

Annexe 1 : Grille rapide d'analyse des contes

Titre	le(s) héros	Situation initiale	lieux	problème à résoudre	aide apportée (objet, personne)	fin de l'histoire

Titre	le(s) héros	Situation initiale	lieux	problème à résoudre	aide apportée (objet, personne)	fin de l'histoire

Titre	le(s) héros	Situation initiale	lieux	problème à résoudre	aide apportée (objet, personne)	fin de l'histoire

Titre	le(s) héros	Situation initiale	lieux	problème à résoudre	aide apportée (objet, personne)	fin de l'histoire

Annexe 1 : Grille rapide d'analyse des contes

Titre	le(s) héros	Situation initiale	lieux	problème à résoudre	aide apportée (objet, personne)	fin de l'histoire
La reine des abeilles Grimm	Le plus jeune fils du roi	Le fils part à la recherche de ses frères	Un château	Désenchanter le château	Fourmis Canards Abeille	Le château est désenchanté et le plus jeune fils épouse la princesse et devient roi

Titre	le(s) héros	Situation initiale	lieux	problème à résoudre	aide apportée (objet, personne)	fin de l'histoire
Barbe-Bleue Perrault	La femme de Barbe-bleue	Barbe bleue épouse une jeune fille	Le château de Barbe-bleue	La femme de BB est entrée dans la chambre interdite	Les frères de la femme de BB La sœur	Barbe-Bleue est tué

Titre	le(s) héros	Situation initiale	lieux	problème à résoudre	aide apportée (objet, personne)	fin de l'histoire
Jean de l'ours	Jean de l'Ours	Jean de l'ours part découvrir le monde	Un château	Jean de l'ours est bloqué au fond du puits	L'aigle blanc	Jean de l'ours épouse une princesse

Titre	le(s) héros	Situation initiale	lieux	problème à résoudre	aide apportée (objet, personne)	fin de l'histoire
Le petit chat désobéissant	Le petit chat	Le petit chat part de chez lui	La forêt	Le petit chat est perdu	Le lapin L'écureuil Le hérisson Le hibou	Le petit chat retrouve sa maison

« le coq qui va à Rome »

Situation
initiale

Déclenchement
=
Problème

Le coq reçoit une lettre qui l'invite chez le Pape à Rome. Il part et rencontre d'autres animaux qu'il emmène avec lui mais ils se font manger par le loup.

Actions

Le loup souffle sur la maison du grillon .

Dénouement

Le loup explose

Situation finale

Chaque animal rentre chez lui

« le coq qui va à Rome »

Situation
initiale

Déclenchement

=
Problème

Actions

Dénouement

Situation finale

« le trou dans l'eau »

<p>Situation initiale</p>	<p>Un jeune homme beau et riche veut se marier mais il ne trouve personne qui lui convient</p>	<p>Il était une fois</p>
<p>Déclenchement = Problème</p>	<p>Il rencontre une jeune fille et veut l'épouser mais elle lui demande de faire un trou dans l'eau</p>	<p>Un jour</p>
<p>Actions</p>	<p>L'eau du bassin est gelée. Le jeune homme a une idée.</p>	<p>Soudain</p>
<p>Dénouement</p>	<p>Le jeune homme casse la glace avec son bâton</p>	
<p>Situation finale</p>	<p>Ils se marient et vivent très heureux</p>	

« le trou dans l'eau »

Situation
initiale

Déclenchement
=

Actions

Dénouement

Situation finale

« l'ogre et la bête inconnue »

<p>Situation initiale</p>	<p>Un paysan et sa femme cultivent leurs terres mais un ogre leur prend les récoltes</p>
<p>Déclenchement = Problème</p>	<p>L'ogre propose un jeu : le devine-bête</p>
<p>Actions</p>	<p>Les enfants espionnent l'ogre pour connaître le nom de sa bête et la femme du paysan se déguise en bête</p>
<p>Dénouement</p>	<p>L'ogre ne sait pas ce qu'est la bête du paysan</p>
<p>Situation finale</p>	

« l'ogre et la bête inconnue »

Situation
initiale

Déclenchement
=
Problème

Actions

Dénouement

Situation finale

Titre de mon conte

Personnage
principal

Lieu

Problème

Actions

Situation finale