

Le Magicien d'Oz

Niveau 1
pictogrammes
+
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 ?

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.

Les illustrations ont été créées par Elżbieta Kosmala-Szweda.

L'illustration « hat » pour la couverture provient de The Noun Project et a été créée par Jude Park

Les symboles pictographiques utilisés sont la propriété du Gouvernement d'Aragon et ont été créés par Sergio Palao pour [ARASAAC \(http://www.arasaac.org\)](http://www.arasaac.org), qui les distribue sous [licence Creative Commons BY-NC-SA](#).

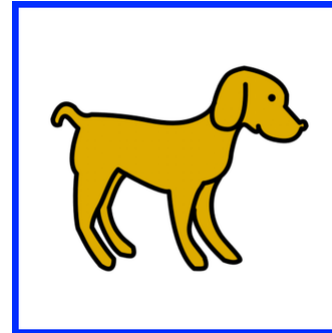
Certains pictogrammes ont été créés par le partenariat pour le projet Plural Words.

Les personnages



DOROTHÉE

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



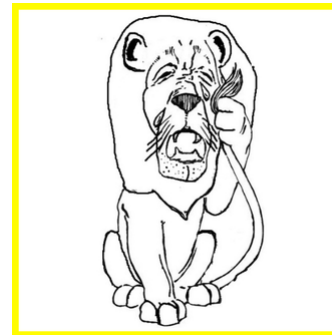
TOTO

Le chien de Dorothée



GLINDA

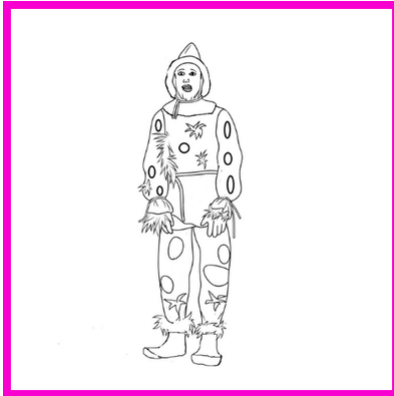
La bonne sorcière



LE LION PEUREUX

L'ami de Dorothée qui
cherche du courage

Les personnages



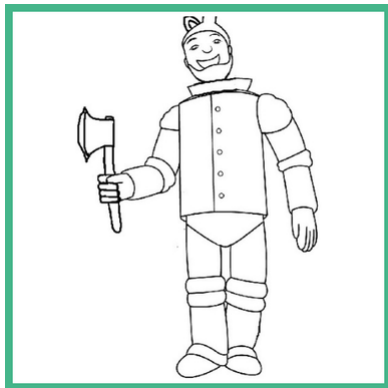
L'ÉPOUVANTAIL

L'ami de Dorothy qui
cherche un cerveau



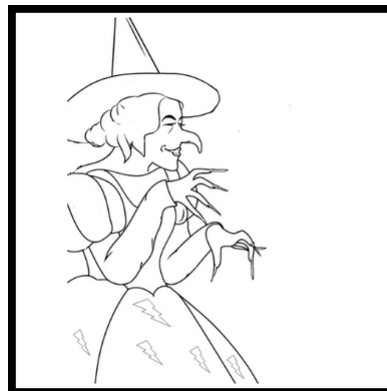
LE MAGICIEN D'OZ

Le magicien de la Cité
d'Émeraude



L'HOMME DE FER

L'ami de Dorothy qui
veut avoir un vrai
cœur



LA MÉCHANTE SORCIÈRE DE L'EST

La sorcière du pays d'Oz

Code couleur



Les noms des personnages sont colorés.

Ceci vise à faciliter la lecture.

Cette couleur est également présente dans le cadre du pictogramme.



DOROTHÉE

voyage au pays magique d'Oz.



DOROTHÉE



GLINDA



TOTO



LE LION PEUREUX



L'ÉPOUVANTAIL



L'HOMME DE FER



LE MAGICIEN D'OZ



**LA MÉCHANTE
SORCIÈRE DE L'EST**

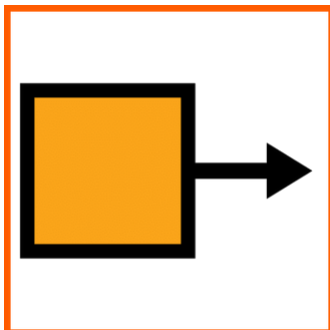
Vocabulaire



Ce pictogramme signifie **Cité d'Émeraude**.



Ce pictogramme représente le mot « **et** ».



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

Table des matières



1

Partie 1

Quand Dorothy joue avec Toto.

2

Partie 2

Lorsque Dorothée et Toto sont emportés par une tornade.

3

Partie 3

Lorsque Dorothée sauve accidentellement le Pays d'Oz de la Méchante Sorcière de l'Est.

4

Partie 4

Lorsque Dorothée se rend à la Cité d'Émeraude.

5

Partie 5

Lorsque Dorothée rencontre le magicien d'Oz.

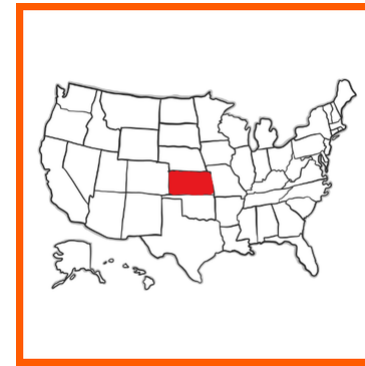
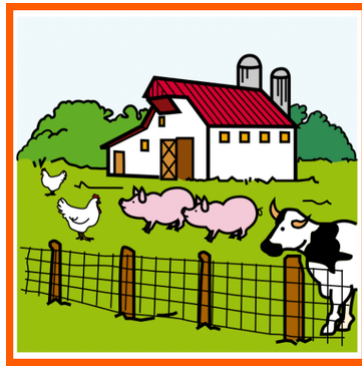
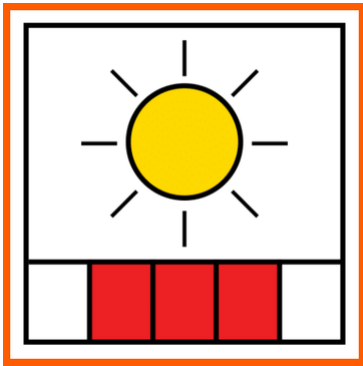
6

Partie 6

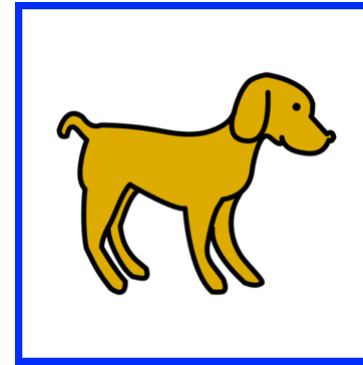
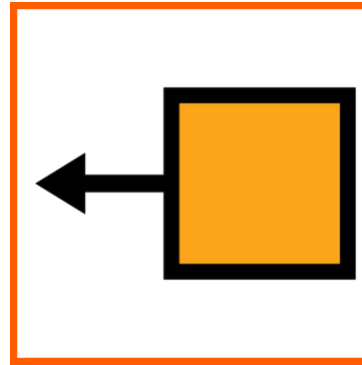
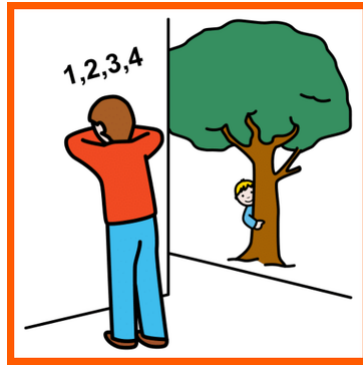
Le retour à la maison.

Partie 1



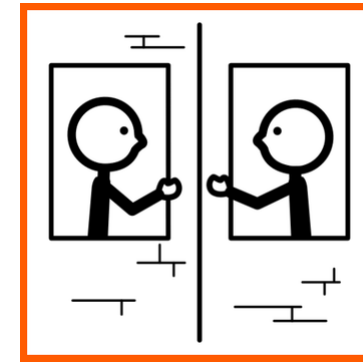
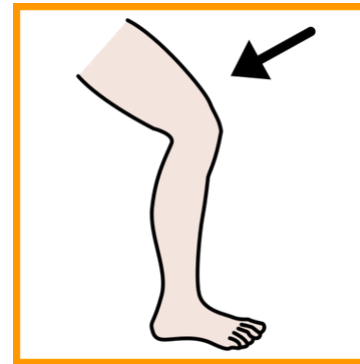
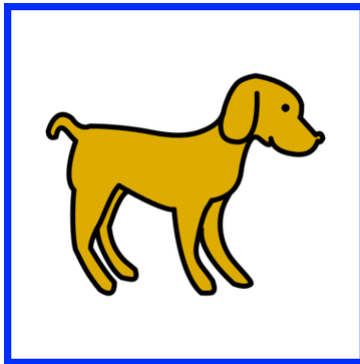


C'est l'été dans une ferme du Kansas.



Dorothée joue avec son

chien Toto.



Toto

mord la jambe du voisin.



Dorothée

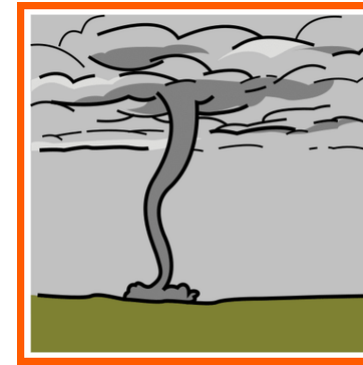
le protège.



Ils s'enfuient.

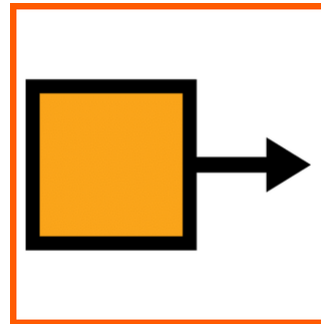
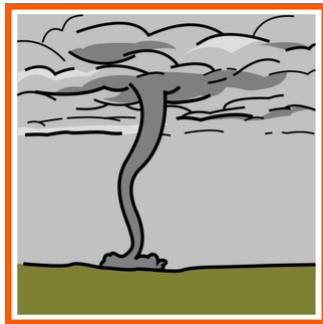
Partie 2



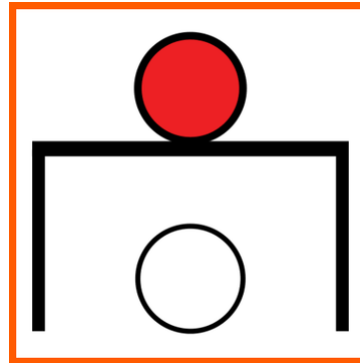
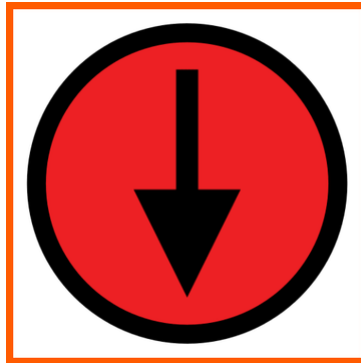


Dorothée

est emportée par une tornade.

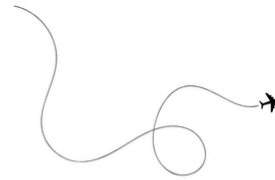


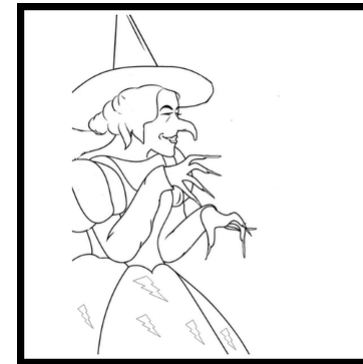
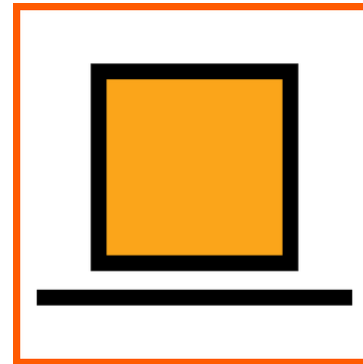
La tornade transporte **Dorothée** au pays d'Oz.



Le pays d'Oz se trouve au-dessus de l'arc-en-ciel.

Partie 3





Dorothée

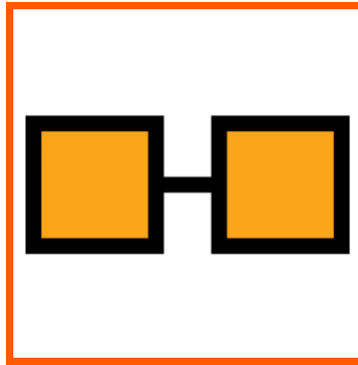
atterit sur

la Méchante Sorcière.



Dorothée

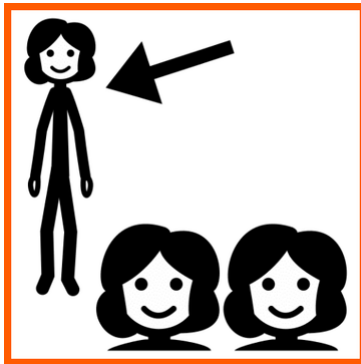
sauve le pays d'Oz.



Dorothy

rencontre la

gentille sorcière.



Son nom est

Glinda.

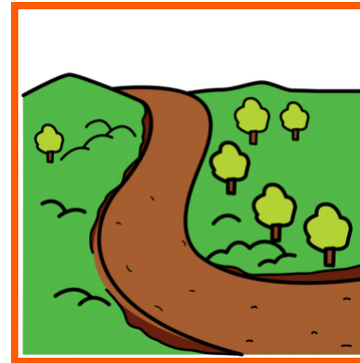
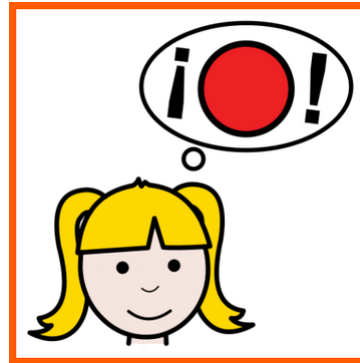


Dorothée

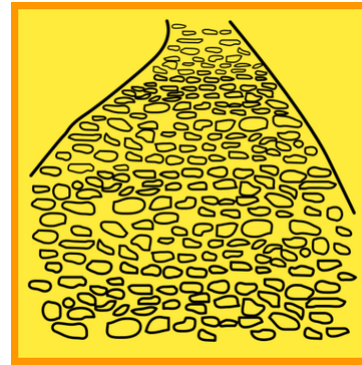
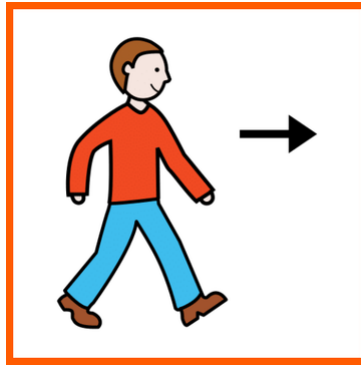
demande

de l'aide à

Glinda.

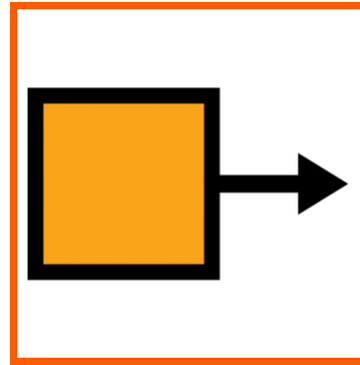
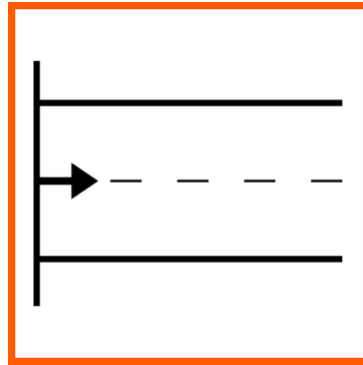


Elle trouve un chemin.



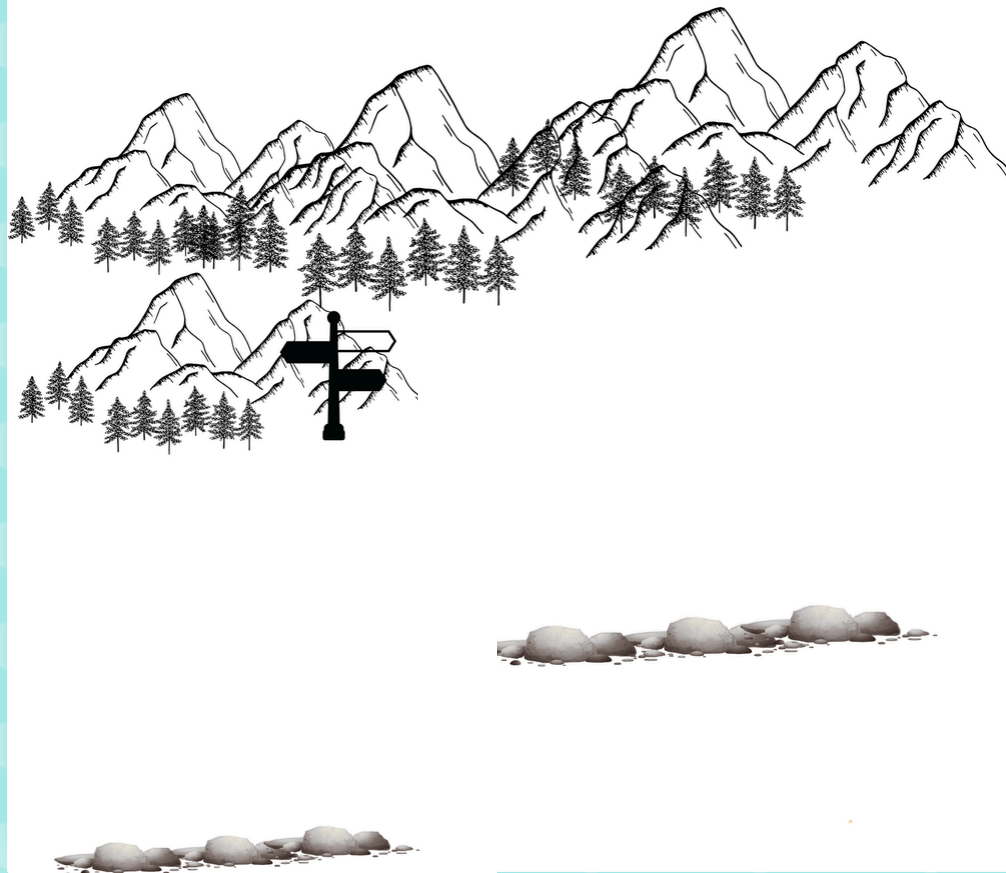
Dorothy

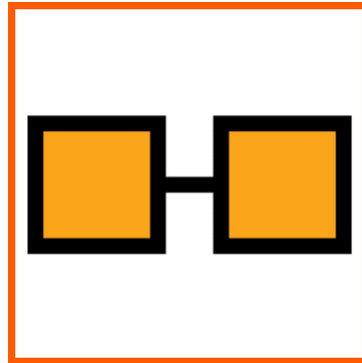
suit la route de briques jaunes.



Dorothée pars vers la Cité d'Émeraude.

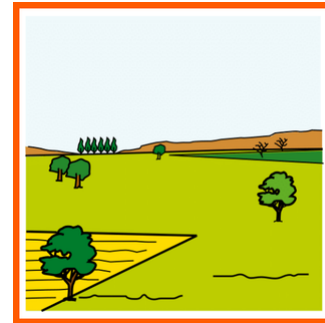
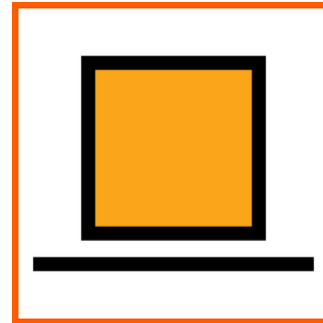
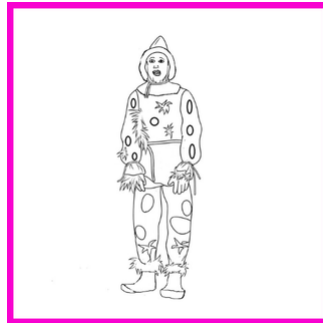
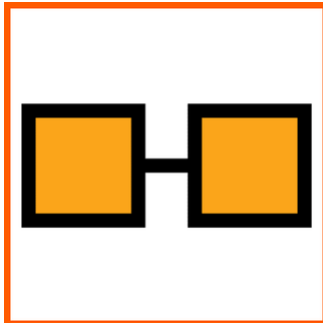
Partie 4



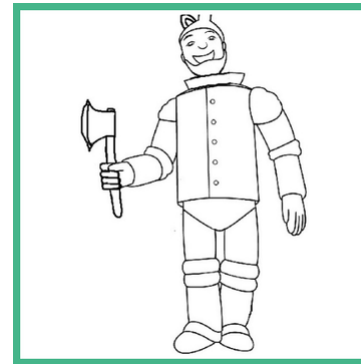
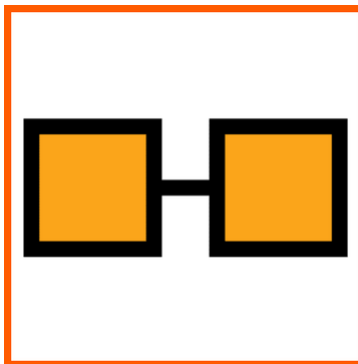


Dorothée

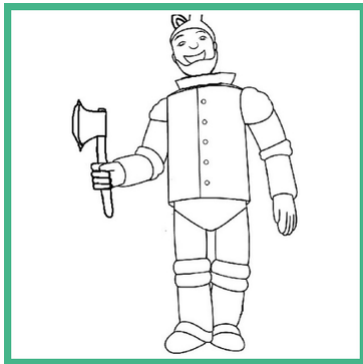
rencontre des nouveaux amis.



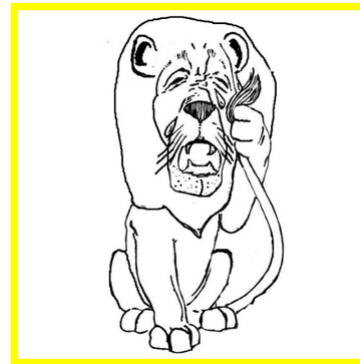
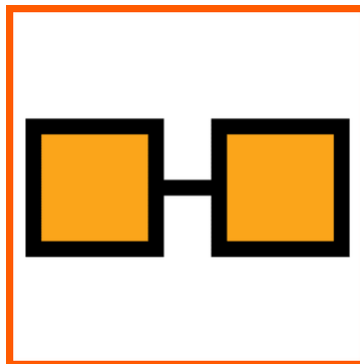
Elle rencontre l'Épouvantail dans un champ.



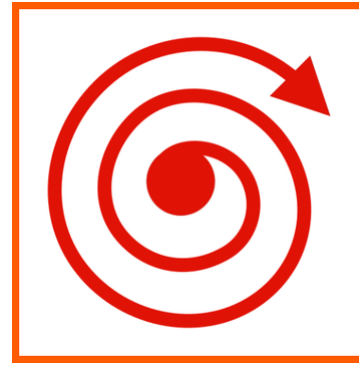
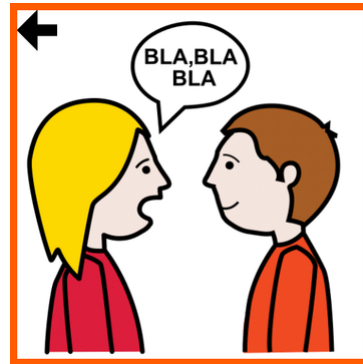
Dorothée rencontre aussi l'Homme de fer.



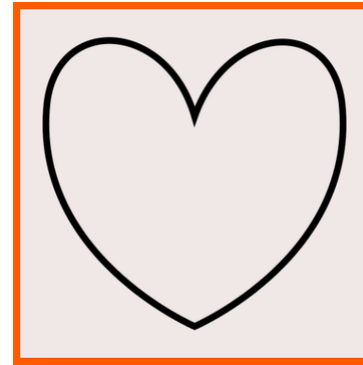
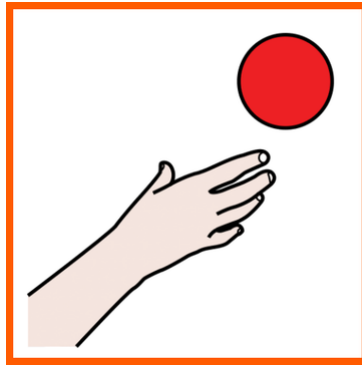
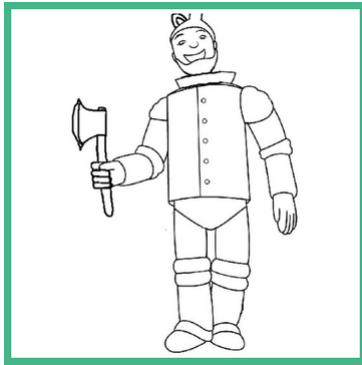
L'Homme de fer voyage avec eux.



Dorothy rencontre le lion peureux.

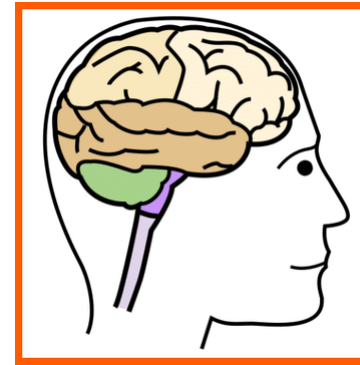
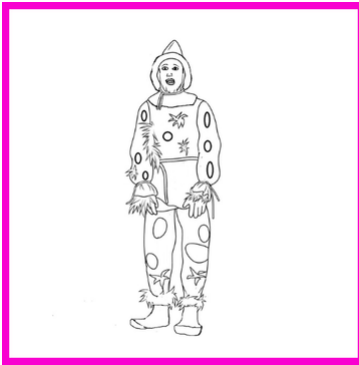


Les amis expliquent pourquoi ils vont
à la Cité d'Émeraude.



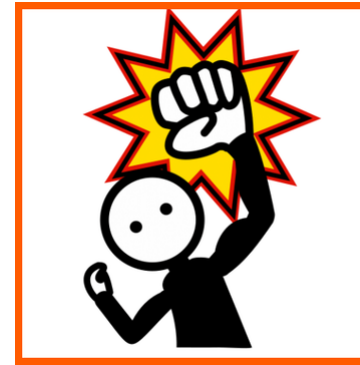
L'homme de fer

veut avoir un vrai cœur.



L'épouvantail

cherche un cerveau.



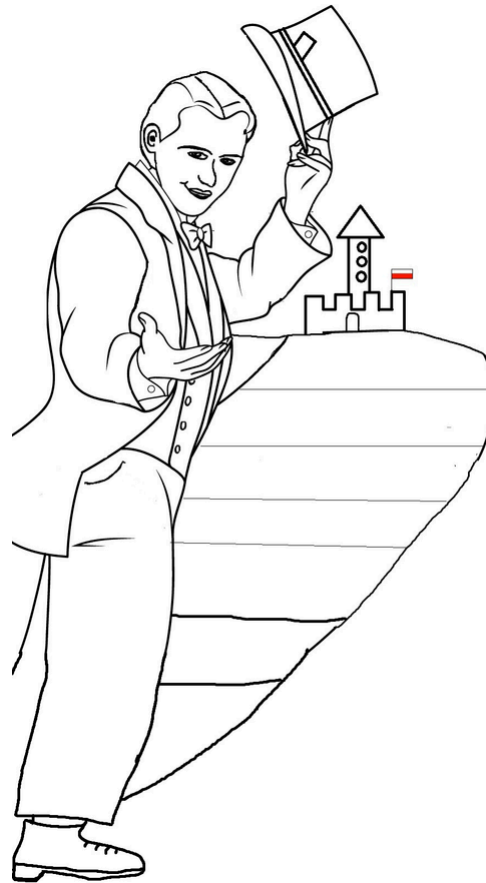
Le lion peureux

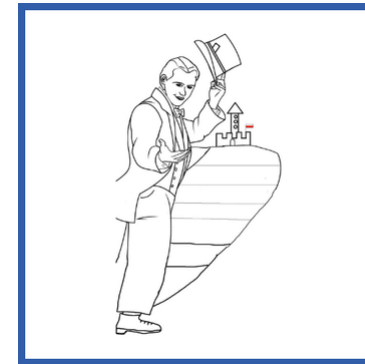
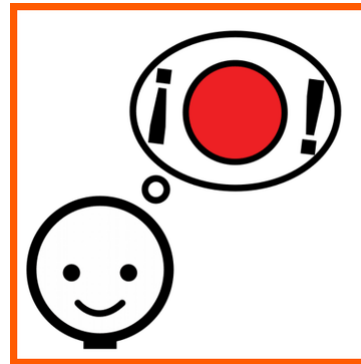
cherche du courage.



Les amis visitent la cité d'Émeraude.

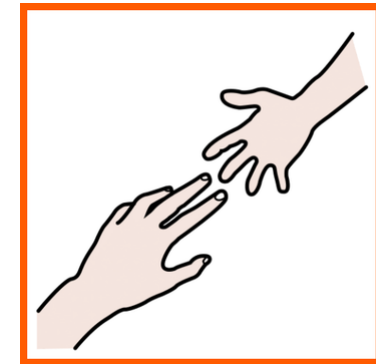
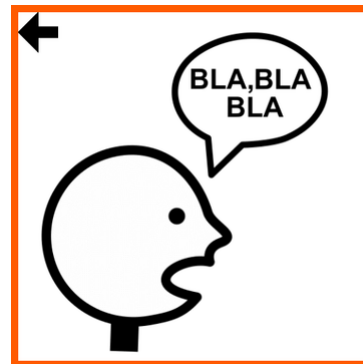
Partie 5





Les amis rencontrent le

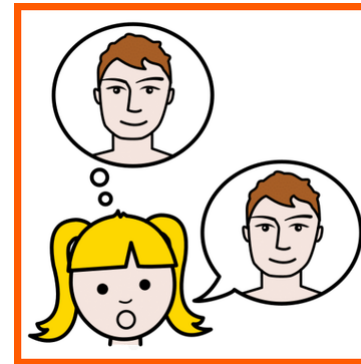
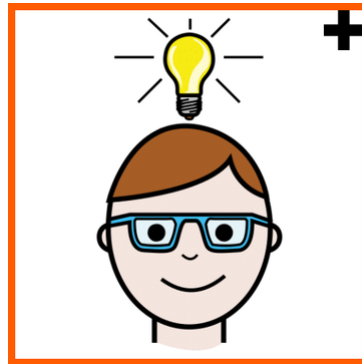
Le Magicien d'Oz.



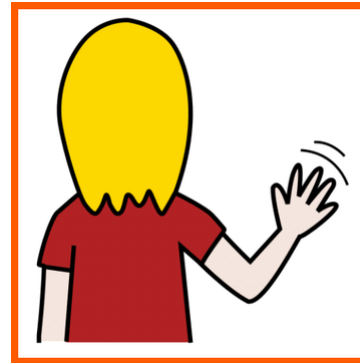
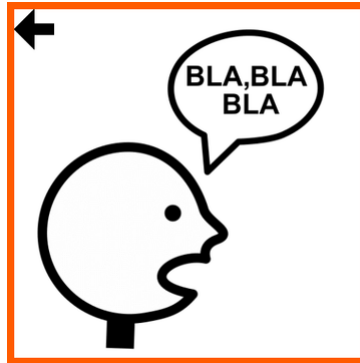
Le Magicien d'Oz

leur dit qu'ils n'ont pas

besoin d'aide.



Les amis comprennent la vérité sur eux-mêmes.

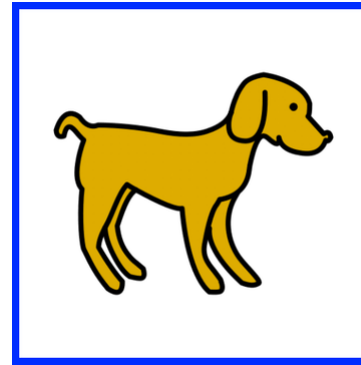


Dorothée

dit au revoir à ses amis.

Partie 6



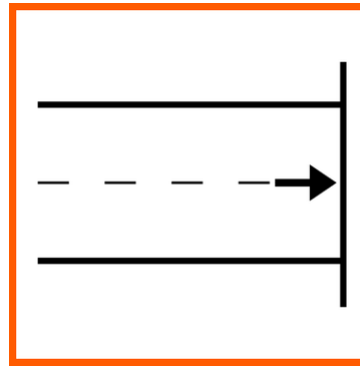
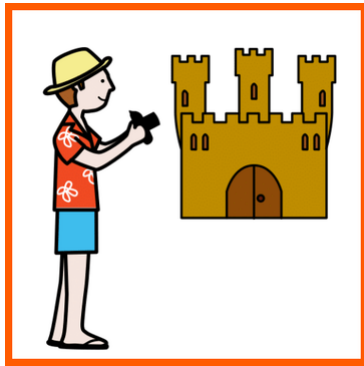


Dorothée

et

Toto

rentrent à la maison.



Le voyage se termine.



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).

