

### **3) Trois types de fonctions des comptines en classe :**

a) On peut choisir une comptine comme objet d'apprentissage :

- **pour** les jeux avec la voix parlée et chantée (intonation, intensité, hauteur, tempo, rythme)
- **pour** le développement de manière ludique de la précision gestuelle (dissociation ou coordination des gestes des mains, des doigts)
- **pour** le pur plaisir de jouer avec les mots et les sons en écoutant, en répétant et en inventant.

*Ce sont là les premiers usages et les seuls pertinents avec les petits.*

b) On peut s'en servir comme support de mémorisation :

- **pour** l'entraînement de la mémoire ; ce sont des aide-mémoire efficaces
- **pour** apprendre la suite des nombres ou des lettres, des jours de la semaine, le nom des doigts de la main, etc.

c) Mais on peut surtout l'exploiter comme outil d'aide à l'entrée dans le langage :

**Dire ensemble des chansons à gestes** Les enfants très jeunes entrent d'autant plus vite dans l'activité de chant si les chansons proposées s'accompagnent de gestes particuliers, ritualisés, permettant par la répétition de créer une accroche et d'entraîner chacun dans une dynamique collective. Même s'ils ne participent pas tous d'emblée

par la verbalisation (enfants très jeunes ou pour qui le français n'est pas la langue maternelle), ils auront la possibilité, et rapidement le plaisir, d'entrer en communication

par l'activité gestuelle. Cet étayage par la gestuelle fait du langage un objet de jeu et de curiosité qui aide à la mémorisation et permet que chacun puisse participer selon ses propres capacités.

L'intérêt des comptines et des formulettes apparentées réside en plus dans le fait qu'**elles favorisent une approche ludique de la langue préparant, de manière implicite,**

**le travail de structuration et les traitements réflexifs sur la langue. Jouer avec la langue consiste à ne pas tant s'occuper du sens ou du comique de ce qui**

**est dit mais davantage de la forme.**

Aussi, outre l'appropriation de séquences rythmiques et les jeux corporels, **on peut oser instrumentaliser les comptines au service d'apprentissages linguistiques de divers ordres :**

- **Pour améliorer la prononciation** et de l'articulation, par exemple dans des suites de consonnes de type /br/ou /kr/.
- Pour «**délier la langue** » : les virelangues jouent sur les difficultés articulatoires par répétition de sons identiques ;ils constituent un support ludique et stimulant pour («Six gros escargots grelottent et ont la grippe /Trois tristes tortues sur trois toits gris / Trois gros rats gris dans trois trous creux »)
- Pour s'**approprier les réalités sonores de la langue** :bien avant de repérer des phonèmes, il faut favoriser la découverte de ressemblances sonores «concrètes »,

dans les rimes et les assonances, qui ne sont pas évidentes pour des jeunes enfants . La comptine par son caractère rythmé et sa drôlerie permet cette prise de conscience.

- Pour le **traitement cognitif du langage** . Aidé par l'organisation rythmique des rimes, ces activités servent à faire entendre à l'enfant qu'il y a, dans le flux de parole, des coupures et des oppositions. Quand une comptine reprend tous les jours de la semaine, il faut que l'enfant repère qu'on produit une segmentation sur le «di ».Un grand nombre de comptines et formulettes jouant sur les allitérations\* nourrissent les jeux sur les sonorités («Ton tas de riz /Tenta le rat /Le rat tenté /Le riz tâta »)
- **Pour s'imprégner de règles linguistiques et de modèles syntaxiques** :  
On répète des modèles de phrases affirmatives, négatives, interrogatives, exclamatives , injonctives ; les dialogues conduisent à des reformulations («Mon chapeau a quatre bosses /Quatre bosses a mon chapeau »)
- **Pour s'approprier la trace écrite de la langue** :  
L'exploration visuelle du texte écrit de la comptine, qui est par ailleurs connue par cœur, facilite la découverte de correspondances entre l'oral et l'écrit
- **Pour développer l'imaginaire et la créativité** :  
En jouant avec les sonorités, l'enfant manipule les mots, invente, improvise, stimule son imagination, sans souci de réalisme.