

Projet académique 2013-2014

Boîtes à histoires

Nos exemples s'appuient essentiellement sur des contes, mais peuvent être adaptés aux autres histoires.

La « boîte »

Une malle, une cantine en métal, un bac en plastique, une valise, une boîte à chaussures, des tiroirs, une commode ou un meuble (à tiroirs, à casiers), des contenants en lien avec l'histoire (ex un panier pour le petit Chaperon rouge), des boîtes fabriquées, une ou des enveloppes, des boîtes d'allumettes qu'on peut assembler, des vitrines, des sacs à congélateur (transparents), des boîtes à chocolats à couvercles transparents, des boîtes alvéolées ou compartimentées (à œufs, à chocolats, à outils, à couture), des bouteilles transparentes en plastique ou en verre, une bonbonne...

Quelques exemples :



Des enveloppes (CDDP Champigny 12-13)



Une valise (CDDP Champigny 12-13)



Une boîte à chaussures : [Boucle d'or](#) et les trois ours



Une boîte fabriquée (CDDP Champigny 12-13)

→ la boîte peut être en rapport avec l'histoire qu'elle raconte.

Le choix

Une boîte pour une histoire : tout est rassemblé dans un même contenant : la boîte du petit Chaperon Rouge

Une boîte à histoires : la boîte des loups, des différentes versions du petit Chaperon rouge, des livres qui font peur, qui font rire, du même auteur (Ponti, Corentin...),...

Le « mur » des boîtes à histoire : une boîte d'allumettes par histoire contenant des symbolisations, par ex : Chaperon rouge = un morceau de tissu rouge, un morceau de fourrure, un petit arbre en plastique, ...

ou Boucle d'or = un morceau de bolduc jaune, trois petits dessins de trois tailles (ours, chaises, lits),...

Le contenu

-des lieux : montagnes, forêts, villes, mers, désert,...

-des personnages : les héros, les animaux, ...

-des objets : accessoires, objets de narration (pantoufle de Cendrillon) et objets de décor (cheminée de Cendrillon)

-des trajets et cheminements : cartographie de l'histoire (travail sur plans ou cartes) → ex : le trajet de la maison du Chaperon rouge à la maison de la grand-mère en passant par la forêt. Aller vers la représentation symbolique des lieux.

-des sons : enregistrements de voix, bruits, ambiance sonore, bruitages, musique, ... objets sonores : clochettes, flûte, boîte à meuh, réveil, boîte à musique, crécelle. Ex : un appeau pour des oiseaux, une crécelle pour une porte qui grince.

Ces différents éléments peuvent évoquer tout (le Petit Chaperon rouge) ou partie (la rencontre du loup et du Chaperon rouge dans la forêt) de l'histoire.

Des pistes plastiques :

Il s'agit d'évoquer l'histoire, pas de la raconter, de traduire plastiquement l'implicite en jouant sur les variables suivants :

- matières et matériaux : papiers divers (de soie, de verre, imprimé ou non,...), plastique, aluminium, sable, graviers, branches, mousse, peinture, encre...
- gestes : zébrer, hachurer, taper, tapoter, caresser, grands ou petits gestes...

et les constituants plastiques :

- formes
- couleurs

Les lieux

-travailler à plat ou en relief

-réaliser des maquettes

-utiliser des couleurs différentes selon le lieu et selon ce que l'on ressent à son évocation. Attention aux stéréotypes : on dit toujours que la mer est bleue mais elle peut être verte, grise, et pourquoi pas rouge ou violette ? Jouer avec les nuances, les mélanges, les camaïeux.



(ateliers Ecole et cinéma 2012-2013)

- travailler directement sur des plans ou des cartes routières, géographiques (atlas), marines.
- utiliser des cartes postales, des reproductions de paysages, des photographies
- varier les procédés : peindre, encrer, faire un collage, un photomontage

-évoquer le lieu par une de ses caractéristiques : sable en bouteille ou collé sur un support pour la plage ou le désert, coton ou flocons de polystyrène pour la neige, branches, écorces et mousse pour la forêt,...



(CDDP Champigny 12-13)

Les personnages

On peut bien sûr dessiner et découper les personnages.



(CDDP Champigny 12-13)

On peut aussi :

-travailler en volume : papier encollé, fil de fer, papier plié (origami), aluminium torsadé, pâte à modeler, pâte à sel, argile, ...



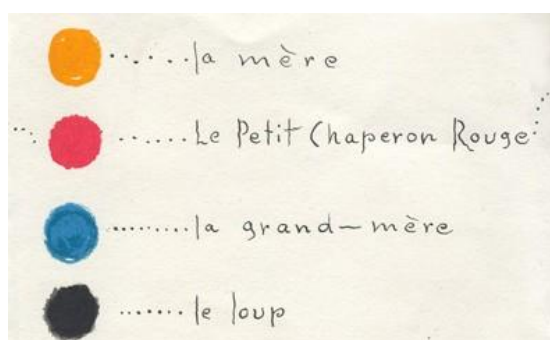
(CDDP Champigny 12-13)

-fabriquer des marottes ou des marionnettes



(CDDP Champigny 12-13)

-évoquer le personnage : un petit morceau de fourrure pour le loup, du tissu rouge pour le Chaperon rouge, un morceau de bolduc jaune pour Boucle d'or, une botte pour le Petit Poucet... Comme Warja Lavater, on peut associer une forme, une taille et une couleur pour symboliser le personnage :



Les objets

-l'objet peut servir de contenant : le panier du petit Chaperon rouge est la boîte à histoires

-utiliser les objets eux-mêmes ou miniaturisés : dînette, jouets,... (un petit panier)

-le représenter par sa matière (un brin d'osier)

-« l'actualiser » : pour cet exemple de panier, qu'utilise-t-on pour transporter des aliments aujourd'hui ? un sac plastique, un sac de courses.

-fabriquer les objets en volume ou les représenter (cf. ci-dessus)



un chapeau de sorcière fabriqué

Les trajets

-ils peuvent être matérialisés directement sur la représentation du lieu: par des lignes, des empreintes, des flèches, des matériaux (petits cailloux blancs du Petit Poucet), des fils de couleur collés (une couleur par personnage)



(CDDP Champigny 12-13)

-ils peuvent être représentés sur un support indépendant (carte au trésor : croix pour les lieux, lignes pour les déplacements)



L'expression des sentiments

L'intérieur ou l'extérieur de la boîte peut suggérer l'ambiance ou les différents moments de l'histoire, ou encore le ressenti des élèves.

-par la vue, selon les couleurs : gris ou noir pour la peur, rouge pour la colère,...

-par le toucher, selon les textures : papiers ou tissus doux et lisses (velours), coton, tissus matelassés, papier de verre, papiers froissés