

Préambule

A l'origine, une comptine servait à désigner avant un jeu celui ou celle à qui serait attribué un rôle particulier. « *Plouf, plouf...* » Par extension, on admet sous cette définition tous jeux de nourrices, jeux de doigts, jeux dansés, rondes, tresses, jeux de balle, jeux de cordes ou simples formulettes du répertoire enfantin.

Caractéristiques des comptines :

- parlées ou chantées
- textes courts et ludiques
- exploitation des sonorités de la langue : onomatopées, rimes, assonances, mots parfois inventés
- humour et l'anthropomorphisme
- rythmes qui incitent aux balancements, aux frappements, aux jeux corporels, à l'expression gestuelle
- mélodies sur quelques notes seulement, à intervalles réduits, faciles à mémoriser
- source de plaisir...

Dans l'apprentissage d'une langue, les comptines :

- permettent aux élèves de s'entraîner à prononcer des mots, des expressions, des phrases
- aident les élèves à mémoriser du vocabulaire, des structures de phrases ou des expressions sans ressentir la lassitude d'un apprentissage par cœur traditionnel
- fédèrent le groupe autour d'une activité plaisante qui contribue à rendre la séance attractive

Écrire un texte

1 - Choisir un mot à utiliser obligatoirement dans la comptine, selon la thématique souhaitée.

Exemple : **dog**

2 - Dresser deux listes de nouveaux mots, à partir de celui-ci :

1. Mots qui évoquent la **sonorité** du premier mot. Ex : *door, doll, dolphin, doctor, donut, fog, frog, hedgehog*
2. Mots qui évoquent le **sens** du premier mot. Ex : *animal, pet, house, family, jump, run, bark, woof-woof*

- *En cas de doute sur la prononciation d'un mot, consulter le site <https://howjsay.com/>*

3 - Par équipes de deux ou trois, inventer une phrase qui inclut le mot de départ et quelques autres, extraits des deux listes.

4 - Mettre les phrases en commun : sélectionner les formules à conserver, ou bien en écrire de nouvelles à partir de plusieurs propositions ; corriger ou reformuler si besoin ; fixer le texte définitif.

Exemple de trois formules différentes par leur chute, à choisir selon l'effet désiré ou le vocabulaire déjà acquis :

<i>Woof-woof ! Donuts are not for dogs Donuts are not for frogs Donuts <u>are good</u> for me</i>	<i>Woof-woof ! Donuts are not for dogs Donuts are not for frogs Donuts <u>are just</u> for me</i>	<i>Woof-woof ! Donuts are not for dogs Donuts are not for frogs <u>But donuts are</u> for me</i>
---	---	--

Trouver un rythme

1 - **Choisir un tempo** (vitesse) **confortable**, ni trop rapide ni trop lent.

Frapper la pulsation correspondante dans ses mains : battements réguliers. Ex : ● ● ● ● ● ● ● ●

2 – **En frappant la pulsation, dire le texte** de la comptine à voix haute, sur un rythme qui vient spontanément à l'esprit. Essayer diverses possibilités. Enregistrer les propositions spontanées.

- *Si besoin, répartir les rôles entre ceux qui frappent la pulsation et ceux qui disent le texte ; puis inverser pour que tous puissent s'entraîner à dire le texte.*

3 - Écouter les enregistrements, **choisir** une des rythmiques proposées, la **répéter** pour la **mémoriser**.

Exemple sur quatre séries de quatre pulsations :

- *une carrure rythmique stable*
- *des temps de silences qui permettent de respirer*

Woof - ●	Woof ! ●	●	●
Do - nuts ●	are not ●	for dogs. ●	●
Do - nuts ●	are not ●	for frogs. ●	But ●
do - nuts ●	are for ●	me ! ●	●

4 – **Enregistrer** collectivement la version définitive de la comptine parlée en rythme.

- *Il n'est plus nécessaire de frapper la pulsation si les élèves parviennent bien à reproduire le rythme*
- *Lister les précautions à prendre pour réussir : charger un élève de donner le départ ; s'écouter ; s'entraîner*

En option : inventer une mélodie

1 - **Choisir un style en lien avec le tempo** : berceuse, valse, marche, autre... ?

2 - **Improviser** seul ou à plusieurs, chanter ce qui passe par la tête naturellement. Enregistrer les propositions.

3 - **Écouter** les enregistrements, **choisir** une des mélodies proposées, ou bien en proposer une nouvelle à partir de plusieurs propositions. **Enregistrer immédiatement** le produit fini pour ne pas l'oublier.

4 – **Mémoriser** la comptine chantée, après avoir ré-écouté l'enregistrement de référence.

Partager

Déposer au moins le **texte** de la comptine sur le site eTwinning, voire l'enregistrement audio, afin que les autres classes la mettent en sons à leur tour par des bruitages ou un accompagnement rythmique.

Prolonger...

- **Découvrir les comptines des autres participants**, sur le site eTwinning
- Les mettre en sons ou les rythmer
- Partager les nouvelles réalisations