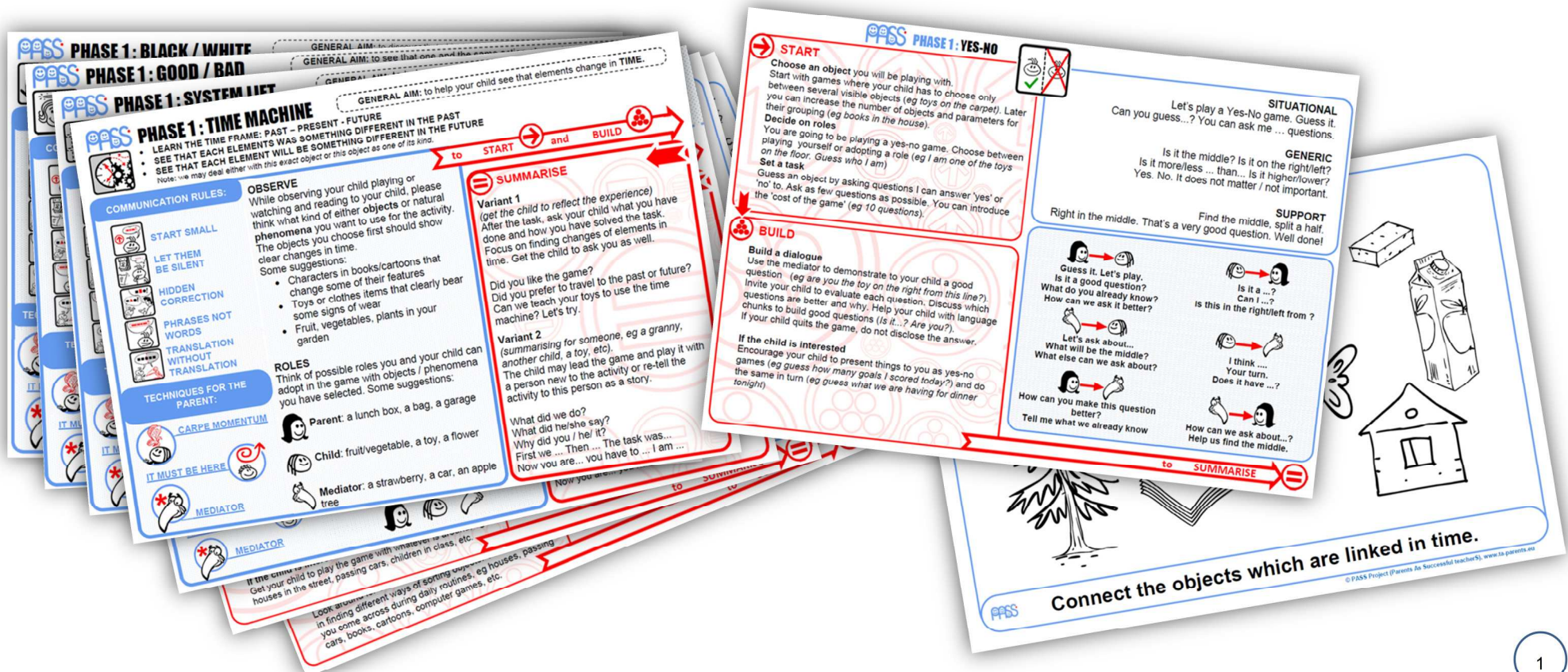


PASS PHASE 1 MATERIALIEN

Einführung

Die Materialien der PASS Phase 1 beinhalten einen Satz Karten, der Sie bei Ihren weiteren Schritten unterstützen soll, die Zielsprache und die Weiterentwicklung des Denkens in dieser Sprache innerhalb der täglichen Familienkommunikation zu etablieren. Am Ende dieser Phase können Sie verschiedene PASS-Aufgaben mit ihrem Kind durchführen. Dieser kurze Ratgeber führt Sie in die Handhabung der Karten aus der PASS Phase 1 ein.

In der PASS Phase 1 lernt Ihr Kind, die Sprache und das Denken in der Sprache zu meistern, während es Aufgaben löst. Allerdings ist es nicht ihr Ziel, Ihrem Kind eine bestimmte Anzahl von Wörtern oder das Bilden von Sätzen in der Zielsprache beizubringen (auch wenn das letztendlich passieren wird) ... Das Hauptergebnis sollte sein, dass das Kind ganz natürlich mit Ihnen kommuniziert, auch wenn sie einige Sätze in der neuen Sprache sprechen.



PHASE 1: YES-NO

START
Choose an object you will be playing with. Start with games where your child has to choose only between several visible objects (eg toys on the carpet). Later you can increase the number of objects and parameters for their grouping (eg books in the house).
Decide on roles
You are going to be playing a yes-no game. Choose between playing yourself or adopting a role (eg I am one of the toys on the floor. Guess who I am)
Set a task
Guess an object by asking questions I can answer 'yes' or 'no' to. Ask as few questions as possible. You can introduce the 'cost of the game' (eg 10 questions).

BUILD
Build a dialogue
Use the mediator to demonstrate to your child a good question (eg are you the toy on the right from this line?). Invite your child to evaluate each question. Discuss which questions are better and why. Help your child with language chunks to build good questions (Is it...? Are you?). If your child quits the game, do not disclose the answer.
If the child is interested
Encourage your child to present things to you as yes-no games (eg guess how many goals I scored today?) and do the same in turn (eg guess what we are having for dinner tonight).

SITUATIONAL
Let's play a Yes-No game. Guess it. Can you guess...? You can ask me ... questions.
GENERIC
Is it the middle? Is it on the right/left? Is it more/less ... than... Is it higher/lower? Yes. No. It does not matter / not important.
SUPPORT
Right in the middle. That's a very good question. Well done! Find the middle, split a half.

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 ELEMENT 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

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 ...

to START and BUILD

to SUMMARISE

Connect the objects which are linked in time.

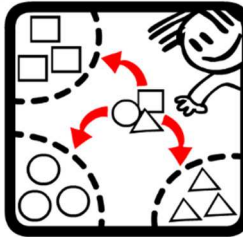
© PASS Project (Parents As Successful teachers), www.ta-parents.eu

PASS PHASE 1 MATERIALIEN

PASS Phase 1 Aufgaben

Es gibt 8 verschiedene Aufgabentypen, aus denen Sie in der PASS Phase 1 wählen können. Nachfolgend einige Kurzbeschreibungen der Aufgaben. Wählen Sie die Aufgaben, mit denen Sie am besten zurechtkommen, auch wenn empfohlen wird, dass Sie zumindest 3-5 verschiedene Aufgaben mit Ihrem Kind meistern sollten.

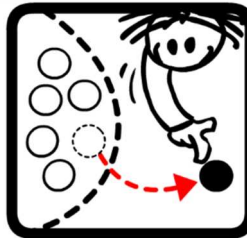
Sortieren



Ihr Kind wird gebeten, Elemente bestimmten Gruppen zuzuordnen. Die Elemente sind z.B. Spielzeuge, Bücher, Lebensmittel, Bäume etc. Um den Schwierigkeitsgrad der Aufgabe zu ändern, können Sie eine bestimmte Anzahl von Gruppen festlegen, bestimmte Kriterien zur Zuordnung vorgeben oder nach bestimmten Elementen für eine Gruppe fragen etc.

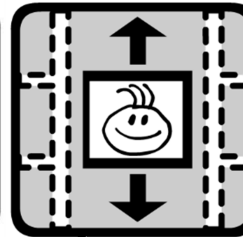
Beispiel: Autos können entsprechend ihrer Farbe in Gruppen unterteilt werden, z.B. blaue Autos, grüne Autos und rote Autos.

Was gehört nicht dazu?



Ihr Kind soll ein Element einer Gruppe aufgrund eines Kriteriums ausschließen. Um den Schwierigkeitsgrad dieser Aufgabe zu ändern, können Sie ein auszuschließendes Objekt vorgeben, die Ausschlusskriterien vorgeben oder die Aufmerksamkeit Ihres Kindes auf verschiedene Charakteristiken der Elemente für die Klassifizierung lenken.

Beispiel: Es liegen 4 Stofftiere auf dem Teppich: ein Affe, ein Elefant, ein Hund und ein Papagei. Der Hund ist anders, denn nur er kann Töne von sich geben.



System-Lift

Ihr Kind wird gebeten, im sogenannten "System-Lift" auf und ab zu fahren, um ein bestimmtes Element genauer zu untersuchen. Bei der Fahrt nach unten müssen die einzelnen Teile eines bestimmten Objekts erkannt werden. Bei der Fahrt nach oben sollen wiederum Objekte gefunden werden, von denen das Objekt selbst nur ein Teil ist.

Beispiel: Ein Buch. Fahrt nach unten: Teile des Buches, wie z.B. der Buchdeckel, die Seiten und die Illustrationen. Fahrt nach oben: Elemente, von denen das Buch ein Teil ist, z.B. Bücher im Regal oder Bücher desselben Autors.



Ja-Nein

Ihr Kind muss die Lösungen anhand von Ja-Nein-Fragen finden. Je weniger Fragen das Kind für die Lösung benötigt, desto besser ist es.

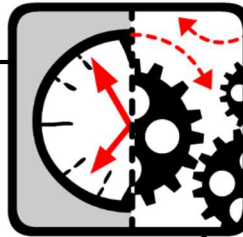
Beispiel: Es gibt verschiedene Lebensmittel auf dem Küchentisch. Sie haben sich eines davon ausgesucht, ohne es Ihrem Kind zu sagen. Er/Sie soll nun Ja-Nein-Fragen stellen, um herauszufinden, woran Sie gedacht haben.

PASS PHASE 1 MATERIALIEN

PASS Phase 1 Aufgaben

Zeitmaschine

Ihr Kind darf sich mit einer Zeitmaschine auf dem "Zeitstrahl" eines bestimmten Objekts "hin und her" bewegen. Bei der Fahrt in die Vergangenheit muss man herausfinden, was das bestimmte Objekt früher einmal gewesen ist. Bei der Fahrt in die Zukunft muss das Kind sich überlegen, was aus dem Element innerhalb einer bestimmten Zeitspanne werden kann.



Beispiel: Die entsprechende Erdbeere war noch vor einem Jahr ein Samenkorn. Und in einem halben Jahr wird sie in der Erdbeermarmelade sein.

Gut-Schlecht

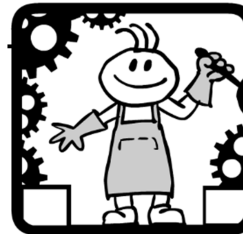
Ihr Kind soll die positiven und negativen Konsequenzen einer Handlung erkennen. Zuerst schlagen Sie eine „gute“ mögliche Konsequenz vor. Dann soll ihr Kind eine mögliche „schlechte“ Konsequenz dieser Handlung nennen und somit eine widersprüchliche Handlung zu dieser oder jenen Handlung formulieren.



Beispiel: Süßigkeiten zu essen ist gut, weil sie sehr lecker sind. Süßigkeiten zu essen ist schlecht, weil sie die Zähne zerstören oder zu viel Zucker enthalten.

Was ist dein Job?

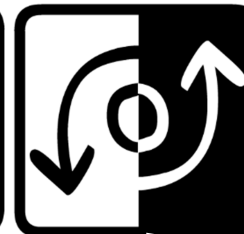
Ihr Kind soll sich bestimmte Aufgaben/Jobs für bestimmte Objekte in einem bestimmten Kontext vorstellen und erklären, welche Eigenschaft oder welches Merkmal des Objekts beim Durchführen dieser Aufgabe dienlich sein kann. Aufgaben/Jobs sollten als Verb + Objekt-Kombinationen definiert werden.



Beispiel: Ein Löffel. Wenn wir Suppe essen, ist es sein "Job", die Suppe vom Teller in den Mund zu transportieren. Wenn wir ihn auf den Party-Tisch legen, sorgt er dafür, dass der Tisch schön aussieht.

Schwarz - Weiß

Ihr Kind soll Objekte finden, die 2 unterschiedliche Merkmale haben und erkennen, wie diese Unterschiede miteinander verbunden sind..



Beispiel: Ein Zebra ist sowohl schwarz als auch weiß (angeordnet im Raum) ... Eine Blume ist schön und hässlich (angeordnet in der Zeit) ... Das Band einer Armbanduhr ist flexibel und starr zur gleichen Zeit (angeordnet in der Struktur) das komplette Band ist flexibel, aber jedes einzelne Teil ist starr).




PASS PHASE 1 MATERIALIEN

Richtlinien zum Durchführen der Aufgaben

Arbeiten Sie in 3 Schritten mit den o.g. Aufgaben:



Alle Aufgaben, die in PASS Phase 1 angeboten werden, werden anhand dieser 3 Schritte beschrieben (Sie sehen die verschiedenen Hintergründe auf einigen Kartenfeldern – diese stehen jeweils für die Schritte).

-  Unter **START** finden Sie einige Vorschläge, wie Sie die Aufgabe Ihrem Kind näherbringen können.
-  Unter **ERSTELLEN** lesen Sie nach, wie Sie ihrem Kind auf die Sprünge helfen können, wenn es einmal nicht weiter weiß, bzw. nicht weiß, was es sagen soll.
-  **ZUSAMMENFASSEN** hilft Ihnen dabei, noch einmal alles durchzugehen und hilft Ihrem Kind dabei, die Art und Weise zu verinnerlichen, wie die Aufgabe angegangen werden muss.

Techniken für die Eltern:

Die unten genannten Techniken helfen Ihnen dabei, pädagogische Grundprinzipien einzuhalten, während Sie Ihrem Nachwuchs das Lernen näher bringen.

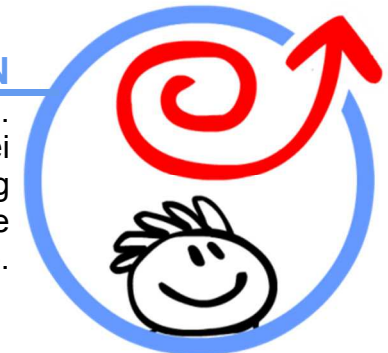


DEN MOMENT ERFASSEN

Es ist immer am besten, Dinge zu tun, die Ihr Kind mag. Dies ist die Hauptregel von PASS - bauen Sie im passenden Moment auf dem Interesse des Kindes auf. Ihr Kind sieht vielleicht gerade einen Zeichentrickfilm an, sucht sich ein Buch im Regal aus oder spielt mit LEGO-Steinen – was auch immer es ist, nutzen Sie es als "Initialzündung", um eine PASS-Aufgabe anzugehen. Z.B. können Sie Ihr Kind dazu veranlassen, die LEGO Blöcke zu sortieren, mit ihm ein "Ja-Nein-Spiel" über den Zeichentrickfilm spielen oder "Was ist der Job eines Bucheinbandes" spielen.

ES MUSS VORHANDEN SEIN

Oft vernachlässigen wir die Quellen, die sich uns bereits anbieten, um mit unseren Kindern zu spielen. Z.B. wenn sie mit Autos spielen, kann ein Mechaniker in der Garage sie darum bitten, die Autos an drei verschiedenen Tagen zu bringen, damit er die Reparaturen besser planen kann, was für ihn eine Erleichterung wäre (= eine Sortier-Aufgabe für die Kinder). Oder beim Spaziergang im Park: Sie denken sich eine x-beliebige Blume aus und Ihr Kind muss sie erraten (eine Ja-Nein-Aufgabe).

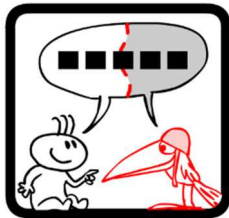


MEDIATOR EINSETZEN

Es kann sich für Sie und für Ihr Kind unnatürlich anfühlen, damit zu beginnen, eine andere Sprache zu verwenden. Hier kommt der Mediator ins Spiel. Dieser kann eines der Lieblingsspielzeuge Ihres Kindes sein, ein PASS-Charakter oder einfach irgendetwas (z.B. ein Apfel), das in der Zielsprache spricht. Dadurch wirkt die neue Sprache natürlicher (der Mediator versteht die Muttersprache nicht) und Sie haben auch gleich einen weiteren "Mitspieler" für die Aktivitäten mit dem Kind.

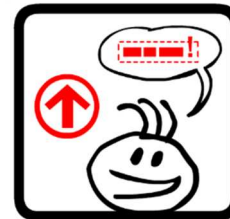
PASS Kommunikationsregeln

Die Vorgaben unten sollen Ihnen dabei helfen, den Grundprinzipien des Lernens zu folgen, während Sie Ihrem Kind eine Fremdsprache beibringen.



ÜBERSETZUNG OHNE ÜBERSETZEN

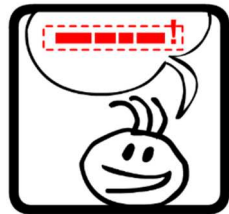
Anstatt für Ihr Kind zu übersetzen, nutzen Sie die Möglichkeit, zwei Sprachen zu verwenden (eine für das Kind und die andere für den Mediator) ... Ihr Kind kann die gleiche Sache in den unterschiedlichen Sprachen sagen. Dies nennen wir "Übersetzung ohne Übersetzen", da Sie für Ihr Kind nicht direkt übersetzen, sondern es die Dinge aus dem Kontext bzw. dem Gesagten heraus selbst ableitet. Dies ist besser als eine bloße Übersetzung, da die Kommunikation natürlich bleibt.



KLEIN ANFANGEN

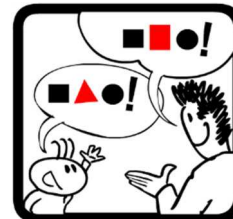
Viele Phrasen werden in unserer Kommunikation wiederholt. Z.B. wenn wir ein Kind um eine Erklärung bitten (Warum denkst du so? Warum magst du es? Warum nicht? etc.) oder etwas zählen (Wieviel kostet es? Wieviele ...? Wenn wir... und... hinzufügen, usw.). Wenn wir Meinungen äußern (Ich denke, Ich glaube etc.). Fangen Sie an, solche Phrasen zu verwenden.

Das mag schwierig erscheinen, macht es aber umso einfacher für Ihr Kind, sich daran zu erinnern, da Sie häufig verwendet werden. Solche Phrasen sollten einer scheinbar einfachen Sprache bei bestimmten Themen bevorzugt werden, da diese sehr vielfältig sind und an die sich das Kind anderenfalls nicht mehr erinnern könnte, wenn das Thema erneut "auf den Tisch" kommt.



PHRASEN STATT WÖRTER

Die Leute glauben oft, wenn man viele Wörter lernt, wird das Sprechen einer Fremdsprache zum "Kinderspiel". In der Realität allerdings sprechen wir in Phrasen und eher selten in bloßen Worten. Also sagen Sie nicht einfach nur "Auto", "Ball", "Käse" usw., sondern denken Sie sich Phrasen aus, die zum Kontext passen, z.B. "das ist ein schönes Auto, nicht wahr? (ein Ferrari fährt gerade vorbei)" oder "sprichst du von diesem Ball? (Beim Einsammeln von Spielzeugen am Strand)" oder "Etwas Käse für dich? (Beim gemeinsamen Essen)" etc. Das ist für die Kinder nicht nur natürlicher, sondern auch nützlicher.



VERSTECKTES KORRIGIEREN

Ein guter Sprachlehrer vermeidet ausdrückliche Korrekturen von Fehlern. Um die Kommunikation natürlich zu halten, wiederholt er/sie den gleichen Satz einfach noch einmal auf die korrekte Art, z.B.: Kind: Dann "gähe" ich zu meinem Freund. Lehrer: "Ich verstehe, du dachtest dir: Ich gehe zu meinem Freund, richtig?" Mit der Zeit erkennen die Kinder diese Art des

Korrigierens und sie funktioniert deutlich besser als die herkömmliche. Gehen Sie so auch bei der Unterhaltung mit Ihrem Kind vor



SCHWEIGEPHASEN ERLAUBEN

Niemand beginnt damit, eine neue Sprache zu lernen, indem er/sie sofort losspricht. Es gibt eine lange Schweigephase, in der Ihr Kind einfach nur der Sprache lauscht. Das ist nur natürlich und muss Ihnen keine Angst einjagen. Erinnern Sie sich daran, wie lange es gedauert hat, bis Ihr Kind damit begann, die Muttersprache zu sprechen. Lassen Sie Ihr Kind also schweigen und machen einfach weiter – es wird helfen.

Die Herangehensweise von PASS zum Erlernen von Sprachen

Es gibt einige typische Probleme, die fast immer auftreten, wenn eine Fremdsprache im familiären Umfeld eingeführt wird:

- Die Eltern neigen dazu, zu glauben, dass das Erlernen einer neuen Sprache ausschließlich mit dem Erlernen von Wörtern zu tun hat.
- Die plötzliche Anwendung einer neuen Sprache erscheint dem Kind unnatürlich und es reagiert negativ, wenn sie verwendet wird.
- Es ist schwierig für die Eltern, zu entscheiden, WELCHE Sprache dem Kind präsentiert werden sollte – insbesondere, wenn es "unter Zugzwang" geschieht.
- Eltern simplifizieren die Sprache oft zu sehr, wenn sie mit ihren Kindern sprechen und verwenden vielfach nur separate Wörter.

PASS Lösung.

Jede angewandte Lösung für das o.g. Problem sollte einfach genug für die Eltern in der Umsetzung sein, aber gleichzeitig komplex genug, um die Anforderungen moderner Spracherziehung zu erfüllen.

Die PASS-Lösung sieht vor, dass Sie sich bei allen Aktivitäten mit Ihrem Kind stets drei Elemente in Erinnerung rufen: die Art der Sprache, die Sie während der Aktivität verwenden, die Teilnehmer, die in die Handlung involviert sind und die kommunikativen Funktionen, die die Teilnehmer übernehmen..

1. Art der Sprache oder WAS

Hier fragen Sie sich selbst einfach, WAS Sie und Ihr Kind während der Aktivität sagen werden. Dieses WAS besteht aus drei Teilen (siehe PASS-Karten z.B.):

1a – Situationsbezogene Sprache

1b – Allgemeine Sprache

1a – Sprache zur Hilfestellung

1. Art der Sprache oder WAS

Situationsbezogene Sprache hat entweder mit dem Thema der Handlung oder mit bestimmten Rollen, die Sie und Ihr Kind übernommen haben, zu tun. Zum Beispiel kann eine themenbezogene Sprache für das Essen und Kochen Phrasen enthalten wie "Was brauchen wir zum ..., reichst du mir bitte ... lass uns bitte ... verwenden, Bezeichnungen von Lebensmitteln, etc." Wenn Sie mit Autos spielen, kommen folgende Phrasen ins Spiel: wer ist schneller, brumm-brumm, kann ich hier parken, Teile eines Autos etc. In der Sprache einer Rolle, in der es um das Ausschließen geht (siehe Karten B) schließt dies u.a. folgende Phrasen mit ein: du kannst durchgehen, wenn..., was macht dich unterschiedlich, beweise mir, dass ... etc.

Allgemeine Sprache kann sich entweder aus einer bestimmten Aufgabe heraus ergeben oder mit einem weiteren Schritt einer Aufgabe in Verbindung stehen. Erstere kann z.B. eine allgemeine Sprache beim Sortieren sein (Sind sie alle gleich? Sind sie ähnlich? Was haben sie gemeinsam? bzw. in der Zeitmaschine: War es vor ... Jahren gleich? Hat es sich verändert? In einem Tag/Monat/Jahr etc.). Letztere ist oft charakteristisch für die Stufe START (Hallo, ich bin ..., wer bist du? Ich mache dieses und das.) bzw. für die Stufe ZUSAMMENFASSEN (Hat dir das Spiel gefallen? Was haben wir gemacht? Wie haben wir es gemacht...?).

Die Sprache zur Hilfestellung beinhaltet Reime für die allgemeinen Aufgaben (z.B. gestern und morgen, starte die Turbine, jetzt fahren wir mit der Zeitmaschine, oder „sprich es aus, wer muss raus“), ermutigende Worte (Gut, gut gemacht, perfekt) und Wiederholungen (Ich fresse dich auf, außer ...! Ich fresse dich auf, außer ...! Ich fresse dich auf, außer ...! – der Mediator verspottet den Drachen, der von einem Elternteil gespielt wird).

2. Teilnehmer oder WER

In den meisten PASS-Situationen sind mindestens 3 Teilnehmer vertreten: Sie, Ihr Kind und der Mediator.



Der Mediator ist besonders wichtig, falls in Ihrer Familie traditionellerweise keine Fremdsprachen gesprochen werden. Der Mediator hilft Ihnen dabei, die Fremdsprache natürlich erscheinen zu lassen (z.B. McQueen aus den Cars-Filmen für Englisch, ein in Frankreich gekauftes Stofftier für das Französische oder eine Trabbi-Auto für Deutsch etc.). Wenn sowohl Sie, als auch ihr Kind Rollen während der Aktivitäten übernehmen, sieht es für Ihr Kind mehr nach Spiel aus.

3. Kommunikative Funktionen oder WIE

Wir verwenden Sprache aus unterschiedlichen Beweggründen: zum Erklären, um Informationen zu bekommen, zum Bestimmen, zum Betonen etc. Kommunikative Funktionen gibt es viele Das Minimum bei PASS sind mindestens zwei davon: Fragen und Antworten. Das bedeutet, dass alle Teilnehmer der PASS-Aktivitäten sowohl antworten als auch fragen sollten.

PASS PHASE 1 MATERIALIEN

Schritte zur Erinnerung

Dies sind die Schritte, an die Sie sich erinnern sollten, wenn Sie eine Aktivität planen:

1

WAS – Stellen Sie sicher, dass alle Arten der Sprache Verwendung finden

- Situationsbezogen (Rolle, Thema, Art der Handlung)
- Allgemein (Sprache der Aufgabe und Sprache der Aufgabenstufe)
- Hilfestellung (Reime, Aufmunterung ...)

2

WER - Sorgen Sie dafür, dass genügend Teilnehmer für die Aktivität vorhanden sind

- Ihre Rolle
- Die Rolle für Ihr Kind
- Die Rolle für den Mediator

3

WIE – Vergewissern Sie sich, dass alle Teilnehmer in ihrer Sprache mindestens zwei kommunikative Funktionen übernehmen:

- Fragen
- Antworten

4

Legen Sie die Hauptsprache während der Aktivität fest (kann nicht oft genug wiederholt werden)

5

Bestimmen Sie die Sprache, zu der Sie ihr Kind ermuntern wollen – und zwar so, dass es die Sprache aktiv verwendet (und sie nicht nur versteht)

Mit der Zeit werden Sie in der Lage sein, alle diese Schritte automatisch durchzuführen.