

Festival de littérature genèse

Fiche d'aide à l'usage des enseignants

Etape 2

Cycle 2/Cycle 3

Les boîtes à histoires

Définition

La boîte à histoires est un outil au service de **la mise en mémoire** et de **la compréhension** des textes littéraires. C'est également **une collecte** qui participe à l'organisation des références pour permettre la construction d'une culture littéraire.

Cette boîte permet de **matérialiser l'histoire** et de solliciter le langage oral (en atelier, en autonomie).

Elle est liée et soutenue par des affichages collectifs (référents et traces d'activités).

Elle peut contenir une photocopie de la 1ère de couverture, des textes dictés à l'adulte sur les impressions de la classe ou de l'élève, la copie d'un passage particulièrement apprécié par les enfants.

On peut l'enrichir d'illustrations d'un épisode, de marottes, de marionnettes, d'objets en référence avec l'album.

Il peut être intéressant d'utiliser des maquettes, des éléments de décor des lieux de l'histoire....

Cette liste n'est pas exhaustive, tout objet, toutes traces qui permettent aux élèves d'affiner les éléments de compréhension de l'album peuvent trouver leur place dans cette boîte.

Compétences à construire Programmes 2016 Cycle 2

FRANCAIS :

COMPRENDRE ET S'EXPRIMER A L'ORAL *Domaines du socle : 1, 2, 3*

-Écouter pour comprendre des messages oraux ou des textes lus par un adulte.

-Dire pour être entendu et compris.

LIRE *Domaines du socle : 1, 5*

Identifier des mots de manière de plus en plus aisée.

Comprendre un texte.

Pratiquer différentes formes de lecture.

Lire à voix haute.

Contrôler sa compréhension.

ECRIRE *Domaine du socle : 1*

Produire des écrits.

Réviser et améliorer l'écrit qu'on a produit.

TICE :

En français, extraire des informations d'un texte, d'une ressource documentaire permet de répondre aux interrogations, aux besoins, aux curiosités ; la familiarisation avec quelques **logiciels (traitement de texte avec correcteur orthographique, dispositif d'écriture collaborative...)** aide à rédiger et à se relire.

Compétences à construire Cycle 3

FRANCAIS :

LIRE : *Domaines du socle : 1, 5*

- Lire avec fluidité.
- Comprendre un texte littéraire et l'interpréter.
- Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter.
- Contrôler sa compréhension, être un lecteur autonome.

ECRIRE : *Domaine du socle : 1*

- **Ecrire avec un clavier rapidement et efficacement.**

- Recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre.
- Produire des écrits variés.
- Réécrire à partir de nouvelles consignes ou faire évoluer son texte.
- Prendre en compte les normes de l'écrit pour formuler, transcrire et réviser.

FRANCAIS :
COMPRENDRE LE FONCTIONNEMENT DE LA LANGUE *Domaines du socle : 1, 2*

- Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit.
- Acquérir la structure, le sens et l'orthographe des mots.
- Maîtriser la forme des mots en lien avec la syntaxe.

TICE : Les élèves se familiarisent avec différentes sources documentaires, apprennent à chercher des informations et à interroger l'origine et la pertinence de ces informations dans **l'univers du numérique**. Le traitement et l'appropriation de ces informations font l'objet d'un apprentissage spécifique, en lien avec le développement des compétences de lecture et d'écriture.

Utilisation d'enregistrements numériques, de logiciels dédiés pour travailler sur le son, entendre et réentendre un propos, une lecture, une émission.

Apprentissage de techniques pour raconter, entraînement à raconter des histoires (en groupe ou au moyen d'**enregistrements numériques**).

Entraînements à la mise en voix de textes littéraires au moyen d'**enregistrements numériques**. Utilisation d'écrits supports pour les présentations orales (notes, affiches, schémas, **présentation numérique**).

COMPRENDRE LE FONCTIONNEMENT DE LA LANGUE *Domaines du socle : 1, 2*

- Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit.
- Acquérir la structure, le sens et l'orthographe des mots.
- Maîtriser la forme des mots en lien avec la syntaxe.

TICE : Les élèves se familiarisent avec différentes sources documentaires, apprennent à chercher des informations et à interroger l'origine et la pertinence de ces informations dans **l'univers du numérique**. Le traitement et l'appropriation de ces informations font l'objet d'un apprentissage spécifique, en lien avec le développement des compétences de lecture et d'écriture.

Utilisation d'enregistrements numériques, de logiciels dédiés pour travailler sur le son, entendre et réentendre un propos, une lecture, une émission.

Apprentissage de techniques pour raconter, entraînement à raconter des histoires (en groupe ou au moyen d'**enregistrements numériques**).

Entraînements à la mise en voix de textes littéraires au moyen d'**enregistrements numériques**. Utilisation d'écrits supports pour les présentations orales (notes, affiches, schémas, **présentation numérique**).

Guide de lecture écriture

1. Son aspect : une boîte à chaussures, un carton décoré, un panier, ...



référence : 50 activités autour du carnet de voyage à l'école C2 C3
Scéren Crdp Basse-Normandie



L'intérieur

Des éléments de l'histoire à insérer...



2. Produire plastiquement autour des personnages et des lieux

On peut mener différentes activités plastiques :

- Représenter les personnages, les lieux ou les objets (dessin figuratif, dessin codé, schéma, marionnettes à plat ou en volume..)
- Illustrer une formule magique, une ritournelle, ...
- Chercher des références culturelles autour des personnages, du thème, des lieux ...
- Reconnaître les personnages sous toutes leurs formes

Exemple 1 : Représenter les personnages en volume



Modelage C2

En volume



Assemblage



référence : Arts visuels & contes et légendes
Scéren Crdp Franche comté



Moyenne section

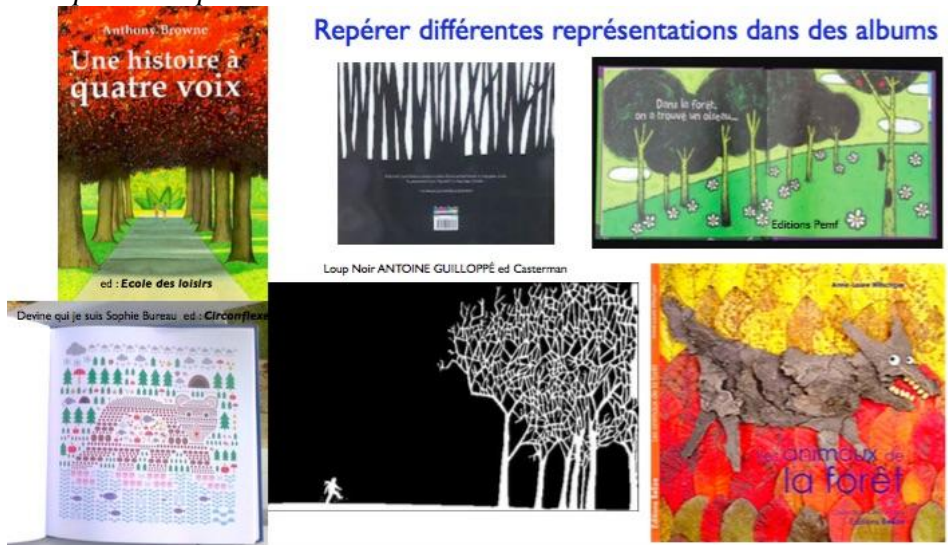


Guide de lecture écriture

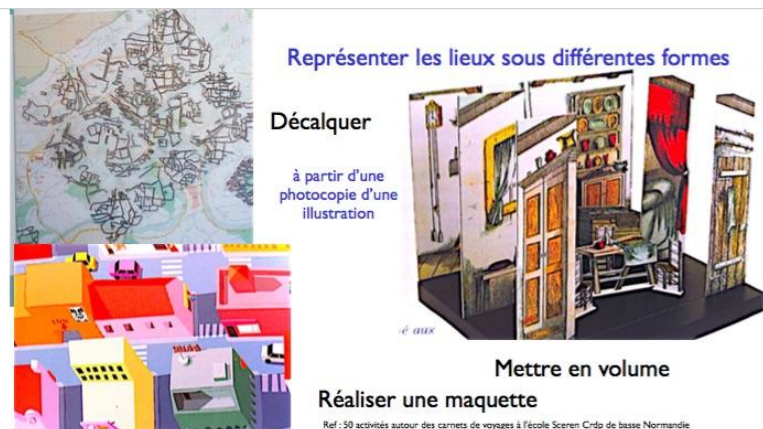
Exemple 2 : Représenter les personnages à plat



Exemple 3 : Représenter les lieux



Exemple 4 : Représenter les lieux sous différentes formes

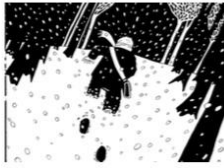


Guide de lecture écrite

Exemple 5 : Représenter les personnages sous toutes leurs formes



Antoine Guillopé
Editions duculot



de dos



silhouette dans un plan général



Exemple 6 : Chercher des références culturelles autour des personnages



Illustration le loup et l'agneau
Gustave Moreau 1790-1862
plume encre et aquarelle



Le loup et l'agneau Jean Baptiste
Oudry 2e quart 18e
Musée national des châteaux de
Versailles et du Tronon

Découvrir des
références
culturelles



illustration du Petit
chaperon rouge
gravure Gustave Doré
1883

3. Représenter les objets :

- Les objets importants dans la narration
- Les objets magiques

4. Faire revivre et mettre en mots un épisode par différents moyens :

- Réécrire un passage du style direct au style indirect
- Faire une planche de bande dessinée d'un épisode
- Faire parler les personnages
- Mise en forme plastique de textes

Exemple 7 : Mise en forme plastique de textes



Guide de lecture écriture

5. Utiliser la boîte à histoires :

- Un élève tire au hasard dans la boîte un objet, un écrit ...
Il s'agira de raconter à l'oral ou à l'écrit l'épisode lié à ce qui a été sorti.
- L'enseignante sélectionne une ou plusieurs pages de l'album et les élèves cherchent dans la boîte tout ce qui permet de matérialiser l'épisode sélectionné et ils justifient leur choix.
- L'enseignant choisit dans la boîte différents objets et les élèves écrivent (contrainte d'écriture) en utilisant tout ce qui a été sorti.
- Les élèves catégorisent et agencent tout ce qui fait partie de la boîte en justifiant le classement

Sitographie

Un projet mené en maternelle

http://www.ia94.ac-creteil.fr/mater/actions_phares/boites_histoires.htm

La boîte à histoires : vers la compréhension et l'interprétation d'album

http://www.ia94.ac-creteil.fr/arts_visuels/projets/boites_histoires.htm

Créer de l'intertextualité

<http://www.i-en-argenteuil-sud.ac-versailles.fr/spip.php?article719>