

# **Des comptines au cycle 1**

## **Pistes d'activités autour de 7 comptines**

## Qu'est-ce qu'une comptine ?

Les comptines sont des formulettes ou poèmes simples, récités ou chantés, souvent accompagnés d'une mélodie.

Au départ (cf étymologie) , elles servent à compter ou désigner celui qui tiendra telle ou telle place dans un jeu . (Am, stram, gram....)

Elles sont souvent accompagnées de mouvements, de balancements, de jeux de mains et de doigts.

Leur sonorité et leur rythme aident à la mémorisation.

## Les comptines dans différents domaines (cf programmes - BO n° 3 du 13 juin 2008)

<b>S'APPROPRIER LE LANGAGE</b> -Dire de manière expressive des comptines	<b>UTILISATION DE COMPTINES</b> -Autour d'un thème -Familles de mots -Contraires -Classes de mots -Autour de structures ( structure répétitive, forme interrogative,...) -Mots évocateurs (rire, frisson...)
<b>DECOUVRIR L'ECRIT</b> -Percevoir et classer les sons de la parole	- Rimes -Assonances, allitérations -Phonèmes répétés -Alphabet
<b>DEVENIR ELEVE</b> -Coopérer et devenir autonome « En participant aux jeux, aux rondes, aux groupes formés pour dire des comptines ou écouter des histoires, à la réalisation de projets communs, etc..., les enfants acquièrent le goût des activités collectives et apprennent à coopérer. »	
<b>AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS</b>	- Mimes -Jeux de mains et de doigts -Connaissance du corps et espace
<b>DECOUVRIR LE MONDE</b>	-Couleurs -Temps(semaines, mois, années, saisons...) -L'espace (haut, bas,...) -Maths: comptines numériques, comptines pour partager
<b>PERCEVOIR, SENTIR, IMAGINER, CREER</b>	- Pour rire et pour dire - Pour dire en langue étrangère... - Activités vocales ( rythmes, plaisir de jouer avec la voix...)
<b>PROPOSITIONS D'ACTIVITES AVEC DES COMPTINES POUR S'APPROPRIER LE LANGAGE ET DECOUVRIR L'ECRIT</b>	

*Les propositions d'activités suivantes sont issues des travaux proposés par les collègues ayant participé aux animations pédagogiques des 5 et 12 mars 2008, sur le langage et l'entrée dans l'écrit. Elles ont été revues conformément aux nouveaux programmes 2008.*

## Pistes d'activités avec « l'hôpital des animaux »:

### **L'hôpital des animaux**

**Un animal, c'est bien normal  
s'en va , s'en va à l'hôpital.**

**Le crapaud a mal au dos .  
Le mouton a des boutons.  
Le bélier est enrhumé.  
La vieille ourse tousse, tousse.**

**La chouette a mal à la tête.  
Le lapin ne va pas bien.  
La baleine a la migraine.  
La grosse mouche se mouche.**

**La chatte a mal a la patte.  
La grenouille se gratouille.  
Le chien n'y voit plus très bien  
et le mille -pattes boîte.**

**Les animaux, c'est rigolo  
sont guéris....ce n'est pas trop tôt !**

**Extrait de Comptines à la carte d'Anne ROCARD**

### Séquence TPS/PS avec « l'hôpital des animaux »

#### **Domaines:**

- S'appropriier le langage
- Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent
- Découvrir l'écrit
- Distinguer les sons de la parole

<p><b>1ère séance:</b></p> <p>Écoute et jeux corporels</p>	<p>- Écouter la comptine -Parler de soi, de ses maladies</p> <p>-Jouer en motricité : je suis malade, j'ai mal au bras, etc...</p>
<p><b>2ème séance:</b></p> <p>Écoute et lexique</p>	<p>-Écouter la comptine -Nommer et montrer des parties du corps</p> <p>En atelier: -Reconnaître et nommer des animaux de la comptine (3 ou 4) à partir de photos ou de dessins</p>
<p><b>3ème séance:</b></p> <p>Écoute et création</p>	<p>Associer une question du type « Qui a mal au dos? Qui a mal à la tête? » à la réponse correspondante dans la comptine. Reprendre ces questions sous forme de jeu avec des images ou cartes animaux permettant des rimes avec d'autres noms d'animaux.</p>

## Séquence MS/GS avec « l'hôpital des animaux »

### Domaines:

**-S'approprier le langage**

**Connaître quelques termes génériques(animaux, lieux) dans une série/Identifier ceux qui font partie d'un générique donné**

**-Découvrir l'écrit/ Initiation orale à la langue écrite**

**Distinguer les sons de la parole**

<b>1ère séance:</b> Écoute et lexique	-Écouter la comptine -Échanger sur le titre : Qu'est-ce que l'hôpital? Pourquoi va-t-on à l'hôpital? -Repérer et nommer des parties du corps où on a eu mal, celles où les animaux de la comptine ont mal
<b>2ème séance:</b> Écoute et phonologie	-Écouter la comptine -Répondre à des devinettes sur la comptine ( Qui a mal au....?) -Répondre à des devinettes à partir d'autres noms d'animaux ( Qui a mal à la tête? La crevette ou le mouton?) <i>Ce travail est fait sur le « jugement de rimes », avec la reconnaissance du phonème terminal et non de la syllabe</i> <i>La discrimination du phonème est plus difficile que celle de la syllabe.</i> -Trouver d'autres noms d'animaux qui riment avec un « mal à .... »ou « mal au... » de la comptine
<b>3ème séance:</b> Écoute et phonologie  Écoute et création	-Associer un nom d'animal et le nom du mal correspondant , avec ou sans support d'images -Rechercher d'autres animaux à associer à une partie du corps -En choisir un, le dessiner (ou prendre l'image), coller un pansement au bon endroit sur le dessin (ou l'image) pour donner la rime, dire (exemple: le poisson a des boutons)

### **Banque de rimes pour cette comptine:**

**Avec « dos »: escargot,corbeau, cachalot,chevaux,chameau,mulot**

**Avec « boutons »:cochon, ourson, bison, caméléon,pigeon, pinson, hérisson**

*Pour le travail de création de rimes avec de nouveaux noms d'animaux ou de nouvelles parties du corps, on limitera le choix des phonèmes ( le « o » de dos, le « on » de bouton)en évitant les sonorités plus complexes.*

**Pistes d'activités avec « L'autruche »:**

**L'autruche**

**L'autruche a tout avalé:  
un thermomètre, un panier,**

.....  
.....

**un réveil et une clé.**

*Dring dring dring!*

**Qu'est-ce que c'est?**

**Le réveil tout détraqué**

**n'arrête plus de sonner!**

**Extrait de Comptines à la carte d'Anne ROCARD**

**Séquence PS/MS GS**

**Domaines:**

**-S'approprier le langage**

**Comprendre, acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent (du quotidien)**

**-Découvrir l'écrit**

**Contribuer à l'écriture d'un texte (MS:GS)**

<b>1ère séance:</b> Écoute et lexique	-Écouter la comptine -Reconnaître et nommer les objets (le thermomètre, le réveil, le panier, la clé) , -Reconnaître les objets présentés par jeu tactile -Nommer d'autres objets apportés -Mémoriser la comptine
<b>2ème séance:</b> Écoute et création	-Écouter la comptine -Compléter la comptine avec des noms d'objets de l'école ou de la maison <i>Avec les GS, on peut faire une sélection dans les mots proposés, avec la recherche de rimes avec le phonème terminal de « clé »)</i> - GS: Modifier collectivement la comptine , en fonction d'une nouvelle onomatopée proposée par l'enseignant Exemple: Glou glou glou ! Qu'est-ce que c'est? La bouteille est vidée !

**Banque de mots de la vie quotidienne pour rimer avec « clé »: la poupée, le canapé, le dîner, le sucrier, le calendrier, le dé, le café, le pâté, le tabouret, le bonnet, le bracelet, le carnet**

**Pistes d'activités avec « Une souris »:**

**Une souris**

**Une souris vint à Paris, ris, ris  
Un petit rat passant par là, là, là  
Dans un fromage se cacha, cha, cha,  
Dame souris s'y mit aussi, si, si  
Un gros chat gris les a tous pris !  
C'est fini!**

**Extrait de Comptines SCOLAVOX**

**Séquence PS/MS/GS avec « Une souris »**

**Domaines:**

**-S' approprier le langage**

**Echanger, s'exprimer: dire des comptines très simples**

**-Découvrir l'écrit**

**Distinguer les sons de la parole -MS/GS-Scander les syllabes de mots**

<b>1ère séance:</b> Écoute et prononciation/articulation	-Écouter la comptine -Dire la comptine ( jeux de répétition en écho sur la dernière syllabe)
<b>2ème séance:</b> Écoute et phonologie	-Écouter la comptine -Dire la comptine -Scander la dernière syllabe , la marquer avec des frappés -Dire en déplacement et sauter dans trois cerceaux qui figurent les trois syllabes répétées
<b>Prolongements PS/MS:</b>	-Choisir l'illustration correspondant à la comptine (PS) -Dessiner tout ou partie de l'illustration de la comptine, pour avoir les trois animaux -Retrouver dans un imagier les animaux de la comptine
<b>Prolongements MS/GS:</b> <b>Découvrir l'écrit/Contribuer à l'écriture d'un texte</b>	-Création collective d'un recueil de phrases , sur le même principe, autour d'un thème . Exemple à partir de photos d'activités en classe: On est à l'école, cole, cole, on chante une chanson, son, son, etc.,

## Pistes d'activités avec « La marmite »

**La marmite**

**Sous la marmite  
Le feu crépite**

**L'eau gesticule  
Et fait des bulles**

**La soupe fume,  
Et les légumes**

**Sautent et s'agitent  
Dans la marmite**

**Extrait de 101 poésies et comptines de Corinne ALBAUT**

### Séquence PS/MS/GS avec « La marmite »

#### **Domaine:**

**-S'approprier le langage**

**Dire des comptines très simples / Répondre à quelques questions très simples sur le texte écouté**

**Comprendre , acquérir et utiliser un vocabulaire pertinent**

<b>1ère séance</b> Écoute et lexique	-Écouter la comptine -Échanger autour de la soupe, des légumes -Reconnaître et nommer des légumes -Rechercher des légumes dans des imagiers -Dire la comptine
<b>2ème séance</b> Écoute et lexique	-Écouter la comptine -Dire la comptine -Dire la comptine en mimant certains verbes (gesticule, saute, s'agite)
<b>Prolongements MS/GS:</b> Compréhension du lexique des contes	-A partir des contes lus:  -Retrouver les contes lus ou entendus dans lesquels figurent une marmite , un chaudron et à quels personnages ils sont associés -Retrouver une histoire avec des soupes, dire avec quoi elles sont faites

## Pistes d'activités avec « Mouchachi, Mouchacha »

Qui chatouille  
ma moustache?  
Ouille, ouille, ouille  
dit le chat

C'est la mouche  
qui se cache  
Mouchachi et Mouchacha

Attention je me fâche  
et je crache,  
moi, le chat  
Mouchachi et Mouchacha

Qui chatouille  
la queue du chat?  
Ouille, ouille, ouille!

C'est le rat  
qui se cache

Rat caché  
Chat fâché  
Rat-chatouille et rat fripouille  
Mouchachi et Mouchacha  
Ouille, ouille, ouille!

Extrait de « Les comptines de Mama Tsutsumbi »-Mayotte

### Séquence MS/GS avec « Mouchachi Mouchacha »

#### Domaine:

-Découvrir l'écrit/Distinguer les sons de la parole

**GS: Discriminer des sons proches (s/ch)**

<b>1ère séance:</b> Écoute , articulation et phonologie	-Écouter la comptine -Repérer le phonème dominant (« ch » de chat) -Faire la chasse aux mots contenant ce phonème ( <i>Un travail préalable , dans l'année,de jeux sur le repérage de syllabes telles que « che, cha,...) est nécessaire</i> ) -Prononcer ces mots en jouant sur différents paramètres ( hauteur de ton, de voix, ...) -Mémoriser une partie de la comptine
<b>2ème séance:</b> Ecoute, articulation et phonologie	-Écouter la comptine -Dire la comptine -Nommer les animaux de la comptine présentés (mouche, chat) -Mimer les actions /Retrouver et dire les actions mimées( elle se cache, je me fâche, je crache)
<b>Prolongements:</b>	-A partir d'un jeu, du type « Syllabozoo », repérer les animaux où on entend « ch » (cheval, chameau) et créer d'autres noms d'animaux.



## Pistes d'activités avec « Pipi quand-pipi où ? »

### **Pipi quand-pipi où ?**

**Pipi quand-pipi quoi-pipi où ?  
Pas pipi dans les squares,  
Pas pipi sur les trottoirs.**

**Pipi quand-pipi où?  
Pas pipi sur les murs,  
pas pipi sur les voitures.**

**Pipi quand-pipi quoi-pipi où ?  
Pipi dans le caniveau.  
Un point , c'est tout.  
Compris ?  
Bravo !**

**Extrait de 101 poésies et comptines de Corinne Albaut**

**Cette comptine pleine d'humour, a été choisie pour le jeu avec la langue et pour son ambiguïté voulue .**

**Il sera possible avec les enfants,dans le cadre du « Vivre ensemble »:**

- **De vérifier la compréhension : De qui parle-t-on ?**
- **De théâtraliser la comptine avec un chien en peluche à qui s'adresser**
  
- **De retrouver les différents lieux interdits au « pipi » du chien**
- **D'échanger sur les règles de vie**
- **D'être sensibilisé à la responsabilité d'un animal**

## Pistes d'activités avec « J'ai pondu deux oeufs »

**Un, deux**  
**J'ai pondu deux oeufs**  
**Dit la poule bleue**

**Un, deux, trois**  
**J'en ai pondu trois**  
**A répondu l'oie**

**Cinq, six, sept**  
**J'en ai pondu sept**  
**Répond la poulette**

**Huit et neuf**  
**Qu'il est beau mon oeuf !**

**Extrait de « Petites comptines pour tous les jours »-Nathan**

Séquence PS/ MS/GS avec « J'ai pondu deux oeufs »

**Domaines:**

**-Découvrir le monde**

**Approcher les quantités et les nombres / Acquisition de la chaîne numérique**

<b>1ère séance:</b> Écoute et réemploi de la chaîne numérique	-Écouter la comptine -Reprendre la comptine avec les gestes de doigts, en matérialisant les oeufs -Repérer le nombre manquant (quatre) -Former une collection pour le nombre manquant -Mémoriser la comptine
<b>2ème séance:</b> Écoute et réemploi de la chaîne numérique	-Écouter la comptine -Dire la comptine avec les gestes de doigts -Dire le nombre manquant, le montrer sur la bande numérique -Dire la comptine en formant les collections correspondantes
<b>3ème séance:</b>	-Dire la comptine -Créer deux vers pour illustrer quatre (Exemple: Deux, trois, quatre, Qui en pondra quatre?)
<b>Prolongements</b>	-Compléter le texte (et le nouveau texte de la comptine), agrandi, avec les dessins des collections correspondantes