|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Nbre de personnages | Personnage(s) principal(aux) | Personnage(s)  Secondaire(s) | Genre | Nbre de péripéties | Remarques  Niveau de difficulté (péripéties, personnages, lieux) | Remarques  Forme (graphisme, présentation) | Remarques autres |
| 1. Un petit nuage | 15 | 1 | 14 | Récit | 15 | Bien, mais un peu long | Bien, simple, clair | Graphisme épuré intéressant  Structure aussi Voir plutôt pour un animal assez gros  Moins de péripéties (8) |
| 1. Petit poisson voit du pays | 6 | 1 | 5 | Récit | 12 | Un peu difficile, sur les lieux | Bien | Graphisme encore aussi épuré  Même structure que le précédent  Voir pour un animal, 8 péripéties  Notion de temporalité jour nuit |
| 1. Chagrin d’ours | 7 | 2 | 5 | Récit | 16 | Bien | Identification du nounours | Graphisme plus représentatif autour des émotions  On reste sur un ours  Notion de temporalité  10 péripéties  2 personnages |
| 1. Le voleur de poule | 9 | 5 | 4 | Récit | 12 | Ce qui fonctionne le mieux |  | 3 personnages berger, loup mouton même récit mais plus court 10 péripéties |
| 1. La revanche du coq | 12 | 3 | 9 | Récit | 12 | Un peu difficile | Confusion sur l’oeuf | 3 personnages dans un environnement plus large avec une autre dimension, petit animaux 11-12 péripéties |
| 1. La grosse graine | 14 | 6 | 8 | Récit | 15 | Trop compliqué | Compliqué | 3 personnages berger, loup mouton, sur le modèle de partie de pêche 12 péripéties |
| 1. Partie de pêche | 7 | 3 | 4 | Récit | 12 |  |  | 4-5 personnages arbre qui croise différents personnages en fonction des saisons  12 péripéties  Boucle m image début et fin |