

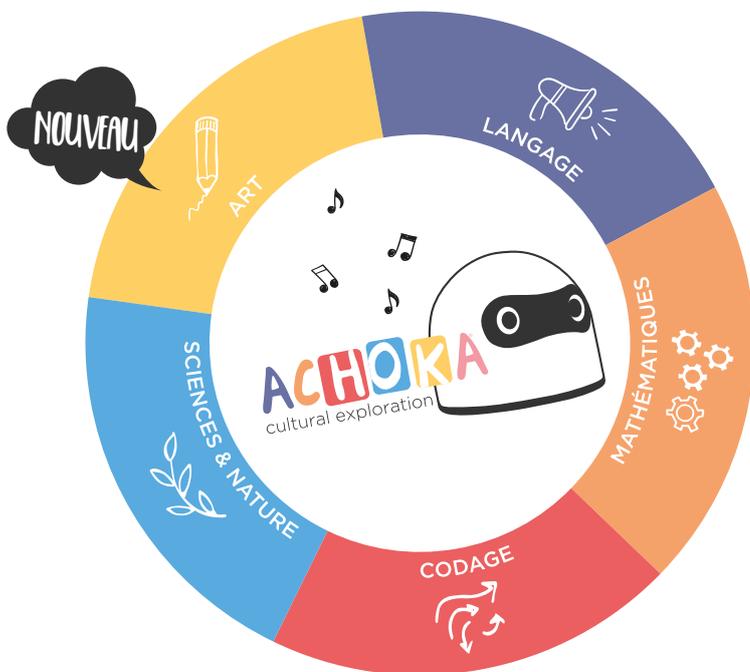


le robot d'apprentissage le plus ludique du marché !



🏠 Zac am Brill, L-3961 Ehlinge-sur-Mess 📮 BP 8, L-3901 Mondercange
☎ (+352) 37 08 40 428 ✉ school@chapier.lu 🌐 www.chapierschool.lu





Le robot ACHOKA est un robot d'apprentissage simple d'utilisation et le plus ludique du marché des supports digitaux.

Il parle 4 langues, raconte une histoire, joue de la musique, se déplace sur un plateau de jeux, suit les instructions et est un support autocorrectif pour les enfants.

Les jeux sont répartis dans 5 familles d'apprentissage :



Une équipe d'enseignants a participé à l'élaboration des jeux afin de développer les différentes compétences reprises dans les programmes scolaires.

Le Achoka BOT va également favoriser l'apprentissage d'une seconde langue. L'initiation dès le plus jeune âge à une langue étrangère a de nombreux bénéfices ; tel que le renforcement de l'agilité cérébrale, la capacité de compréhension et de tenir une conversation dans une autre langue que la sienne. Ces activités renforceront ses compétences linguistiques et son appréciation de plusieurs cultures. Puisqu'il est souvent difficile de trouver des livres dans plusieurs langues, en utilisant le Bot, dans une autre langue que la langue maternelle, l'enfant écoutera dans un premier temps et ensuite participera activement aux jeux.

Le Achoka BOT, est un support qui sera également proposé aux orthophonistes, comme suivi d'exercices réalisés lors de consultations.

Les intérêts pédagogiques sont les suivants :

- Développer le langage, le vocabulaire, la prononciation et la construction du récit.
- Développer la mémoire visuelle et auditive.
- S'exercer à la concentration, à l'écoute et à la mémorisation.
- Associer son/lettre/mot/objet/animal/un nombre.
- S'exercer au tri.
- Développer la notion d'espace/temps.
- Développer un esprit de logique en 2D.

On retrouvera des degrés de difficultés au sein d'un même jeu, ce qui permettra une progression positive chez l'enfant.

Une notice de jeux accompagne chaque support de cartes ou de plateau. Les jeux peuvent être joués en atelier de 4 à 6 enfants ou individuellement. Plus de vingt jeux sont programmés. Cette collection de jeux peut être acquise et complétée séparément du robot.



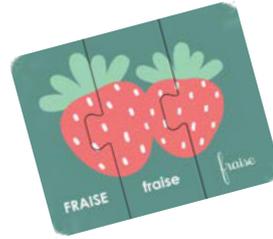


Apprends l'alphabet en t'amusant!



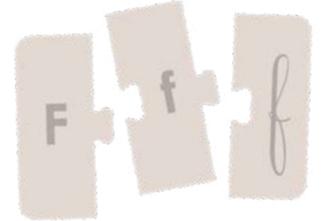
Print 1188 - Alphabet 1
Set de 26 cartes recto-verso

Au recto:
Les trois graphies de la lettre.



Reconnais les trois types d'écriture.

Au verso:
Le mot associé dans les 3 graphies et illustré par un dessin autocorrectif.



Print 1189 - Alphabet 2
Set de 26 cartes recto-verso



Découvre les cris des animaux!

Print 1199 - Les animaux et leur cri
Set de 26 cartes recto-verso



Quel est le petit de cet animal?

Print 1233 - Les animaux et leur petit
Set de 26 cartes recto-verso



Développe tes sens en t'amusant!



Print 1210 - Les 5 sens
Set de 26 cartes recto-verso

Découvre les parties de ton corps.



Print 1203 - Les parties du corps
Set de 26 cartes recto-verso

Raconte moi ta journée!



Print 1231 - Activités d'une journée
Plateau de jeu A3
Set de 11 cartes à découper
Aiguilles de l'horloge



Parcours les quatre saisons.



Cartes correctives

Print 1228 - Les 4 saisons

Plateau de jeu A3, set de 12 cartes

Découvre les animaux et leurs continents.



Cartes correctives

Print 1201 - Les animaux du monde

Plateau de jeu A3, set de 11 cartes

Découvre le cycle de l'eau.



Cartes correctives

Print 1206 - Le cycle de l'eau

Plateau de jeu A3, set de 8 cartes

Découvre le cycle de la plante.

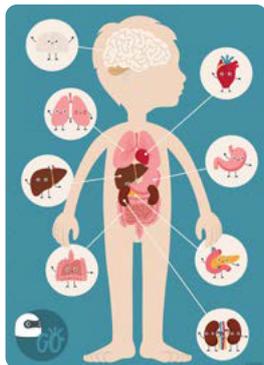


Cartes correctives

Print 1218 - Le cycle de la plante

Plateau de jeu A3, set de 11 cartes

Découvre les organes du corps humain!



Cartes correctives

Print 1204 - Les organes

Plateau de jeu A3, set de 8 cartes

Découvre les os du corps humain!



Cartes correctives

Print 1205 - Le squelette

Plateau de jeu A3, set de 9 cartes

MATHÉMATIQUES



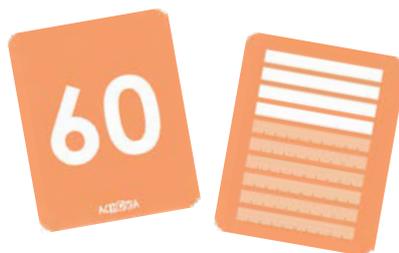
Apprends à compter jusque dix.



La couleur des cartes est associée aux réglettes Cuisenaire!



Print 1196 - Les chiffres
Set de 10 cartes recto-verso



Apprends les dizaines en t'amusant.



Print 1197 - Les dizaines
Set de 10 cartes recto-verso

Découvre les formes géométriques.



Print 1225 - Les formes géométriques
Set de 26 cartes recto-verso, plateau de jeu 24x24cm

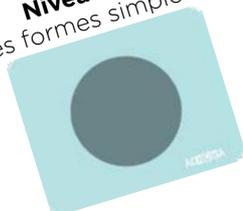


Découvre les solides en t'amusant.

Print 1226 - Les solides
Set de 26 cartes recto-verso, plateau de jeu 24x24cm

Niveau 1:
Les formes simples

Niveau 2:
Les formes complexes

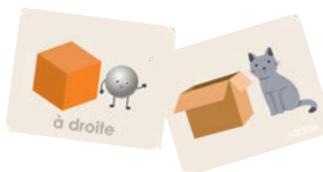


Trouve l'ombre des objets.



Print 1227 - Les objets et leur ombre
Set de 26 cartes recto-verso

Repère toi dans l'espace!

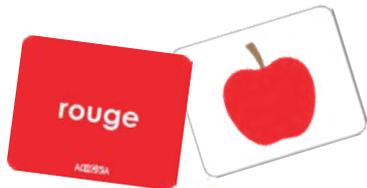


Print 1232 - Le repérage spatial
Set de 26 cartes recto-verso, plateau de jeu 24x24cm

ART



Découvre les couleurs avec la palette du peintre!



Print 1209 - Les couleurs
Set de 26 cartes recto-verso, plateau de jeu 24x24cm

Découvre les instruments de musique.



Print 1208 - Les instruments de musique
Set de 26 cartes recto-verso, poster de classement, fiche corrective

CODAGE



Le premier jeu de codage, exercice ludique et éducatif. Le robot représente une grenouille qui se déplace sur le plateau quadrillé, il doit arriver jusqu'au nénuphar, sans se heurter aux obstacles qui peuvent être placés sur le plateau afin d'ajouter une difficulté complémentaire. **Compose la séquence de codage et ensuite place le robot sur le plateau de jeu pour voir si il arrive jusqu'au nénuphar!**

Cartes «Départ» à placer sur le plateau

DÉPART
Soit par:
- L'une des cases «Départ»
- L'une des cartes «Départ»

2 ARRIVÉE
Le robot arrive devant la carte nénuphar.

Carte «Arrivée» à placer sur le plateau

Cartes «Obstacle»
L'une des quatre cases «Départ»

Plateau de jeu

Cartes «Obstacle» à poser sur le plateau de jeu. Elles permettent de créer des cases à contourner et ainsi complexifier le jeu.

Niveau 1

Cartes d'instructions pour le déplacement du robot

Aide la grenouille à trouver le nénuphar!

Exemple:

Compose le chemin qui mène au nénuphar

Print 1178A - Codage 01

Plateau 70x100cm, 82 cartes «Instructions», 12 cartes «Obstacle», 4 cartes «Départ», 2 cartes «Arrivée»

Niveau 2

Tu peux ajouter des sons ou changer la couleur des yeux du robot!

Cartes d'instructions pour le déplacement du robot

Exemple:

Compose le chemin qui mène au nénuphar

Print 1178B - Codage 02

Plateau 70x100cm, 67 cartes «Instructions», 12 cartes «Obstacle», 4 cartes «Départ», 2 cartes «Arrivée»

Niveau 3

Roue d'instructions pour coder le déplacement du robot

Exemple:

Compose le chemin qui mène au nénuphar

Print 1178C - Codage 03

Plateau 70x100cm, plateau rond 24cm, 12 cartes «Obstacle», 4 cartes «Départ», 2 cartes «Arrivée»

