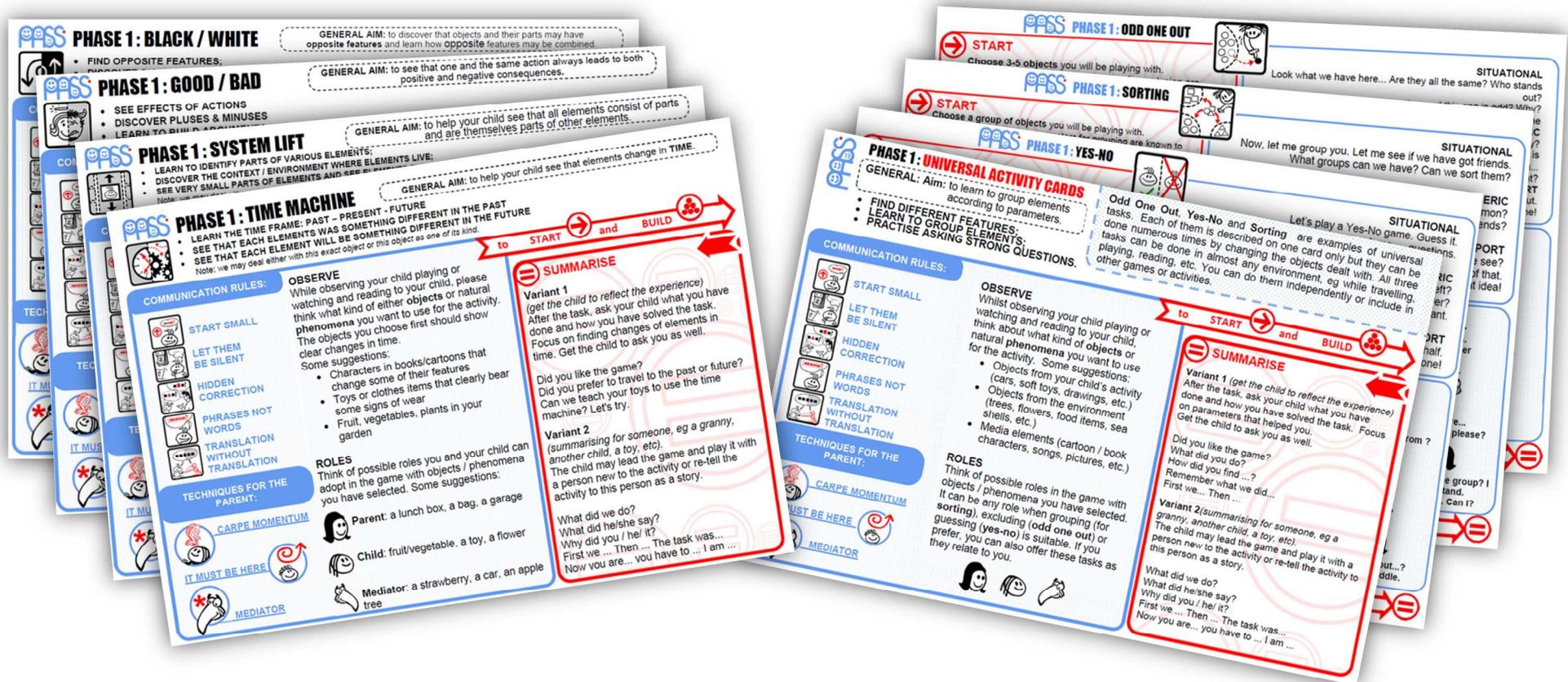


Es gibt 8 Aufgabentypen in PASS Phase 1. Sie sind in 2 Gruppen unterteilt.



Gruppe 1 umfasst die folgenden Aufgaben: Gruppen-Lift, Zeitmaschine, Was-ist-dein-Job, Gut-oder-Schlecht und Schwarz-Weiß. Jeder Aufgabentyp hat eine Cover-Karte und vier Aufgabenkarten (A, B, C oder D).

Die Gruppe 2 enthält folgende Aufgaben: Ja-Nein, Sortieren und Was-gehört-nicht-dazu? Diese Aufgaben sind universell, d.h. sie können in jeder beliebigen Situation angewendet werden – und zwar viel Male. Es gibt eine gemeinsame Cover-Karte für alle Aufgaben und eine individuelle Aufgabenkarte für jede einzelne.

## Es gibt drei Elemente für die Planung jeder Aktivität:

**PHASE 1: WHAT IS YOUR JOB**

GENERAL AIM: to help your child see that all elements have a certain job or a FUNCTION.

- SEE THAT ALL ELEMENTS HAVE FUNCTIONS
- LEARN THAT ONE ELEMENT HAS MORE THAN ONE FUNCTION
- DISCOVER THAT FUNCTIONS ARE SEEN IN RELATION TO OTHER ELEMENTS

**COMMUNICATION RULES:**

- START SMALL**
- LET THEM BE SILENT**
- HIDDEN CORRECTION**
- PHRASES NOT WORDS**
- TRANSLATION WITHOUT TRANSLATION**
- TECHNIQUES FOR THE PARENT:**
- CARPE MOMENTUM**
- IT MUST BE HERE**
- MEDIATOR**

**OBSERVE**  
While observing your child playing or watching and reading to your child, think what kind of either objects or natural phenomena you want to use for the activity. First choose objects that have a clear functional use.  
Some suggestions:  
• A spoon moves food from the plate to our mouth.  
• A pencil leaves trace on paper  
• Gloves keep our hands warm

**ROLES**  
Think of possible roles you and your child can adopt in the game with objects / phenomena you have selected.  
Some suggestions:  
Parent: a ship's captain, a dinner table, jam  
Child: a slice of cheese, a fork, a carpet, a cap  
Mediator: watch, glasses, a bag

**SUMMARISE**  
Variant 1  
(get the child to reflect the experience)  
After the task, ask your child what you have done and how you have solved the task. Focus on defining the function of elements (their job). Get the child to ask you as well.  
Did you like the game?  
Whose job was the easiest to find?  
Can we find the job of different things in...?  
Let's try.  
Variant 2  
(summarising for someone, eg a granny, another child, a toy, etc).  
The child may lead the game and play it with a person new to the activity or re-tell the activity to this person as a story.  
What did we do?  
What did he/she say?  
Why did you / he / it?  
First we ... Then ... The task was...  
Now you are... you have to ... I am ...

to **START** and **BUILD**

**PHASE 1: TIME MACHINE**

**START**  
Choose an object which clearly changes in time.  
Options: food items, flowers, sand building, etc.  
You may discuss the object with your child. In this case, stress your child's experience rather than knowledge (what he saw, felt, experimented with, etc.).  
You may draw, make, paint the object, etc.

**Decide on roles**  
You are going to play a competitive game with your child. Choose between playing as yourselves or adopting roles.  
Possible roles: a toy, the chosen object, thinking / language character

**Set a task**  
In turn you travel either one step to the future or the past. You should describe what your object looks like

**BUILD**  
Build a dialogue  
Demonstrate making a step (Now this milk bottle is half empty. In the morning it was full). Don't reject your child's answers – ask for explanations. Agree if you are speaking about a particular object (this tree) or an object of its kind (a tree in general). Decide on time periods you will travel. Discuss how fast the object changes. When doubtful, ask when or for whom this may be possible. Try to work with 3-5 objects.  
If the child is interested:  
Let the child study changes in some objects (like vegetables) placing them in various environments and comparing later.

**CARD A: FIND SIMILAR**

**SITUATIONAL**  
Shall we have a competition? Who will be the winner?  
We're the champions! I am going to win!  
Let's play. In turn. Your turn. My turn.

**GENERIC**  
It was ... ago. It will be ... in the future. Before/After. Now/Then.  
How did/will it look ... years in the past/future? What is it? What about you? Do you agree?  
How old are you? Were you the same yesterday / last week?

**SUPPORT**  
Past or future, just jump in, let's go in the time machine. You're right. Good. Well done! Look here. Has it changed?

What do you see?  
Let's go ... days back?  
Has it changed? Why?  
What are you?  
How long is it?  
How fast does it change?  
How do you know it changes? How fast?  
What changes do you see?  
How?

I think ...  
I am (I) now  
How do I look?  
I think ...  
What did you say?  
I was (a car in the shop)  
How do you know its future?

to **SUMMARISE**



**Connect the objects which are linked in time.**

© PASS Project (Parents As Successful teachers), www.ta-parents.eu

**Cover-Karte**  
(Bildkarte, gilt für alle Aktivitäten desselben Typs, z.B. der Zeitmaschine)

**Aufgabenkarte Seite 1**  
(Elternseite für jede Aktivität, eine von vier Karten für jeden Aufgabentyp - A, B, C oder D)

**Aufgabenkarte Seite 2**  
(die Kinderseite für jede Aktivität, eine von vier Karten für jeden Aufgabentyp - A, B, C oder D)

Alle PASS-Karten der Phase 1 sind gleich aufgebaut:  
Jede Situation beginnt mit der Cover-Karte. Unten sehen Sie deren Hauptblöcke:

**LERNSCHWERPUNKT:** Finden Sie heraus, womit Sie Ihr Kind beim Lernen unterstützen können, während es einer der Aktivitäten nachgeht.

**START DER AKTIVITÄT:** Beobachten und entscheiden, worauf die Aktivität aufbauen soll. Hier eine kleine Hilfestellung, was zu tun– bzw. worauf zu achten ist.

**WIE WIRD'S GEMACHT:** Es gelten Kommunikationsregeln- und -techniken für Sie, wenn Sie mit ihrem Kind während der Aktivität sprechen.

**PASS PHASE 1: TIME MACHINE** GENERAL AIM: to help your child see that elements change in TIME.

- LEARN THE TIME FRAME: PAST - PRESENT - FUTURE
- SEE THAT EACH ELEMENTS WAS SOMETHING DIFFERENT IN THE PAST
- SEE THAT EACH ELEMENT WILL BE SOMETHING DIFFERENT IN THE FUTURE

Note: we may deal either with this exact object or this object as one of its kind.

**COMMUNICATION RULES:**

- START SMALL**
- LET THEM BE SILENT**
- HIDDEN CORRECTION**
- PHRASES NOT WORDS**
- TRANSLATION WITHOUT TRANSLATION**

**TECHNIQUES FOR THE PARENT:**

- CARPE MOMENTUM**
- IT MUST BE HERE**
- MEDIATOR**

**OBSERVE**  
While observing your child playing or watching and reading to your child, please think what kind of either objects or natural phenomena you want to use for the activity. The objects you choose first should show clear changes in time.  
Some suggestions:

- Characters in books/cartoons that change some of their features
- Toys or clothes items that clearly bear some signs of wear
- Fruit, vegetables, plants in your garden

**ROLES**  
Think of possible roles you and your child can adopt in the game with objects / phenomena you have selected. Some suggestions:

- Parent: a lunch box, a bag, a garage
- Child: fruit/vegetable, a toy, a flower
- Mediator: a strawberry, a car, an apple tree

**to START and BUILD**

**SUMMARISE**

**Variant 1**  
(get the child to reflect the experience)  
After the task, ask your child what you have done and how you have solved the task. Focus on finding changes of elements in time. Get the child to ask you as well.

Did you like the game?  
Did you prefer to travel to the past or future?  
Can we teach your toys to use the time machine? Let's try.

**Variant 2**  
(summarising for someone, eg a granny, another child, a toy, etc).  
The child may lead the game and play it with a person new to the activity or re-tell the activity to this person as a story.

What did we do?  
What did he/she say?  
Why did you / he/ it?  
First we ... Then ... The task was...  
Now you are... you have to ... I am ...

**ZUSAMMENFASSEN DES SPRACHLICHEN :** mögliche Sprachfragmente, die für das Zusammenfassen der Aktivität verwendet werden können.

**HIERMIT ABSCHLIESSEN:** Es ist wichtig, am Ende noch einmal zusammenzufassen, was gemacht wurde. Entscheiden Sie sich für eine der zwei Möglichkeiten, die Ihnen dieser Abschnitt bietet.

Sie benötigen alle drei Elemente: eine Cover-Karte und beide Seiten der Aufgabenkarte, um eine Aktivität zu starten. Wählen Sie eine Cover-Karte für die Art der Aktivität und dann irgendeine Aufgabenkarte (A, B, C oder D). Aufgabenkarte-Seite 2 passt zu Aufgabenkarte-Seite 1.

Die unten beschriebenen Schritte stehen beispielhaft für eine typische PASS-Aktivität:

**Schritt 0:**  
beobachten Sie (das Kind) und wählen Sie einen interessanten Gegenstand.  
Stellen Sie diesen vor.

**Schritt 1:**  
**START -**  
Beginnen Sie mit einer Herausforderung und versuchen Sie, Ihr Kind dazu zu veranlassen, diese anzunehmen

**Schritt 2:**  
**ERSTELLEN -**  
Konstruieren bzw. finden Sie einen Weg durch die Aufgabe – zusammen mit Ihrem Kind

**Schritt 3:**  
**ZUSAMMENFASSEN -**  
Die abschließende Zusammenfassung der gemeinsam absolvierten Aufgabe – zusammen mit Ihrem Kind

## Die Aufgabenkarte-Seite 1 (Elternseite) enthält folgende Informationen:

- AUFBAU DER AUFGABEN:** finden Sie heraus, welche Elemente Sie für die Aktivität gebrauchen können, welche Rollen angenommen und wie die Aufgabe konkretisiert werden kann.
- WIE & WAS DANN:** prüfen Sie, ob und wie Sie eine Aktivität starten können und was Sie Ihrem Kind – bei Interesse – anbieten können.
- DIALOG AUFBAUEN:** Beispiele für mögliche Kombinationen der PASS-Sprache (Ausdrucksweisen) für die Rollenspiele sowie für die Teilnehmer einer Aktivität.

**PASS PHASE 1: ODD ONE OUT**

**START**

Choose 3-5 objects you will be playing with. Start with objects where parameters for exclusion are known to your child (eg cars can be excluded according to colour, size, make, type, etc.). Later you can introduce less well known parameters (eg age of cars, number of doors/wheels, etc.) and/or increase the number of objects.

**Decide on roles**  
You are going to be playing Odd One Out. Choose between playing as yourselves or adopting a role (eg a dinosaur who will eat a car unless it can prove what makes it different from other cars)

**Set a task**  
I am special / odd because... Each object should prove in turn what makes it different from other objects. You may stay by asking your child to play as one object and then increase the number of your child's objects with time.

---

**BUILD**

**Build a dialogue**  
Demonstrate the expected behaviour to your child through the mediator (eg one of the cars – I am special as I am the only blue car here, the rest are green). Use the mediator to draw your child's attention to different parameters (Can I also speak about names? I am McQueen and other cars don't have names). Don't start teaching instead of playing – do everything within the game. Do not reject your child's answers.

**If the child is interested**  
Get your child to play the game with whatever is around, eg houses in the street, passing cars, children in class, etc.

**SITUATIONAL**

Look what we have here... Are they all the same? Who stands out?  
What if I say that these 3 go together and this one is odd? Why?  
I think ... is different / stands out / is the odd one

**GENERIC**

Are they all the same? Are they similar? Why?  
They are similar / different because... They are/have ... It is (not)...

How are they different/similar? What makes them different?

**SUPPORT**

Say aloud who stands out.  
Excellent. That's a good question! Well done!

What makes these (2-4) objects similar?  
Is it different? Why?  
Why are they together?

It's out because....  
They are together because..

May I help you?  
They all have / are...  
Look here. What is different?

I think ....  
Do you know?  
What do you think?

Can you tell us how we search for the odd one?  
Can you describe...?

What do you call it?  
Can we say that...?  
Ask me please.

to **SUMMARISE**

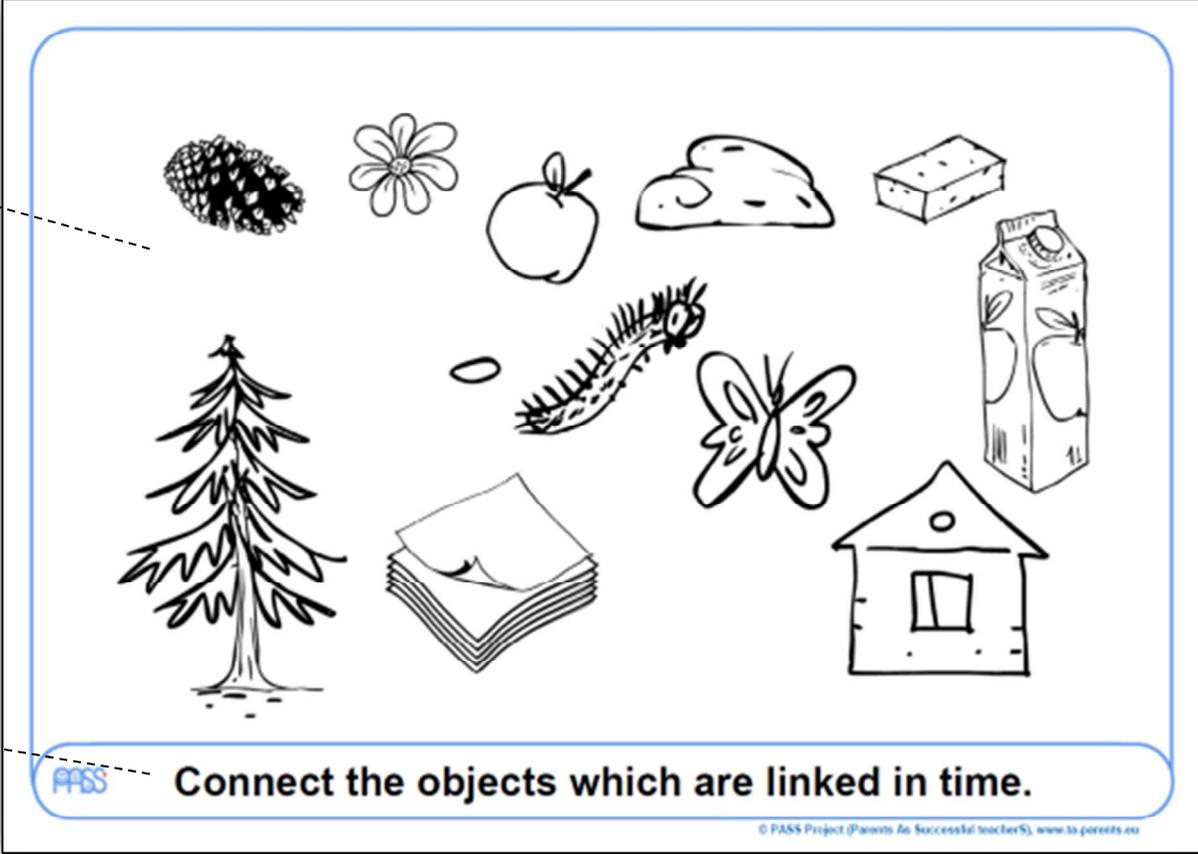
- SPRACHTYP:** Beispiele der drei Typen von PASS-Sprachen (Ausdrucksweisen), die während der Aktivität verwendet werden können.
- AUFGABENTYP:** sehen Sie nach, mit welchem Aufgabentyp Sie es zu tun haben.

**Denken Sie daran, dass diese Karte ihnen lediglich "assistiert".** Obgleich Ihnen nahegelegt wird, die Aktivitäten entsprechend der vorgeschlagenen Strukturen aufzubauen, versorgen Sie die Beispiele nur mit dem Allernötigsten. Sie dürfen hinzufügen oder ändern, was immer Sie wollen. Das gleiche gilt für die Rollenspiele – folgen Sie beim Adaptieren von Rollen ganz dem Interesse Ihres Kindes und Ihrem eigenen.

Die Aufgabenkarte-Seite 2 ist eine interaktive Karte mit einer Aufgabe für Ihr Kind, die es selbstständig lösen kann. Auch wenn es eine Verbindung zum Aufgabentyp der Cover-Karte und der Seite 1 der Aufgabenkarte gibt, kann sie unabhängig davon ausgeführt werden. Diese Aufgaben verlangen von Ihrem Kind normalerweise, dass es etwas zeichnet, sich etwas vorstellt oder verbindet etc. Sie können sie gezielt einsetzen, um eine neue Diskussion mit Ihrem Kind auszulösen, wenn es eine Aufgabe erledigt hat oder sie etwa dazu heranziehen, das Interesse Ihres Kindes an einer bestimmten Aufgabe zu wecken.

GRAPHISCHER TEIL:  
hier darf Ihr Kind  
zeichnen, malen,  
zusammenfügen etc.

AUFGABEN-TEIL: Liefert  
die Idee, was Ihr Kind tun  
sollte.



**PASS** Connect the objects which are linked in time.

© PASS Project (Parents As Successful teacherS), [www.ta-parents.eu](http://www.ta-parents.eu)

## Welche Karte auf Seite 1 der Aufgabenkarte soll ich nehmen?

Es ist ganz einfach, nachzuvollziehen, welche Karte Sie in der jeweiligen Situation einsetzen sollten, da jeder Buchstabe mit einem bestimmten Handlungstyp (Aktivität) verknüpft ist:

**Karte A** bittet Ihr Kind, ähnliche Objekte zu finden.

**Karte B** bittet Ihr Kind darum, ein Objekt entweder auszuschließen oder dessen Ausschluss zu verhindern (man muss nachweisen, warum das Objekt in der Gruppe bleiben darf).

**Karte C** lädt Ihr Kind zu einem Wettspiel ein, wer die meisten Beispiele für die gleiche Art/Gattung findet.

**Karte D** verlangt den Kids das meiste ab: Sie verlangt von dem Kind, dass es selbst Rätsel erstellt oder sich etwas anhand der Merkmale und Eigenschaften eines Objekts ausdenkt.

Entscheiden Sie selbst, welche Aufgabentypen für Ihr Kind am besten geeignet sind. Es kann sich als hilfreich erweisen, erst einige Karten auszuprobieren, um zu sehen, wie Ihr Kind jeweils reagiert.

**CARD A: FIND SIMILAR**

**START**  
Decide on role. You are going to play a game. Choose between two options: toys, playground, etc.

**BUILD**  
Demonstrate the role. Get the child to find similar objects. Try to work with 3-5 objects.

**CARD B: EXCLUDE**

**START**  
Choose an object. It can be one of 'friends', a container, a basket, or any of time (eg a ball, a toy, a robot, etc). Decide on role. You are going to play a game. Choose between two options: toys, playground, etc.

**BUILD**  
Build a dialogue. Demonstrate the role. Get the child to find similar objects. Try to work with 3-5 objects.

**CARD C: COMPETE**

**START**  
Choose an object. Think of its property or an action it performs. Choose a property / action where both positive and negative consequences are fairly obvious. Decide on the roles. You can play as yourself or 'become' the object you thought of. It can be easier for you if you introduce a mediator into the game (a toy or any object). The mediator may speak the target language.

**BUILD**  
Build a dialogue. Use the mediator to guide your child in his/her thinking. If the child comes up with an idea, the mediator can help him/her see what can't be possible through checking the idea against what we know about the object. Remember that the aim is not only to guess but to help your child see both pluses and minuses of an action. Try to work with 3-5 objects.

**CARD D: GUESS**

**START**  
Choose an object. Think of its property or an action it performs. Choose a property / action where both positive and negative consequences are fairly obvious. Decide on the roles. You can play as yourself or 'become' the object you thought of. It can be easier for you if you introduce a mediator into the game (a toy or any object). The mediator may speak the target language.

**BUILD**  
Build a dialogue. Use the mediator to guide your child in his/her thinking. If the child comes up with an idea, the mediator can help him/her see what can't be possible through checking the idea against what we know about the object. Remember that the aim is not only to guess but to help your child see both pluses and minuses of an action. Try to work with 3-5 objects.

**SUPPORT**  
Discover you should - if it's bad or good. That's a good comment. You're right. Well done!

**SITUATIONAL**  
Doing this / Having this is good, because ....  
Doing this / Having this is bad, because ....  
Doing this / Having this is good, because ....  
Doing this / Having this is bad, because ....  
What is it?

**GENERIC**  
It's good/bad, because... Doing something is good/bad, because...  
It's good because... but it's also bad because...

**SUPPORT**  
Discover you should - if it's bad or good. That's a good comment. You're right. Well done!

**SITUATIONAL**  
No, it isn't. Try again. What else can it be? Look here. If I ... what happens?

**GENERIC**  
It was not a ... Will you repeat? What is...?

**SITUATIONAL**  
Can you remember what was good? Can you name what was bad? Shall I help you a little?

**GENERIC**  
Is it good? Let's see... I think... Do you know?

**SITUATIONAL**  
Will you help me? Am I right?

**GENERIC**  
May I help? I think it can be ... because

**SUMMARISE**