

Accompagner les enfants dyspraxiques avec COCO



Télécharger sur
App Store



Télécharger sur
Google play

Justine MONSAINGEON

CEO & Co-founder

justine.monsaingeon@dynseo.com

contact@dynseo.com

www.dynseo.com

LE PROGRAMME COCO POUR LES ENFANTS DYSPRAXIQUES

Dyslexie et dysorthographe	Dysphasie	Dyspraxie	Dyscalculie
• lecture difficile • erreurs d'orthographe • rythme de lecture lent • difficulté de compréhension des textes écrits	• discrimination auditive • vocabulaire restreint • difficulté dans la construction des phrases	• difficulté dans la coordination des mouvements • compétences visuo-spatiales fragiles • difficultés d'organisation et de séquençage	• calcul mental fragile • difficulté dans l'ordre du système numérique • compétences visuo-spatiales fragiles
Les jeux de Coco :   	Les jeux de Coco :   	Les jeux de Coco :   	Les jeux de Coco :   
 La pause sportive : Adaptée à tous les enfants, à tous les niveaux.   			

Voici nos jeux adaptés pour la DYSPRAXIE

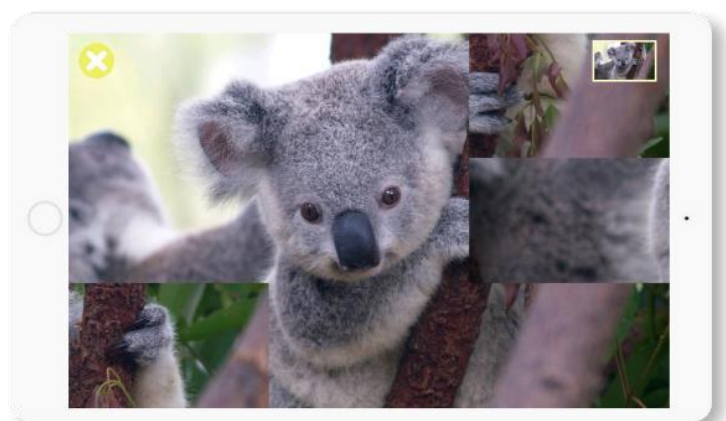
La dyspraxie de l'enfant correspond à une difficulté à réaliser certains gestes et actions volontaires. Elle affecte par exemple la capacité à se situer dans l'espace et/ou la coordination des mouvements.

Puzzle Plus

Dans ce jeu l'enfant doit composer un puzzle en bougeant les différentes pièces de l'image présente.

Avec « Puzzle Plus » on fait travailler les **compétences visuo-spatiales** pour reconnaître les différentes parties de l'image et retrouver la bonne position.

En plus l'enfant doit **organiser** les mouvements à faire, penser à quelle pièce bouger en premier et encore trouver des **stratégies** (partir du bord ou commencer par le personnage principal...).





PUZZLE PLUS

Fiche Dyspraxie



Règles

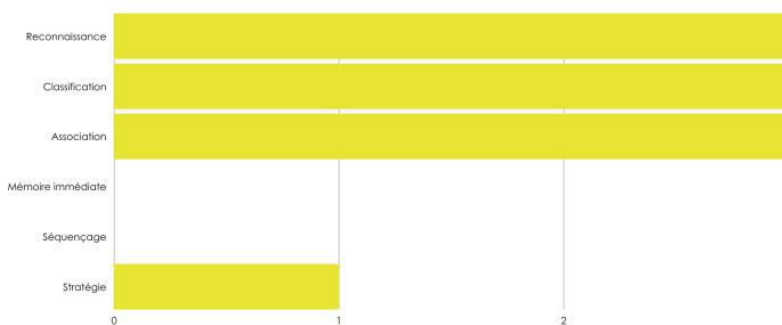
Reconstituer
le puzzle.



3 niveaux +
2 modes



1 joueur



Niveau de cotation :

- 0 : La fonction n'est pas sollicitée dans ce jeu
- 1 : La fonction est faiblement sollicitée dans ce jeu
- 2 : La fonction est modérément sollicitée dans ce jeu
- 3 : La fonction est fortement sollicitée dans ce jeu

NIVEAUX	
Niveau de difficulté globale du jeu	1 (facile)
COMPÉTENCES	
Capacités motrices requises	Toucher/ glisser
Nécessité de rester devant la tablette	Haute
Niveaux de sévérité	1,2,3

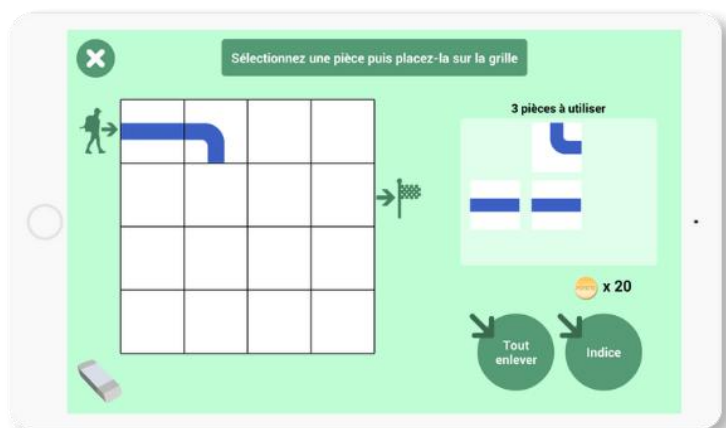
Le promeneur

Dans ce jeu l'enfant doit placer de pièces sur une grille pour créer un parcours qui amène Coco à l'objectif.

Avec « Le promeneur » on fait travailler l'**organisation** et le **séquençage** pour trouver le bon ordre des pièces.

L'enfant devra utiliser aussi ses compétences **d'organisation spatiale** pour placer les pièces au

bon endroit et pour créer une **image mentale** du parcours à construire.



En plus avec la possibilité de demander des indices (une pièce va être placée au bon endroit), l'enfant devra s'adapter à la pièce positionnée.



Règles

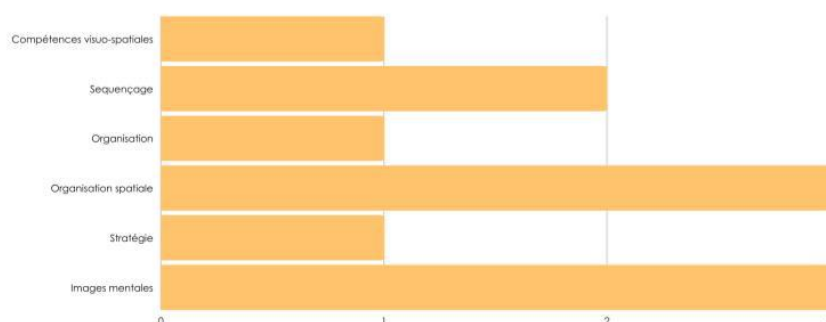
Reconstituer un chemin à l'aide des pièces proposées.



3 niveaux



1 joueur



Niveau de cotation :

- 0 : La fonction n'est pas sollicitée dans ce jeu
- 1 : La fonction est faiblement sollicitée dans ce jeu
- 2 : La fonction est modérément sollicitée dans ce jeu
- 3 : La fonction est fortement sollicitée dans ce jeu

NIVEAUX	
Niveau de difficulté globale du jeu	2 (moyen)
MOTRICITÉ	
Capacités motrices requises	Toucher/glisser
Nécessité de rester devant la tablette	Haute
Niveaux de sévérité	1, 2

Parking encombré

Dans ce jeu l'enfant doit bouger les voitures présentes sur l'écran pour faire sortir la voiture jaune du parking.

Avec « Parking encombré », on fait travailler la création des **images mentales** pour imaginer les mouvements à effectuer.

On va stimuler aussi le **séquençage** puisque, pour arriver à la solution, on doit enchaîner les mouvements dans le bon ordre.

Avec la possibilité de demander à voir la solution, l'enfant va pouvoir mémoriser l'enchaînement et on va faire travailler la **mémoire de la séquence**.



Règles

Résoudre le puzzle pour faire sortir la voiture du parking.



3 niveaux



1 joueur

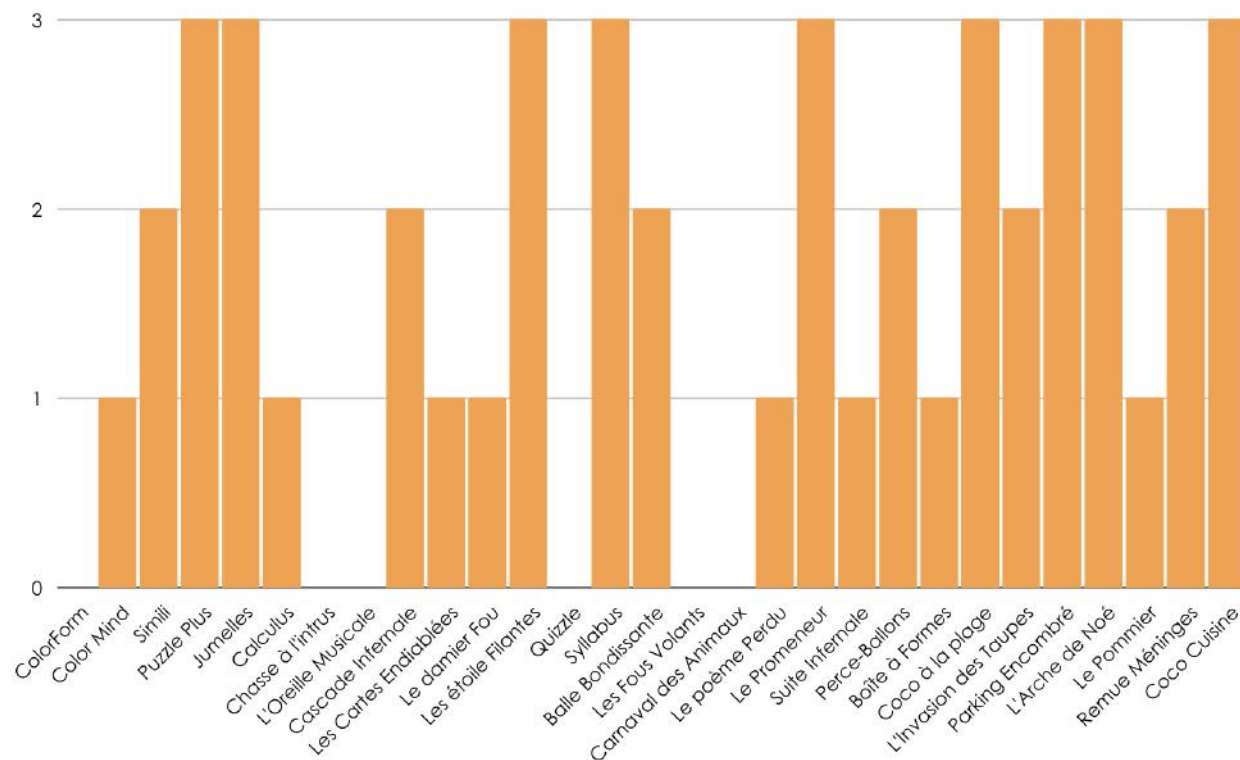


Niveau de cotation :

- 0 : La fonction n'est pas sollicitée dans ce jeu
- 1 : La fonction est faiblement sollicitée dans ce jeu
- 2 : La fonction est modérément sollicitée dans ce jeu
- 3 : La fonction est fortement sollicitée dans ce jeu

NIVEAUX	
Niveau de difficulté globale du jeu	3 (difficile)
MOTRICITÉ	
Capacités motrices requises	Toucher/glisser
Nécessité de rester devant la tablette	Moyen
Niveaux de sévérité	1, 2

De nombreux jeux du programme COCO, sont adaptés pour des enfants dyspraxiques.



Retrouvez les jeux pour cibler les troubles dyspraxiques grâce aux icônes suivantes :



DYNSEO

Et votre cerveau met le turbo !



Télécharger sur
App Store



Télécharger sur
Google play

Justine MONSAINGEON

CEO & Co-fondatrice

justine.monsaingeon@dynseo.com

contact@dynseo.com

www.dynseo.com/