



PHASE 1 : MACHINE A REMONTER LE TEMPS



- APPRENDRE LE CADRE TEMPOREL : PASSE - PRÉSENT - FUTUR
- VOIR QUE CHAQUE ÉLÉMENT ÉTAIT QUELQUE CHOSE DE DIFFÉRENT DANS LE PASSE
- VOIR QUE CHAQUE ÉLÉMENT SERA QUELQUE CHOSE DE DIFFÉRENT DANS LE FUTUR

Remarque : Nous pouvons avoir à faire à cet objet précis ou cet objet comme un de son genre.

But : aider votre enfant à voir quels éléments changent dans le **TEMPS**.

REGLES DE COMMUNICATION :



DÉMARREZ PETIT



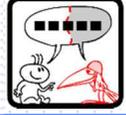
LAISSEZ-LES ÊTRE SILENCIEUX



CORRECTIONS MASQUEES



DES PHRASES ET NON PAS DES MOTS



TRADUIRE SANS TRADUCTION

TECHNIQUES POUR LE PARENT :



SAISIR L'OCCASION

IL DOIT ÊTRE ICI



MÉDIATEUR

OBSERVER

Tout en observant votre enfant jouer ou en le regardant et en lisant à votre enfant, réfléchissez au genre d'objets ou de phénomènes naturels que vous souhaitez utiliser pour l'activité. Les objets que vous choisissez premièrement doivent montrer clairement les changements dans le temps. Quelques suggestions :

- Personnages dans des livres/dessins animés qui changent certains de leurs caractéristiques
- Les jouets ou parties de vêtements qui portent clairement certains signes d'usure
- Fruits, légumes, plantes dans votre jardin

RÔLES

Réfléchissez à des rôles possibles dans le jeu pour vous et votre enfant que vous pouvez adopter avec des objets/phénomènes que vous avez choisis. Quelques suggestions :



Parent : une boîte repas, un sac, un garage



Enfant : fruit/légumes, un jouet, une fleur



Médiateur : une fraise, une voiture, un pommier

à DÉMARRER



et CONSTRUIRE



RÉSUMER

Variante n°1

(poussez l'enfant à réfléchir à l'expérience)
Une fois la tâche effectuée, demandez à votre enfant ce que vous avez fait et comment vous l'avez résolue. Concentrez-vous à trouver des changements des éléments dans le temps. Amenez également l'enfant à vous interroger.

As-tu aimé le jeu?

As-tu préféré voyager dans le passé ou le futur ?

Pouvons-nous apprendre à tes jouets comment utiliser la machine temporelle ? Essayons.

Variante n°2

(faire un résumé pour quelqu'un, par exemple, pour Mamie, un autre enfant, un jouet, etc.)
L'enfant peut conduire le jeu et y jouer avec une nouvelle personne dans l'activité ou raconter de nouveau l'activité à cette personne comme s'il s'agissait d'une histoire.

Qu'avons-nous fait ?

Qu'a-t-il/-elle dit ?

Pourquoi l'as-tu/l'a-t-il/elle fait ?

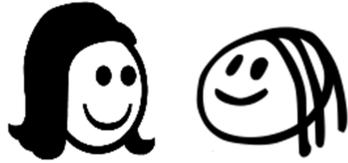
Premièrement, nous... Puis... La tâche était...

Maintenant tu es... tu dois... Je suis...



PHASE 1 : MACHINE A REMONTER LE TEMPS

Évaluez les performances de votre enfant en apposant une marque près de chaque compétence. Essayez de le faire occasionnellement sur une période de temps donnée. Datez chaque évaluation.



peut facilement le faire



peut le faire



ne suis pas sûr

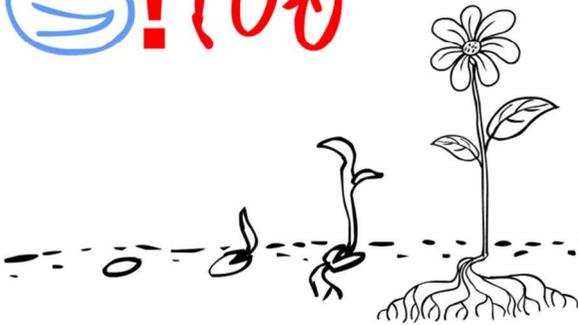


ne peut pas le faire

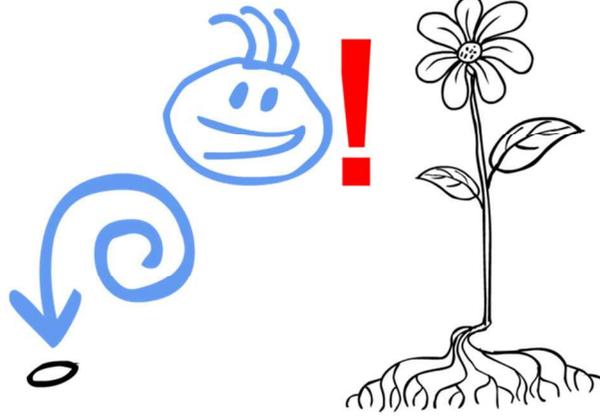


trop difficile

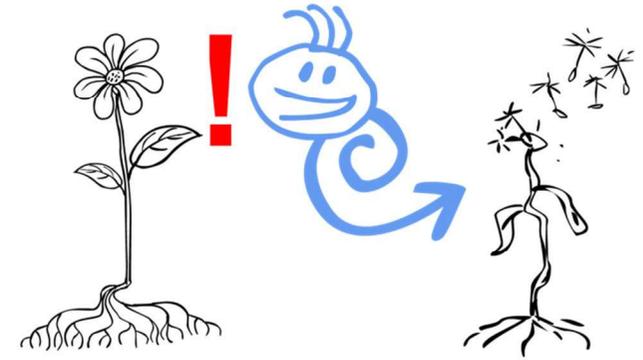
Mon enfant peut :	date	date	date	date	date	date
voir la différence entre le présent, le passé et le futur						
décrire un élément tel qu'il était dans le passé						
imaginer un élément tel qu'il sera dans le futur						



voir la différence entre le présent, le passé et le futur



décrire un élément tel qu'il était dans le passé



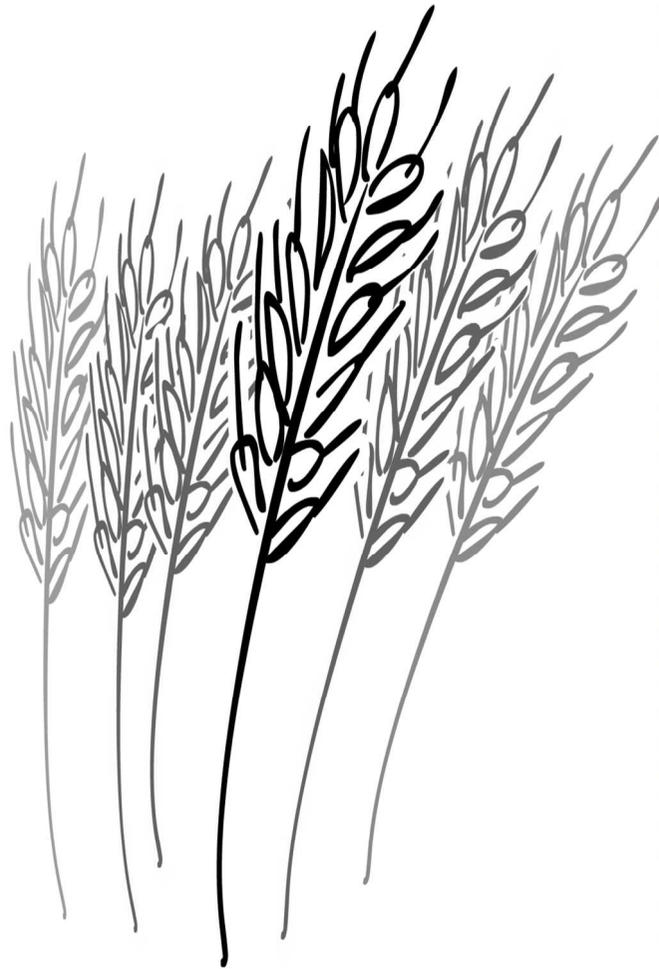
imaginer un élément tel qu'il sera dans le futur



Lifelong Learning Programme

© 2012 Projet PASS (Parents As Successful teacherS - Les Parents comme enseignants qui réussissent), www.ta-parents.eu

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication (communication) n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.



Qui y'a-t-il dans les autres images.



DÉMARRER

Choisissez un objet et discutez-en avec l'enfant. Accentuez l'expérience de votre enfant plutôt que sa connaissance (ce qu'il/elle a vu, ressenti, expérimenté avec).

Décider les rôles

Vous êtes sur le point de jouer un jeu « trouvons des amis » avec votre enfant. Choisissez entre jouer avec votre propre personnage ou adopter le rôle de l'un des objets ci-dessus qui recherche des « amis ».

Définir une tâche

La tâche est de devenir un ami de l'objet choisi. Pour ce faire, vous devez montrer que l'objet avec lequel vous jouez change pendant la période de temps (par exemple, plus court/long qu'un jour/mois/année/etc.).

CONSTRUIRE

Construire un dialogue

Utilisez le médiateur pour montrer à votre enfant ce que vous attendez de lui/elle (Bonjour Fraise. Je suis une pomme. Je suis sur le sol maintenant. Je vais aller dans la machine et voyager d'un jour vers le futur. Je suis dans le ventre de Jane maintenant, tout comme toi). Attirez l'attention de l'enfant sur la période de temps choisie (par exemple, un jour).

Acceptez les objets et les explications. Si la réponse vous semble improbable, demandez des explications supplémentaires concernant la situation lorsque cela est possible ou à une autre personne (un autre point de vue). Si votre enfant accepte de faire des expériences, assistez-le et discutez des résultats plus tard.

Essayez de travailler avec 3 à 5 objets.

Si l'enfant est intéressé :

Laissez l'enfant étudier les changements de certains objets (comme les légumes) en les plaçant dans des environnements variés et en les comparant ultérieurement.

Amenez l'enfant à dessiner une ligne temporelle pour différents objets auquel il/elle s'intéresse. Observez ensemble les dessins et établissez les périodes temporelles entre elles.

Ajoutez plus de dessins dans les « écarts ».

CONTEXTUELLE

Quelles caractéristiques a cet objet ? Peux-tu les décrire ?
Je suis ton ami comme... Est-ce que je peux être ton ami ?
Ils sont amis car... Similaires car... Il/elle est/a.

GÉNÉRIQUE

C'était il y a... d'années ; Ce sera... dans le futur. Avant/après. Maintenant/après.
À quoi cela ressemblait-il... années dans le passé ? / A quoi cela ressemblera-t-il dans... années dans le futur ?
Qu'est-ce que c'est ?
Qu'en est-il de toi ? Es-tu d'accord ?
Quel âge as-tu ? Étais-tu le/la même hier/la semaine dernière ?

SOUTIEN

Dans l'avenir ou dans le passé, tout le monde à bord la machine à voyager!
Tu as raison. Bien. Très bien ! Regarde ici. A-t-il/-elle changé ?

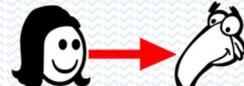


Qu'est-ce que tu vois ?
Combien de temps dure ta vie ?
À quelle vitesse changes-tu ?
Pourquoi ?

Que se passe-t-il pour toi ?



Comment le connais-tu ?
À quelle vitesse change-t-il/-elle ?



Comment peux-tu le connaître ?
Des changements ?
À quelle rapidité ?
Quels changements vois-tu ?
Comment ?



Je pense... ?
Cela dure...
À quoi est-ce que je ressemble ?

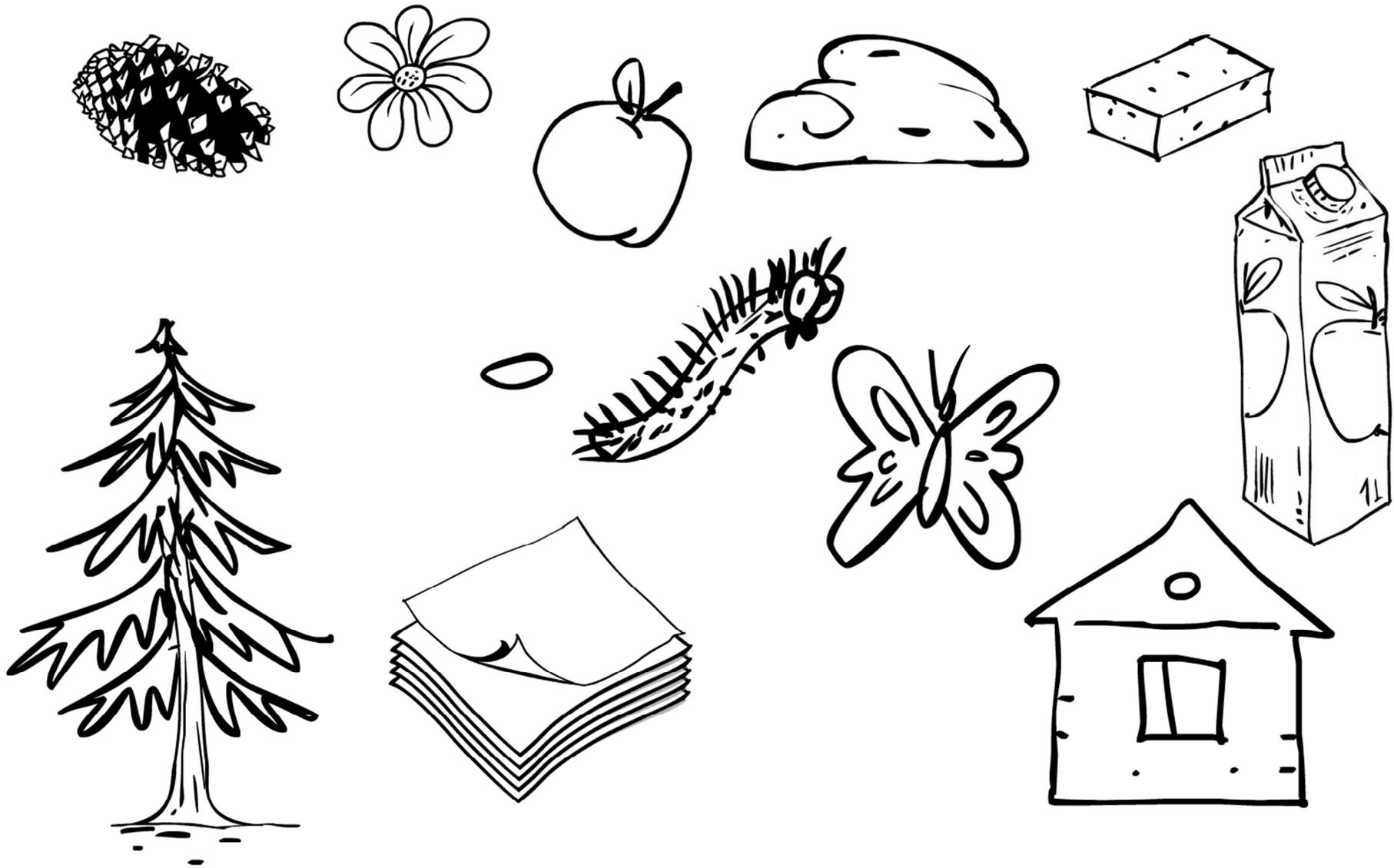


Je pense...
Qu'as-tu dit ?
Est-ce que je peux entrer ?

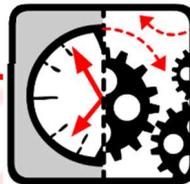


J'étais... Je serai...
Laisse-moi expliquer.





Relie les objets qui sont connectés dans le temps.



DÉMARRER

Choisissez un objet qui jouera le rôle de garde.
Le garde permet aux choses de franchir une certaine limite (par exemple, celle d'un panier, d'une maison, d'un garage).

Décider les rôles

Vous allez jouer au jeu « du garde ». Vous pouvez devenir un « garde » ou adopter un des rôles (par exemple; un loup mangeur de jouets, un officier, un robot, etc.). Choisissez celui qui est le mieux adapté à votre situation.

Définir une tâche

La tâche des joueurs est de trouver des objets qui seront autorisés à franchir la limite. Pour ce faire, ils doivent a) avoir changé d'une certaine façon le jour précédent ou b) changer d'une certaine manière jusqu'au lendemain.

CONSTRUIRE

Construire un dialogue

Utilisez le médiateur pour montrer à votre enfant ce que vous attendez de lui/elle (Je suis la pêche. Liza va me manger aujourd'hui, je serai donc différente demain). Attirez l'attention de l'enfant sur la période de temps choisie (par exemple, un jour). Acceptez les objets et les explications. Si la réponse vous semble improbable, demandez des explications supplémentaires concernant la situation lorsque cela est possible ou à une autre personne (un autre point de vue). Si votre enfant accepte de faire des expériences, assistez-le et discutez des résultats plus tard. Essayez de travailler avec 3 à 5 objets.

Si l'enfant est intéressé :

Les membres de la famille peuvent devenir les « gardes » des activités (par exemple, regarder la TV ou jouer à l'ordinateur) ou des lieux (par exemple, la cuisine). Afin de pouvoir être autorisé à faire une activité ou pour entrer, tu dois faire quelque chose (par exemple, montrer comment vous avez changé depuis le jour d'avant).

CARTE B: EXCLURE

CONTEXTUELLE

Je suis le garde. Personne n'est autorisé à passer !
N'allez pas plus loin ! Aucune entrée autorisée.
Peux-tu me laisser passer ? Est-ce que je peux passer, s'il te plaît ?
Est-ce que je peux entrer ?

Tu peux uniquement entrer si... Tu ne peux pas entrer sauf...

GÉNÉRIQUE

C'était il y a... d'années ; Ce sera... dans le futur. Avant/après. Maintenant/après.
À quoi cela ressemblerait-il... années dans le passé ?/ A quoi cela ressemblera-t-il dans... années dans le futur ? Qu'est-ce que c'est ?
Qu'en est-il de toi ? Es-tu d'accord ?

Quel âge as-tu ? Étais-tu le/la même hier/la semaine dernière ?

SOUTIEN

Dans l'avenir ou dans le passé, tout le monde à bord la machine à voyager!
Tu as raison. Bien. Très bien ! Regarde ici. A-t-il/-elle changé ?



Que fais-tu ?
Étais-tu le/la même hier ?
Pourquoi ?
Seras-tu la même demain ?



Je pense... ?
Hier, je... Demain, je...
Est-ce que je peux passer ?



Comment le connais-tu ?
À quelle vitesse change-t-il/-elle ?
Tu ne peux pas passer.



Je pense...
Qu'as-tu dit ?
Est-ce que je peux entrer ?



Et que se passera-t-il demain ?
Dis-moi ce que tu as fait
aujourd'hui.

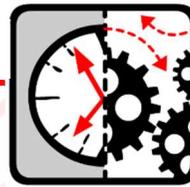


J'étais... Il/elle sera...
Puis... Après ça...





Dessine une machine à remonter le temps.



 **DÉMARRER**

Choisissez un objet qui change clairement dans le temps. Options : ingrédients, fleurs, construction en sable, etc. Vous pouvez discuter de l'objet avec votre enfant. Dans ce cas, accentuez l'expérience de votre enfant plutôt que sa connaissance (ce qu'il/elle a vu, ressenti, expérimenté avec, etc.). Vous pouvez dessiner, créer, peindre l'objet, etc.

Décider les rôles

Vous êtes sur le point de jouer un jeu de compétition avec votre enfant. Choisissez entre jouer votre propre personnage ou adopter des rôles.
Rôles possibles : un jouet, l'objet choisi, le personnage linguistique/de réflexion

Définir une tâche

Chacun à son tour, vous voyagez soit d'une étape dans le futur, soit dans le passé. Vous devez décrire à quoi ressemblent vos objets à l'instant présent.

 **CONSTRUIRE**

Construire un dialogue

Montrez comment passer à l'étape suivante (cette bouteille de lait est actuellement à moitié vide. Ce matin, elle était pleine). Ne rejetez pas les réponses de votre enfant - demandez des explications. Convenez de parler d'un objet en particulier (cet arbre) ou d'un objet de son genre (un arbre en général). Décidez des périodes de temps dans lesquelles vous voyagerez. Discutez de la rapidité des changements des objets.

En cas de doutes, demandez quand ou pour qui cela peut être possible. Essayez de travailler avec 3 à 5 objets.

Si l'enfant est intéressé :

Laissez l'enfant étudier les changements de certains objets (comme les légumes en les plaçant dans des environnements variés et en les comparants ultérieurement.

CARTE C: RIVALISER

CONTEXTUELLE

Devons-nous faire une compétition ? Qui sera le gagnant ?
Nous sommes les champions ! Je suis en train de gagner !
Jouons. Chacun son tour Ton tour. Mon tour

GÉNÉRIQUE

C'était il y a... d'années ; Ce sera... dans le futur. Avant/après.
Maintenant/après.
À quoi cela ressemblait-il... années dans le passé ? / A quoi cela ressemblera-t-il dans... années dans le futur ?
Qu'est-ce que c'est ?
Qu'en est-il de toi ? Es-tu d'accord ?
Quel âge as-tu ? Étais-tu le/la même hier/la semaine dernière ?

SOUTIEN

Dans l'avenir ou dans le passé,
tout le monde à bord la machine à voyager!
Tu as raison. Bien. Très bien ! Regarde ici. A-t-il/-elle changé ?



Que fais-tu ?
C'est parti... jours en arrière ?
A-t-il/-elle changé ? Pourquoi ?
Qu'es-tu ?



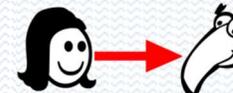
Je pense...
Je suis () désormais
À quoi est-ce que je ressemble ?
Qui es-tu ?



Quelle est la durée ?
À quelle vitesse change-t-il/elle ?



Je pense...
Qu'as-tu dit ?

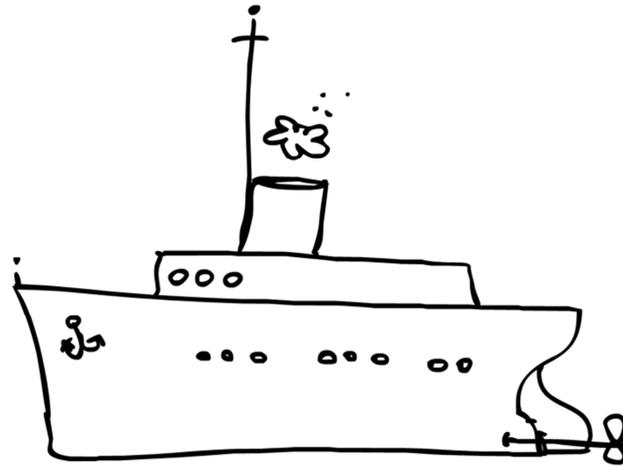
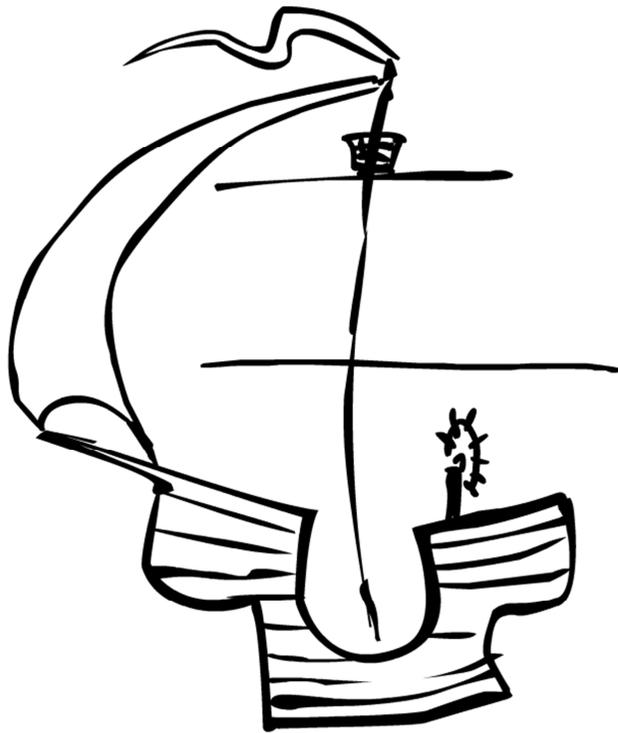


Comment sais tu que cela a changé ?
Des changements ?
À quelle rapidité ?
Quels changements vois-tu ?
Comment ?

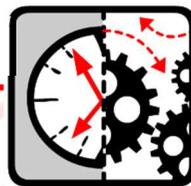


J'étais
(une voiture dans le magasin)
Comment connais-tu son avenir ?





**À quel point les vaisseaux ont-ils changé ?
Colorie et complète.**



→ DÉMARRER

Penser à un objet qui change dans le temps. N'en discutez pas avec votre enfant. Offrez, au contraire, à l'enfant de deviner l'objet.

Décider les rôles

Vous pouvez jouer avec votre propre personnage ou « devenir » l'objet auquel vous pensez. Il peut être plus facile pour vous d'introduire un médiateur dans le jeu (un jouet ou un objet aux alentours). Ce médiateur peut parler la langue cible.

Définir une tâche

Demandez à votre enfant de deviner de qui vous parlez en donnant trois états de l'objet pendant sa durée de vie (Premièrement, je suis... Puis, je suis. À la fin, je suis... Que suis-je ?).

••• CONSTRUIRE

Construire un dialogue

Utilisez le médiateur pour guider votre enfant dans sa réflexion. Si l'enfant a une idée, le médiateur peut l'aider à voir ce qui est ou n'est pas possible grâce à la comparaison de l'idée par rapport à ce que nous savons de l'objet. Souvenez-vous que le but n'est pas seulement de deviner, mais d'aider l'enfant à voir comment les objets changent dans le temps.

Si l'enfant est intéressé :

Laissez votre enfant conduire le jeu et faire des puzzles lui-même/elle-même.

Offrez à votre enfant de créer des puzzles comme celui-ci lorsque la situation le permet (par exemple, aller dans une voiture, cuisiner un repas, etc.)

CONTEXTUELLE

Premièrement, il/elle est... Puis, il/elle est...
À la fin, il/elle est... Qu'est-ce que c'est ?

GÉNÉRIQUE

C'était il y a... d'années ; Ce sera... dans le futur. Avant/après. Maintenant/après.

À quoi cela ressemblait-il... années dans le passé ? / A quoi cela ressemblera-t-il dans... années dans le futur ?

Qu'est-ce que c'est ?

Qu'en est-il de toi ? Es-tu d'accord ?

Quel âge as-tu ? Étais-tu le/la même hier/la semaine dernière ?

SOUTIEN

Dans l'avenir ou dans le passé, tout le monde à bord la machine à voyager!

Tu as raison. Bien. Très bien ! Regarde ici. A-t-il/elle changé ?



Qu'est-ce que cela peut être d'autre ? Réessayez.
Qu'est-ce qui était en premier ?



Je pense... ?
Il s'agit de...
Peut-il être ... ?



Qu'est-ce qu'a été l'objet en premier ?
Qu'est-ce que c'était ensuite ?
Peux-tu les nommer ?



Peux-tu aider ?
Était-ce... ?
Qu'as-tu dit ?



Donc, nous recherchons quelque chose qui est... en premier lieu.
À quelle rapidité ?



Voyons... Que peut... ?
Penses-tu que cela puisse être... ?

