



# 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

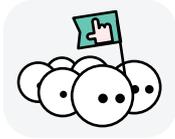


Super Simon

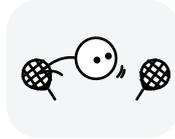


Objets magiques

## 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

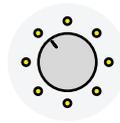
# Commandes



Commande couleurs



Commande fléchée



Commande 360°



Commande standard



Commande géante

# Mode enfant (Mode autonomie)



Sons et couleurs



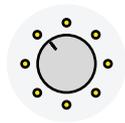
Mélodie



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)

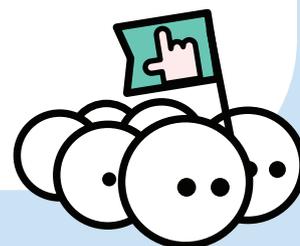
# Parcours 1

## 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

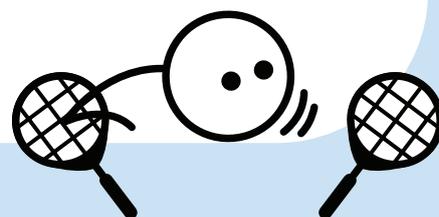
## Intégrer le tour de rôle en contexte de jeu

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

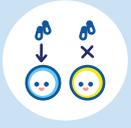
Tour de rôle avec inhibition, même principe que précédemment, mais l'adulte joue également



#### 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

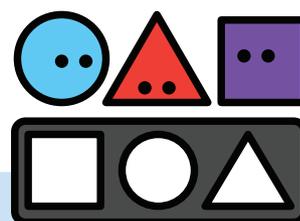
## Travailler la catégorisation

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

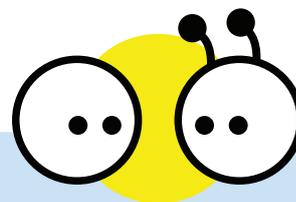
## Interagir avec l'environnement

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



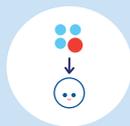
#### Leçon 5

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

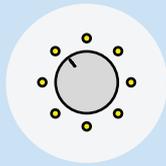
### Objectifs de travail

 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

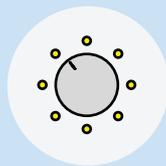
### Objectifs de travail

 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

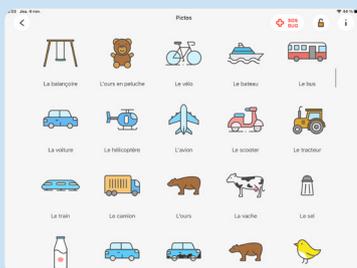
 Appréhension de l'espace

### 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

