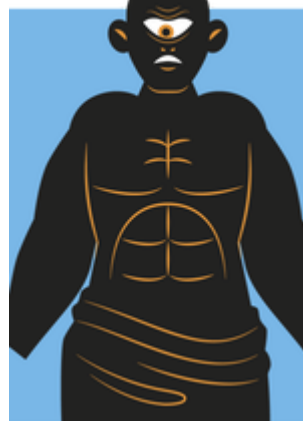
EURILOCO

Amico fedele di Ulisse e membro dell'equipaggio.



L'EQUIPAGGIO

Il fedele equipaggio di Ulisse lo segue nel suo viaggio di ritorno a casa. Ma non tutti tornano a casa...

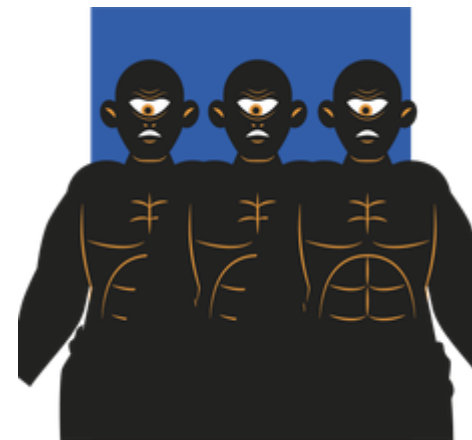


POLIFEMO

Un terrificante ciclope con un occhio solo che vive sull'isola.

I CICLOPI

Amici e vicini di Polifemo che vivono anch'essi sull'isola.



Istruzioni per la lettura



COME LEGGERE QUESTO LIBRO?

Questo libro è stato concepito per essere letto **ad alta voce**.

Ogni alunno viene assegnato a un personaggio e legge quando appare il suo colore.

Il codice dei colori è riportato nelle pagine successive.

VISUALIZZARE IL LIBRO

Si consiglia di visualizzare il libro **pagina per pagina**.

Per garantire che tutti possano leggere il testo, si consiglia di proiettare il libro su uno schermo grande.

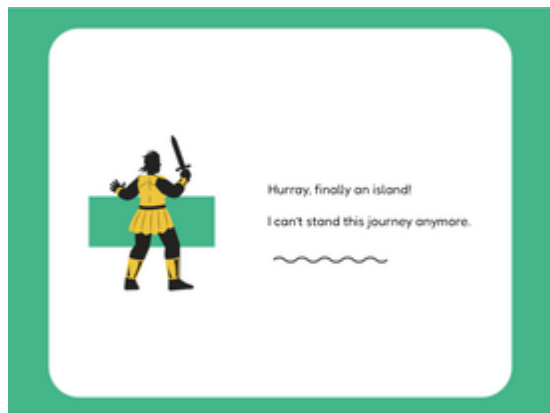
LIVELLO 2, COSA SIGNIFICA?

Il livello 2 comprende il testo e le immagini.

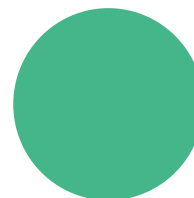
Il livello è pensato per incoraggiare la partecipazione attiva dei lettori.

Codici colore

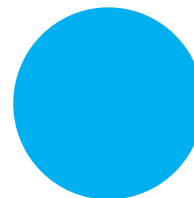
Le pagine colorate rappresentano i **personaggi**.



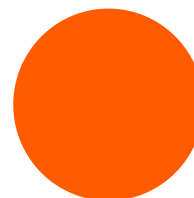
Questo simbolo rappresenta il **narratore**.



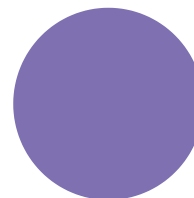
ULISSE



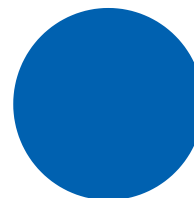
POLIFEMO



EURILOCO



L'EQUIPAGGIO



I CICLOPI

Reading instructions



SUSSURRO

Leggete la frase come se steste sussurrando.



A VOCE ALTA

Leggete la frase il più possibile ad alta voce.



TONO TRISTE

Chi ha detto che i Ciclopi non possono piangere? Leggete la frase come se steste piangendo.

Tabella dei contenuti



1

Parte 1

Quando Ulisse scopre l'isola.



2

Parte 2

Quando Ulisse e il suo
equipaggio fanno uno strano
incontro.



3

Parte 3

Quando Ulisse ha un'idea.



4

Parte 4

Quando Polifemo riceve una
sorpresa dolorosa.



5

Parte 5

Quando Nessuno fa del male a
Polifemo.



6

Parte 6

Quando le pecore
diventano di grande aiuto.



Avete mai sentito parlare di Ulisse, Re di Itaca?

Questo eroe astuto e il suo fedele equipaggio stanno cercando di tornare a casa da 10 anni. Ma gli dèi e le dee stanno scherzando con il loro destino e li costringono ad affrontare una serie di sfide. Non è molto premuroso da parte loro, vero?

Ulisse vive mille avventure sui mari e sulle isole greche: la nostra storia racconta il suo incontro con il Ciclope.

PARTE 1

Ulisse e il suo equipaggio raggiungono
la terra dei Ciclopi:
spaventosi giganti con un occhio solo.





Evviva, finalmente un'isola!

Non riesco più a sopportare questo
viaggio.





Ehm... Non abbiamo ancora finito,
Itaca è ancora lontana...

A proposito, dove siamo?





Sembra che abbiamo raggiunto la terra dei Ciclopi.

Cerchiamo di trovare la grotta del ciclope Polifemo.

Ho sentito dire che è molto accogliente.



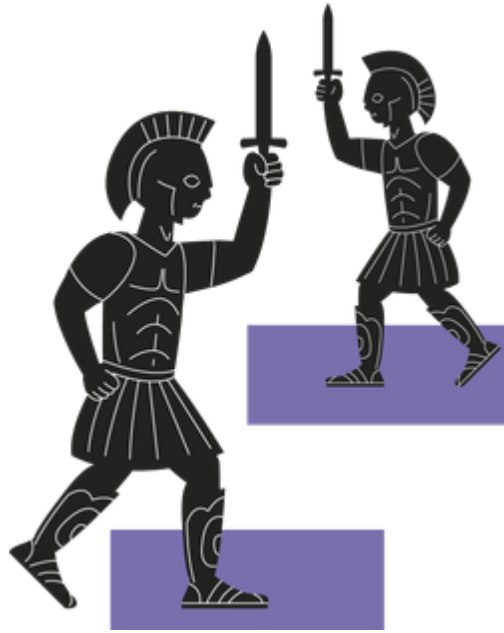


Davvero lo è? Forte!

Ehi capitano, guardi, c'è un passo
gigantesco.

Seguiamolo.





Oh sì, sicuramente Polifemo ci offrirà
del cibo!

Abbiamo fame, **molta fame!**



Mossi dal loro coraggio, o meglio dalla loro pancia, Ulisse e il suo equipaggio seguono le orme fino alla grotta di Polifemo, convinti che saranno accolti come Re.





PARTE 2

Quando si è un gigantesco ciclope, la grotta si trova abbastanza vicina alla spiaggia.

Ma quando si è umani stanchi e affamati, il viaggio è molto più lungo.

Nonostante ciò, Ulisse e il suo equipaggio riescono a raggiungere la grotta di Polifemo.





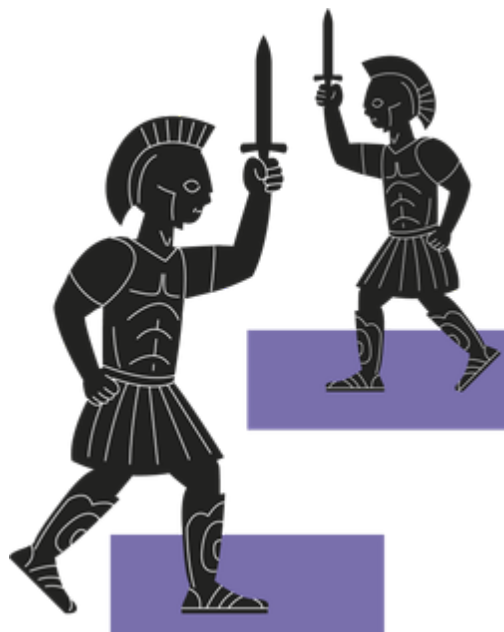
Amici miei, ecco la grotta.

Esploriamola!

Ma fate silenzio, alla fine non sembra
così accogliente...

e puzza di pecora!





Ma abbiamo fame, **molta fame!**





Beh, questo non è quello che si può definire “essere tranquilli”...

Il ciclope Polifemo, sconcertato dal rumore, si precipita verso l'equipaggio.



Cos'è questo casino?

Che ci fai a casa mia?

È meglio che tu stia lontano dalle mie pecore!





Non siamo qui per loro,
vogliamo solo...

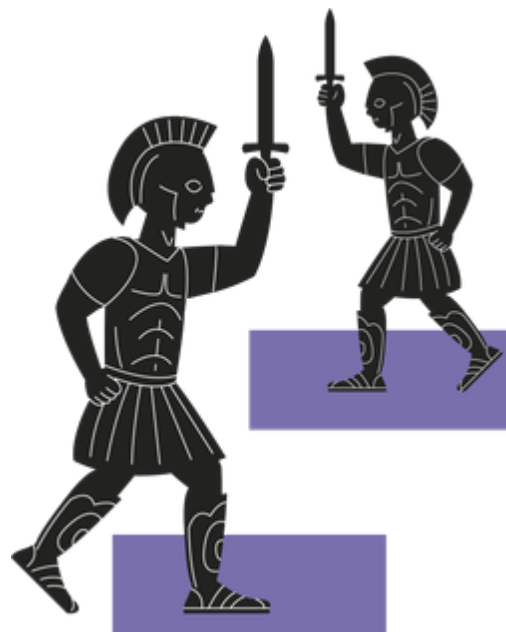




Silenzio!

Ho fame, **molta molta fame**, la buona notizia è che la cena
è servita.

E io ti mangerò, ah ah ah!



AAAH!

Abbiamo paura, molta paura!



Così Polifemo afferra due compagni e li inghiotte.



PARTE 3



A dire il vero, abbiamo visto viaggi migliori di quello di Ulisse e del suo equipaggio.

Bloccata in una grotta con Polifemo e le sue pecore puzzolenti, la povera ciurma è terrorizzata.



Pssst, Euriloco, ho un'idea: gli serviremo del
vino, in modo che si stordisca.

Ne ho preso un po' dalla barca.

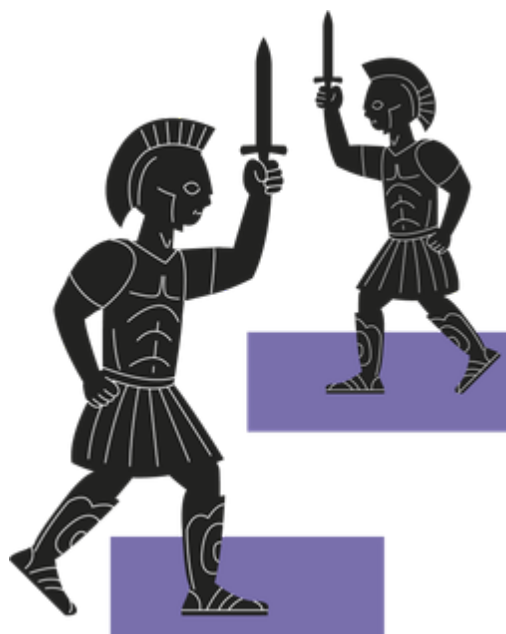




Buona idea.

Ha già mangiato due nostri amici,
non può continuare così...





Siamo pochi, sempre meno!

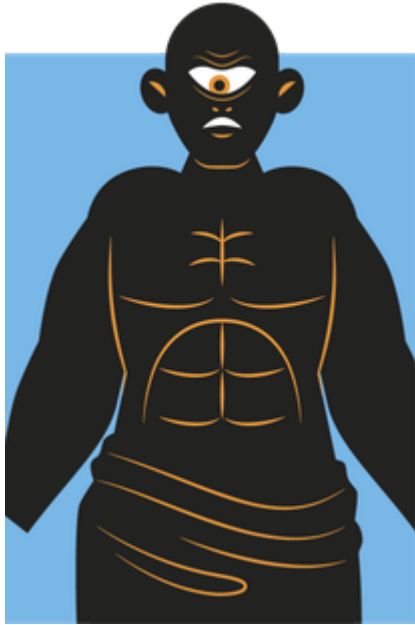




Ehi, ragazzone!

Prendi un po' della nostra
bevanda, è la specialità del
nostro paese.





Oh? Grazie.

Gnam gnam!

Come ti chiami, ometto?



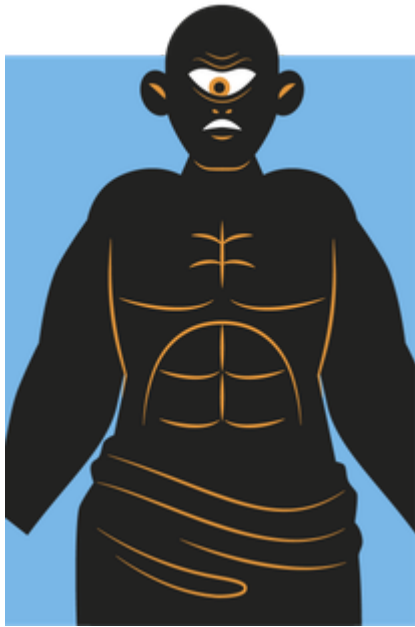


Io?

Mi chiamo **Nessuno**.

E tu?





Io sono **Polifemo**.

Mi piaci Nessuno.

Ti mangerò per ultimo.





... beh, grazie, credo.



PARTE 4



Polifemo si addormenta come un ghiro dopo aver bevuto il vino di Itaca.

Tuttavia, Ulisse e il suo equipaggio sanno che l'effetto non durerà per sempre.

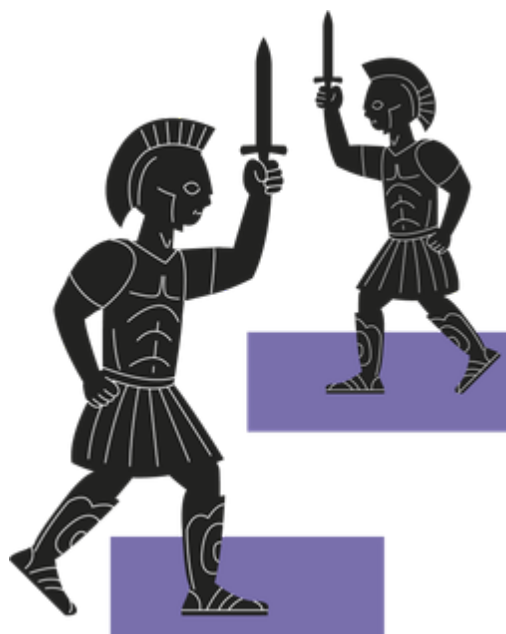
I Ciclopi potrebbero facilmente catturarli se cercassero di fuggire in questo momento.



Ascolta, dobbiamo preparare un'arma
mentre Polifemo dorme.

Ma prima troviamo il suo punto
debole!





La sua pancia?

Perché il nostro è la nostra pancia.





Andiamo, è il suo occhio, ovviamente!

Se lo pugnaliemo all'occhio, diventerà cieco!





Euriloco, sei un genio.

Ma come si fa a pugnalarlo l'occhio di
un gigante?





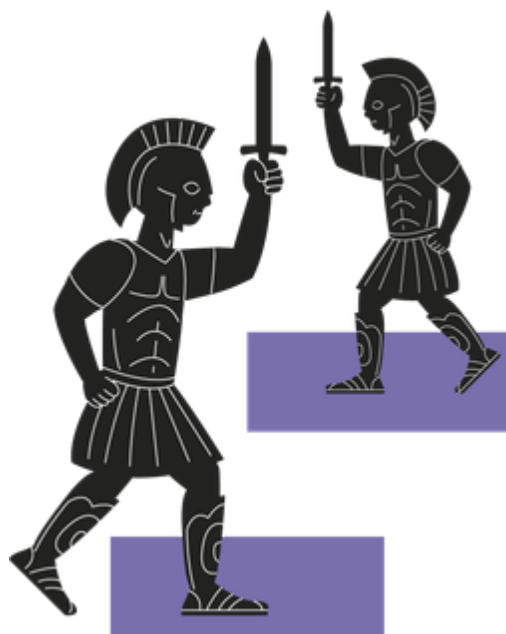
Abbiamo ricavato un paletto da un
tronco di palma e voilà!





L'equipaggio sega frettolosamente un palmo per incidere una punta affilata.

Polifemo russa ancora, ma non per molto...



Abbiamo tagliato, abbiamo tagliato molto!

Pheeeew.



L'equipaggio sale sul Ciclope addormentato e gli conficca il paletto affilato nell'occhio, che potrebbe essere piuttosto sgradevole, dopo tutto.





AAARGH!!!!

Il mio occhio!!!

Ti ucciderò, Nessuno!





In realtà, sembra piuttosto doloroso.

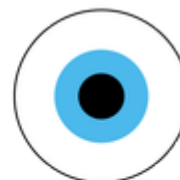
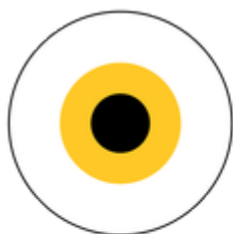
Presi dal panico, Ulisse e il suo equipaggio si rifugiano in fondo alla grotta.

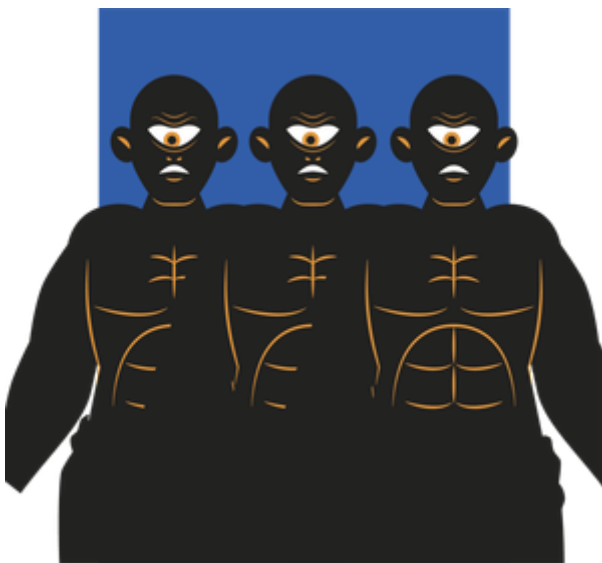


PARTE 5

Polifemo urla per il dolore e la rabbia.

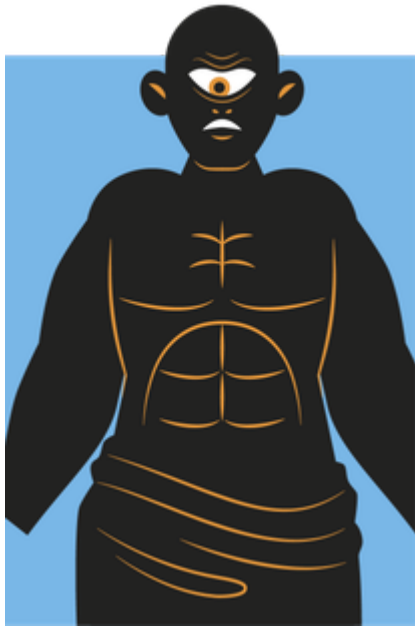
Non riesce a vedere nulla, ma sente gli altri Ciclopi che si precipitano nella grotta.





Cosa c'è che non va, caro Polifemo?



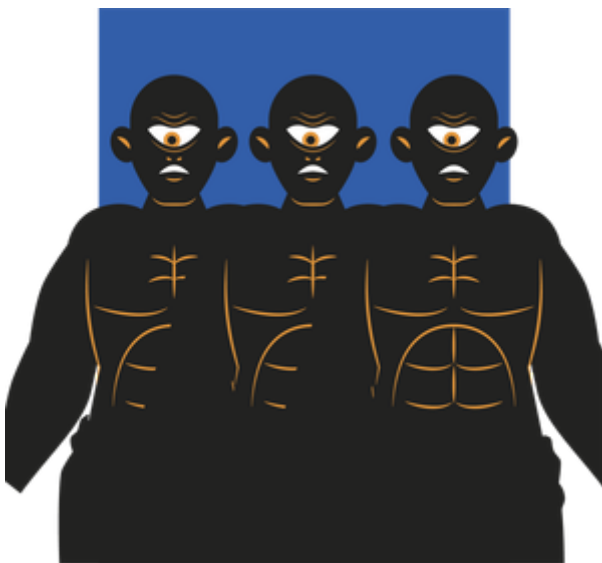


Mi ha pugnalato all'occhio!

Il mio bellissimo occhio!

Mi ha fatto ubriacare così tanto che
mi sono addormentato, e bam!





Chi è stato?

La pagherà!

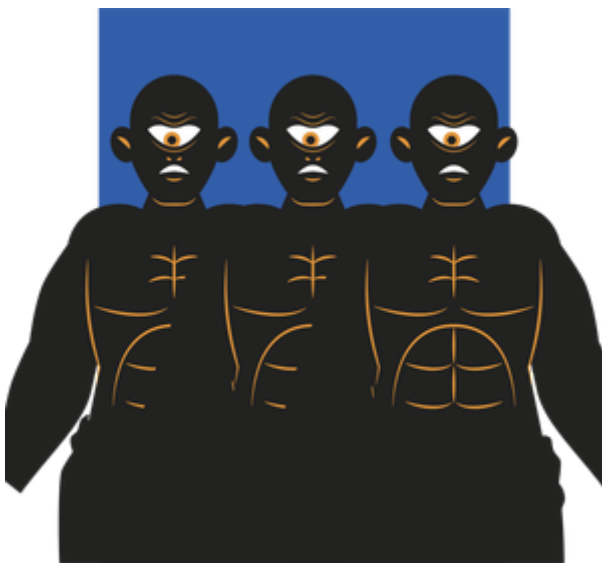
Occhio per occhio, come diciamo qui!





E' stato Nessuno...





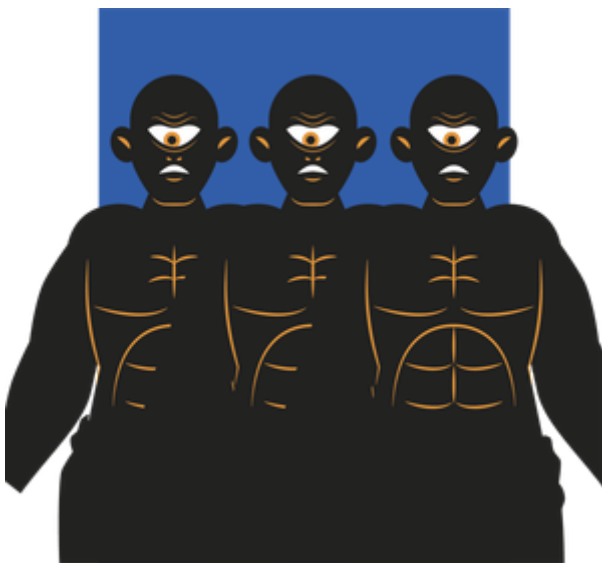
Perché non vuoi dirci chi è stato?





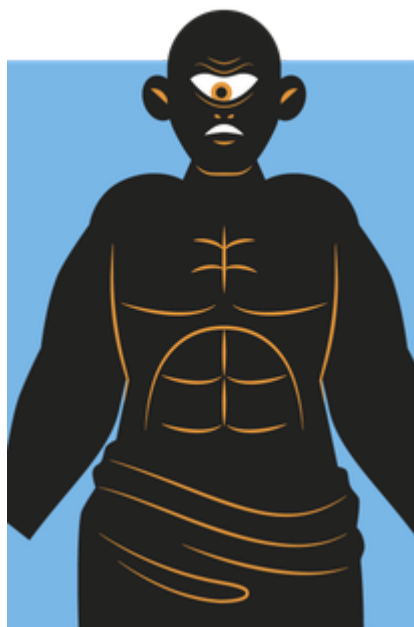
Ve l'ho detto, è **Nessuno...**





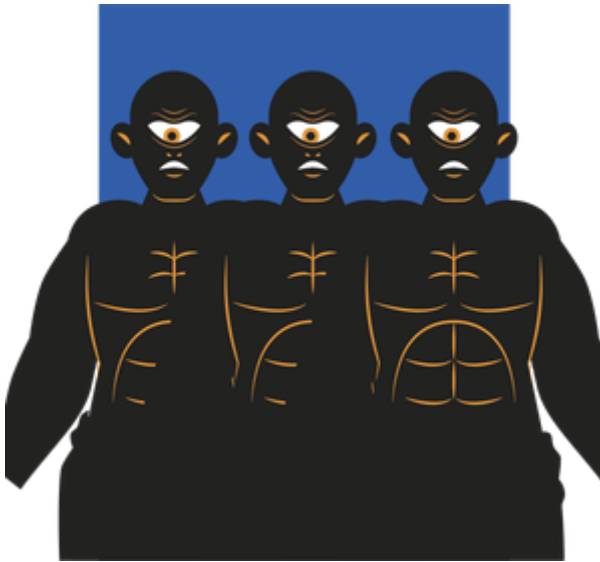
Ma deve trattarsi di qualcuno.





E' Nes-su-no!





Ascolta, Polifemo, se nessuno ti ha fatto del male, vuol dire che te lo sei fatto da solo.

Non abbiamo tempo per questo, abbiamo pecore da tosare.

Torniamo a casa.



Povero Polifemo, i suoi amici lo hanno lasciato a piangere da solo,
come un bambino gigante.

Nessuno gli ha fatto del male eppure nessuno lo capisce: è ingiusto,
vero?



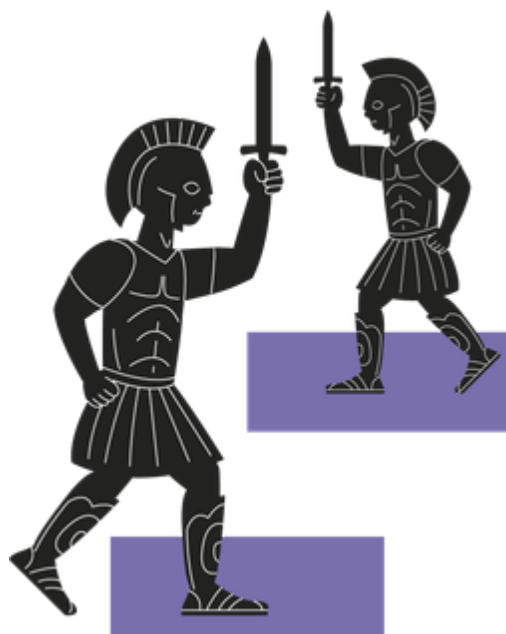
PARTE 6



Polifemo non ha il coltello più affilato e non riesce a vedere nulla.

Tuttavia, riesce a localizzarsi grazie al suo olfatto.

Sentendo l'odore degli umani in fondo alla **SUA grotta** con le **SUE pecore**, si posiziona all'ingresso per sbarrare il cammino.



È lungo.

Abbiamo fame.

Possiamo mangiare una delle
pecore?

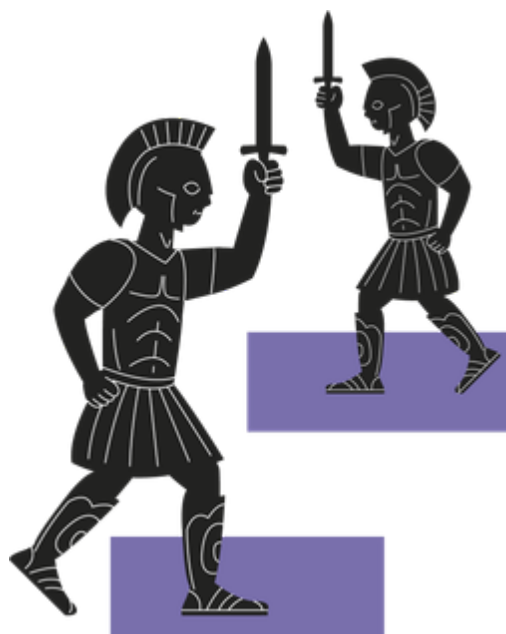




Le **pecore!**

Sì, per favore!





Woohoo!

Il banchetto è nostro!





Cosa? No!

Non li mangeremo; ci **nasconderemo
nella loro soffice lana.**

I Ciclopi sono pastori, Polifemo alla fine
se ne andrà per lasciarle pascolare.

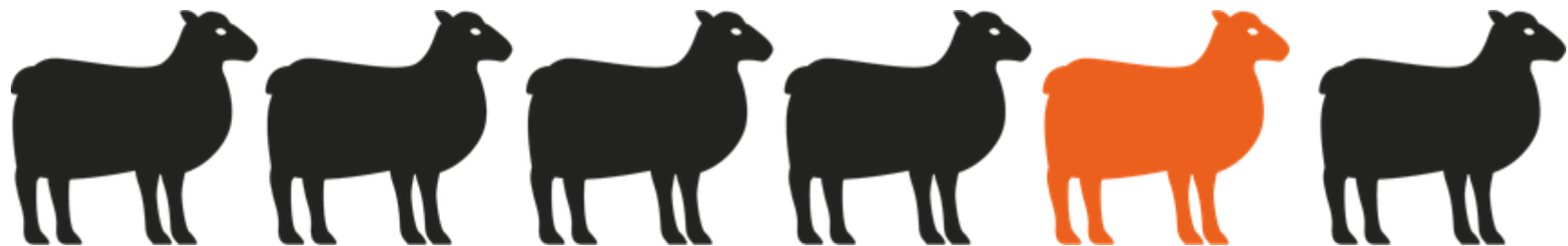


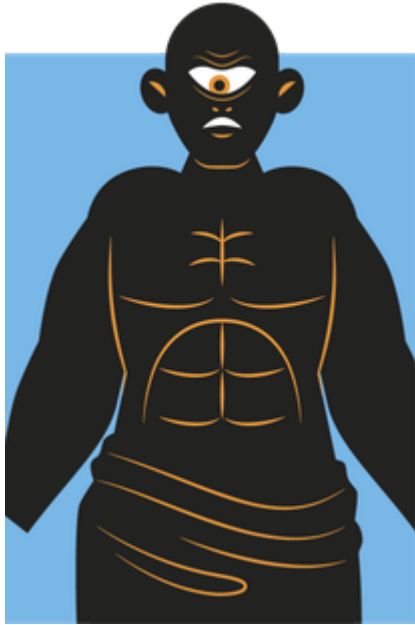


Infatti, dopo diverse ore, i Ciclopi lasciano uscire le pecore.

Ulisse e il suo equipaggio sono legati alle pecore, accuratamente nascosti nella loro lana e dal loro odore.

Quando sono abbastanza lontani da Polifemo, si slegano e corrono verso la loro nave.





Boohooooo!

Cosa... Torna indietro!

Ti ucciderò!

Ascolta, nessuno!

Ti ucciderò!





Ah ah! Non sono Nessuno, mio caro!

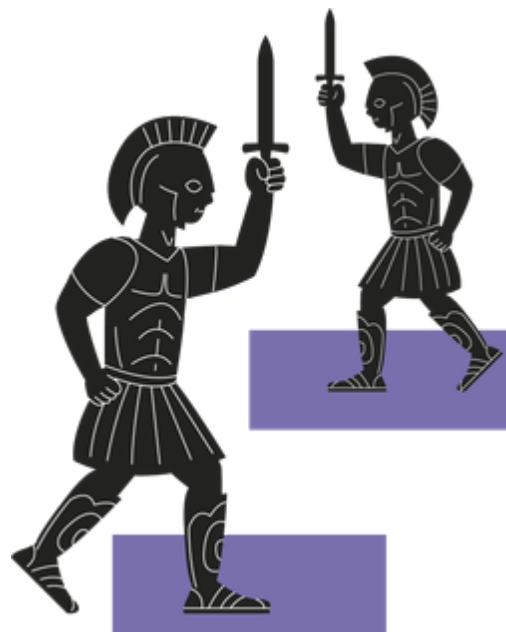
Se qualcuno ti chiede chi ti ha
pugnalato l'occhio, digli che è stato
Ulisse, figlio di Laerte e Re di Itaca!





Ben detto!






Siamo **liberi**!

Molto molto liberi!



Ed è così che Ulisse e il suo equipaggio (meno due uomini) riuscirono a tornare a Itaca.





Plural Words è un progetto europeo iniziato nell'ottobre 2023. È cofinanziato dal Programma Erasmus+ della Commissione europea per sostenere l'istruzione scolastica.

Il progetto mira a facilitare l'apprendimento e l'uso della comunicazione aumentativa e alternativa (CAA) per i bambini della prima infanzia e della scuola primaria. Con strumenti creativi e supporti visivi, Plural Words aiuta tutti gli studenti a comunicare, imparare ed essere inclusi, garantendo pari opportunità per tutti.

WWW.PLURAL-WORDS.EU

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.
(Codice del Progetto: 2023-1-FR01-KA220-SCH-000155095).

