



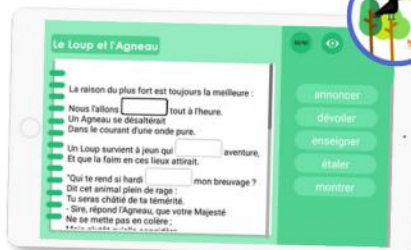
Plus de 30 jeux éducatifs et sportifs pour accompagner les enfants dans leur **développement et leur apprentissage**.

Des activités ludiques pour **réviser le programme scolaire du CE2**, et ainsi apprendre en s'amusant.

FRANÇAIS - LECTURE

- Lire à voix haute avec fluidité
- Raconter et décrire seul un récit étudié en classe

LES JEUX POUR LA LECTURE



Le poème perdu

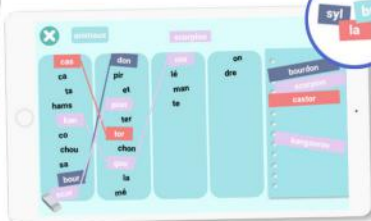
niveau : moyen
(travailler sur la mémorisation d'un texte)



Puzzle

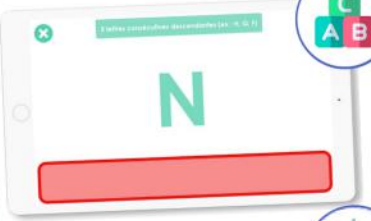
niveau : difficile
(comprendre des textes descriptifs sur différents sujets)

LES JEUX POUR L'ORTHOGRAPHE



Syllabus

niveau : moyen
(les mots à trouver font partie d'une même catégorie)



Suite infernale

niveau : difficile
(penser aux lettres d'une façon abstraite)



Remue Ménages

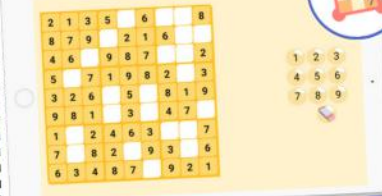
niveau : difficile
(améliorer l'organisation de la phrase)

FRANÇAIS - ORTHOGRAPHE

- Orthographier les mots
- Utiliser ses connaissances pour mieux s'exprimer à l'oral et pour améliorer son écrit

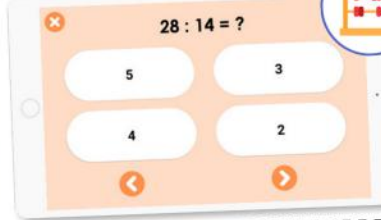
MATHÉMATIQUES

- Résoudre des problèmes avec les nombres entiers
- Utiliser la multiplication



Sudoku

niveau : difficile
(une grille différente à chaque fois)



Calculs

niveau : difficile
(calculs avec les multiplications et divisions)

Carnaval des animaux

niveau : difficile
(pour apprendre les différents habitats)

Une carte une date

niveau : moyen
(plusieurs catégories : sciences, histoire, inventions...)

Effet boule de neige

niveau : moyen
(pour apprendre l'ordre des actions à faire)

QUESTIONNER LE MONDE

- Connaître des caractéristiques du monde vivant
- Se repérer dans le temps et mesurer des durées

LANGUE VIVANTE

- Poser des questions simples
- Comprendre des expressions courantes

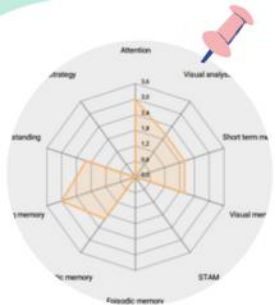
Certains jeux peuvent être joués en anglais

Pommier

niveau : moyen
(le classique jeu du pendu en anglais)

Chasse à l'intrus

niveau : moyen
(apprendre des mots courants)



COCO PENSE et COCO BOUGE n'est pas seulement un programme éducatif complet, mais également un programme pour améliorer les fonctions cognitives des enfants.

Améliorer les fonctions cognitives est très important pour pouvoir s'adapter à la situation, pour mieux apprendre et mieux grandir en gardant son cerveau éveillé.

L' **ATTENTION** permet à l'enfant de se concentrer sur les stimuli importants sans se distraire pendant les cours.



Cascade infernale

niveau : difficile
(trouver les différences à partir d'un modèle)



Perce-ballons

niveau : difficile
(apprendre à attendre le bon moment)

La **MÉMOIRE** permet à l'enfant de stocker les informations et les connaissances générales pour les utiliser dans le futur.



Jumellas

niveau : moyen
(le jeu classique du memory)



ColorMind

niveau : difficile
(augmenter le nombre d'informations qu'on peut mémoriser)

Le **LANGAGE** permet à l'enfant de comprendre les autres et de s'exprimer avec des mots pertinents et des phrases complexes.



Quizzle

niveau : moyen
(des questions de culture générale)



Coco Cuisine

niveau : difficile
(mémorisation du langage et des chiffres)

La **PLANIFICATION** permet à l'enfant de bien organiser son travail et son matériel afin d'arriver à l'objectif en suivant des étapes précises.



Promeneur

niveau : difficile
(pour planifier un parcours)



Coco à la plage

niveau : difficile
(pour apprendre à analyser tous les éléments)

La **PERCEPTION** permet à l'enfant de reconnaître visuellement les images ou les textes, pour s'orienter plus facilement sur les cahiers scolaires et mieux organiser l'espace sur la feuille.



Tangram

niveau : moyen
(pour améliorer l'analyse spatiale)



L'invasion de taupes

niveau : difficile
(pour travailler sur la recherche dans l'espace)

UTILISATION MESURÉE DES ÉCRANS AVEC COCO



Les écrans sont omniprésents dans notre quotidien, mais il est important de les utiliser avec parcimonie. Voici quelques informations utiles :

30 minutes

Temps de concentration d'un enfant de 8 ans. Après 30 minutes, il est important de faire une pause pour s'aérer le cerveau.

50 minutes/jour

Temps qu'un enfant de 8 ans peut passer devant les écrans. On comptabilise comme écran le téléphone, l'ordinateur, la télévision...

Un temps prolongé sur les écrans peut entraîner une **surexposition aux écrans** engendrant des troubles cognitifs, troubles du langage et du comportement

1h 15/jour

Temps d'activités sportives recommandé par jour pour un enfant de 7 ans

C'est pourquoi COCO PENSE et COCO BOUGE propose une pause sportive toutes les 15 minutes d'écran



- Réduire la surexposition aux écrans
- Respecter les besoins de mouvement des enfants
- Apprendre un usage équilibré des écrans
- Permettre de faire des pauses et d'aérer le cerveau

Avec la pause sportive, vous apprenez aux enfants à faire des pauses et ainsi à ne pas créer d'addiction aux écrans. Ce qui est bien plus bénéfique pour l'enfant qu'un contrôle parental, qui est trop souvent source de conflits.

LES ACTIVITÉS SPORTIVES



L'acrobate

Pour connaître son corps dans l'espace



Coco a dit

Pour apprendre à adapter ses mouvements

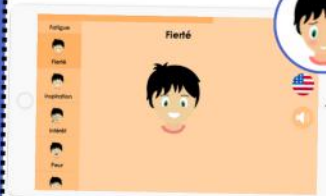


LES ACTIVITÉS DE RELAXATION



Mime une émotion

Avec des descriptions audio des émotions



L'apprenti yogi

Des exercices de yoga pour se relaxer



MES ACQUIS AVEC COCO PENSE ET COCO BOUGE



Coches les cases lorsque tu as atteint l'objectif



Le roi du français

- j'ai joué aux jeux avec du langage
- j'ai appris des nouveaux mots

☐

1, 2, 3... Gagné !

- j'ai joué aux jeux de mathématiques
- j'ai appris à faire des calculs

☐

Well done

- j'ai joué aux jeux en anglais
- j'ai appris des nouveau mots

☐

Le petit détective

- j'ai joué aux jeux de perception
- j'ai appris à faire attention aux détails

☐

Champion olympique

- j'ai joué aux jeux sportifs
- j'ai appris à faire des pauses

☐

Boy-scout

- j'ai joué à questionner le monde
- j'ai appris à m'orienter

☐

Malin comme un renard

- j'ai joué aux jeux de logique
- j'ai appris de nouvelles stratégies

☐

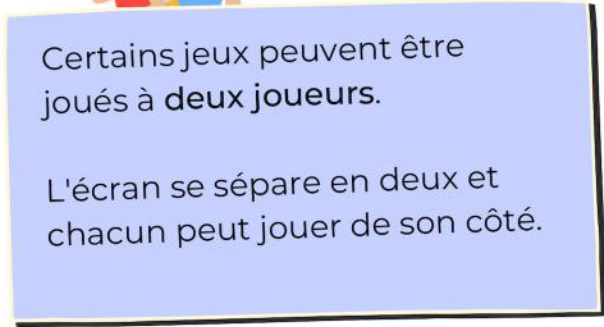
L'organisateur

- j'ai joué aux jeux d'organisation
- j'ai appris à m'organiser pendant l'activité

☐

LES PLUS DE COCO PENSE ET COCO BOUGE

Un suivi de l'évolution de l'enfant, avec le temps passé sur l'application, le temps d'activité physique, le taux de réussite, les jeux effectués et le niveau de difficulté utilisé.

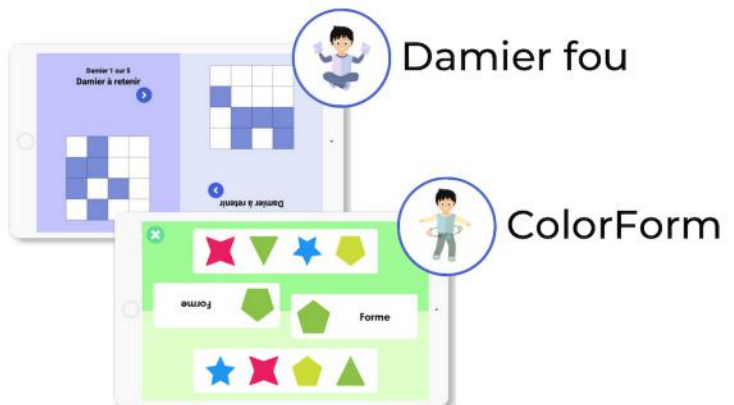
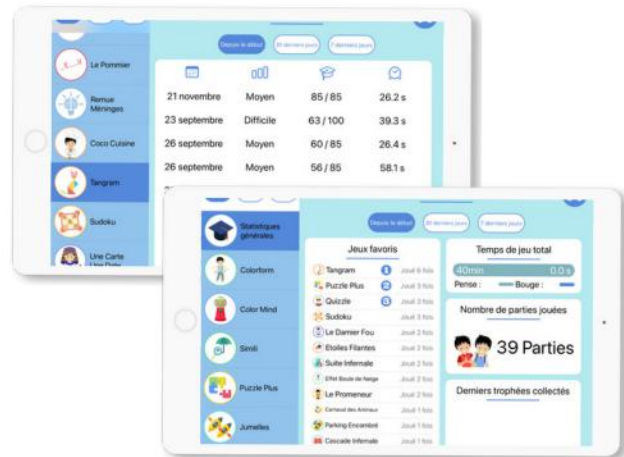


Certains jeux peuvent être joués à **deux joueurs**.

L'écran se sépare en deux et chacun peut jouer de son côté.

Certains jeux peuvent être joués à **deux joueurs**.

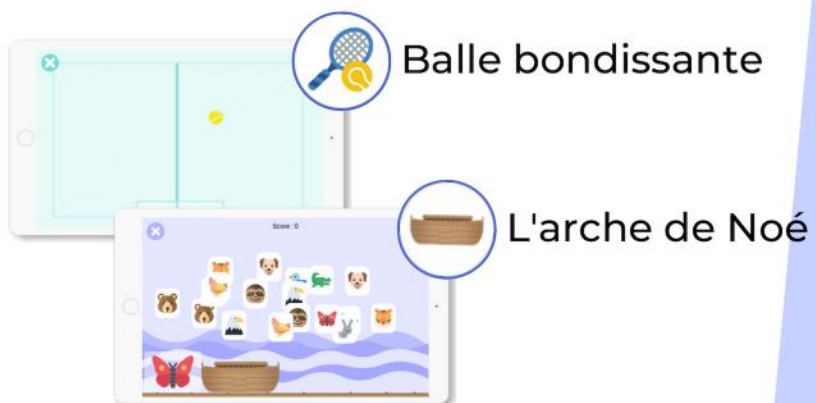
L'écran se sépare en deux et chacun peut jouer de son côté.



The image shows two tablets. The top tablet displays the 'Damier fou' (Sudoku) app, which features a 5x5 grid and a child icon. The bottom tablet displays the 'ColorForm' app, which features various colored shapes (star, triangle, circle, square) and a child icon.

The image shows two tablets. The top tablet displays the 'Damier fou' (Sudoku) app, which features a 5x5 grid and a child icon. The bottom tablet displays the 'ColorForm' app, which features various colored shapes (star, triangle, circle, square) and a child icon.

Les enfants utilisent beaucoup leurs mains, c'est pourquoi dans l'application COCO PENSE et COCO BOUGE il y a également des jeux pour améliorer la **motricité des doigts** (utile aussi pour l'écriture)



Balle bondissante

L'arche de Noé

Balle bondissante

L'arche de Noé

Toutes les 20 minutes de jeu,
l'enfant doit choisir son humeur.

Pour nous c'est important de ne
pas négliger le côté émotionnel
des enfants !

Toutes les 20 minutes de jeu,
l'enfant doit choisir son humeur.

Pour nous c'est important de ne
pas négliger le côté émotionnel
des enfants !

