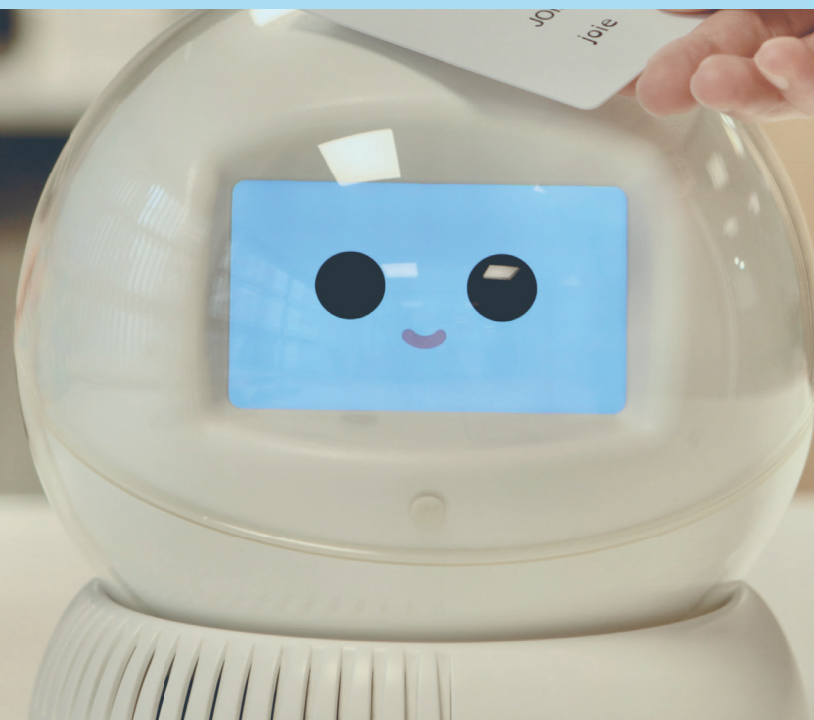


Découvrez

LES ACTIVITÉS

CARTES MAGIQUES !



Comment sortir d'une activité ?

RETOURNER AU CHOIX D'UNE ACTIVITÉ



QUITTER LE MODE "ACTIVITÉS CARTES MAGIQUES"

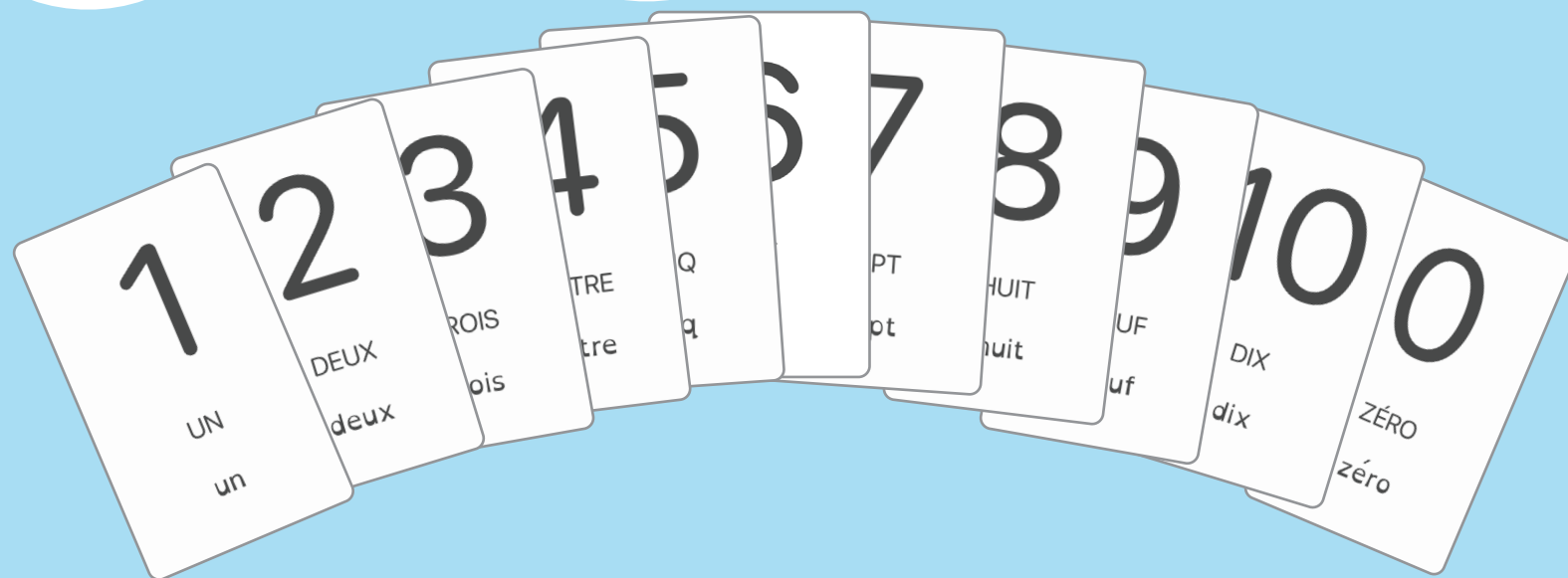
- **Dans le menu du choix d'activité :**
Posez une nouvelle fois la carte "Dé"
- Repassez à une utilisation de Leka avec la tablette
- Mettre en charge le robot
- **En cas de problème :**



Comment accéder à une activité ?



+

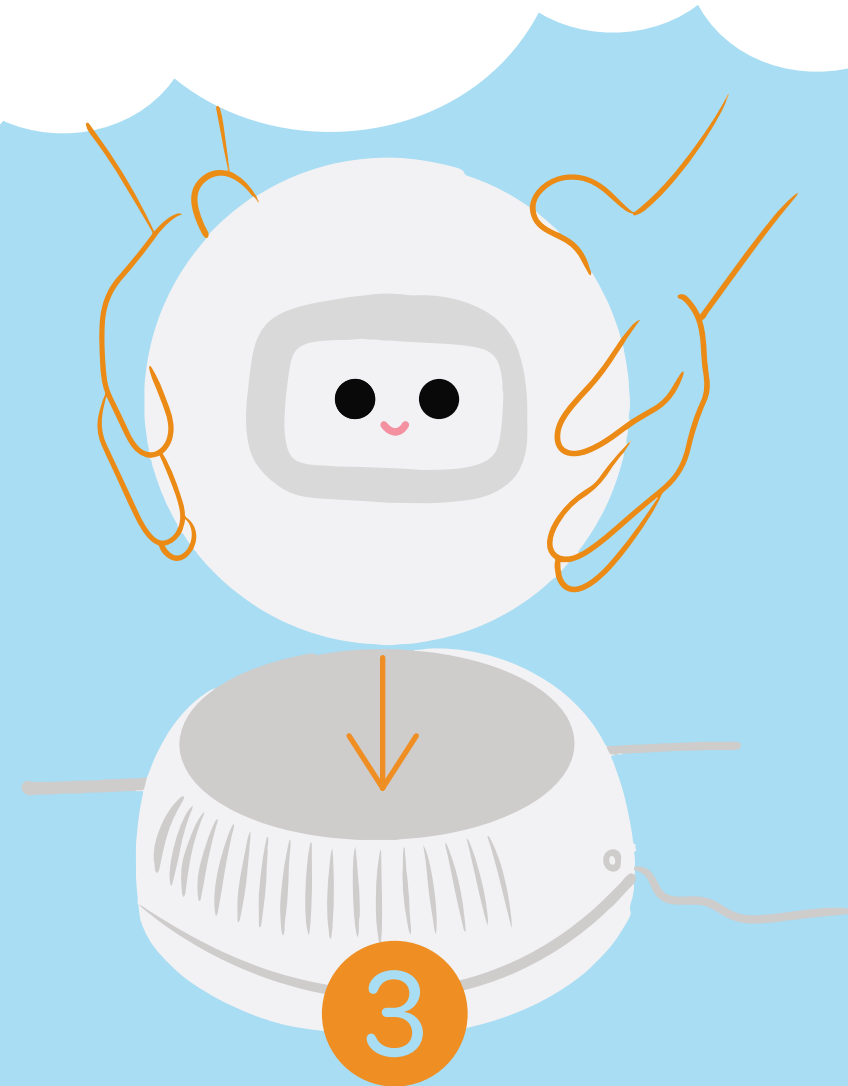
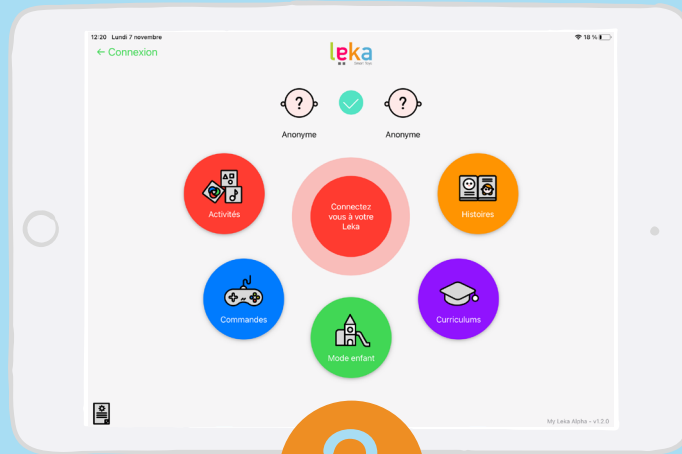


FONCTIONNEMENT

Les activités "**Cartes magiques**" sont lancées en plaçant successivement la carte "dé" puis la carte du numéro de l'activité associée sur le front de Leka.

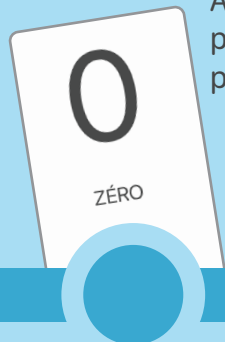
À la fin de chaque activité, Leka revient au menu principal, au choix des activités (à l'exception de l'activité 10 "Affichage des cartes magiques").

Comment sortir d'une activité ?



Sommaire des activités

CHOIX DU RENFORÇATEUR



Approcher une carte renforteur pour le définir le renforteur par défaut.

RECONNAISSANCE DES COULEURS (à l'écran)



Leka affiche une couleur à l'écran. L'enfant doit approcher la carte associée à la bonne couleur pour afficher un renforteur.

RECONNAISSANCE DES ÉMOTIONS



Leka affiche une émotion sur son écran. L'enfant doit approcher la carte associée à la bonne émotion pour afficher un renforteur.

RECONNAISSANCE DES CHIFFRES



Leka affiche un chiffre à l'écran. L'enfant doit approcher la carte associée au bon chiffre pour afficher un renforteur.

RECONNAISSANCE DES CHIFFRES



Leka affiche une couleur sur ses leds. L'enfant doit approcher la carte associée à la bonne couleur pour afficher un renforteur.

RECONNAISSANCE DES ALIMENTS



Leka affiche un aliment à l'écran. L'enfant doit approcher la carte associée au bon aliment pour afficher un renforteur.

Sommaire des activités

COMPTAGE DE LEDS ALLUMÉES

6

SIX

Leka allume aléatoirement entre 1 à 6 leds autour de la ceinture de Leka.

L'enfant doit approcher la carte associée au bon nombre de leds pour afficher un renforçateur.

SUPER SIMON

8

HUIT

Leka affiche une couleur sur sa ceinture, puis 2, puis 3. L'enfant doit approcher la ou les cartes associées à la séquence pour afficher un renforçateur.

AFFICHAGE DES CARTES MAGIQUES

10

DIX

Leka affiche le visuel de la carte magique posé sur son front.

COMPTAGE DE FLASHS LUMINEUX

7

SEPT
sept

Leka allume aléatoirement toute la ceinture de Leka entre 1 à 6 fois. L'enfant doit approcher la carte associée au bon nombre de flashes pour afficher un renforçateur.

RECONNAISSANCE DES FORMES

9

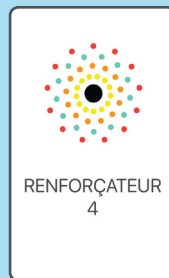
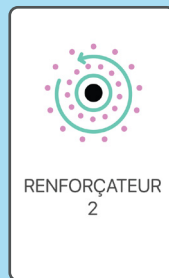
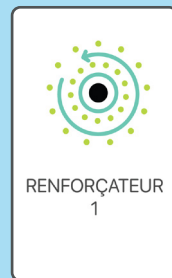
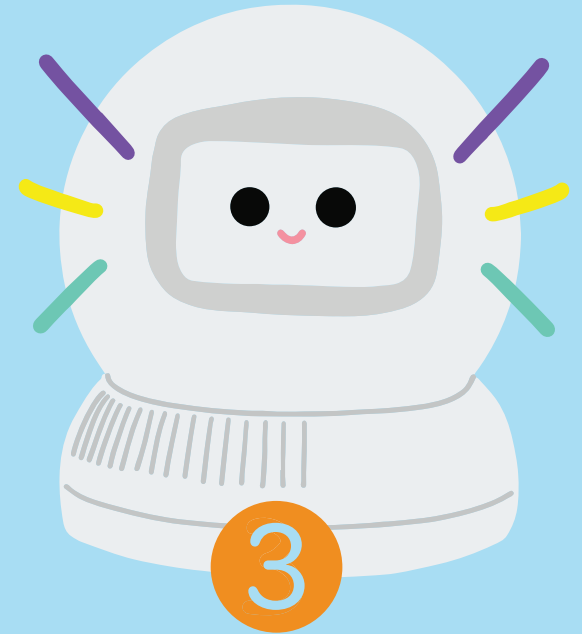
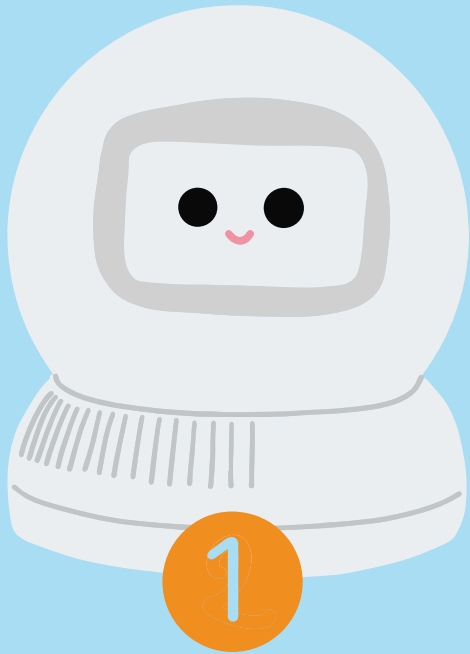
NEUF
neuf

Leka affiche une forme sur son écran. L'enfant doit approcher la carte associée à la bonne forme pour afficher un renforçateur.

Choix du renforçateur

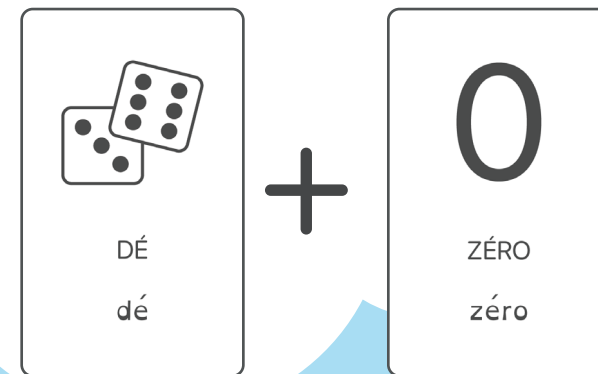
Définir le renforçateur préféré de l'enfant

Two cards are shown with a plus sign between them. The first card features two dice and the text "DÉ" and "dé". The second card features the number "0" and the text "ZÉRO" and "zéro".



Choix du renforçateur

Définir le renforçateur préféré de l'enfant



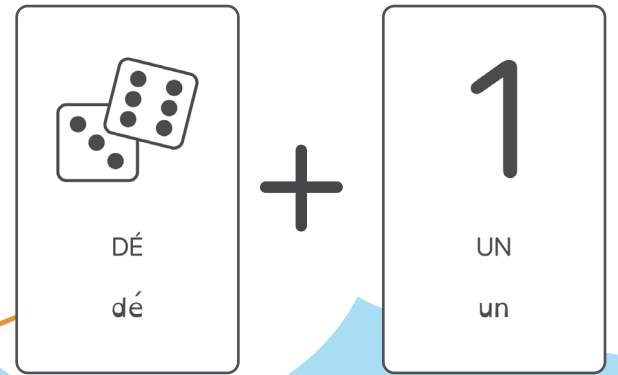
FONCTIONNEMENT

Cette activité permet de définir le renforçateur préféré de l'enfant. L'enfant doit approcher une carte renforçateur pour jouer et enregistrer le renforçateur par défaut.

EXEMPLE D'UTILISATION

L'enfant adore les renforçateurs qui tournent.
Il pose la carte renforçateur 1 sur le front de Leka.
Leka exécute le renforçateur 1.
Puis, l'enfant pose le renforçateur 2, Leka le joue.
L'enfant préfère le premier.
Il doit reposer le renforçateur 1 pour le définir comme renforçateur par défaut.
Une fois le renforçateur choisi, on utilise la carte "Dé" pour revenir au choix des activités.

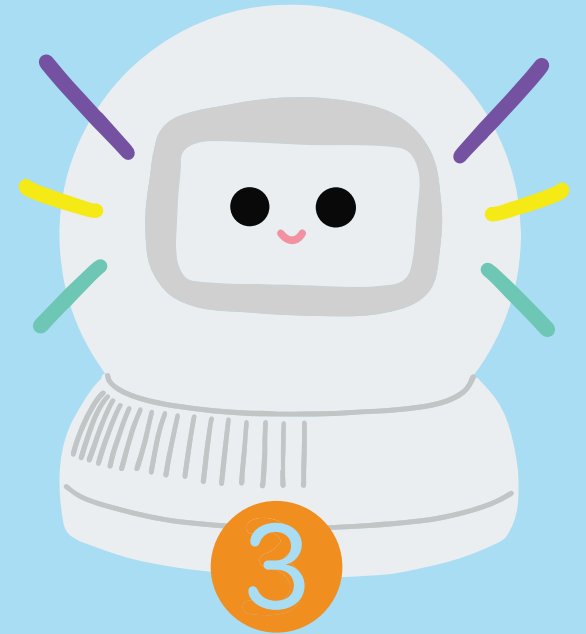
Reconnaissance des chiffres



DÉ
dé

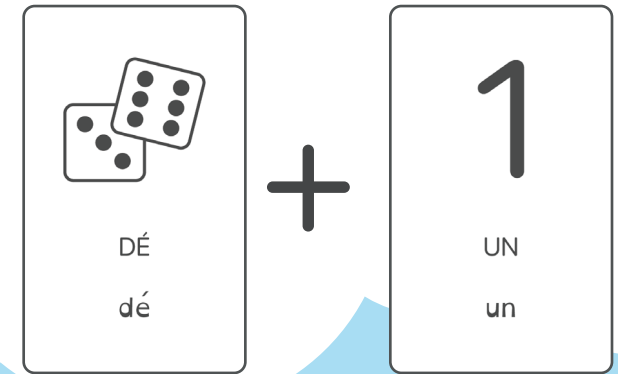
+

1
UN
un



0 ZÉRO zéro	1 UN un	2 DEUX deux	3 TROIS trois	4 QUATRE quatre	5 CINQ cinq	6 SIX six	7 SEPT sept	8 HUIT huit	9 NEUF neuf	10 DIX dix
-------------------	---------------	-------------------	---------------------	-----------------------	-------------------	-----------------	-------------------	-------------------	-------------------	------------------

Reconnaissance des chiffres



FONCTIONNEMENT

Leka affiche un chiffre à l'écran. L'enfant doit approcher la carte associée au bon chiffre pour afficher un renforçateur.

EXEMPLE D'UTILISATION

Un 8 est affiché à l'écran. L'enfant approche et pose la carte 3 par erreur. Rien ne se passe pour ne pas stigmatiser l'erreur.

Il prend ensuite le 8, le pose sur le front de Leka.

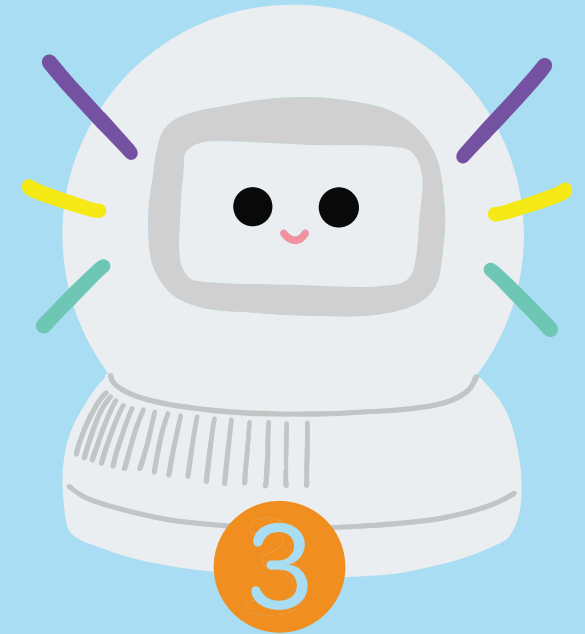
Le renforçateur par défaut est joué car la bonne réponse a été trouvée.





10 séquences



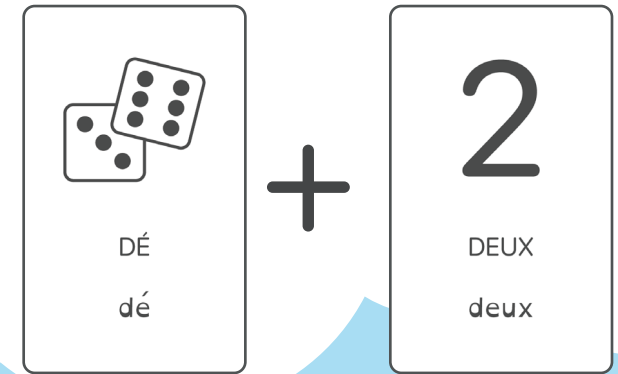
Reconnaissance des couleurs (à l'écran)

Illustration of a mathematical addition: two dice (one showing 3, one showing 2) with the text "DÉ dé" below them, followed by a plus sign, and a box containing the number "2" with "DEUX deux" below it.



 BLEU bleu	 VERT vert	 ROUGE rouge	 JAUNE jaune
---	--	---	---

Reconnaissance des couleurs (à l'écran)



FONCTIONNEMENT

Leka affiche une couleur à l'écran. L'enfant doit approcher la carte associée à la bonne couleur pour afficher un renforçateur.


EXEMPLE D'UTILISATION

La couleur verte est affichée à l'écran.
L'enfant approche et pose la carte "Orange" par erreur.
Rien ne se passe, pour ne pas stigmatiser l'erreur.
Il prend ensuite le Vert, le pose sur le front de Leka.
Le renforçateur par défaut est joué car la bonne réponse a été trouvée.

10 séquences

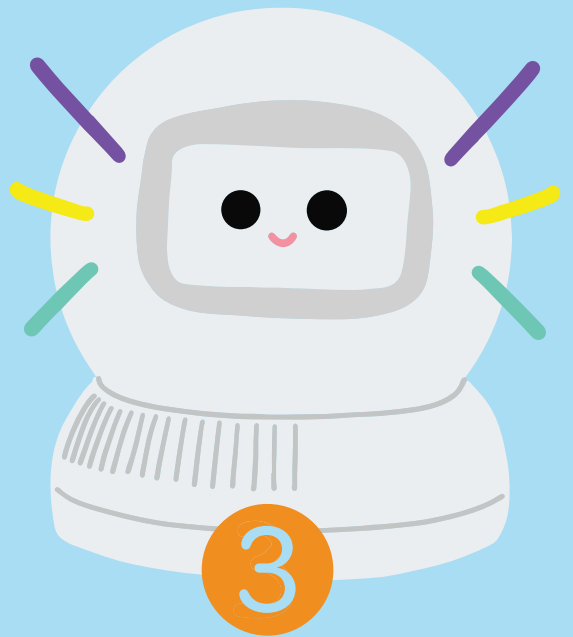
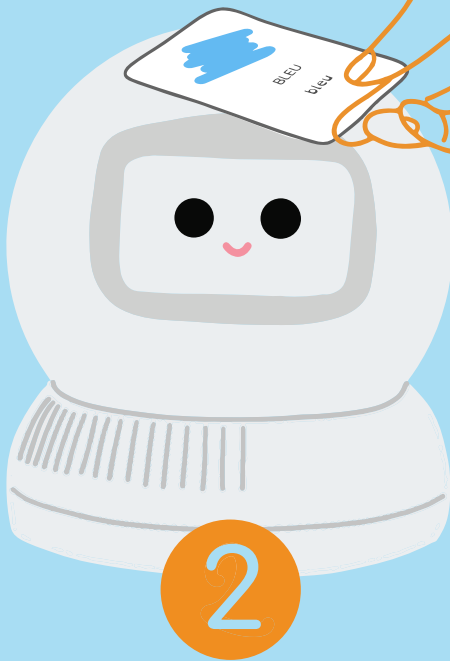








Reconnaissance des couleurs (LEDs)


DÉ
dé

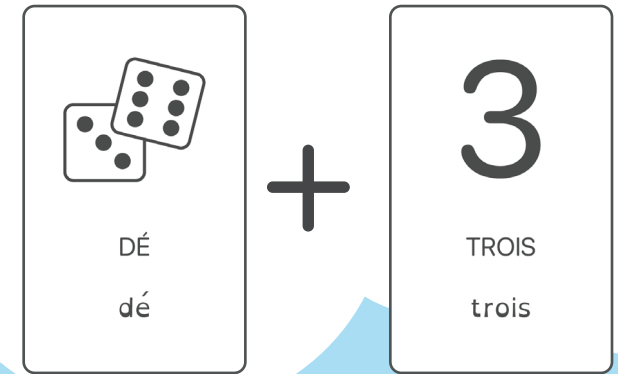
+

3
TROIS
trois



 BLEU bleu	 VERT vert	 ORANGE orange	 ROUGE rouge	 JAUNE jaune	 VIOLET violet
---	---	--	---	---	---

Reconnaissance des couleurs (LEDs)



FONCTIONNEMENT

Leka affiche une couleur sur ses leds. L'enfant doit approcher la carte associée à la bonne couleur pour afficher un renforçateur.

EXEMPLE D'UTILISATION

Leka colore sa ceinture en violet. L'enfant approche et pose la carte "Bleu" par erreur.

Rien ne se passe, pour ne pas stigmatiser l'erreur.

Il prend ensuite la carte "Violet" et la pose sur le front de Leka.

Le renforçateur par défaut est joué car la bonne réponse a été trouvée.

10 séquences



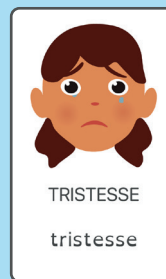
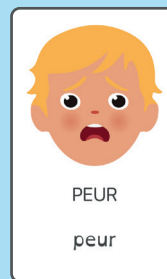
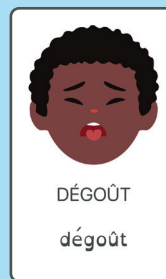
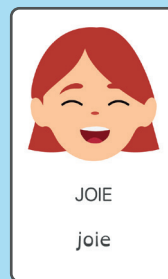
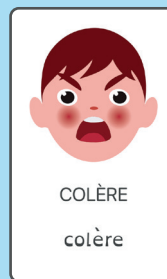
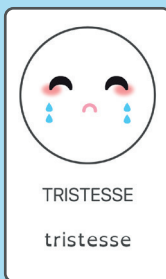
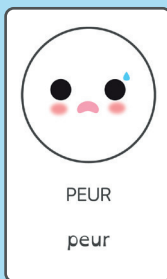
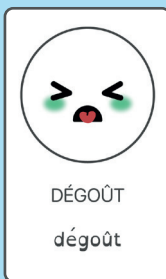
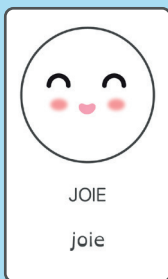
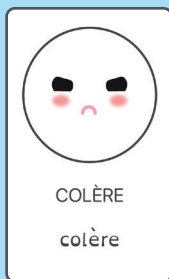
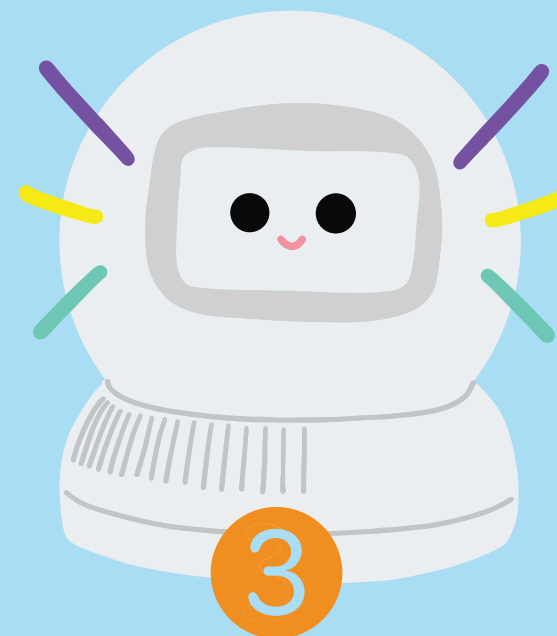
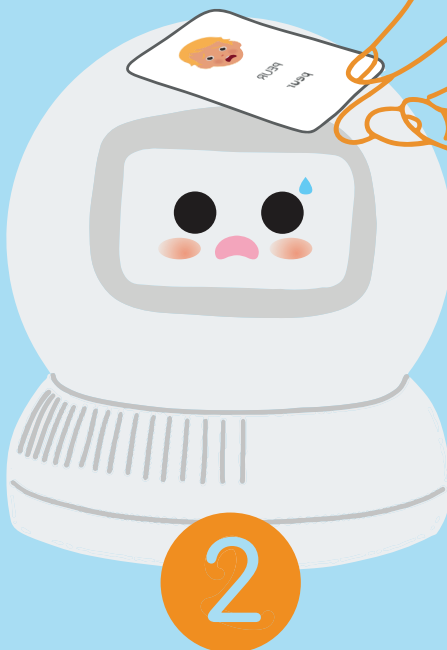
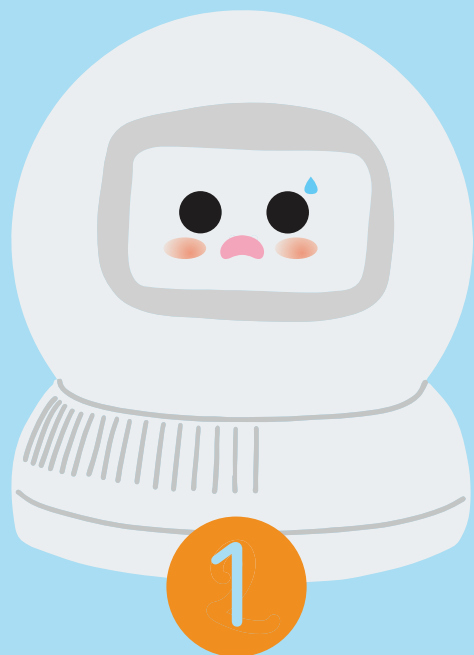
Reconnaissance des émotions

Illustration of two dice and the number 4 with its French and English labels.

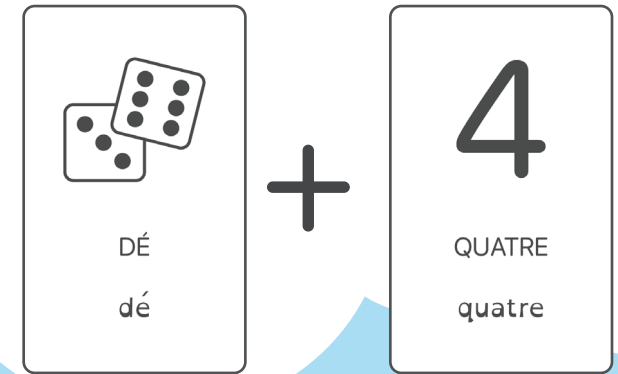
DÉ
dé

+

4
QUATRE
quatre



Reconnaissance des émotions



FONCTIONNEMENT

Leka affiche une émotion sur son écran. L'enfant doit approcher la carte associée à la bonne émotion pour afficher un renforçateur. Plusieurs modes de jeux sont possibles en utilisant qu'un type de cartes ou en mélangeant les émotions de leka et celles d'enfants illustrés.

EXEMPLE D'UTILISATION

Leka affiche sa tête triste. L'enfant joue avec les deux types de représentation de cartes magiques.

Il prend choisit la carte "Tristesse", de l'enfant illustré et la pose sur le front de Leka.

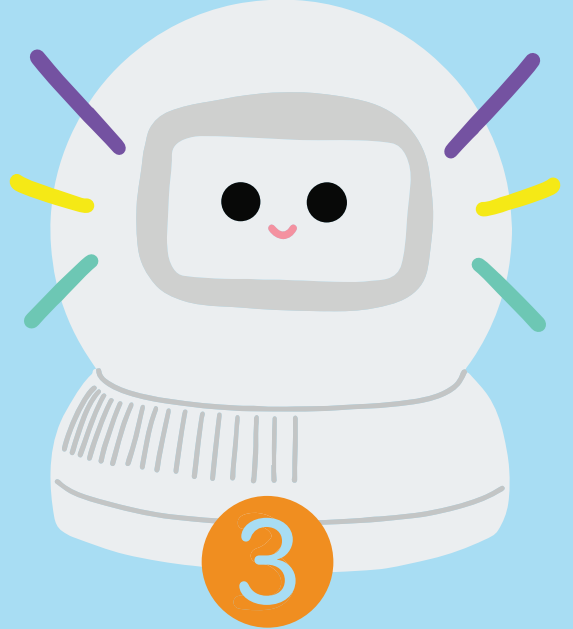
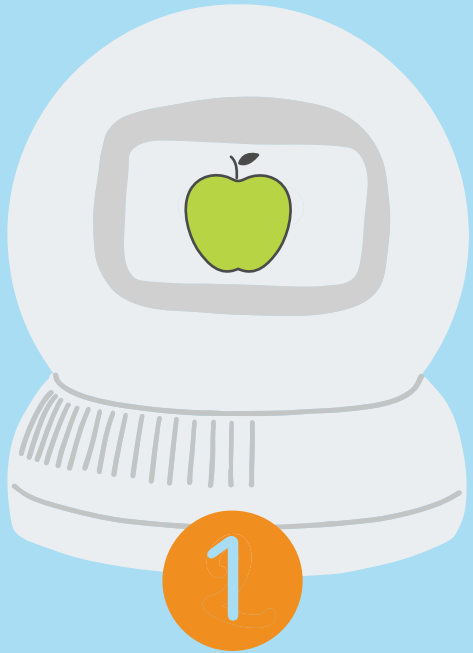
Le renforçateur par défaut est joué car la bonne réponse a été trouvée. L'enfant aurait également pu choisir la carte "Tristesse" des émotions de Leka.

10 séquences



Reconnaissance des aliments

Illustration of a mathematical addition: two dice showing 3 and 2 faces, followed by a plus sign, and a box containing the number 5 and its French equivalents "CINQ" and "cinq".



POMME
pomme

BANANE
banane

CERISE
cerise

RAISIN
raisin

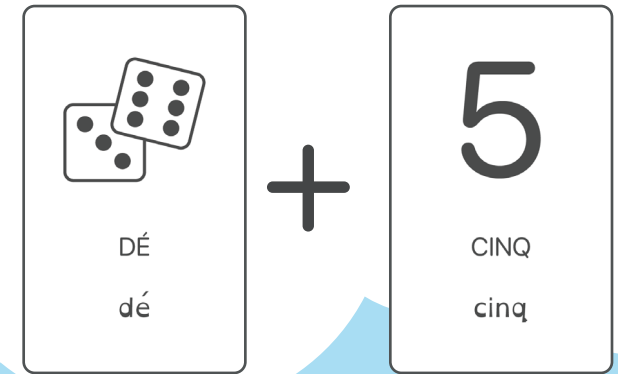
FRAISE
fraise

CHAMPIGNON
champignon

POMME DE TERRE
pomme de terre

SALADE
salade

Reconnaissance des aliments



FONCTIONNEMENT

Leka affiche un aliment sur son écran. L'enfant doit approcher la carte associée au bon aliment pour afficher un renforçateur.

EXEMPLE D'UTILISATION

Leka affiche une carotte sur son écran. L'enfant approche et pose la carte "Banane" par erreur.

Rien ne se passe, pour ne pas stigmatiser l'erreur.

Il prend ensuite la carte "Carotte", la pose sur le front de Leka.

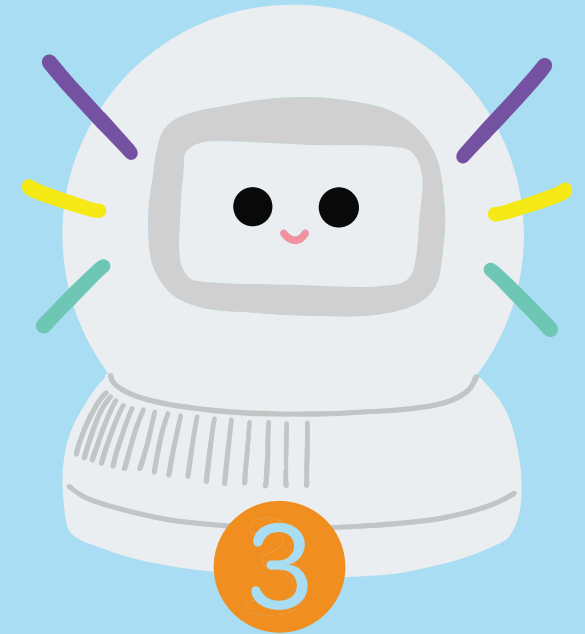
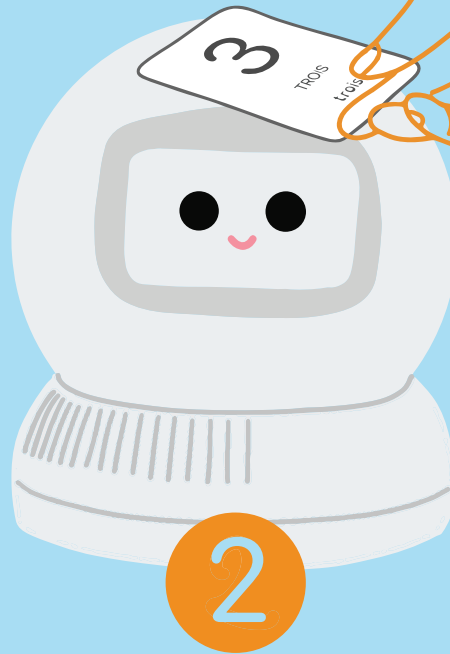
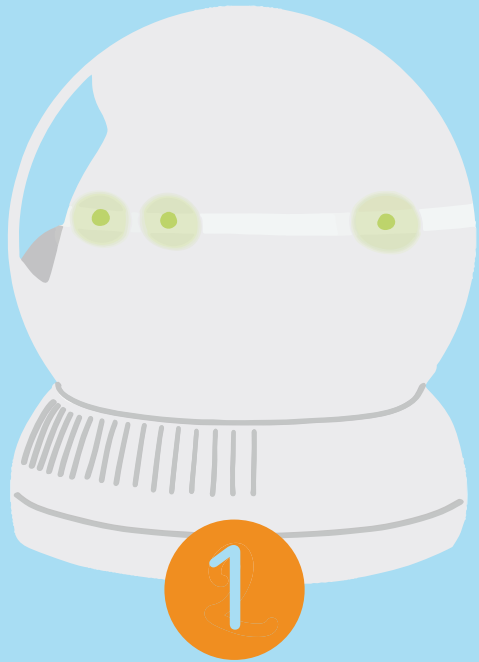
Le renforçateur par défaut est joué car la bonne réponse a été trouvée.

10 séquences



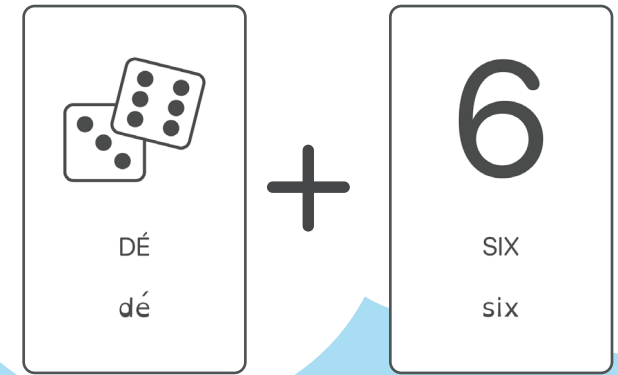
Comptage de leds allumées

Illustration of a math problem: a box containing two dice (one showing 2, one showing 3) with the text "DÉ dé" below it, followed by a plus sign, and a box containing the number "6" with "SIX six" below it.



0	1	2	3	4	5	6
ZÉRO zéro	UN un	DEUX deux	TROIS trois	QUATRE quatre	CINQ cinq	SIX six

Comptage de leds allumées



FONCTIONNEMENT

Leka allume aléatoirement entre 1 et 6 leds.

L'enfant doit approcher la carte associée au bon nombre de leds pour afficher un renforçateur.

EXEMPLE D'UTILISATION

Quatre leds s'allument autour de Leka.

L'enfant prend Leka et le fait tourner dans ses mains afin de compter les leds allumées (il pourrait aussi tourner autour).

Il en compte 4 donc pose la carte 4 sur le front de Leka.

Le renforçateur par défaut est joué car la bonne réponse a été trouvée.

10 séquences

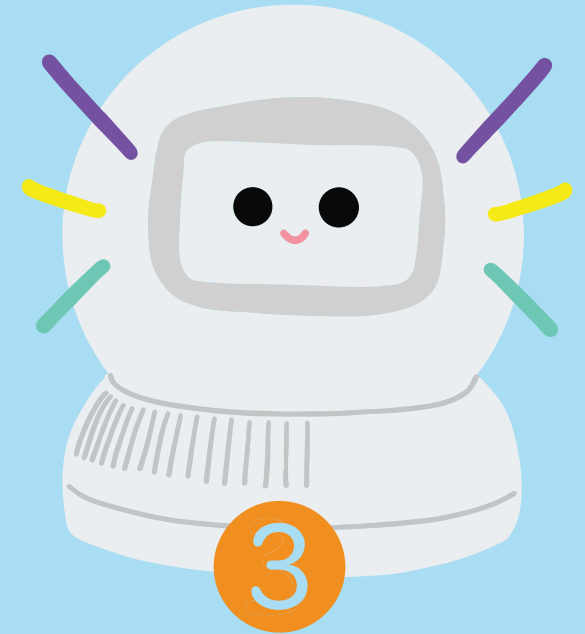
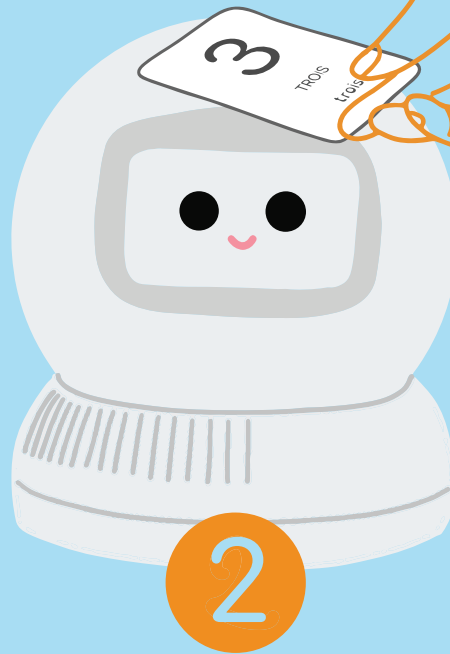


Comptages de flashes lumineuses

DÉ
dé

+

7
SEPT
sept



0	1	2	3	4	5	6
ZÉRO zéro	UN un	DEUX deux	TROIS trois	QUATRE quatre	CINQ cinq	SIX six

Comptages de flashes lumineux



FONCTIONNEMENT

Leka allume aléatoirement toute la ceinture de Leka entre 1 et 6 fois. L'enfant doit approcher la carte associée au bon nombre de flashes pour afficher un renforçateur.

EXEMPLE D'UTILISATION

La ceinture de Leka s'allume 3 fois d'affilée.
L'enfant en compte 2 flashes par erreur. Il pose la carte 2 sur le front de Leka.
Rien ne se passe, pour ne pas stigmatiser l'erreur.
Il pose ensuite le 3.
Le renforçateur par défaut est joué car la bonne réponse a été trouvée.

10 séquences

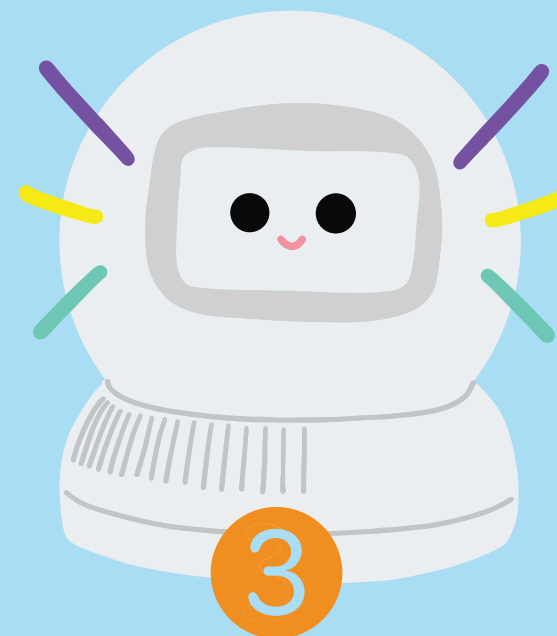
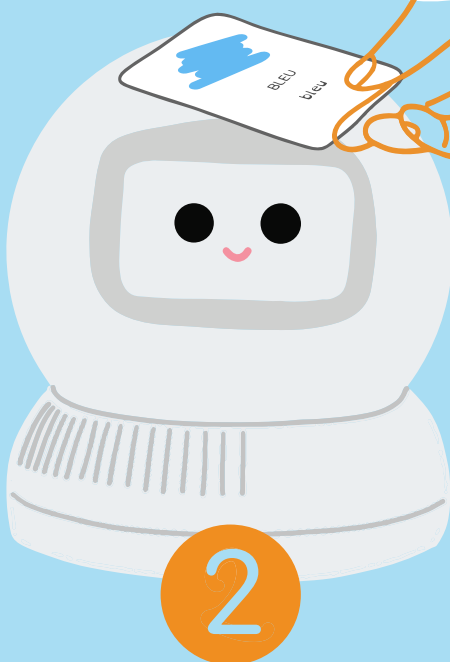
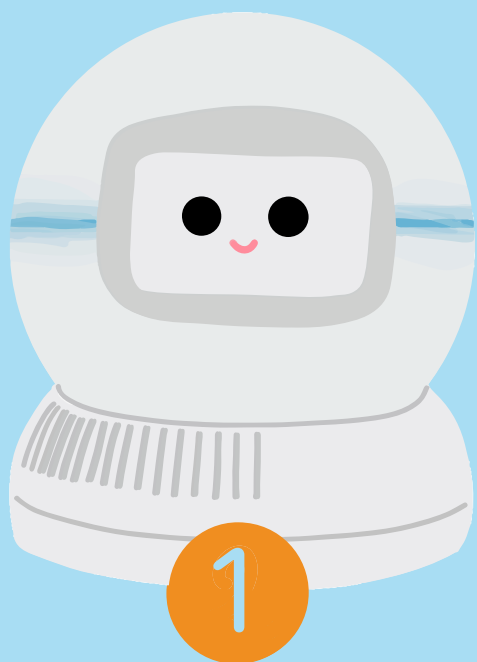








Super Simon

DÉ
dé

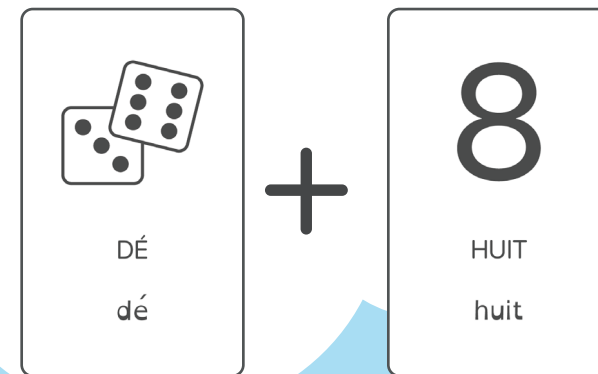
+

8
HUIT
huit



 BLEU bleu	 VERT vert	 ORANGE orange	 ROUGE rouge	 JAUNE jaune	 VIOLET violet
---	---	--	---	---	---

Super Simon



FONCTIONNEMENT

Leka affiche une couleur sur sa ceinture de leds, puis 2, puis 3 et ainsi de suite jusqu'à 5. L'enfant doit approcher la ou les cartes associées à la séquence pour afficher un renforçateur.

EXEMPLE D'UTILISATION

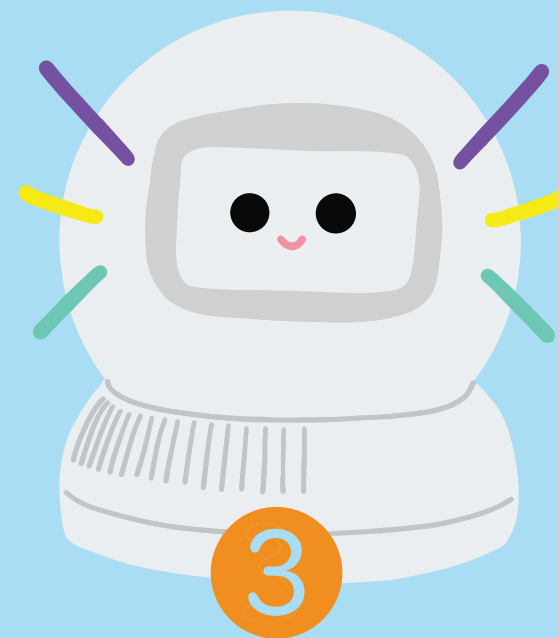
Leka s'illumine en bleu. L'enfant approche et pose la carte "Bleu".
Leka s'allume en bleu puis le renforçateur par défaut est joué.
Le robot s'illumine en bleu puis en jaune. L'enfant pose la carte "Bleu", le robot s'illumine en bleu, signifiant que la bonne couleur de la séquence a été trouvée. Il pose ensuite la carte "Jaune".
Le robot s'allume en jaune puis joue un renforçateur.
Le jeu continue jusqu'à la séquence de 5 couleurs réussie.

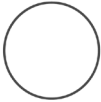



10 séquences



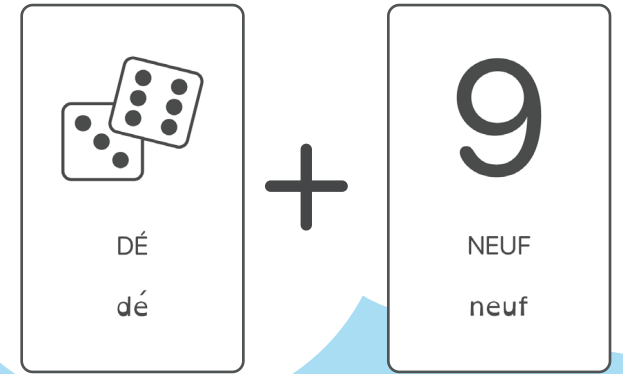
Reconnaissance des formes

Illustration of a mathematical addition: two dice (DÉ) plus the number 9 (NEUF), with the words "dé" and "neuf" written below.



 CERCLE cercle	 CARRÉ carré	 ÉTOILE étoile	 TRIANGLE triangle
---	--	---	---

Reconnaissance des formes



FONCTIONNEMENT

Leka affiche une forme sur son écran. L'enfant doit approcher la carte associée à la bonne forme pour afficher un renforçateur.

EXEMPLE D'UTILISATION

Leka affiche un triangle sur son écran. L'enfant approche et pose la carte "Carré" par erreur.

Rien ne se passe, pour ne pas stigmatiser l'erreur.

Il prend ensuite la carte "Triangle", la pose sur le front de Leka.

Le renforçateur par défaut est joué car la bonne réponse a été trouvée.

8 séquences

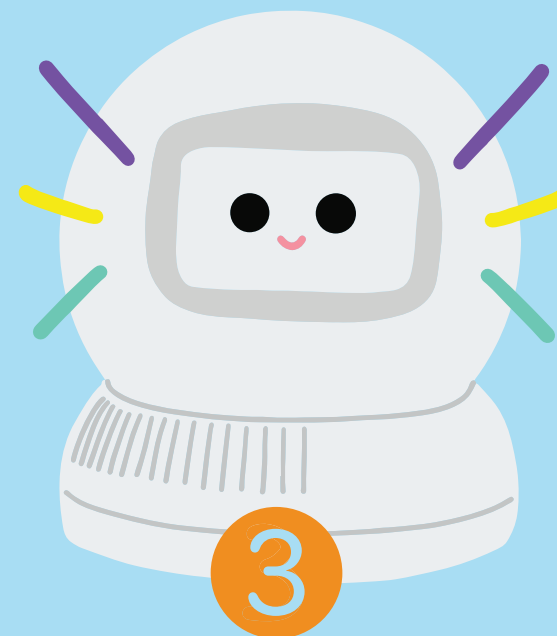
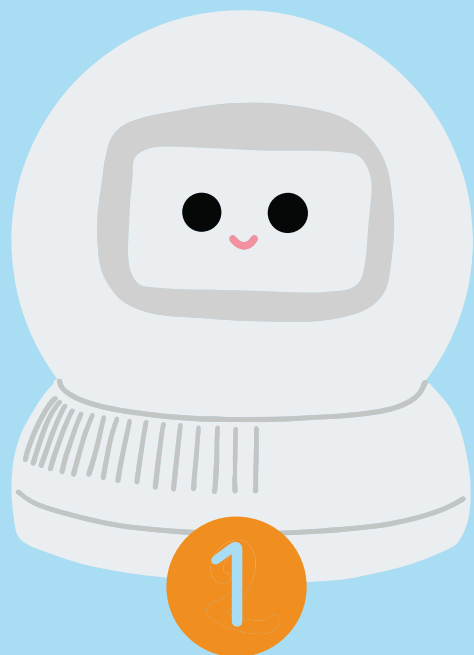


Affichage des cartes magiques

DÉ
dé

+

10
DIX
dix

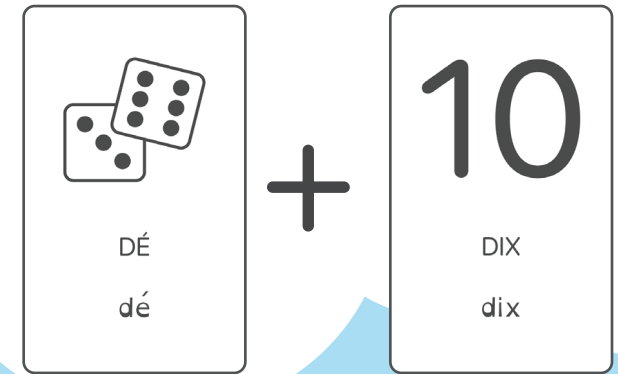


Vous pouvez utiliser toutes les cartes magiques à l'exception des deux suivantes :

STOP
ARRÊT
D'URGENCE

DÉ
dé

Affichage des cartes magiques



FONCTIONNEMENT

Leka affiche le visuel de la carte magique posé sur son front.

EXEMPLE D'UTILISATION

Pour commencer, Leka affiche sa tête souriante.

L'enfant pose la carte "Piano Coloré".

Le logo Piano Coloré s'affiche sur l'écran.

Le principe est le même pour toutes les autres cartes sauf les cartes "Dé" et "Arrêt d'urgence" qui respectivement font sortir de l'activité et exécute un arrêt d'urgence.

10 séquences

