

## Quelques situations favorisant l'expression et la communication orale des 2 ans

↳ Par Catherine Colnot (2000)

Pour choisir les activités langagières orales les plus adaptées, il faut tenir compte du stade d'acquisition du langage ainsi que de la maturation communicative des enfants de 2 ans . L'enfant s'approprie progressivement les différentes fonctions du langage et les types d'énoncés y correspondant .

Les IO de 1995 réaffirment l'importance des activités de communication, en les positionnant comme premières et primordiales. Il est nécessaire de développer les activités de simulation et d'imitation mais aussi la fonction expressive du langage. La fonction expressive ou émotive (Jakobson) privilégie la personne même du locuteur pour informer l'auditeur sur son état physique, ses sentiments, ses émotions, ses choix, ses jugements... Elle postule que les enfants soient placés dans des situations déclenchant l'émotivité, où l'apprenant s'implique et réagit.

A deux ans, il semble judicieux d'axer les activités sur la fonction expressive du langage et le développement des compétences de communication, qui permettront de construire une maîtrise progressive du code (syntaxe et lexique).

### L'agir et le dire

La communication verbale ne s'exprime pas " à vide" : elle doit s'appuyer sur les expériences dont l'intensité émotive déclenche la parole.

Les activités physiques et sportives, parce qu'elles suscitent l'exploit personnel, sont par nature des situations motivantes de communication. Mais elles ne sont pas les seules : toute situation liée au vécu de la classe, contextualisé et partagé par tous les enfants peut déclencher l'envie de communiquer, de s'exprimer sur ses ressentis, ses impressions et ses expériences.

#### 1. Les activités physiques

- jeux libres, individuels ou collectifs
- exprimer des sensations éprouvées lors d'un parcours de motricité
- idem avec les yeux bandés
- raconter une expérience corporelle particulière : explorations motrices sur une structure de motricité, jeux avec ballons sauteurs, constructions en cartons ou gros éléments, tricycle ou autres engins roulants et porteurs en cour de récréation

#### 2. Les expériences vécues

- raconter une sortie , une activité, un spectacle à quelqu'un qui ne l'a pas vécu (la famille, les enfants d'autres classes...)
- verbaliser une activité en cours : confection d'une recette, activités manuelles, collages, peinture, modelage, perles, empreintes...
- travailler à partir de photographies d'activités familières réalisées en classe : pâte à modeler, peinture, goûter, toilette... ; activités de reconnaissance et dénomination de personnes connues, d'objets et actions familières, amorce de récit chronologique
- manipuler des outils et objets techniques simples , expérimenter autour d'activités de transvasement et remplissage (coin eau ou graines) et verbaliser les découvertes
- explorer le monde vivant : animaux ( lapin, chat, canari, poisson rouge...), plantes, jardinage et petites plantations
- expériences sensorielles et premiers repérages spatiaux

### 3. Les actions

- de la vie quotidienne et de la classe : habillage, sieste, hygiène...
- ludiques : jeux de construction ou à règles , puzzles et encastremets ,lotos, tris de formes et silhouettes, peluches et poupées
- jeux dramatiques et d'imitation (libres ou provoqués) pour développer le langage social et s'approprier les codes socioculturels : entrer en contact avec quelqu'un, instaurer une communication verbale et non verbale ; coins jeux : dînette, magasin, poupée, poussette, garage et voitures, déguisements....
- jeux de dialogue avec le téléphone : penser à prévoir plusieurs postes pour satisfaire aux demandes et éviter les conflits
- jeux de mimes : à partir de verbes simples d'actions familières ou de situations concrètes (ex. manger, pleurer, monter, descendre, visser, pousser, ouvrir, fermer... ) ; travailler les couples notionnels en contraste : ex. il rit - il ne rit pas, grand - petit, ouvert - fermé
- jeu du chef d'orchestre : actions corporelles émettant des bruits : ex. frapper des mains, claquer la langue ; reproduction et imitation de bruits de l'environnement, de cris d'animaux... ; instruments de musique et petites percussions
- marionnettes et marottes : manipulations libres, avec ou sans castelet, intaurer un dialogue avec la marionnette de la classe
- actions proposées, impulsées en fonction du contexte et du moment : laver la poupée (ou demander à une maman de venir faire la toilette de son bébé à l'école) habiller la poupée ou l'ours de la classe (en fonction des saisons, des activités) ; ranger les coins jeux, les jeux de construction

Pour toutes ces situations liées à l'expérimentation et à l'action libres ou impulsées, penser à enregistrer de temps à autre les productions langagières des enfants et à leur faire réécouter: se reconnaître et identifier certaines situations provoquent des réactions

### 4. Situations insolites ou surprenantes

- jeu de l'objet caché : placer différents objets facilement reconnaissables et familiers dans un sac sans visibilité (voiture, ballon, poupée, maracas...) : à reconnaître tactilement ou auditivement et à nommer
- petits jeux de kim
- la marionnette a disparu, où s'est-elle cachée ? ou la marionnette a mis un tablier, pourquoi ? premières émissions d'hypothèses simples
- apporter des fruits, des légumes, des animaux vivants
- apporter des objets insolites : moulin à café, pince à cornichons, yoyo, toupie...

## Le code langagier

### 1. Le domaine lexical dans les champs du vécu de l'enfant

- expériences corporelles : utiliser, manipuler, découvrir des verbes d'action simples : courir, sauter, marcher, rouler, ramper, glisser, empiler, construire...
- motricité globale et fine : déchirer, découper, dessiner
- vie de l'enfant : toilette, repas, sieste, goûter
- identité des enfants : prénoms, sexe, âge... et premières activités de classification
- schéma corporel
- expériences sensorielles :chaud / froid, sucré / salé, dur / mou, sec / mouillé
- repérages spatiaux : dans, dehors, sur, sous, devant, derrière
- animaux

## 2. Morphosyntaxe

- à partir de comptines, d'albums à structure répétitive : formulettes, ritournelles à répéter pour le plaisir et l'imprégnation ; phrases simples verbalisant des actions (sujet + verbe)
- écoute régulière et quotidienne d'histoires racontées par la maîtresse : stimuler le plaisir de retrouver les situations et personnages connus et de découvrir la nouveauté s'imprégner de la structure narrative et de sa mise en mot
- chants, jeux de doigts, chants mimés

## 3. Système phonologique

- S'imprégner du système phonologique de la langue par l'intermédiaire de comptines simples comportant des bouts rimés et des assonances

## Matérialiser des espaces favorisant des attitudes et interactions à caractère culturel

### 1. Des espaces de vie riches et stimulants

- permettant des expériences libres, diverses et authentiques : coins jeux, engins porteurs, jeux de construction, coin graphisme et manipulation d'objets divers

### 2. Des espaces libres documentation / revues

Mettre à disposition une quantité et une qualité d'ouvrages divers :

- albums différents
- séries du même auteur (ex. D. Burna) ou du même personnage (ex. Petit ours brun) pour stimuler la curiosité, la comparaison, l'identification de ressemblances et différences
- albums documentaires (revues, thèmes)
- catalogues à feuilleter, commenter
- cartes postales
- abonnement à une revue à l'école (ex. Picoti, Pomme d'api) et éventuellement à la maison : bon relais entre l'école et la famille
- cahier de liaison école / famille relatant la vie de la classe, des photos d'activités en classe mais aussi dans le milieu familial, les comptines et chants appris, les aventures de la marionnette confiée éventuellement à une famille chaque week-end

### 3. Des espaces d'échanges en petits groupes