

TITRE DE L'ACTIVITE : **VIRELANGUES****Domaines d'apprentissage:**

- **Domaine 1** : Les langages pour penser et communiquer
- **Domaine 2** : Les méthodes et outils pour apprendre
- **Domaine 3** : La formation de la personne et du citoyen
- **Domaine 5** : Les représentations du monde et l'activité humaine

Compétences travaillées :

- **Comprendre et s'exprimer à l'oral** : dire de mémoire un texte devant un auditoire (poème, courte scène...).
- **Lire et comprendre l'écrit** : identifier des mots rapidement, décoder aisément des mots inconnus réguliers, reconnaître des mots fréquents et des mots irréguliers mémorisés.
- **Coopérer avec des pairs** : mener à bien une activité en dialogue avec d'autres.
- **S'exprimer (émotions, opinions, préférences) et respecter l'expression d'autrui** : exprimer et justifier un avis ou un point de vue personnel dans un échange où d'autres peuvent faire de même.
- **Imaginer, élaborer et produire** : imaginer des organisations simples à partir d'éléments sonores.
- **S'exprimer par des activités artistiques impliquant le corps** : s'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements, pour réaliser des actions individuelles et collectives.

Préparation matérielle :

Vidéo à visionner.

Déroulement :

- **Introduction** :
 - Sensibiliser les élèves au travers de la présentation de quelques virelangues.
 - Découvrir les singularités liées à la prononciation des virelangues.
- **Activité n°1 : Déliaer la langue à partir du « galop du cheval »**
 - Faire écouter l'extrait et reproduire en imitation les différentes façons de galoper en prenant soin de bien suivre le rythme dans l'exemple :

TA, GO, DA

TI, GUI, DI

TO, GO, DO

TE, GUE, DE

➤ **Activité n°2 : Prendre conscience des difficultés liées à la lecture d'un virelangue « // était une fois... »**

- S'approprier le virelangue, par lecture silencieuse (20 secondes).
- Procéder en collectif à une lecture orale.
- Prendre conscience de la difficulté de lire collectivement le virelangue (explications sur les raisons liées à ces difficultés).

➤ **Activité n°3 : Proposition d'une astuce rythmique permettant de faciliter la diction et la mémorisation des virelangues**

- Visionner la vidéo, qui va montrer aux élèves comment :
 - Dire de différentes manières un virelangue en suivant le balancement d'une pulsation jouée avec les doigts ;
 - Découvrir différentes propositions de parlé-rythmés sur un même virelangue : « *Trois gros rats gris...* ».

➤ **Activité n°4 : Jeu par équipe de deux**

- Application de l'activité n°3 :
 - En binôme, choisir un virelangue parmi 4 propositions.
 - Chercher une interprétation en parlé-rythmé (2 minutes).
 - Après mémorisation, présenter et l'apprendre à l'ensemble de la classe (possibilité pour l'enseignant d'enregistrer les productions afin d'en garder une trace et éventuellement procéder à une auto-évaluation).
 - Organiser un vote pour sélectionner les virelangues les plus faciles à dire en parlé-rythmé.

Remarque : Si vous le souhaitez, n'hésitez pas à envoyer vos productions à vos conseillers en Arts.

Prolongements

- Des exemples de virelangues dans le lien : [ICI](#)
- D'autres jeux sur les virelangues possibles :

➤ **Jeu des « appariements »**

Photocopier en double une série de cartes « Virelangues ».

En distribuer une à chaque élève. Les élèves se déplacent librement dans la salle. Au signal, chacun doit articuler silencieusement (simplement bouger les lèvres) et retrouver celui ou celle qui articule la même phrase que lui. Une fois trouvé, les deux s'assoient. Lorsque tout le monde est assis, chaque binôme propose sa phrase au groupe, sur plusieurs intonations.

➤ Jeu du « 1-2-2-4 »

Laisser les enfants lire les cartes dans leur tête et se préparer.

Quand ils sont prêts, à tour de rôle, chaque joueur :

- Lit son virelangue lentement. S'il réussit, il gagne 1 point (et peut tenter la lecture rapide) ;
- Lit son virelangue rapidement. S'il réussit, il gagne 2 points (et peut tenter l'exercice de mémorisation) ;
- Prononce son virelangue lentement, sans la carte. S'il réussit, il gagne 2 points (et peut tenter la lecture rapide) ;
- Prononce son virelangue rapidement, sans la carte. S'il réussit, il gagne 4 points.

Remarque : Ne pas hésiter à suivre les conseils donnés dans l'activité : « Un Jour/Un geste ».

➤ Jeu du « Chacun son tour »

On tire une carte.

Le premier joueur essaye de la lire.

S'il réussit, il garde la carte et en pioche une nouvelle.

S'il ne réussit pas, il passe la carte à son voisin de gauche qui essaye de la lire à son tour.

S'il réussit, il garde la carte et en pioche une nouvelle.

S'il ne réussit pas, il passe la carte à son voisin de gauche qui essaye de la lire à son tour...

Le joueur qui a le plus de cartes en fin de partie a gagné.

Ou mieux : On minute la durée du jeu (avec un sablier par exemple) et le but sera de battre son propre score la prochaine partie.

Remarque : Ne pas hésiter à suivre les conseils donnés dans l'activité : « Un Jour/Un geste ».