

Le Magicien d'Oz

Niveau 2
images
+
texte



Cofinancé par
l'Union européenne

movetia

Austausch und Mobilität
Echanges et mobilité
Scambio e mobilità
Exchange and mobility

Plural
Words

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.

Les personnages



DOROTHÉE

Une jeune fille du Kansas
qui voyage au pays
magique d'Oz



TOTO

Le chien de Dorothée



GLINDA

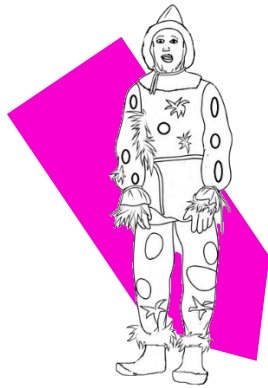
La gentille sorcière



LE LION PEUREUX

L'ami de Dorothée qui
cherche du courage

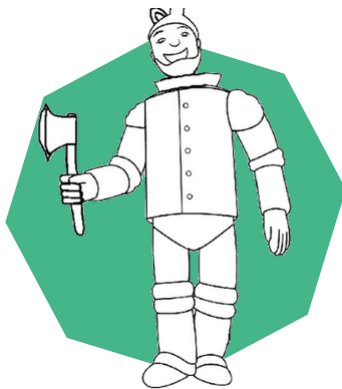
Les personnages



L'ÉPOUVANTAIL
L'ami de Dorothée qui
cherche un cerveau



LE MAGICIEN D'OZ
Le magicien de la
Cité d'Émeraude



L'HOMME DE FER
L'ami de Dorothée
qui veut avoir un
vrai cœur



**LA MÉCHANTE SORCIÈRE
DE L'EST**
La sorcière du pays d'Oz

Code couleur



Les pages colorées représentent les **personnages**.



Ce symbole représente le **narrateur**.



DOROTHÉE



GLINDA



TOTO



LE LION PEUREUX



L'ÉPOUVANTAIL



L'HOMME DE FER



LE MAGICIEN D'OZ

Table des matières



1

Partie 1

Quand Dorothée joue avec son chien Toto.

2

Partie 2

Quand Dorothée est emportée par une tornade.

3

Partie 3

Lorsque Dorothée découvre accidentellement le Pays d'Oz.

4

Partie 4

Lorsque Dorothée rencontre de nouveaux amis.

5

Partie 5

Quand Dorothée rencontre le Magicien d'Oz.

6

Partie 6

Le retour à la maison.

Instructions de lecture



CHUCHOTER

Lis la phrase comme si tu chuchotais.



FORT

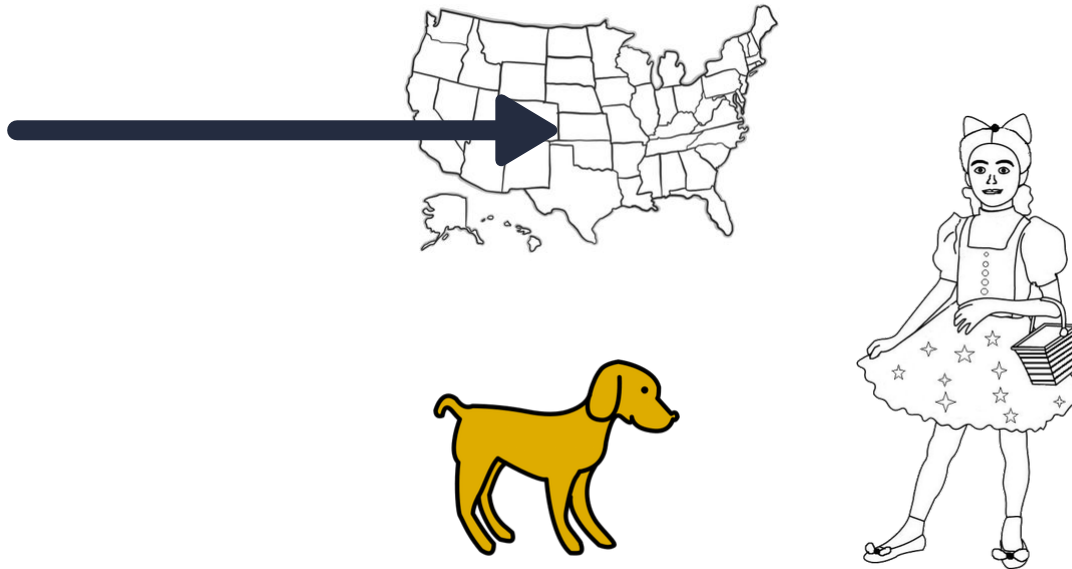
Lis la phrase aussi fort que possible.



TRISTE

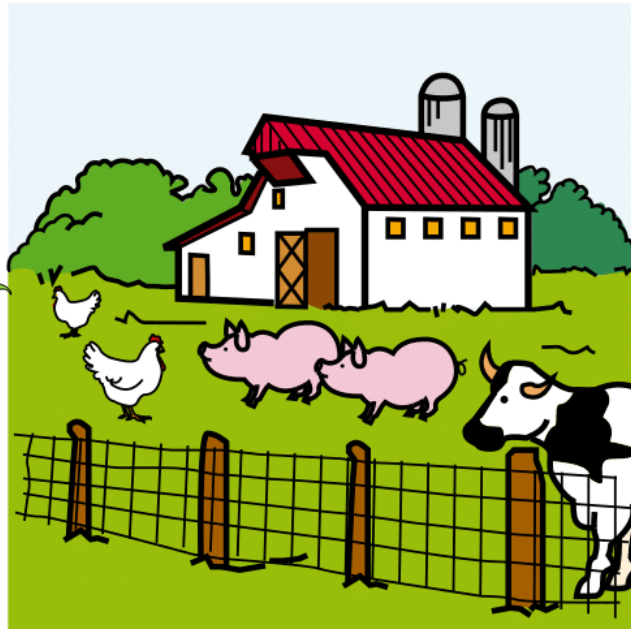
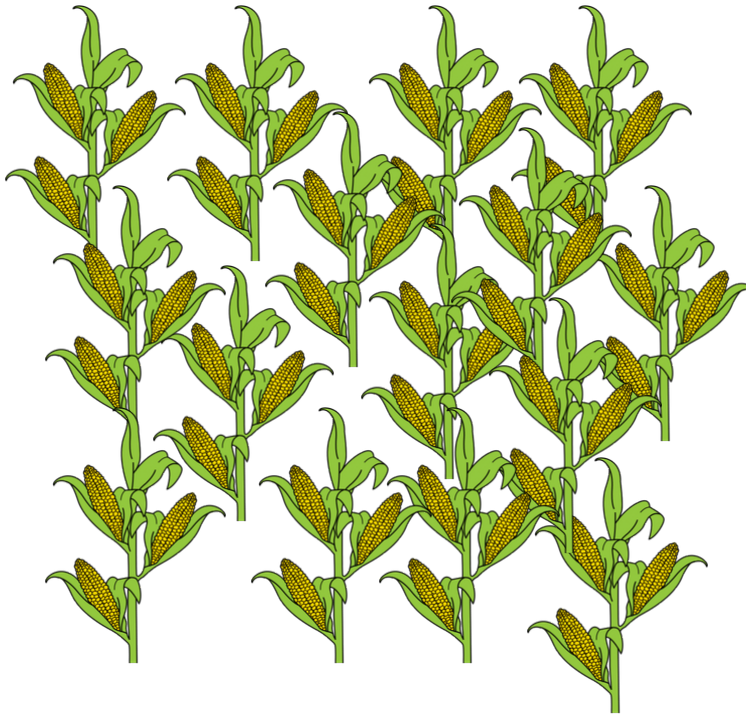
Lis la phrase comme si tu étais en train de pleurer.

PARTIE 1



C'est une belle journée d'été au Kansas.
Dorothée joue dehors avec son petit chien Toto.





Le Kansas est un endroit magnifique aux États-Unis. On y trouve de nombreuses fermes et des champs de maïs.





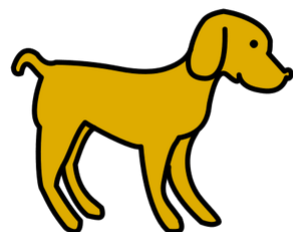
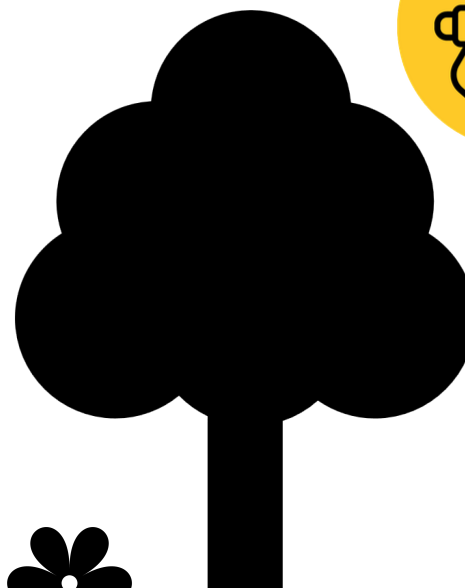
Allez Toto, va chercher
bâton !



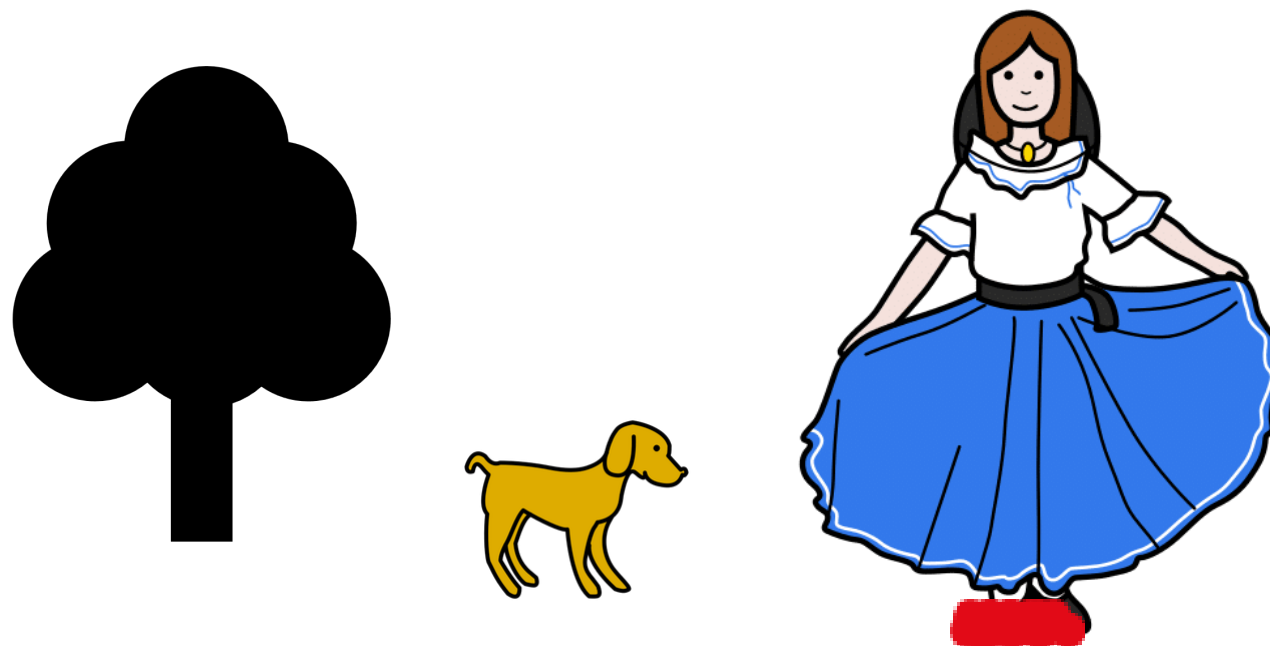
Ouaf, ouaf !
Je cours partout.
Je suis très heureux.



Toto, que fais-tu ? Reviens ici !
Oh non ! Toto ne mord pas
notre voisine.

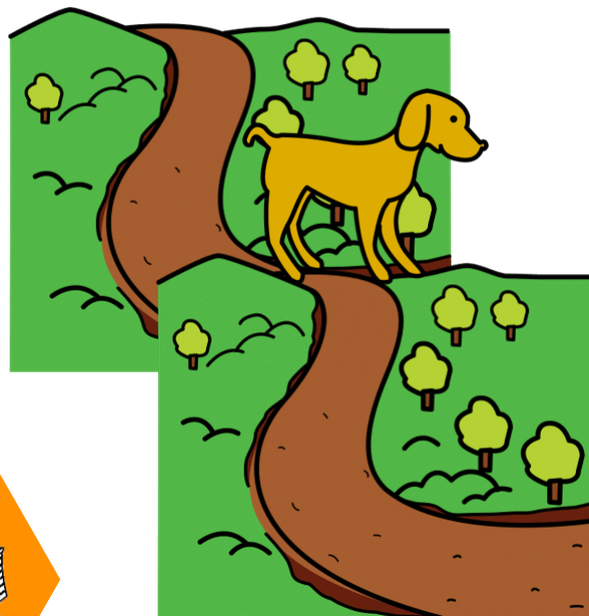


Ouaf, ouaf, ouaf !



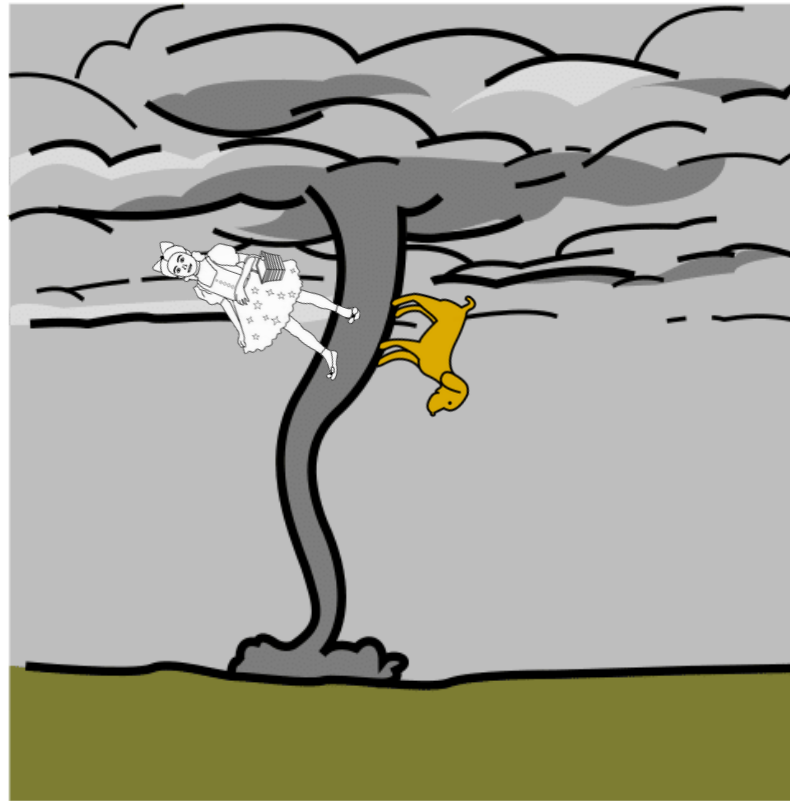
Malheureusement, Toto n'écoute pas Dorothee. Il mord la jambe de la jeune voisine en voulant jouer avec elle.





Ça suffit Toto ! Partons vite avant
que son père ne nous voit.

PARTIE 2



Dorothée rentre à la maison mais le temps change soudainement.
Une grosse tornade apparaît et emporte Dorothée et Toto.





La tornade emporte les deux amis dans un pays magique.





Ça va, Toto ?
Où sommes-nous ?
Quel est cet endroit ?

PARTIE 3



Dorothée découvre qu'elle a atterri par accident sur la Méchante Sorcière de l'Est.
La sorcière est tuée. Dorothée, sans le vouloir, a sauvé le Pays d'Oz.





Dorothée rencontre Glinda.
Glinda est la Bonne Sorcière.





Peux-tu m'aider à retrouver le
chemin du retour ?
Je veux rentrer chez moi mais
je suis perdue.



Bien sûr ! Tu dois suivre la route
de briques jaunes.
Tu dois aller à la Cité d'Émeraude
pour rencontrer le Magicien d'Oz.

PARTIE 4



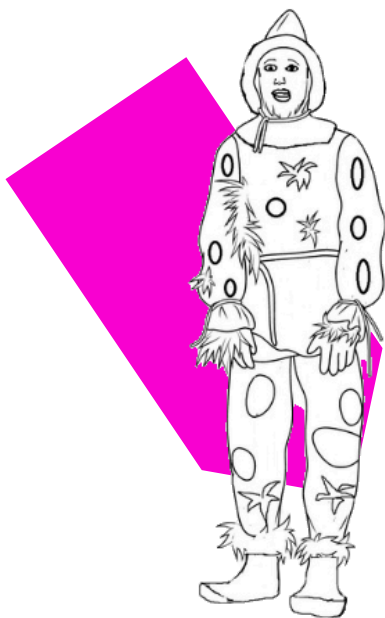
La jeune fille entame son voyage vers la Cité d'Émeraude pour
y rencontrer le Magicien d'Oz.
Elle se sent seule et la route est longue.



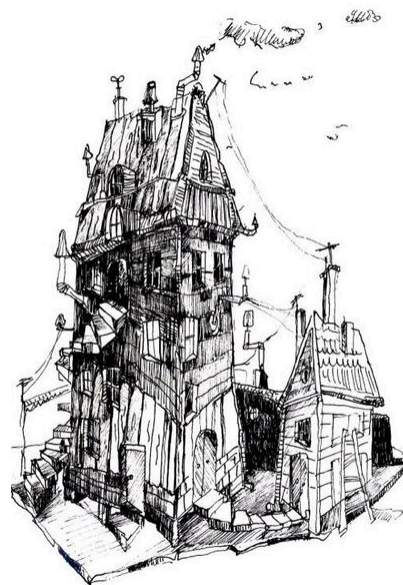


Dorothée traverse un champ de maïs.
Elle entend une voix.
Elle tourne la tête et voit un épouvantail.

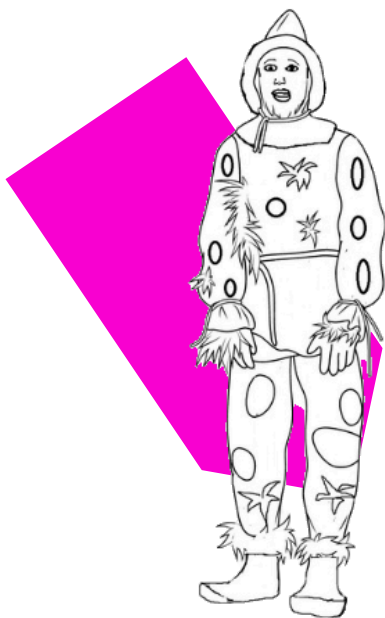




Qui es-tu, petite fille,
et où vas-tu ?



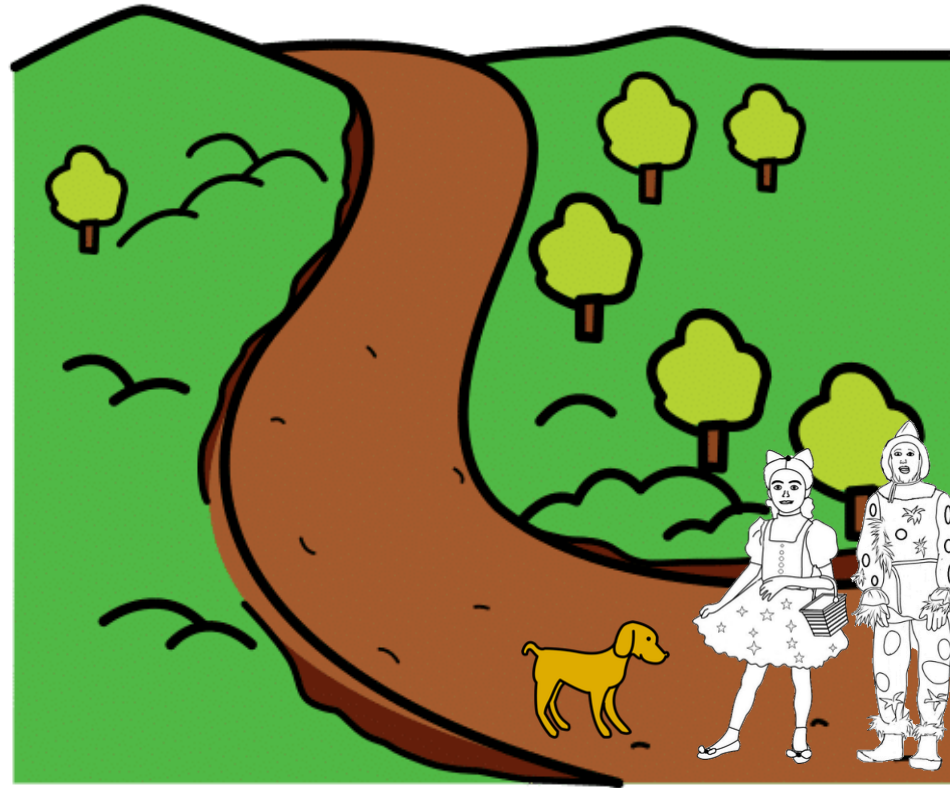
Je vais à la Cité d'Émeraude pour
rencontrer le Magicien d'Oz.
Il va m'aider à rentrer chez moi !



Je veux y aller aussi.
Je veux demander au Magicien
de me donner un cerveau.



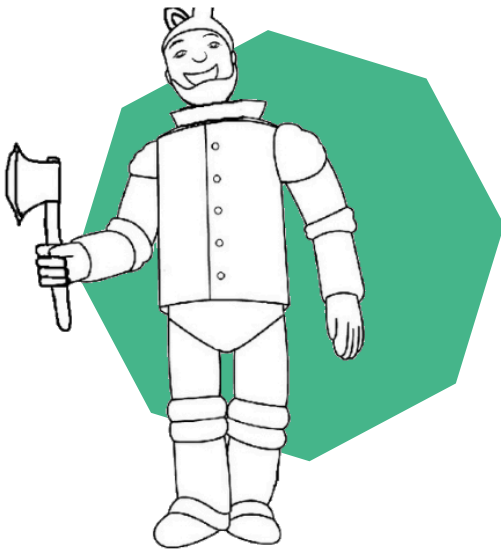
Voyageons ensemble !



Dorothée, Toto et l'Épouvantail voyagent ensemble.
Ils rencontrent un nouvel ami.
C'est un homme de fer qui veut également aller à la Cité d'Émeraude.



Pourquoi veux-tu aller à la
cité d'Émeraude, mon ami ?



Je veux demander au
Magicien d'Oz de me
donner un vrai cœur au lieu
de mon cœur en métal.



Dorothée, Toto et l'Épouvantail voyagent ensemble.
Ils rencontrent un nouvel ami.
C'est le Lion peureux, qui veut aussi aller à la Cité d'Émeraude.





Pourquoi veux-tu aller à la
cité d'émeraude, mon ami ?



Je cherche du courage.



Voyageons ensemble !



Mes amis, je vois un beau
château au loin.
Qu'est-ce que ça pourrait être ?



C'est la Cité d'Émeraude.
Magnifique ! Nous avons
atteint notre objectif. Je
suis heureuse.

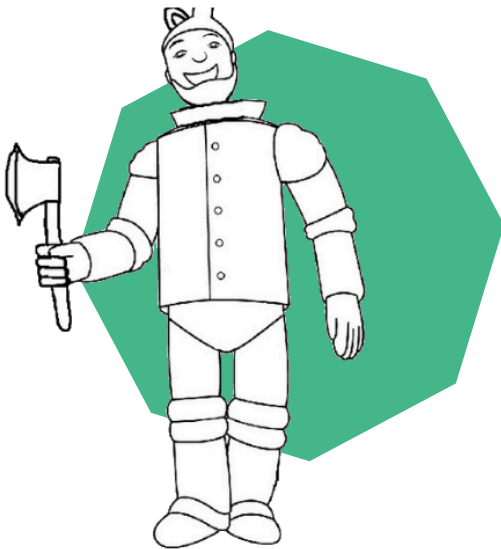
PARTIE 5



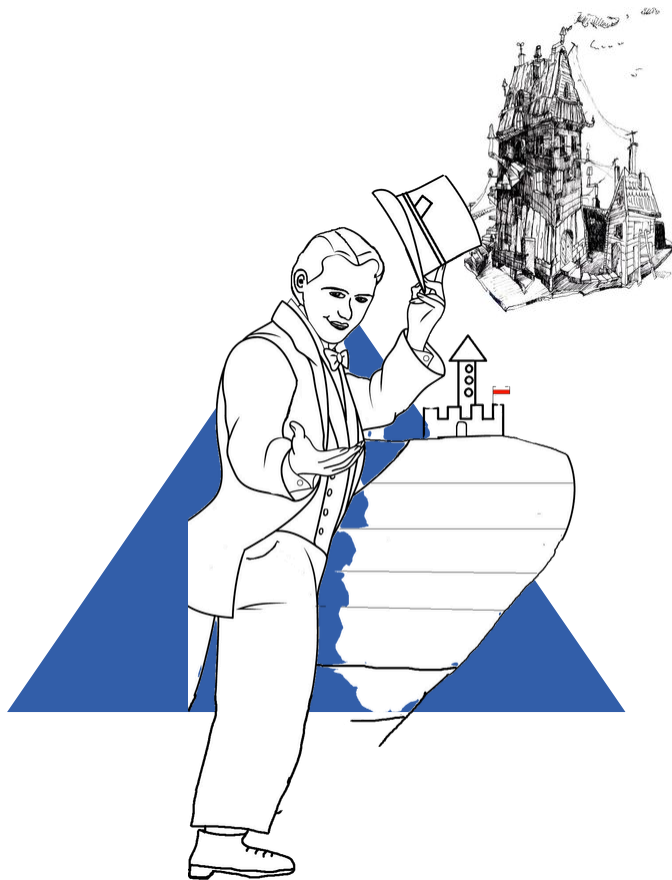
Regardez, quelqu'un vient
vers nous.



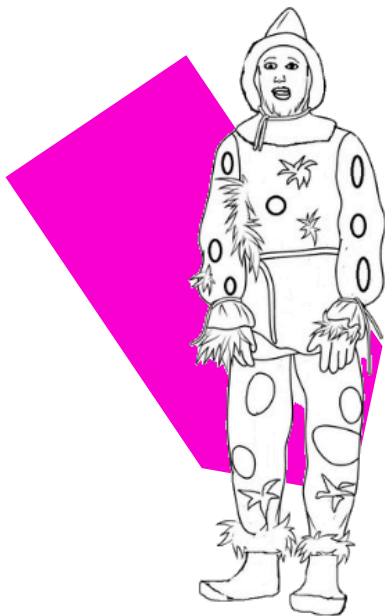
Je suis le Magicien d'Oz
Qu'est-ce qui vous amène
dans mon royaume ?



Nous voulions vous
demander un cœur, un
cerveau et du courage.
Et Dorothée vent rentrer
chez elle!



Vous n'avez pas besoin de
mon aide.
Tout ce que vous cherchez est
déjà en vous !



Merci pour votre aide Magicien
d'Oz !
Vous êtes merveilleux et si
sage.

PARTIE 6



Merci, mes chers amis, pour le merveilleux moment que nous avons partagé.

Mais maintenant, je dois rentrer chez moi. Je me souviendrai toujours de vous !



La fin



Crédits



Les illustrations ont été créées par Elżbieta Kosmala-Szweda et Małgorzata Matuszewska

www.instagram.com/gosito.sitodruk/

L'illustration a été créée par le partenariat sur la base d'une illustration de Jude Park pour

[The Noun Project](#).



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 projet : 2023-1-FR01-KA220-SCH-000155095).

