

par Florent Denéchère

Les boîtes à raconter de Marion

Les boîtes à raconter sont un dispositif original pour travailler la syntaxe et le lexique de la façon la plus naturelle : par les histoires... Cette idée qui tient dans une boîte à chaussures n'est pas dénuée d'ingéniosité. Grâce à elle, des enfants de la Petite à la Grande Section sont capables de restituer des récits vivants à leurs camarades, et à leurs parents !

Cette mini-aventure pédagogique se déroule dans un petit village de 200 habitants, près d'Albertville, en pays savoyard. C'est dans sa classe unique, composée de PS, MS et GS, que Marion mène depuis plus de 3 ans cette expérience des boîtes à raconter. Une belle idée qui a mené ses élèves à voyager à travers



La boîte de Jack et le haricot magique.

plusieurs albums, et que notre collègue partage de façon très pratique sur son blog : *La classe de Marion*. Le principe est simple : les personnages et les objets sont codés (par exemple, le petit chaperon rouge



La boîte du Petit chaperon rouge.

est représenté par un rond rouge), et évoluent dans un décor dessiné sur les faces d'une boîte à chaussures. Le système de codage sert ensuite d'appui aux enfants pour raconter l'histoire. Mais avant d'en arriver là, ceux-ci doivent s'engager dans une démarche complète : comparaison entre les versions du conte, vocabulaire, compréhension, syntaxe... C'est à ce prix qu'ils pourront transformer leur boîte en véritable trésor !

Genèse

« Au début, ça prenait beaucoup de temps, mais au final, ça valait le coup. Je trouvais ça plus efficace que des séances classiques. Puis des parents ont fait une vidéo de leur enfant [NDLR : la vidéo est visible sur le blog] qui leur racontait une histoire à la maison, parce que ça les avait bluffés. Les Cahiers pédagogiques ont aussi fait un article à propos de ce dispositif... » raconte Marion, encore surprise de cet engouement. « J'essaie de travailler 3 histoires par an, 1 par niveau. À la fin de leur maternelle, les élèves peuvent repartir avec 3 boîtes à raconter. »

Le choix des histoires

Fidèle au BO, Marion sélectionne les histoires à travailler parmi les classiques de la littérature jeunesse : *Les trois petits cochons*, *Jack et le haricot magique*, *Roule galette*... « Je choisis des histoires qui se prêteront bien au codage, et pour lesquelles la boîte à chaussures sera pertinente. Certaines histoires sont plus compliquées que d'autres à raconter, comme Jack et le haricot magique, qui convient plus à des GS qu'à des PS », explique-t-elle. La première étape consiste à repérer les lieux de l'histoire, et à les schématiser sur les faces de la boîte. « Ensuite, on code les personnages et parfois les objets. Dans Boucle d'or, il y a un gros travail de codage car l'histoire fait appel à de nombreux objets. »



INTERVIEW

■ As-tu le souvenir d'un enseignant marquant quand tu étais élève ?

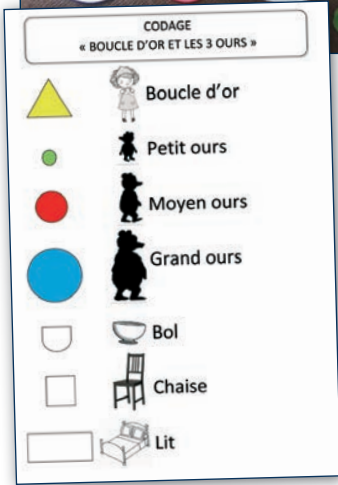
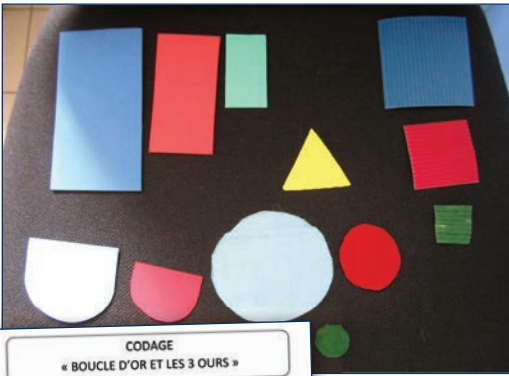
Mon prof de philo de l'IUFM, Manuel Tonolo, une personne marquante pour moi qui a su nous ouvrir à diverses pratiques pédagogiques tout en développant notre esprit critique. Je reste encore impressionnée par l'énergie considérable qu'il mettait à créer des ponts entre la « vraie vie » et la théorie.

■ Un bon souvenir d'enseignante ?

Les yeux de mes Grandes Sections qui pétillent quand ils entrent dans la lecture !

■ Quels sont tes projets actuellement ?

Je souhaite me former à la pédagogie Montessori pour pouvoir m'en servir de façon plus éclairée dans ma classe et monter des ateliers à domicile. Mon rêve : arriver à autofinancer mon matériel grâce à ces ateliers et pouvoir ensuite le mettre au service de publics défavorisés qui n'y ont pas accès comme en ZEP. Robin des bois des temps modernes ! : -)



Les personnages et les objets de Boucle d'or et les trois ours.

Dernière étape : raconter l'histoire. « Certains élèves sont vite à l'aise. Ils servent alors de modèle

à ceux qui ont moins l'habitude du langage littéraire, et qui auront plus de facilité à reproduire les paroles de leurs camarades. »

Coder

Les codes sont pleinement investis par les élèves, et permettent un travail de symbolisation extrêmement intéressant, surtout avant l'entrée en classe de CP. « Dans Jack, les élèves ont décidé de tracer des ronds pour les gentils. Donc, Jack est devenu un rond bleu, et sa maman un rond rose. En revanche, l'ogre, avec ses dents pointues, est devenu un triangle, aux sommets piquants ! » explique Marion, impressionnée par le travail de ses élèves. « On peut ensuite travailler sur la texture. Après des jeux de Kim, on pourra fabriquer des pièces en carton, en mousse, en papier lisse, etc. »

Inventer

Le format « boîte à chaussures » impose des contraintes qui peuvent se révéler très créatives. Ainsi, pour l'histoire de Jack, les enfants ont choisi de la positionner debout. « On peut mettre l'ogre tout en haut, dans le ciel. Et Jack peut ainsi se cacher derrière le château, là où les auditeurs ne le voient plus. Il peut ensuite redescendre la liane à l'intérieur de la boîte... Quand le petit ours casse une chaise, on déchire un petit bout de papier représentant la chaise pour marquer le geste. Dans La moufle, on peut secouer la boîte à la fin... » Des possibilités infinies, qui ne manqueront pas de bluffer les parents de vos élèves !

➔ tinyurl.com/nmtxcpf

