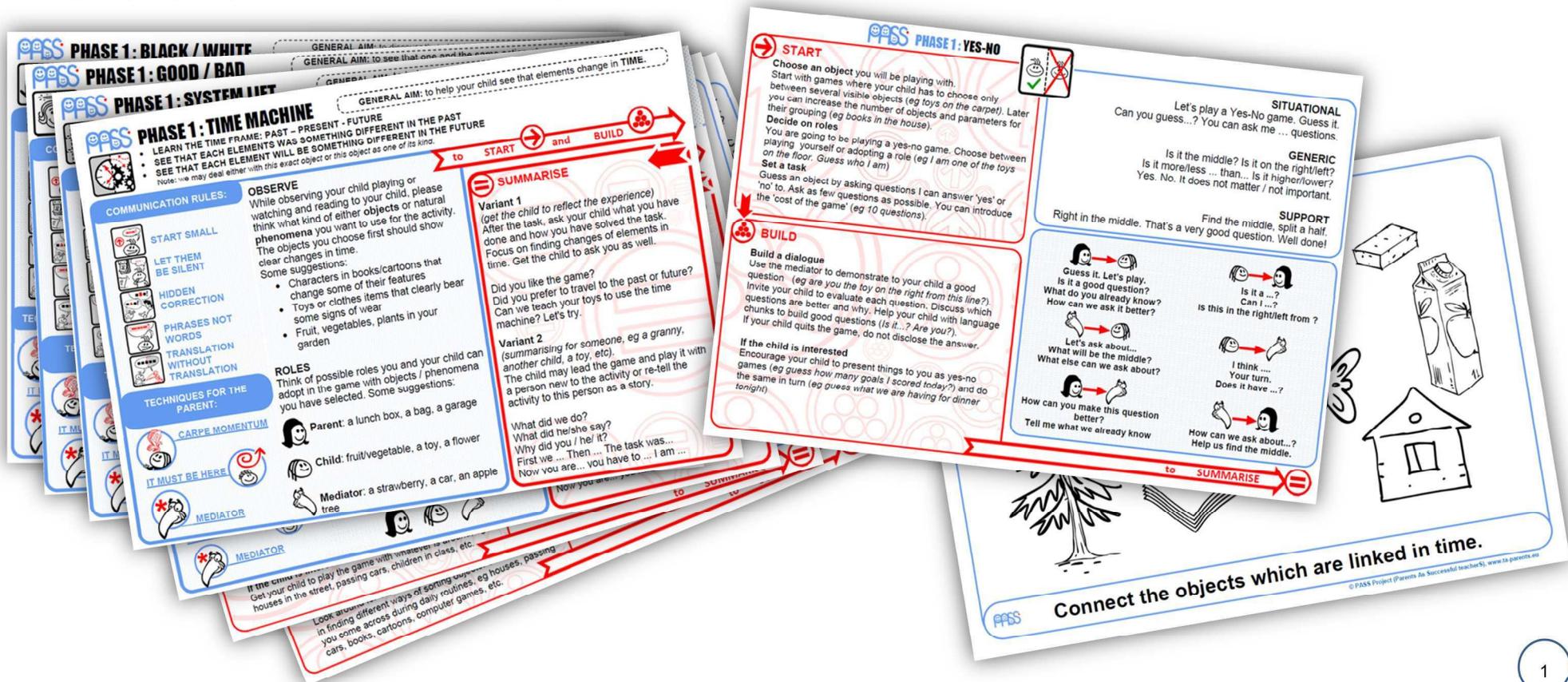


## Introduction

Les documents de la Phase 1 du PASS comprennent un ensemble de cartes qui vous aident, grâce à des étapes supplémentaires, à apporter la langue cible et le développement de la réflexion dans la communication quotidienne de la famille. À la fin de cette phase, vous serez en mesure d'utiliser les différentes tâches du PASS avec votre enfant. Ce bref guide vous présentera les cartes de la Phase 1 du PASS (lien).

Dans la Phase 1 du PASS, votre enfant peut maîtriser aussi bien la langue que la réflexion tout en travaillant sur une tâche. Toutefois, votre but n'est pas d'enseigner un certain nombre de mots ou d'amener l'enfant à générer des phrases dans la langue cible (bien que ceci surviendra finalement). Le principal résultat pour votre enfant est d'être capable de vous parler naturellement même si vous échangez quelques phrases dans la nouvelle langue.



**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.

**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 ...

**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).

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

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

## Documents de la Phase 1 du PASS

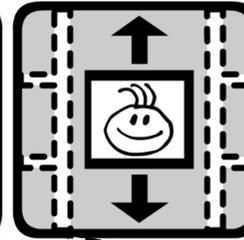
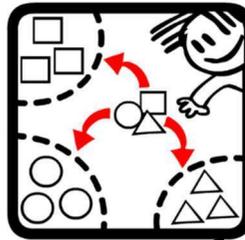
### Tâches de la Phase 1 du PASS

Vous avez huit différents types de tâches à choisir à partir de la Phase 1 du PASS. Une courte description des tâches est proposée ci-dessous. N'hésitez pas à choisir les tâches avec lesquelles vous vous sentez le mieux. Il est toutefois préférable que vous essayiez au moins 3 à 5 tâches différentes avec votre enfant.

#### Tri

Il est demandé à votre enfant de trier des éléments en groupes. Les éléments peuvent comprendre des jouets, des livres, des ingrédients, des arbres, etc. Pour modifier le niveau de difficulté de la tâche, vous pouvez définir le nombre de groupes, suggérer des critères de division, demander que certains éléments soient dans un groupe, etc.

*Exemple. Les voitures peuvent être divisées en groupes selon leurs couleurs. Par exemple, des voitures bleues, vertes et rouges.*



#### Jeu de l'ascenseur

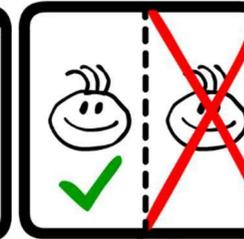
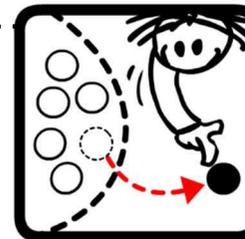
Il est demandé à votre enfant de prendre un ascenseur et de monter et descendre pour enquêter sur un élément donné. En descendant, il/elle doit trouver des parties variées de l'objet donné. En remontant, il/elle doit trouver des éléments pour lesquels un élément donné est une partie.

*Exemple. Un livre. Descendre : des parties du livre telles qu'une couverture, des pages, des illustrations. Monter : éléments dont ce livre est une partie, par exemple, des livres d'une même étagère ou du même auteur.*

#### Jeu de l'intrus

Il est demandé à votre enfant d'exclure un élément à partir du groupe selon les mêmes critères. Pour modifier le niveau de difficulté de la tâche, vous pouvez suggérer un objet à exclure, donner un critère à utiliser sur une base d'exclusion ou attirer l'attention de votre enfant sur des caractéristiques différentes des éléments à utiliser pour la classification.

*Exemple. Il existe quatre peluches sur le tapis : un singe, un éléphant, un chien et un perroquet. Le chien est différent, car il est le seul jouet à générer un son.*



#### Oui-non

Il est demandé à votre enfant de trouver une solution au problème en posant des questions fermées (oui-non). Le but de votre enfant est de poser le moins de questions possible pour trouver la solution.

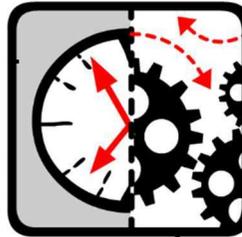
*Exemple. Il y a des ingrédients différents sur la table de la cuisine. Vous en avez choisi un sans le dire à votre enfant. Il/elle pose des questions oui-non pour découvrir lequel vous avez choisi.*

## Documents de la Phase 1 du PASS

### Tâches de la Phase 1 du PASS

#### Machine à remonter le temps

Il est demandé à votre enfant de conduire une machine à remonter le temps le long d'une ligne temporelle d'un élément donné. En revenant dans le temps, il/elle découvre à quoi un élément ressemblait quelque temps auparavant. En voyageant vers le futur, l'enfant étudie ce qu'un élément deviendra dans un certain temps.



*Exemple. Cette fraise en particulier était une semence 6 mois auparavant. Six mois plus tard, elle fera partie d'une confiture de fraises.*



#### Bon — mauvais

Votre enfant doit observer les conséquences positives et négatives d'une action. En premier lieu, vous proposez une conséquence possible. Ensuite, votre enfant doit observer une conséquence possiblement négative de cette action, contribuant ainsi à formuler une contradiction de telle ou telle action.

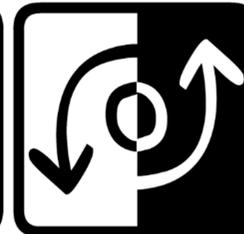
*Exemple. Manger des sucreries est bon, car elles sont savoureuses. Manger des sucreries est mauvais, car elles nuisent aux dents/contiennent trop de sucre.*

#### Quel est ton travail ?

Il est demandé à votre enfant de penser aux travaux possibles d'un élément donné dans des contextes variés et d'expliquer quelle caractéristique l'aidera à accomplir son travail. Les travaux doivent être définis comme un verbe+objet.



*Exemple. Une cuillère. Lorsque nous buvons une soupe, son travail est de transporter la soupe de l'assiette à notre bouche. Lorsque nous dressons la table pour une fête, son travail est rendre la table magnifique.*



#### Noir-blanc

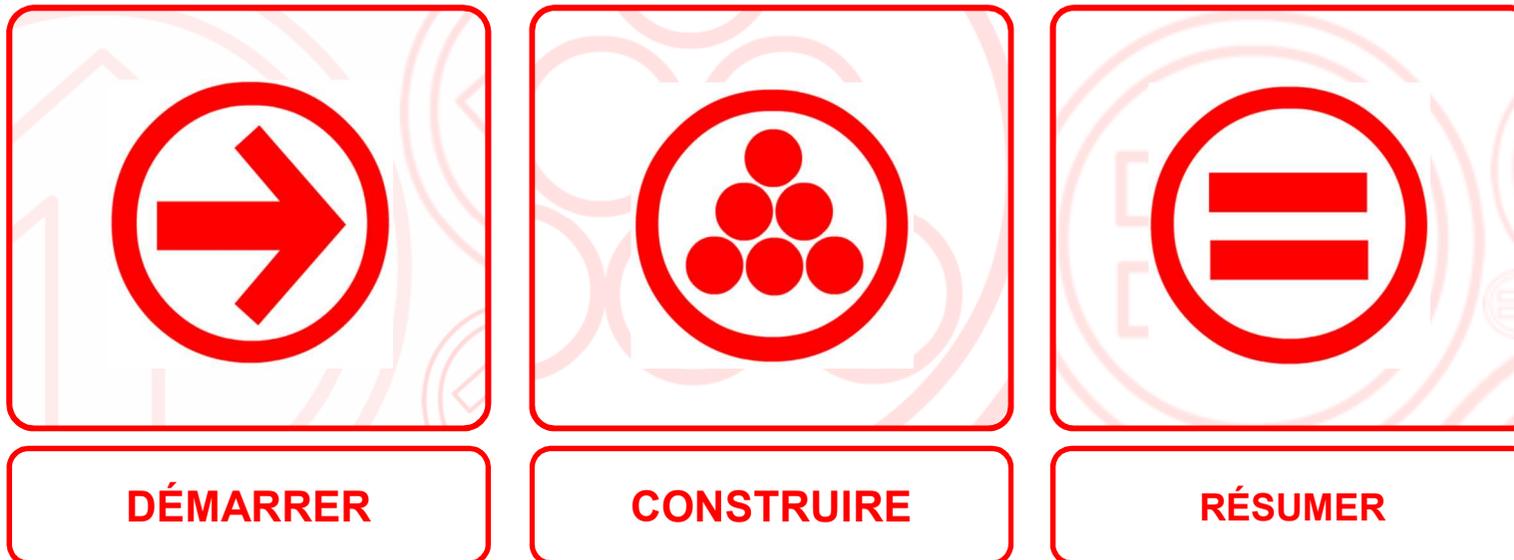
Votre enfant doit trouver des éléments qui ont deux caractéristiques opposées et découvrir de quelle manière ces oppositions sont combinées.

*Exemple. Un zèbre est à la fois noir et blanc (combinaison spatiale). Une fleur est à la fois belle et laide (combinaison temporelle). Un bracelet est souple et rigide (combinaison structurelle — la montre entière est souple, mais chaque partie est rigide).*

## Documents de la Phase 1 du PASS

### Lignes directrices destinées au travail avec les tâches

Le travail avec chacune des tâches susmentionnées comprend trois étapes :



L'ensemble des tâches qui vous sont offertes grâce aux cartes de la Phase 1 du PASS est décrit via ces trois étapes (consultez les différents arrière-plans de certains champs présents sur les cartes — ils donnent la signification de l'une de ces étapes).

-  **DÉMARRER** donne des suggestions sur la manière dont vous devez amener la tâche à votre enfant.
-  **CONSTRUIRE** vous présente comment assister votre enfant s'il/elle est bloqué(e) et ne sait pas quoi dire.
-  **RÉSUMER** vous aide à récapituler de nouveau tout ce qui a été accompli et aide votre enfant à comprendre la méthode de réalisation de la tâche.

## Techniques pour le parent

Les techniques ci-dessous vous aideront à suivre les principes pédagogiques clés lors de l'organisation de l'apprentissage de l'enfant.

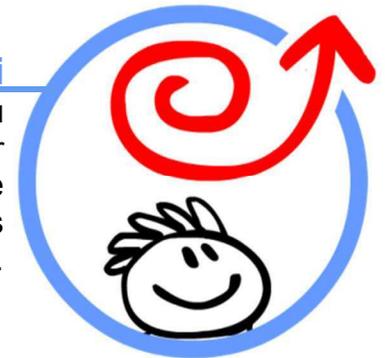


### Saisir l'occasion

Il est toujours préférable d'effectuer des choses que votre enfant aime. Il s'agit du principe principal du PASS — développer à partir de l'intérêt de votre enfant à un moment donné. Votre enfant peut avoir simplement regardé un dessin animé ou il/elle regarde une étagère de livre ou placer des blocs de LEGO — quoi que ce soit, utilisez-le pour initier l'une des tâches du PASS. Par exemple, vous pouvez amener votre enfant à trier des blocs de LEGO, à jouer un jeu « oui-non » concernant le dessin animé ou jouer au jeu de « quel est le travail d'une couverture de livre ? ».

### Il doit être ici

Nous échouons souvent à notifier les ressources que nous possédons déjà et que nous pouvons utiliser lors du jeu avec nos enfants. Par exemple, en jouant avec des voitures, un mécanicien dans le garage peut demander d'amener les voitures trois jours différents afin de rendre le processus de réparation plus facile pour lui (une tâche de tri pour votre enfant). Ou, en marchant dans le parc, vous pouvez penser à une des fleurs environnantes et invitez votre enfant à deviner (tâche « oui-non »).



### Médiateur

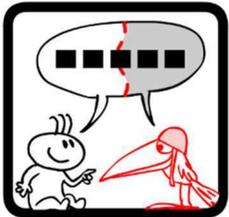
L'utilisation d'une autre langue peut sembler ne pas être naturelle pour vous et votre enfant. C'est à ce moment qu'intervient le médiateur. Il peut être un des jouets que votre enfant aime, un personnage du PASS ou simplement n'importe quoi (par exemple une pomme) qui pourrait parler la langue cible. En conséquence, l'utilisation d'une nouvelle langue sera naturelle (le médiateur ne comprendra pas votre langue maternelle) et vous aurez simplement un participant de plus dans l'activité avec votre enfant.



## Documents de la Phase 1 du PASS

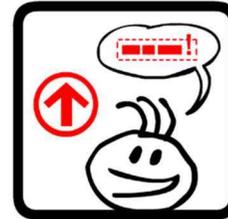
### Règles de communication du PASS

Les règles ci-dessous vous aideront à intégrer des principes d'apprentissage linguistique clés lors de la présentation d'une langue étrangère à votre enfant.



#### Traduction sans traduire

Au lieu de traduire à votre enfant, utilisez votre capacité à parler deux langues (l'une à votre enfant et l'autre au médiateur). Vous pouvez dire la même chose dans différentes langues. Cette action est appelée la traduction sans traduction, car vous ne traduisez pas et votre enfant sera capable de comprendre ce qu'il/elle a besoin à partir du contexte. Cette méthode est préférable à une traduction simple, car la communication reste naturelle.



#### Démarrer petit

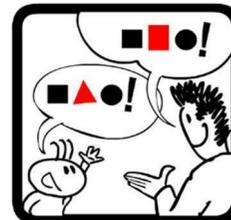
De nombreuses expressions se répètent dans notre communication. Par exemple, en demandant à un enfant une clarification supplémentaire (pourquoi penses-tu comme ça ? Pourquoi l'aimes-tu ? Pourquoi pas ? Etc.), compter quelque chose (combien coûte-t-il/-elle ? Combien ... ? Si nous ajoutons ... et ..., etc.), donner des opinions (Je pense, je crois, etc.)

Commencez à utiliser de telles phrases. Elles peuvent sembler difficiles, mais il sera facile pour votre enfant de s'en souvenir si vous les utilisez souvent. De telles phrases peuvent être préférées au langage pouvant paraître aisé de certains sujets, ceux-ci étant nombreux et l'enfant oubliant tout jusqu'à la fois suivante où le «sujet» ressurgit.



#### Des phrases et non pas des mots

Les personnes pensent que si quelqu'un apprend un grand nombre de mots, la locution dans une langue étrangère sera facile. En fait, nous parlons par expression plutôt que par mots. Au lieu de dire «voiture», «balle», «fromage», etc., pensez à une expression qui serait appropriée dans un contexte donné. Par exemple, «c'est une voiture magnifique, n'est-ce pas ?» (Une Ferrari passant dans la rue), «parles-tu de cette balle ?» (En ramassant les jouets sur la plage), «veux-tu du fromage ?» (En partageant un repas), etc. Ce principe sera plus utilisé et plus naturel pour votre enfant.



#### Corrections masquées

Un bon professeur de langues évite les corrections explicites des erreurs. Afin de conserver une communication naturelle, ils répètent simplement la même phrase de la façon correcte, par exemple : Étudiant : Alors j'ai venu\* chez mon ami. Professeur : Je vois. Donc tu es allé chez ton ami, n'est-ce pas ?

Avec le temps, l'étudiant apprend à remarquer ce moyen de correction. Ce dernier fonctionne mieux que la méthode traditionnelle. Utilisez cette approche en parlant à votre enfant.



#### Laissez-les être silencieux

Personne ne commence à acquérir une nouvelle langue en parlant. Il existe une longue phase de silence lorsque votre enfant viendra juste d'entendre la langue environnante. Il s'agit d'un phénomène naturel et vous ne devez pas vous en effrayer. Souvenez-vous du temps que vous avez attendu avant que votre enfant n'ait commencé à parler sa langue maternelle. Laissez votre enfant être silencieux et poursuivez — ce sera utile.

### Approche du PASS à l'apprentissage de la langue

Quelques problèmes typiques existent lors de l'introduction d'une langue étrangère dans le contexte familial :

- Les parents tendent à penser que l'apprentissage de la nouvelle langue signifie l'enseignement de mots.
- Une utilisation soudaine d'une nouvelle langue n'est pas naturelle pour l'enfant et il/elle commence à réagir d'une façon négative lorsqu'elle est utilisée.
- Il est difficile pour les parents de décider QUELLE langue peut être présentée à l'enfant, spécialement lorsqu'elle doit être enseignée «localement».
- Les parents sursimplifient la langue en parlant à l'enfant et, bien souvent, utilisent juste des mots séparés.

#### La solution du PASS.

La solution adoptée pour résoudre les problèmes susmentionnés doit être suffisamment simple à utiliser pour le parent et suffisamment complexe pour répondre aux exigences de l'approche moderne de l'apprentissage linguistique.

La solution du PASS vous demande de planifier trois éléments dans l'ensemble des activités linguistiques avec votre enfant : les types de langues à utiliser pendant l'activité, les participants qui y sont impliqués et les fonctions communicatives exécutées par les participants.

#### 1. Types de langues ou QUOI (WHAT)

Ici, vous devez juste vous demander sur QUOI vous et votre enfant allez dire pendant l'activité. Ce QUOI est constitué de trois parties (consultez les cartes du PASS pour obtenir des exemples) :

1a – langue contextuelle

1b – langue générique

1a – langue de soutien

### 1. Types de langues ou QUOI

**La langue contextuelle** peut être reliée soit avec le sujet d'une activité, soit des rôles particuliers adoptés par vous et votre enfant. Par exemple, la langue topique de la nourriture et de la cuisine peut comprendre des expressions telles que : ce dont nous avons besoin pour ..., peux-tu me passer... s'il te plaît, prenons..., noms des ingrédients, etc. Le jeu avec des voitures peut comprendre : laquelle est la plus rapide, vroom vroom, est-ce que je peux me garer ici, parties de la voiture, etc. La langue du rôle d'exclusion (consultez les cartes B) comprendra des expressions telles que : tu peux passer si..., qu'est-ce qui te rends différent, prouve-moi que..., etc.

**La langue générique** peut provenir soit d'une tâche en particulier traitée ou les étapes de ladite tâche. Cette dernière peut être, par exemple, la langue générique du tri (Sont-ils tous identiques ? Sont-ils similaires ? Qu'ont-ils en commun ?) Ou de la machine à remonter le temps (Etait-il/elle le/la même il y a ... ? A-t-il/-elle changé ? Sur un jour/mois/année, etc.) Cette dernière peut être la langue caractéristique de l'étape DEMARRER (Bonjour, je suis..., qui es-tu ? J'ai fait ceci et cela) ou RÉSUMER (As-tu aimé le jeu ? Qu'avons-nous fait ? Comment avons-nous... ?).

**La langue de soutien** comprend les rimes de chacune des tâches génériques (par exemple, passé et future, en dehors et en dedans, allons dans la machine à remonter dans le temps ou dis-moi à voix haute qui se démarque), des encouragements (bien, bien joué, parfait), des répétitions (je vais te manger sauf, je vais te manger sauf, je vais te manger sauf — le médiateur imitant le dragon joué par le parent).

### 2. Les participants ou QUI

La plupart des situations du PASS incluront au moins trois participants : vous, votre enfant et le médiateur.



Le médiateur est spécialement important s'il n'existe pas de tradition d'utilisation d'une langue étrangère au sein de votre famille.

Le médiateur vous aidera à rendre l'utilisation de la langue étrangère naturelle. Par exemple : McQueen du dessin animé Cars en anglais, une peluche achetée en France pour le français, une voiture Trabi pour l'allemand, etc. Si vous adoptez des rôles pendant les activités ainsi que votre enfant, ils sembleront davantage jouer avec votre enfant.

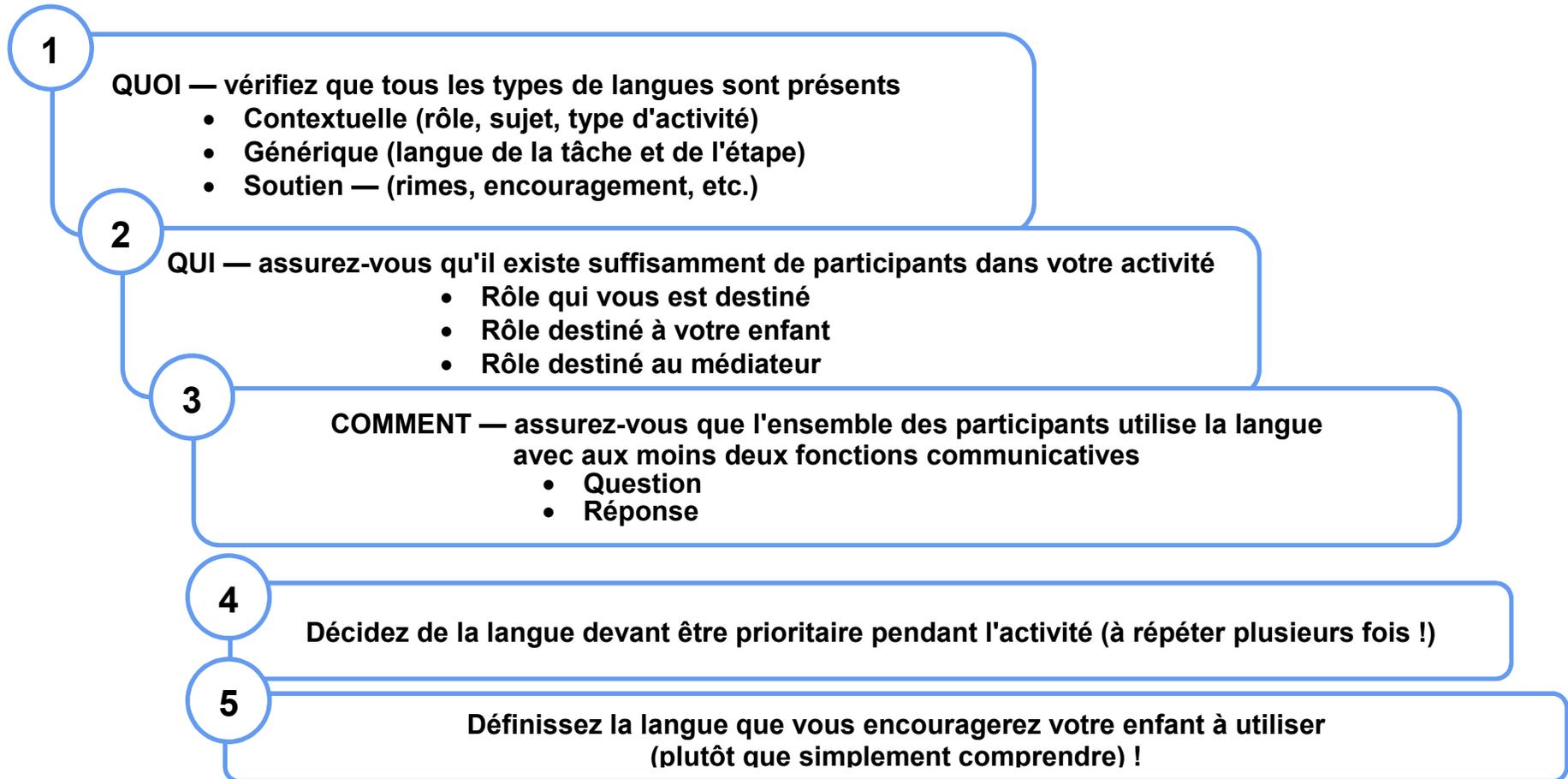
### 3. Fonctions communicatives ou COMMENT

Nous utilisons la langue dans un but différent : expliquer, demander des informations, spécifier, accentuer, etc. il existe un grand nombre de fonctions de communication. Le PASS doit utiliser au minimum la langue pour deux de ses fonctions : demander et répondre. Cela signifie que l'ensemble des participants dans les activités du PASS doit poser des questions et répondre.

## Documents de la Phase 1 du PASS

### Étapes à mémoriser :

Voici les étapes que vous devez vous rappeler en planifiant l'activité :



Vous serez capable d'effectuer ces étapes automatiquement avec le temps.