

Boîte à histoire, boîte à contes, boîte à raconter

Elle est constituée d'une boîte (à chaussures, par exemple) et d'éléments constitutifs de l'histoire. Elle est amenée par l'enseignant(e) ou bien les élèves sont engagés dans l'élaboration de cette boîte avec :

- ▶ proposition de différents papiers et de peinture pour les lieux
- ▶ des objets figuratifs pour les personnages de l'histoire ou, selon l'âge des élèves, des matériaux variés et de différentes couleurs pour symboliser ces personnages.

Les lieux sont représentés sur les contours de la boîte. Les personnages et les éléments-clés de l'histoire doivent être manipulables. Le choix des couleurs, des représentations, des personnages et objets fait l'objet d'une discussion au sein de la classe.

Un questionnement sur les lieux peut conduire à une recherche sur les façons dont ils sont représentés dans les ouvrages de littérature de jeunesse (par exemple, comment est représentée la forêt dans les albums ?).



Cette boîte à histoire matérialise le récit entendu et travaillé en classe.

Le recours à ce support contribue à la mémorisation et à la compréhension de l'histoire.

Compétences travaillées :

- connaître quelques textes du patrimoine ;
- désigner les personnages de l'histoire ;

- raconter une histoire connue avec ses propres mots ;
- s'approprier le langage ;
- comprendre un texte lu par un adulte ;
- lier les événements entre eux (connecteurs simples, temps des verbes) ;
- décrire les déplacements des personnages ...

La boîte à histoire arrive après l'étude de l'histoire/d'un conte, ou après un travail de littérature en réseau pour raconter l'histoire ou une histoire. L'utilisation peut être :

- ▶ collective, ou en petits groupes : par exemple, sous forme d'histoire-relais, un élève raconte le début avec l'aide de la boîte, puis il passe la boîte à un 2ème élève qui continue l'histoire ...
- ▶ en binôme
- ▶ individuelle : l'élève manipule les objets et les personnages et (se) raconte l'histoire entendue ou l'histoire à sa manière. La boîte peut rester à disposition dans la classe en accès libre et être utilisée à différents moments de la journée.

Références aux programmes 2015 :

Ces situations permettent « une observation attentive de ce que l'élève dit ou fait ».

Apprendre en jouant - « construction de fiction et développement de l'imaginaire »

Apprendre en se remémorant et en mémorisant - « la mémorisation dépend de l'aspect émotionnel des situations et du vécu d'événements répétitifs », perception visuelle, langage

Mobiliser le langage - Oser entrer en communication, Comprendre et apprendre (outils cognitifs, images mentales)