



leka catalogue

Pour tout savoir du contenu éducatif de l'application

Aperçu

Activités



Bonjour Leka



Sons et couleurs



Loto des couleurs



Béret coloré



Memory des couleurs



Touche la lumière



Guidances



Mélodie



Piano coloré



Cache-cache



Danse freeze



Super Simon

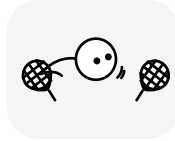


Objets magiques

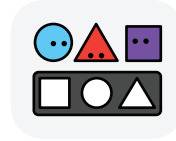
Parcours (Curriculums)



Parcours 1
Travailler la demande



Parcours 2
Intégrer le tour de rôle
en contexte de jeu



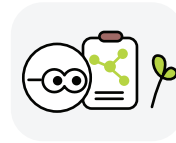
Parcours 3
Travailler
la catégorisation



Parcours 4
Interagir
avec l'environnement



Parcours 5
Langage réceptif



Parcours 6
Décrire
son environnement

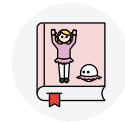
Histoires



Hannah et Leka



En avant la musique



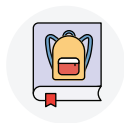
Danse avec moi



Hannah fait des crêpes



Hannah et Leka à la plage



1er jour d'école

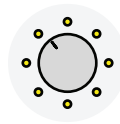
Commandes



Commande couleurs



Commande fléchée



Commande 360°



Commande standard



Commande géante

Mode enfant (Mode autonomie)



Sons et couleurs



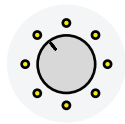
Mélodie



Piano coloré



Commande fléchée



Commande 360°



Commande standard



Commande géante



Pictogrammes

Index des compétences & objectifs de travail

Activités



Bonjour Leka

Objectifs de travail

 Pairing

 Désensibilisation

Principe du jeu


Leka émet des stimulations sensorielles aléatoires (couleurs, vibrations). L'enfant doit regarder Leka.



Sons et couleurs

Objectifs de travail

 Pointage

 Discrimination

 Reconnaissance des couleurs

 Verbalisation

Principe du jeu

Leka s'allume d'une couleur. L'enfant doit pointer la même couleur que l'écran de la tablette.
Lorsqu'il pointe la bonne couleur, la tablette émet un son.



Loto des couleurs

Objectifs de travail



Pointage



Reconnaissance des couleurs



Discrimination



Verbalisation

Principe du jeu

Leka s'allume d'une couleur. L'enfant doit toucher la même couleur sur l'écran de la tablette.



Béret coloré

Objectifs de travail



Tour de rôle



Interactions



Inhibition



Reconnaissance des couleurs

Principe du jeu

Chaque joueur se voit attribuer une couleur. Il faut toucher Leka lorsque sa propre couleur s'affiche.



Memory des couleurs

Objectifs de travail



Mémoire immédiate



Concentration



Reconnaissance des couleurs

Principe du jeu

Mémoriser l'ordre d'apparition des couleurs de Leka.



Touche la lumière

Objectifs de travail



Mémorisation



Concentration



Pointage



Reconnaissance des couleurs

Principe du jeu

Toucher Leka à l'endroit où la couleur apparaît.



Guidances

Objectifs de travail



Appréhension de l'espace



Motricité fine

Principe du jeu

Exécuter les consignes demandées pour travailler la motricité fine.



Mélodie

Objectifs de travail



Concentration



Reconnaissance des couleurs




Principe du jeu

Leka s'allume d'une couleur. L'enfant doit appuyer sur la touche de la même couleur sur le clavier de la tablette.



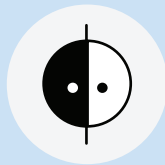
Piano coloré

Objectifs de travail

-  Familiarisation de l'enfant avec Leka
-  Désensibilisation
-  Compréhension du lien de causalité entre la tablette et le robot




Principe du jeu

"Faire du piano" afin de comprendre qu'on peut contrôler le robot grâce à la tablette.



Cache-cache

Objectifs de travail

-  Interactions - Motricité globale
-  Appréhension de l'espace
-  Demande

Principe du jeu

Le robot est caché par un enfant ou un adulte. Les autres joueurs doivent trouver le robot. Leka émet des vibrations et des lumières pour aider les joueurs et leur donner des indices.



Danse freeze

Objectifs de travail

-  Interactions
-  Motricité globale
-  Appréhension de l'espace

Principe du jeu

Danser quand Leka bouge et fait de la musique. Et s'arrêter quand Leka s'arrête.



Super Simon

Objectifs de travail



Mémorisation



Concentration



Reconnaissance des couleurs

Principe du jeu

Mémoriser une séquence de sons et de lumières de plus en plus longue.



Objets magiques

Objectifs de travail



Appréhension de l'espace



Reconnaissance des couleurs



Reconnaissance des formes



Compréhension du lien de causalité entre la tablette et le robot

Principe du jeu

Apporter des objets munis d'un tag RFID à Leka afin que ceux-ci apparaissent et soient manipulables sur la tablette.

Parcours

(Curriculums)

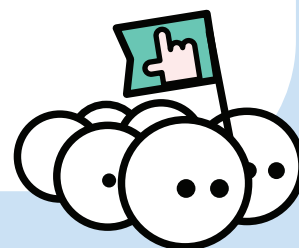
Parcours 1

Travailler la demande

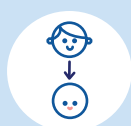
7 leçons

Objectif

Amener progressivement l'enfant à proposer de jouer avec Leka, et ainsi travailler la demande.



Leçons



Leçon 1

Préséance, observation du comportement spontané de l'enfant vis à vis du robot



Leçon 2

L'enfant doit porter attention à Leka lorsqu'on lui demande



Leçon 3

L'enfant doit regarder et s'approcher de Leka lorsqu'on lui demande



Leçon 4

L'enfant doit toucher Leka lorsqu'on lui demande



Leçon 5

L'enfant doit se déplacer pour toucher Leka



Leçon 6

L'enfant doit aller chercher Leka et le rapporter



Leçon 7

L'enfant doit spontanément aller chercher Leka

Parcours 2

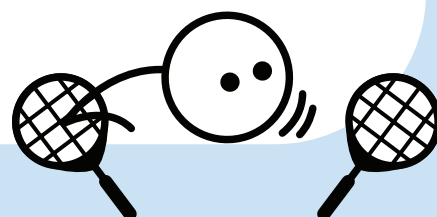
Intégrer le tour de rôle en contexte de jeu

Obtenir de l'enfant qu'il devienne moteur des échanges

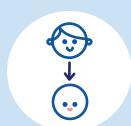
9 leçons

Objectif

Apprendre à l'enfant le tour de rôle lors d'un jeu et l'amener progressivement à initier un jeu de tour de rôle.



Leçons



Leçon 1

Préséance, observation du comportement spontané de l'enfant vis à vis du robot



Leçon 5

Tour de rôle simple avec distanciation, l'enfant doit se déplacer pour toucher le robot quand c'est son tour



Leçon 2

Tour de rôle simple, l'enfant touche le robot lorsqu'on lui indique que c'est son tour



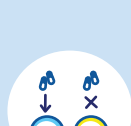
Leçon 6

Tour de rôle avec inhibition et distanciation, même principe que précédemment, mais l'adulte joue aussi



Leçon 3

Apprentissage de l'inhibition à l'aide des couleurs, l'enfant touche le robot lorsqu'il est de la bonne couleur



Leçon 7

Tour de rôle avec distanciation et imitation motrice, l'enfant doit suivre Leka dans un parcours, uniquement lorsque c'est son tour



Leçon 4

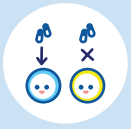
Tour de rôle avec inhibition, même principe que précédemment, mais l'adulte joue également



Leçon 8

Tour de rôle avec distanciation, inhibition et imitation motrice, même principe que précédemment, mais Leka se colore en fonction des tours Leka

Leçons



Leçon 9

L'enfant initie le jeu sur le principe du tour de rôle avec l'adulte

Parcours 3

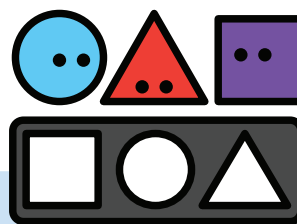
Travailler la catégorisation

Communication & Vocabulaire

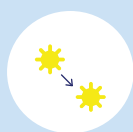
12 leçons

Objectif

Apprendre à catégoriser des objets,
à les associer aux thèmes qui conviennent.

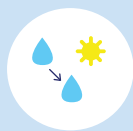


Leçons



Leçon 1

Trier sans erreur, l'enfant doit identifier l'image similaire à celle déjà dans le panier et la faire mettre dans le panier



Leçon 2

Trier avec un intrus, même principe que précédemment, mais il y a un intrus



Leçon 3

Trier avec plusieurs intrus



Leçon 4

Trier sans indications, l'enfant doit regrouper dans le panier les images similaires



Leçon 5

Trier par catégorisation de 2 images, l'enfant doit mettre ensemble 2 images d'une même catégorie



Leçon 6

Trier par catégorisation de 3 images, même principe que précédemment, avec 3 images



Leçon 7

Trier en 3 catégories d'images, l'enfant doit regrouper les éléments d'une même catégorie ensemble



Leçon 8

Trier par catégorie fonctionnelle, l'enfant doit associer une image d'un objet à une pièce de la maison

Leçons



Leçon 9

Trier une image par catégorie fonctionnelle, même principe que précédemment



Leçon 10

Trier deux images par catégorie fonctionnelle, idem avec deux images



Leçon 11

Trier par catégorie fonctionnelle avec 1 intrus, idem avec un élément en trop



Leçon 12

Trier 6 images par catégorisation fonctionnelle

Parcours 4

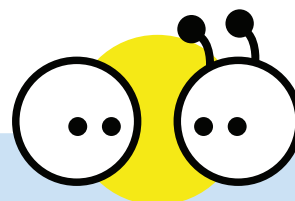
Interagir avec l'environnement

Interactions avec des objets

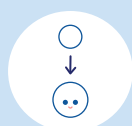
6 leçons

Objectif

L'enfant doit interagir avec des objets et identifier des formes géométriques et des couleurs.

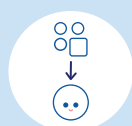


Leçons



Leçon 1

Choisir le bon objet, l'enfant doit choisir la forme correspondant à celle affichée sur la tablette



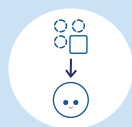
Leçon 4

Identifier l'intrus parmi les formes



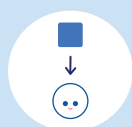
Leçon 2

Choisir le bon objet en pointillé, comme précédemment, mais les contours des formes sont en pointillés



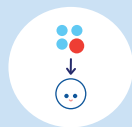
Leçon 5

Identifier l'intrus parmi les formes pointillées



Leçon 3

Choisir la bonne couleur, l'enfant doit choisir la couleur correspondant à celle affichée par le robot



Leçon 6

Identifier l'intrus parmi les couleurs

Parcours 5

Langage réceptif

Identifier différents mots

19 leçons

Objectif

Sur la tablette, l'enfant doit toucher l'image de l'élément demandé.



Leçons



Leçon 1

Identifier des mots courants d'une syllabe



Leçon 5

Identifier des actions 2



Leçon 2

Identifier des mots courants de 2 syllabes



Leçon 6

Identifier des actions 3



Leçon 3

Identifier différents mots courants



Leçon 7

Identifier des actions avec 2 acteurs



Leçon 4

Identifier des actions 1



Leçon 8

Identifier des objets par fonctionnalité 1

Leçons



Leçon 9
Identifier des objets par fonctionnalité 2



Leçon 14
Différencier petit et grand



Leçon 10
Identifier les couleurs



Leçon 15
Différencier chaud et froid



Leçon 11
Identifier les couleurs avec deux objets 1



Leçon 16
Différencier propre et sale



Leçon 12
Identifier les couleurs avec 2 objets 2



Leçon 17
Différencier sec et mouillé



Leçon 13
Identifier les couleurs avec 2 objets 3



Leçon 18
Identifier la position



Leçon 19
Identifier la quantité

Parcours 6

Décrire son environnement

Catégorisation & Communication

6 leçons

Objectif

L'enfant doit apprendre à discriminer, trier et appairer.



Leçons



Leçon 1

Désigner 1, l'enfant touche l'image sur la tablette et la désigne



Leçon 4

Trier 1, l'enfant doit mettre les images d'une même catégorie dans un même panier



Leçon 2

Discriminer 1, l'enfant doit choisir parmi 2 images celle demandée par le professionnel



Leçon 5

Appariement 1, l'enfant doit associer les images identiques



Leçon 3

Discriminer 2, idem avec 3 images



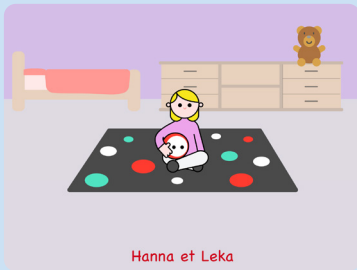
Leçon 6

Appariement 2, l'enfant doit associer reconstituer une image à l'aide de 2 images

Histoires



Hannah et Leka



Hanna et Leka

Résumé

Hannah découvre Leka et ses fonctionnalités avec sa famille.



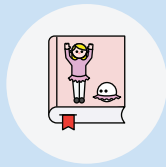
En avant la musique



Hanna danse avec Leka

Résumé

Hannah et Leka font de la musique avec le piano coloré et Hannah apprend à chanter.



Danse avec moi



Résumé

Hannah danse avec Leka et s'amuse.



Hannah fait des crêpes



Résumé

Hannah prépare une recette de crêpes avec Leka.



Hannah et Leka à la plage



Résumé

Hannah et Leka sont à la plage et font ensemble un château de sable.



1er jour à l'école



Premier jour d'école

Résumé

Hannah se prépare avec Leka pour se rendre à l'école.

Commandes



Commande couleurs

Objectifs de travail

 Familiarisation de l'enfant avec Leka

 Reconnaissance des couleurs

Principe du jeu

Le professionnel ou l'enfant peut modifier les couleurs de Leka depuis la tablette.



Commande fléchée

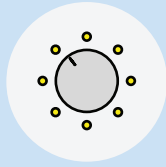
Objectifs de travail

 Motricité

 Appréhension de l'espace

Principe du jeu

Le professionnel ou l'enfant déplace Leka en appuyant sur les flèches.
Chaque direction est associée à une couleur.



Commande 360°

Objectifs de travail



Motricité fine

Principe du jeu

Travailler la précision en faisant tourner le robot sur lui-même degré par degré.



Commande standard

Objectifs de travail



Familiarisation de l'enfant avec Leka



Motricité



Appréhension de l'espace

Principe du jeu

Cette commande offre de multiples possibilités d'utilisation.



Commande géante

Objectifs de travail



Familiarisation de l'enfant avec Leka



Motricité



Appréhension de l'espace

Principe du jeu

Le professionnel ou l'enfant peut diriger Leka grâce à la commande géante.

Mode enfant

(Mode autonomie)

L'application Leka possède un mode enfant pour que les enfants puissent utiliser l'iPad et le robot en autonomie.



Sons et couleurs

Objectifs de travail



Pointage



Discrimination



Reconnaissance des couleurs



Verbalisation

Principe du jeu

Leka s'allume d'une couleur. L'enfant doit pointer la même couleur que l'écran de la tablette. Lorsqu'il pointe la bonne couleur, la tablette émet un son.



Mélodie

Objectifs de travail



Concentration



Reconnaissance des couleurs

Principe du jeu

Leka s'allume d'une couleur. L'enfant doit appuyer sur la touche de la même couleur sur le clavier de la tablette.



Piano coloré

Objectifs de travail

 Familiarisation de l'enfant avec Leka

 Désensibilisation

 Compréhension du lien de causalité entre la tablette et le robot

Principe du jeu

"Faire du piano" afin de comprendre qu'on peut contrôler le robot grâce à la tablette.



Commande fléchée

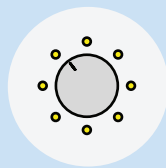
Objectifs de travail

 Motricité

 Appréhension de l'espace

Principe du jeu

Le professionnel ou l'enfant déplace Leka en appuyant sur les flèches. Chaque direction est associée à une couleur.



Commande 360°

Objectifs de travail

 Motricité fine

Principe du jeu

Travailler la précision en faisant tourner le robot sur lui-même degré par degré.



Commande standard

Objectifs de travail

 Familiarisation de l'enfant avec Leka

 Motricité

 Appréhension de l'espace

Principe du jeu

Cette commande offre de multiples possibilités d'utilisation.



Commande géante

Objectifs de travail

 Familiarisation de l'enfant avec Leka

 Motricité

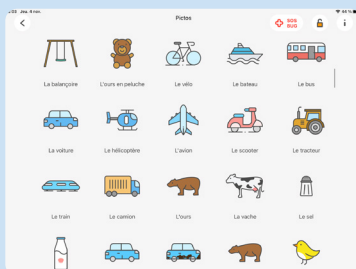
 Appréhension de l'espace

Principe du jeu

Le professionnel ou l'enfant peut diriger Leka grâce à la commande géante.



Pictogrammes



Principe du jeu

Une galerie de pictogrammes en tout genre avec synthèse vocale et mot écrit. L'enfant peut ainsi apprendre du vocabulaire.

Index des compétences & objectifs de travail

A

APPRÉHENSION DE L'ESPACE

Activités :

- Guidances
- Cache-cache
- Danse Freeze
- Objet magiques

Commandes :

- Commande Fléchée
- Commande Standard
- Commande Géante
- Commande Slider
- Couleurs Slider

C

CATÉGORISATION

Curriculum :

Curriculum 3 - Travailler la catégorisation

CONCENTRATION

Activités :

- Memory des couleurs
- Touche la lumière
- Guidances
- Super Simon

D

DÉCOUVERTE DE LEKA

Activités :

- Autopilote
- Piano coloré

Commandes :

- Commande Couleurs
- Commande Standard
- Commande Géante
- Commande Slider
- Couleurs Slider

DEMANDE

Activités :

- Cache-cache

Curriculum :

- Curriculum 1 - Travailler la demande

DESCRIPTION

Curriculum :

- Curriculum 6 - Décrire son environnement

DÉSENSIBILISATION

Activités :

- Autopilote
- Piano coloré

DISCRIMINATION

Activités :

- Sons et Couleurs
- Loto des couleurs

Curriculums :

- Curriculum 4 - Interagir avec l'environnement
- Curriculum 6 Décrire son environnement

I

INHIBITION

Activités :

- Béret Coloré

Curriculum :

- Curriculum 2 - Intégrer le tour de rôle en contexte de jeu

INTERACTION

Activités :

- Béret Coloré
- Cache-cache
- Danse Freeze

Curriculum :

- Curriculum 4 - Interagir avec l'environnement

L

LANGAGE

Curriculum :

- Curriculum 5 - Langage réceptif

LIEN DE CAUSALITÉ TABLETTE/ROBOT

Activités :

- Piano coloré
- Objet magiques

M

MÉMOIRE

Activités :

- Memory des couleurs
- Touche la lumière
- Super Simon

MOTRICITÉ FINE

Activités :

- Guidances

Commandes :

- Commande 360°
- Commande Standard
- Commande Géante
- Commande Slider
- Couleurs Slider

MOTRICITÉ GLOBALE

Activités :

- Cache-cache
- Danse Freeze

Commandes :

- Commande Fléchée

P

POINTAGE

Activités :

- Sons et Couleurs
- Loto des couleurs
- Touche la lumière

Curriculum :

Curriculum 6 - Décrire son environnement

R

RECONNAISSANCE DES COULEURS

Activités :

- Sons et Couleurs
- Loto des couleurs
- Béret Coloré
- Memory des couleurs
- Touche la lumière
- Mélodie
- Super Simon
- Objet magiques

Commandes :

- Commande Couleurs
- Couleurs Slider

Curriculum :

Curriculum 5 - Langage réceptif

RECONNAISSANCE DES FORMES**Activités :**

- Objet magiques

T**TOUR DE RÔLE****Activités :**

- Béret Coloré

Curriculum :

Curriculum 2 - Intégrer le tour de rôle en contexte de jeu

V**VERBALISATION****Activités :**

- Sons et Couleurs

- Loto des couleurs

