

	<b>Titre :</b> <b>Le crapaud perché</b> <b>Claude Boujon</b> <b>Ecole des loisirs</b> <b>1989</b>		<b>Version :</b>	<b>Niveau :</b> PS /MS/ GS	
<b>La couverture</b>	<b>Titre</b>		Ecriture scripte en vert		
	<b>Illustration</b>		Présence des deux personnages principaux La sorcière semble inquiète Image donne le titre.		
<b>Informations sur l'histoire</b>	<b>Illustrations</b>		Très explicites.		
	<b>Texte</b>		-temps du passé et présent pour les dialogues.		
	<b>Rapport texte/image</b>		Les images complètent le texte		
	<b>Place des personnages</b>		-sorcière qui se trompe dans ses potions -crapaud qui aime lire		
	<b>Références Culturelles</b>				
<b>Schéma narratif</b>	<b>Situation initiale</b> <i>C'est l'histoire de...</i> <i>Il était une fois...</i>	<b>Élément déclencheur/problème</b> <i>Un jour. Mais...</i>	<b>actions</b>	<b>Résolution du problème ?</b> <i>Heureusement...</i> <i>Malheureusement...</i>	<b>Situation finale</b> <i>A la fin...</i>
	D'un crapaud qui adore lire. Il vit chez une sorcière.	<b>Mais</b> le crapaud est mécontent car elle ne le laisse pas lire et le fait cracher dans chaque potion. <b>Un jour</b> , il se sauve.	- Elle le récupère et l'attache sur sa tête. De là il voit qu'elle se trompe dans ses potions. -Un client mécontent la frappe.	<b>Heureusement</b> , le crapaud aidera la sorcière en lui lisant les recettes	Le crapaud découvre de nouvelles formules et la sorcière devient célèbre.
<b>Comment travailler ?</b> <b>Que travailler ?</b>	-Lire l'histoire s'arrêter lorsqu'elle part préparer un piège. Laisser deviner le type de piège. -Faire l'archétype de la sorcière : énumération animaux, ustensiles, portrait physique et moral				
<b>Jeux autour du livre</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Images séquentielles</li> <li>- Trame narrative</li> <li>- Puzzle première de couverture /titre</li> </ul>				