

Les Boîtes à histoires

d'après Annie Martin : *L'Oral en maternelle*, Nathan pédagogie

Définition : Contenant (enveloppe, pochette plastique, boîte...) dans lequel on glisse des reproductions d'illustrations des albums, des représentations d'objets voire des objets qui permettent de structurer l'histoire.

Pourquoi un tel dispositif ? : Les boîtes à histoire permettent de construire des représentations mentales qui sont sollicitées pour exprimer la compréhension d'une histoire.

Pour les constituer, les élèves vont devoir répondre à des questions de plusieurs ordres : Qui ? Avec quoi Où ? Quand ?

- ⇒ Cela permet de construire la trame narrative (éléments constitutifs du récit)
- ⇒ Cela permet de construire des catégories de personnages :
 - Personnages principaux
 - Personnages secondaires
 - Personnages rusés
 - Personnages « naïfs »
 - Personnages « méchants »
 - Personnages « tristes » => on arrive alors sur le registre des émotions

Ces boîtes sont utilisées pour faire un rappel de récit sans tomber dans la description (l'histoire sera relue à l'issue de ce travail). Il sera intéressant de réaliser ensuite une planche des différents personnages.

Quelles formes ? : Elles sont organisées et structurées autour des questions de départ. Il s'agit d'une collection d'illustrations ou d'objets réels déplaçables (pour être utilisés lors des activités) ou sous forme de planches (pour servir de mémoire).

Compétences :

- Matérialiser les éléments constitutifs du récit.
- Nommer, décrire, désigner les personnages, les objets, les lieux.
- Reconnaître et exprimer le temps de l'histoire.
- Construire et mémoriser des catégories de personnages, d'objets, de lieux.
- Mémoriser et garder une trace de chaque histoire étudiée (anthologie littéraire), afin de se constituer une culture des récits lus pour faire des liens et aller de l'un à l'autre.
- Transmettre cette anthologie aux classes suivantes pour assurer une continuité des apprentissages.

Les points forts :

- Construction d'un matériel par les élèves
- Une vraie alternative aux questions de compréhension posées à l'issue de la lecture d'un album
- Aide au rappel de récit
- Mise en résonance des textes lus
- Construire du sens et faire des liens => élaboration d'un répertoire commun

Matériel :

- Boîtes, enveloppes, pochettes en plastique pour les PS, on privilégiera les boîtes (boîtes à chaussures) dans lesquelles on rangera des objets, des marottes, des peluches ... tout objet ou représentation d'un des éléments constitutifs du récit)
- plusieurs exemplaires de photocopies des illustrations de 2 tailles : grand format pour les activités collectives et plus petit format pour la manipulation en petits groupes et une photocopie de la 1ère de couverture
- bâtonnets de bois pour fabriquer des marottes

Démarche :

- des lectures collectives
- étude du récit en illustration pour mettre en relief l'organisation du récit et faciliter la compréhension
- des jeux avec les images
- théâtralisation avec les marottes

Constitution de la boîte à histoires avec des PS :

Nommer, décrire, raconter, reformuler
Expliquer les relations entre les personnages
Restituer la trame narrative

- 1) Recherche des personnages dans l'illustration
- 2) Tri des personnages de cette histoire parmi d'autres (autres histoires) : les élèves les reconnaissent, les nomment, rappellent leur rôle dans l'histoire et éventuellement leurs désignations si elles varient
- 3) Même démarche avec les objets : on s'attachera à la fonction de l'objet
- 4) Intertextualité : les élèves doivent effectuer des tris parmi des personnages et des objets de même catégorie en expliquant les liens qu'ils entretiennent et en justifiant le rejet de certains
- 5) A l'occasion d'un rappel de récit, les élèves constituent la « boîte » de l'histoire avec les vignettes des personnages, objets déjà travaillés lors des séances précédentes
- 6) Ajout des images des personnages et objets dans les boîtes « Qui? », « Avec quoi? » en justifiant des choix

En MS : On pourra s'intéresser au cadre spatial de l'histoire et repérer les lieux, les changements de lieux des personnages et les raisons de leurs déplacements

En GS : Les élèves peuvent repérer les indicateurs de temps dans le texte puisque l'illustration n'est pas explicite de ce point de vue; Il s'agira alors de constituer des répertoires de mots ou expressions (connecteurs) qui compléteront les boîtes.

A l'issue de ces activités, les élèves pourront :

Inventer des histoires à partir des personnages, objets, lieux des boîtes « Qui, » « Avec quoi? »
« Où? »

Choisir un personnage pris au hasard dans la boîte « Qui? » et raconter son histoire
Continuer à raconter une histoire à la suite de l'enseignant.