



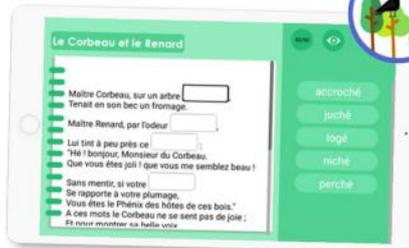
Plus de 30 jeux éducatifs et sportifs pour accompagner les enfants dans leur **développement et leur apprentissage**.

Des activités ludiques pour **réviser le programme scolaire du CM1**, et ainsi apprendre en s'amusant.

FRANÇAIS - LECTURE

- Réciter un texte de mémoire
- Lire, comprendre et interpréter un texte littéraire

LES JEUX POUR LA LECTURE



Le poème perdu

niveau : moyen
(apprendre à mémoriser des textes)



Coco Cuisine

niveau : difficile
(un texte à trous à remplir)

LES JEUX POUR L'ORTHOGRAPHE

Syllabus

niveau : difficile
(combiner les syllabes pour créer des mots)

Suite infernale

niveau : difficile
(travailler sur les lettres d'une façon abstraite)

Chasse à l'intrus

niveau : difficile
(travailler sur la signification des mots)

FRANÇAIS - ORTHOGRAPHE

- Approfondir son vocabulaire
- Repérer et distinguer les noms, les verbes, ainsi que les déterminants, les adjectifs et les pronoms

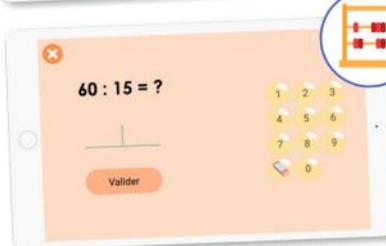
MATHÉMATIQUES

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



Fous volants

niveau : difficile
(compter plusieurs objets)



Calculus

niveau : difficile
(calculs avec les divisions)

Quizzle

niveau : moyen
(questions sur l'histoire)



Une carte une date

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



Parking encombré

niveau : difficile
(apprentissage de l'ordre des actions)



HISTOIRE

- Les traces d'une occupation ancienne du territoire français
- Le temps des rois de France (Louis IX, François Ier, Henri IV, Louis XIV)

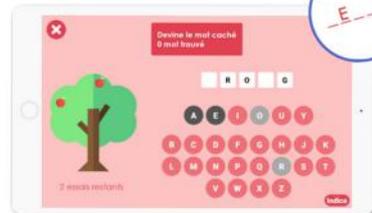
LANGUE VIVANTE

- Développer son vocabulaire
- Apprendre les mots de l'imaginaire

Certains jeux peuvent être joués en anglais

Pommier

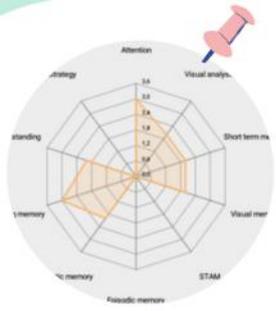
niveau : difficile
(le jeu du pendu en anglais)



Remue méninges

niveau : moyen
(apprentissage de phrases simples en anglais)





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.

Sudoku

niveau : difficile
(une grille différente à chaque fois)

Tangram

niveau : difficile
(organisation des formes)

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

Le damier fou

niveau : difficile
(travailler la mémoire visuelle)

Cartes endiablées

niveau : difficile
(nommer les images aide la mémorisation)

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

Puzzle Plus

niveau : difficile
(lire un texte descriptif)

L'oreille Musicale

niveau : difficile
(le langage passe également par les sons que l'on reçoit)

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.

Effet boule de neige

niveau : moyen
(travailler sur la cause à effet)

Perce-ballons

niveau : difficile
(apprendre à attendre le bon moment)

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.

Jumelles

niveau : difficile
(le jeu classique du memory)

Simili

niveau : difficile
(travailler sur la recherche de la bonne information)

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 :

45 minutes

Temps de concentration d'un enfant de 9 ans. Après 45 minutes, il est important de faire une pause pour s'aérer le cerveau.

1 heure/ jour

Temps qu' un enfant de 9 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 20/ jour

Temps d'activités sportives recommandé par jour pour un enfant de 9 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

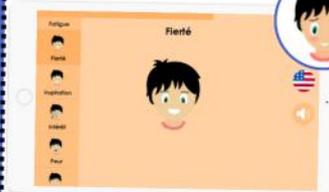


LES ACTIVITÉS DE RELAXATION



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 nouveaux 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

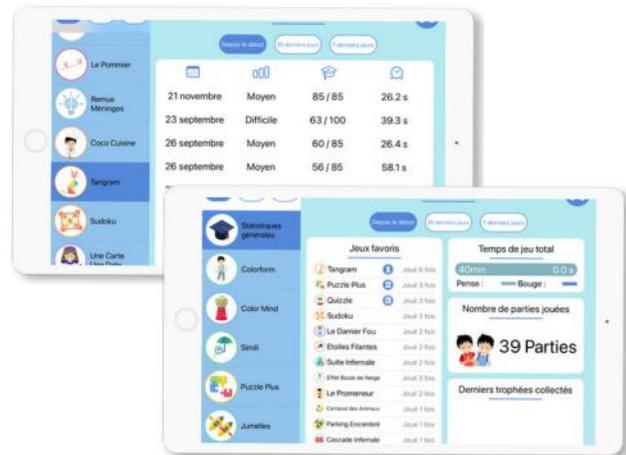
L'organisateur

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



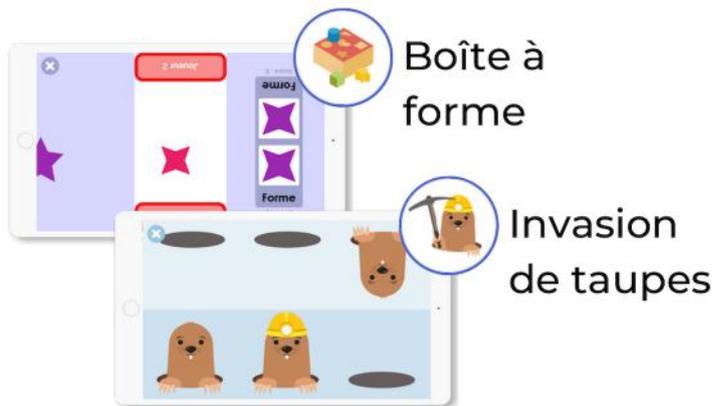
LES PLUS DE COCO PENSE ET COCO BOUGE

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.

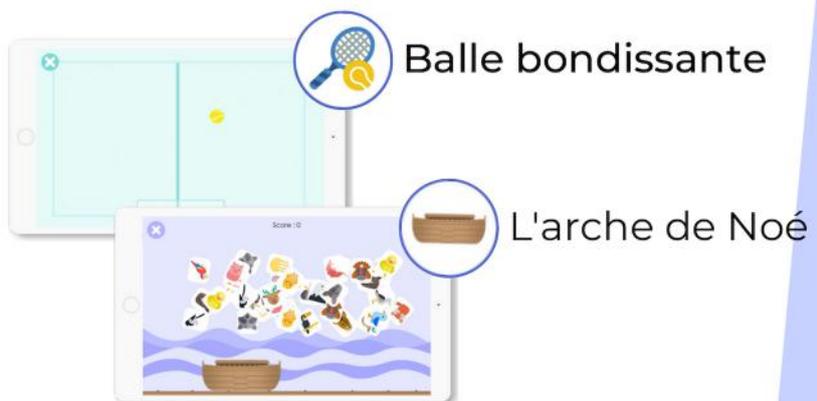
L'écran se sépare en deux et chacun peut jouer de son côté.



Boîte à forme

Invasion de taupes

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

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 !

