



Cahier d'activités de Lupix



A l'origine de LUPIX

L'histoire de Lupix est celle d'une rencontre, une rencontre avec un accompagnant professionnel et/ou familial et une rencontre avec un usager petit ou grand. De ces deux rencontres il ne faut plus faire qu'une. Lupix doit en effet être proche des deux. De là est né Lupix, au carrefour de ces besoins et de ces attentes.

Lupix le compagnon permet, grâce à la création du profil de chaque utilisateur, de ses attentes, de ses besoins, de ses capacités, de lui proposer un accompagnement personnalisé.

Lupix n'est pas un jouet. Lupix est un support d'apprentissage pédagogique de stimulation sensorielle et cognitive accessible et nomade.

Lupix ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Fonctionnement

Lupix propose un ensemble d'activités de stimulation sensorielle et cognitive présentées sur tablette.

Interface tablette



La première rencontre avec Lupix

Résumé :

Faire découvrir Lupix aux usagers.

But :

Inviter à faire découvrir Lupix : la forme, les yeux, le poids, la matière, les odeurs a forme. **A l'issue de l'activité, attribution d'un certificat d'adoption à coller au mur de sa chambre.**

Installation :

Sortir Lupix de son sac en l'ayant préalablement allumé ».

Changer les yeux dans un deuxième temps.

Déroulement :

Observer les réactions.

Evolutions :

❖ Montrer des images au fur et à mesure de Lupix sous la forme d'un puzzle à assembler et proposer une chasse au trésor pour le retrouver en « chair et en os ».

❖ Je découvre Lupix par les sens.

- Accessoires



Construire la maison de Lupix

Chacun peut construire la maison de Lupix ou des mini Lupix :

Construire la maison de Lupix avec une boîte à chaussures, avec un carton ou avec les plans fournis.

Lorsque Lupix est dehors, la cabane devient une cabane multi-sensorielle avec des matières, des balles, des foulards...

Extension : associer les objets insérés dans la cabane avec leur image pour que l'enfant les reconnaisse.

Le planning de Lupix

Utiliser le dessin de Lupix à imprimer sur une feuille et proposer à l'utilisateur de représenter la journée à venir:

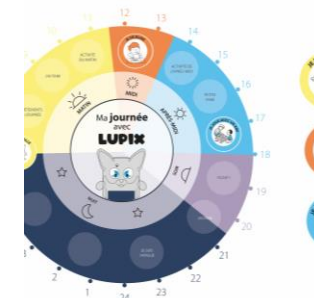
- Dessiner les habits de Lupix qui peuvent être ceux de l'utilisateur ou l'habit lié à un moment de l'année ;
- Dessiner ou découper le décor : balade en forêt, ou coller des feuilles, autrement dit tout ce qui peut aider l'utilisateur à envisager sa propre journée ou à se la représenter

Variante :

Utilisation des images, des pictos pour que l'utilisateur choisisse ce qu'il a envie de faire.

Accessoires

Parcours jeu de l'oie



Lupix « mots »

Résumé :

L'utilisateur apprend à écrire des mots en associant les lettres proposées

But :

Création de mots à partir des lettres à assembler. 2 modes de jeu : aléatoire ou programmé. 3 niveaux : toucher la lettre, toucher la lettre et sa case d'arrivée, glisser-coller.

Installation depuis votre tablette :

L'aidant peut choisir le mode aléatoire ou configurer la partie : choix du fond coloré, nombre de mots par partie, des niveaux.

Déroulement :

Automatique en aléatoire et après configuration.

Variantes :

- ❖ Retrouver les mots dans les images fournies.
- ❖ Ecrire les mots de chaque image du memory.

Accessoires

- Le memory des sons

Illustration

Lupix « lettres »

Résumé :

L'utilisateur apprend à reconnaître les lettres, l'une après l'autre.

But :

Une lettre apparaît avec différentes couleurs. Toucher la lettre qui disparaît. 2 modes de jeu : aléatoire ou programmé.

Installation depuis votre tablette :

L'aidant peut choisir le mode aléatoire ou configurer la partie : choix du fond coloré, nombre de mots par partie.

Déroulement :

Automatique en aléatoire et après configuration.

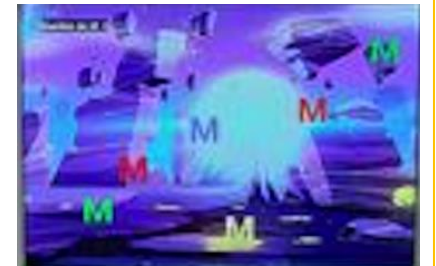
Variantes :

Retrouver les lettres dans les noms des images du memory.

Memory des lettres

Accessoires

- Le memory des sons
- Le memory des lettres



Lupix « sons »

Résumé :

Activité d'association d'un son et de l'image correspondante.

But :

L'utilisateur doit reconnaître un son, l'associer à une image sur le ventre du Lupix et cliquer sur la bonne image parmi les deux présentées.

Installation depuis votre tablette :

L'aidant peut choisir le mode aléatoire ou configurer la partie : choix du fond coloré, nombre de mots par partie.

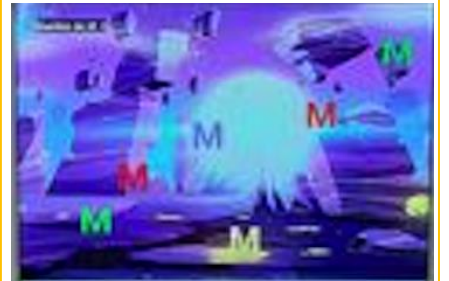
Déroulement :

Automatique en aléatoire et après configuration.

Variantes :

- Utiliser le memory « jeu des sons » fourni et proposer de trouver l'image sous la forme de carte en plus de l'écran
- Proposer d'écrire chaque mot du jeu.

Illustration



Accessoires

Le memory des sons

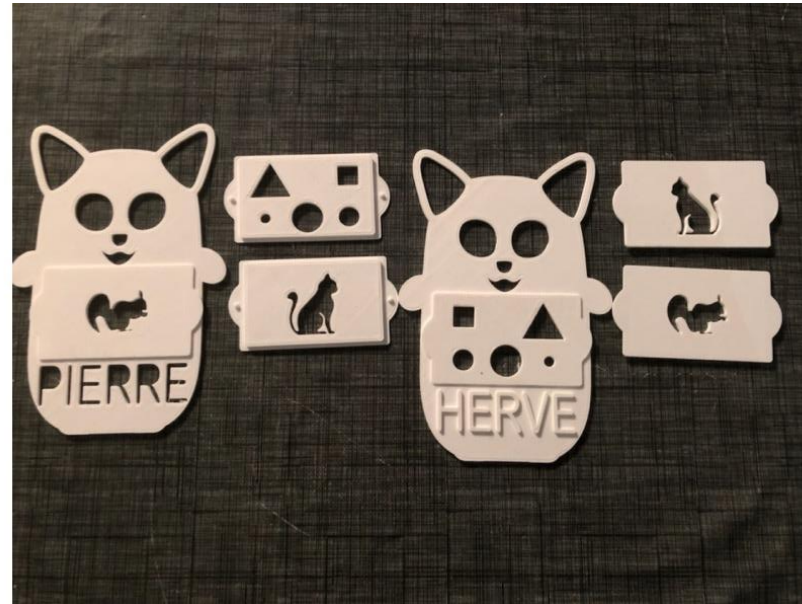


Les pochoirs

Apprendre les lettres et les formes avec les pochoirs
Lupix de 15 cm de haut



Apprendre les lettres



Les formes, la géométrie

Se calmer

Utilisation des pictogrammes :

Sélectionner sur la télécommande le pictogramme qui explique à l'enfant qu'il doit se calmer et le projeter sur le ventre de Lupix.

Utilisation des odeurs :

Proposer une odeur rassurante à insérer dans la capsule à parfums au niveau de la queue de Lupix.

Utilisation des sons :

A venir.

Réflexologie, activité physique, sons apaisants : utilisation de l'activité

« contes » :

- Réflexologie
- Activité physique adapté
- Écouter les battements de cœur
- Chant des oiseaux
- Le bâton de pluie

Accessoires

Pictogrammes de l'utilisateur

Senteurs : mèches de coton à glisser dans une capsule de senteurs.

Les contes

Le résumé :

Ecouter et comprendre un conte.

But :

Lupix propose deux images et l'utilisateur doit reconnaître le son correspondant à l'une des deux images.

Installation depuis votre tablette :

Choisir un conte et mettre en pause. Utilisation du memory « jeu des sons ».

Déroulement :

l'utilisateur écoute l'histoire

Evolutions :

lecture du conte par Lupix du « petit chaperon rouge » et interrompre la lecture :

1. Poser les questions ou choisir choisir le petit chaperon avec questions :
Où est le personnage? Où va-t-il? Que veut-il? Est-il tout seul? Que peut-il lui arriver?
2. Disposer devant l'enfant des images en lien avec l'histoire et les questions : le petit chaperon rouge, le loup....
3. Proposer de reconnaître les pictos liés : le petit chaperon rouge, garçon ou fille? ...

Accessoires

- Image « le petit chaperon rouge »

Illustration

Les comptines chantées



01 Bonjour les enfants (1).mp4

8/1/2020 01:30



02 Plume.mp4

8/1/2020 01:29



03 Badaboum NEW.mp4

8/1/2020 01:29



04 Ballons.mp4

8/1/2020 01:28



05 Valse pour une pomme NEW.mp4

8/1/2020 01:08



06 Monsieur Oui, Monsieur Non 1.mp4

8/1/2020 01:06



07 Bulle.mp4

8/1/2020 01:05



08 Au revoir les enfants.mp4

Microsoft PowerPoint

8/1/2020 01:03

Accessoires

- Chansons sur Lupix
- Paroles
- Cahier d'activités
- Vidéos de démonstration pour certaines chansons

Illustration

Les pictogrammes

Résumé :

Utiliser les pictogrammes de l'utilisateur pour des interactions.

But :

L'aider à accéder aux pictogrammes de l'utilisateur depuis la tablette. Il peut les diffuser sur l'écran de Lupix; ex : « Il est l'heure de manger », « de te brosser les dents ».

Installation :

Depuis la tablette en mode découverte avec tous les pictogrammes ou en mode personnalisé avec ceux de l'utilisateur.

Evolutions :

Utiliser les pictogrammes qui calment l'utilisateur pour un moment calme.

- Accessoires

Cf activité « se calmer ».

Lupix, une création de Stimul'Activ

Contact

Pierre Rouhaud

0033 675831515

p.rouhaud@stimulactiv.com

Retrouvez nous sur <https://stimulactiv.com>

