

ABC pour jouer. Jeux et comptines. .

Numéro d'inventaire : 2010.05502 (1-2)

Auteur(s) : Corinne Albaut

Type de document : disque

Éditeur : Auvidis

Imprimeur : Glory

Date de création : 1987

Collection : Unidisc ; U 301566

Inscriptions :

- ex-libris : avec
- nom d'illustrateur inscrit : Pitaud, Yvette

Description : Objet composé d'une pochette souple illustrée en couleur, d'un disque phonogramme 33 T rigide et d'une feuille double déchirée.

Mesures : diamètre : 30 cm

Notes : (1) Disque. Contient : Face A : A, le lama, B, la biquette, C, qui veut un C?, CH, le chaton, D, le dragon, E, la fête, F, la Ferrari, G, le glaçon, H, le hérisson, I, Mélanie, J, Fujita, K, Kiki et Koko, L, l'hirondelle, M, mi-am, mi-am. Face B : N, non, non, non, non, O, le mot, P, l'oeuf de Pâques, Q, le Roquet, R, le tonnerre, S, six souris, T, le tatou, U, il a plu, V, vingt voitures, W, Walter Watson, X, le taxi, Y, le yéti, Z, le zèbre. Chaque comptine est suivie par la version instrumentale qui lui correspond. (2) Livret. Textes des chansons et propositions d'utilisations. Complément auteur : paroles Corinne Albaut ; musique Corinne Albaut et Jeff Leroux. P 1987 Cotes et code-barres du CRDP d'Amiens.

Mots-clés : Comptines, ritournelles

Filière : non précisée

Niveau : non précisée

Autres descriptions : Langue : Français

Nombre de pages : n.p.

Commentaire pagination : 4 p.

ill. en coul.



Ce disque existe aussi en U 163

U 301566 AD 040

ABC pour jouer

Jeux et comptines

Corinne ALBAUT

avec Corinne, Grégoire et Romain

Paroles : Corinne Albaut - Musique : Corinne Albaut et Jeff Leroux

Orchestrations et direction : Jeff Leroux

Prise de son et mixage : Tigrune Music

© 1987 Editions Musicales Auvidis - Illustration : Yvette Pitaud

Avec ces comptines et ces jeux, il s'agit d'aider les enfants à reconnaître, mettre en mémoire et apprendre les lettres de l'alphabet. Les mélodies faciles à chanter sont le complément des paroles simples, composées de façon à mettre en relief la particularité de chaque lettre.

Chaque comptine est suivie par la version instrumentale qui lui correspond. Un important livret reprend les paroles des comptines et propose des suggestions d'utilisation (jeux de rôles, dessin, découpage, collage, etc.).

Face A

1. A, le lama
2. A, le lama (instrumental)
3. B, la biquette
4. B, la biquette (instrumental)
5. C, qui veut un C ?
6. C, qui veut un C ? (instrumental)
7. CH, le chaton
8. CH, le chaton (instrumental)
9. D, le dragon
10. D, le dragon (instrumental)
11. E, la fête
12. E, la fête (instrumental)
13. F, la Ferrari
14. F, la Ferrari (instrumental)
15. G, le glaçon
16. G, le glaçon (instrumental)
17. H, le hérisson
18. H, le hérisson (instrumental)
19. I, Mélanie
20. I, Mélanie (instrumental)
21. J, Fujita
22. J, Fujita (instrumental)
23. K, Kiki et Koko
24. K, Kiki et Koko (instrumental)
25. L, l'hirondelle
26. L, l'hirondelle (instrumental)
27. M, mi-am, mi-am
28. M, mi-am, mi-am (instrumental)

Face B

1. N, non, non, non, non
2. N, non, non, non, non (instrumental)
3. O, le mot
4. O, le mot (instrumental)
5. P, l'œuf de Pâques
6. P, l'œuf de Pâques (instrumental)
7. Q, le roquet
8. Q, le roquet (instrumental)
9. R, le tonnerre
10. R, le tonnerre (instrumental)
11. S, six souris
12. S, six souris (instrumental)
13. T, le tatou
14. T, le tatou (instrumental)
15. U, il a plu
16. U, il a plu (instrumental)
17. V, vingt voitures
18. V, vingt voitures (instrumental)
19. W, Walter Watson
20. W, Walter Watson (instrumental)
21. X, le taxi
22. X, le taxi (instrumental)
23. Y, le yéti
24. Y, le yéti (instrumental)
25. Z, le zèbre
26. Z, le zèbre (instrumental)

© 1987 AUVIDIS © 1987 AUVIDIS



Rappel Corinne ALBAUT

Contemtimes : UD 301497 ESD UDK 120
Coco Pédalo : UD 301548 ESD UDK 147

glory Imprimé en France
92602 Asnières

2010.5502

Export des articles du musée

sous-titre du PDF

<p>L</p> <p>L'hirondelle</p> <p>Si l'hirondelle a deux ailes Elle s'écrit avec deux « L » Mais avec quoi vole-t-elle Avec ses ailes Avec ses « L » ? La-haut là-haut dans le ciel Elle vole l'hirondelle Si belle, si belle, si belle.</p> <ul style="list-style-type: none"> — La mélodie des deux premiers vers, que l'on retrouvera à la fin de la comptine, décrit une boucle en forme de « L » que l'on peut dessiner en l'air en chantant. — Chercher des angles droits (« L ») autour de soi (murs, plafonds, angles de porte, de fenêtre, coins de livre et de cahier). — Découper une photo dans un magazine d'aménagement, ou une publicité pour du mobilier, et repasser au feutre rouge tous les angles droits. 	<p>M</p> <p>Miam miam</p> <p>Miam miam miam... Mousse mousse au chocolat Macarons et madeleines Mousse mousse au chocolat Miam miam on aime ça ! Miam miam miam... Les meringues et le moka Sous des montagnes de crème Les meringues et le moka Miam miam on aime ça ! Miam miam miam...</p> <ul style="list-style-type: none"> — La musique des « miam miam... » a une forme évidente, puisqu'elle dessine des « M », que l'on pourra suivre en l'air avec le doigt. — Sur un bristol format carte postale, dessiner un paysage avec un maximum de « M » et de « m ». « M » : montagnes, toits d'usines, voiles de bateaux...; « m » : ponts, vagues, chameaux, arcades. Ce sera une jolie carte de « je t'm » à offrir à sa maman pour la fête des Mères. 	<p>Face B</p> <p>N</p> <p>Non non non non</p> <p>Non non non non Il ne vit pas dans une niche Non non non non Il ne vit pas au fond d'un nid Non non non non Il vit sous les nénuphars Le menu tardé tout noir.</p> <ul style="list-style-type: none"> — La mélodie des « Non non non non » dessine un « N » que l'on peut suivre avec le doigt. — Fabriquer un mini-golf miniature dans un couvercle de boîte à chaussures. Les ponts seront des bandes de papier collées sur le fond de la boîte (). Les balles seront des billes que l'on fera avancer avec une allumette. — Confectionner de jolis colliers et des bracelets de coquillages (en forme de « n ») peintes ou recouvertes de poudre d'or. 	<p>O</p> <p>Le mot</p> <p>Tourne tourne autour du pot Quelqu'un se cache dans ton dos Il te dépose un anneau A toi de trouver un mot En « O ». — Robot — Gâteau — Crapaud</p> <ul style="list-style-type: none"> — La mélodie des deux premiers vers est en forme de « O ». On remarquera aussi, entre chaque couplet et à la fin de la comptine, un petit motif musical dessinant un « O ». — Jeu de chandelle, à pratiquer en chantant la comptine. L'enfant qui a l'anneau déposé derrière lui doit trouver un mot en « O » avant de se lever pour aller le déposer à son tour. (Il s'agit ici du son « O », quelle que soit son orthographe.) — Jeu de mots. Les enfants sont assis en rond et chacun à son tour demande à son voisin : « Que met-on dans mon chapeau ? ». Les réponses doivent être des mots se terminant par le son « O ». Pour les plus grands on peut imposer des mots comportant un « O », « AU » ou « EAU ». 
<p>P</p> <p>L'œuf de Pâques</p> <p>Un œuf peint est posé Sur la paille d'un panier Est-ce un serpent ? Est-ce un poussin ? Est-ce un pantin ? Un serpentin ? Non c'est un œuf de Pâques peint.</p> <ul style="list-style-type: none"> — La musique des quatre questions est en forme de « P ». La première note représente la barre verticale et les trois suivantes la boucle du « P ». — Confectionner un pompon et le fixer en haut d'un bâtonnet pour former un « P » comme « Pompon ». — Découper un grand « P » dans un bristol de couleur pour en faire... un marque-page. 	<p>Q</p> <p>Le roquet</p> <p>Un coquet roquet Croquait des croquettes Qui craquaient Sous ses crocs. Deux coquets roquets... Trois coquets roquets... Dix coquets roquets... Plein d'coquets roquets...</p> <ul style="list-style-type: none"> — Pour l'illustration musicale de la comptine, chercher des instruments de percussion produisant le son « Q » (wood-blocks, claves, crécelles, claquéments de mains...). On peut en ajouter à chaque couplet pour symboliser l'augmentation du nombre des roquets. — Dessiner un visage sur une boule de polystyrène et la coller sur une baguette. Quand le visage regarde à gauche, c'est Quinquin (« q »). Quand il regarde à droite, c'est Pipo (« p »). 	<p>R</p> <p>Le tonnerre</p> <p>Gronde le tonnerre Crépite la grêle Tremblent les grands arbres Vibrent les éclairs. La foudre est tombée Sur le marronnier.</p> <ul style="list-style-type: none"> — Chercher différentes façons de prononcer le « r » : <ul style="list-style-type: none"> — Ronronnement. Vibration sans voix, dans le fond de la gorge. — Bruit de moteur. Vibration plus voix. — « R » anglais. Rond, derrière les dents. — « R » allemand. Rauque, en arrière. — « R » français. Entre les deux. — Chaque enfant dessinera un bonhomme à partir de la forme du « R ». 	<p>S</p> <p>Six souris</p> <p>Six souris Sans souci Sortent de leurs six trous</p> <p>Quand le chat Vit tout ça S'en fut chercher six chats.</p> <ul style="list-style-type: none"> — On remarquera au début et à la fin de la comptine un petit motif musical sinuieux évocant la forme de « S ». — Chercher des formes de « S » autour de soi (boucles de cheveux, crochets...) ou dans la nature (routes, rivières, serpents...). — Secouer une corde sur le sol pour lui faire prendre des contours sinueux. Suivre les « S » avec le doigt, en choisissant le bon sens (commencer en haut à droite !). 