COCO PENSE ET COCO BOUGE CM2

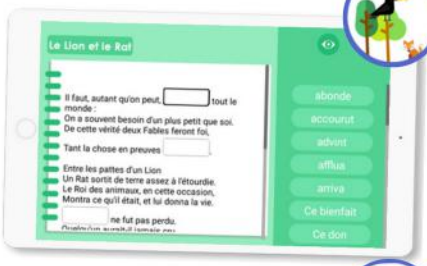
Plus de 30 jeux éducatifs et sportifs pour accompagner les enfants dans leur **développement et leur apprentissage**.

Des activités ludiques pour **réviser le programme scolaire du CM2**, et ainsi apprendre en s'amusant.

FRANÇAIS - LECTURE

- Raisonner pour analyser le sens des mots
- Repérer et distinguer les noms et les verbes, ainsi que les déterminants, les adjectifs et les pronoms

LES JEUX POUR LA LECTURE



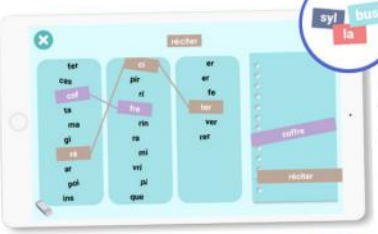
Le poème perdu

niveau : difficile
(analyser un texte à trous)

Puzzle plus

niveau : difficile
(lire un texte descriptif)

LES JEUX POUR L'ORTHOGRAPHE



Syllabus

niveau : difficile
(combiner les syllabes pour trouver les mots)

Chasse à l'intrus

niveau : difficile
(analyser la signification des mots)

Remue Méninges

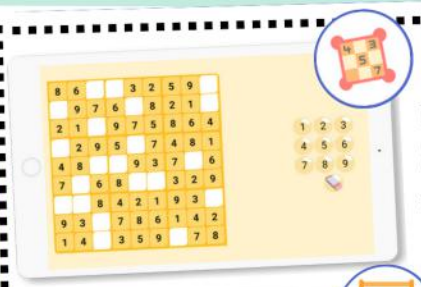
niveau : difficile
(travailler sur l'organisation des phrases)

FRANÇAIS - ORTHOGRAPHE

- Écrire un texte en respectant l'orthographe
- Raisonner pour analyser le sens des mots

MATHÉMATIQUES

- Utiliser et représenter les grands nombres
- Se repérer et se déplacer dans l'espace en utilisant ou en élaborant des représentations



Sudoku

niveau : difficile
(une grille différente chaque fois)

Calculus

niveau : difficile
(2 modes de jeu : 4 propositions ou réponse libre)

Quizzle

niveau : difficile
(questions sur l'histoire)

Une carte une date

niveau : difficile
(plusieurs catégories : rois de France, histoire, inventions...)

HISTOIRE

- Réviser le temps de la République
- Réviser l'histoire de France, des guerres mondiales à l'Union européenne

LANGUE VIVANTE

- Apprendre de nouveaux mots et initier une discussion

Coco cuisine

niveau : difficile
(apprendre les mots liés à la nourriture en anglais)

Pommier

niveau : difficile
(apprendre des mots plus complexes)

Certains jeux peuvent être joués 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.

Étoile filantes

niveau : difficile (alterner l'ordre numérique et l'ordre alphabétique)

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.

Les fous volantes

niveau : difficile (mémoriser plusieurs informations)

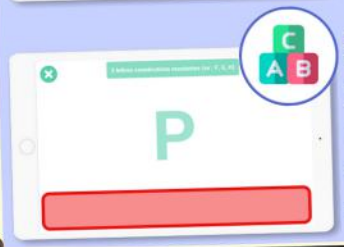
ColorMind

niveau : difficile (augmenter la capacité de stockage)

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

L'oreille musicale

niveau : difficile (le langage passe aussi par les sons qu'on reçoit)



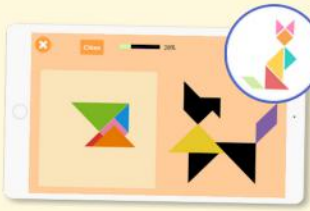
Suite infernale

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

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.

Parking encombré

niveau : difficile (planifier l'ordre des actions à faire)



Tangram

niveau : difficile (apprendre à s'organiser)

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.

Cascade infernale

niveau : difficile (faire attention aux détails)

L'arche de Noé

niveau : difficile (travailler l'exploration visuelle)

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 :

1 heure — Temps de concentration d'un enfant de 10 ans. Après 1 heure, il est important de faire une pause pour s'aérer le cerveau.

1h15/ jour — Temps qu' un enfant de 10 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 cognitives, troubles du langage et du comportement

1h 30/ jour — Temps d'activités sportives recommandé par jour pour un enfant de 10 ans

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

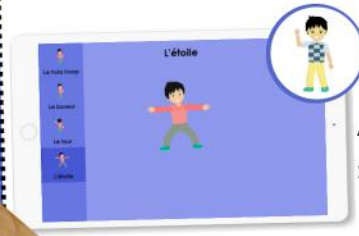
- Réduire la surexposition aux écrans
- Respecter les besoins de mouvement des enfants
- Apprendre un usage équilibré des écrans
- Permettre de faire des pauses et d'aérer le cerveau

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

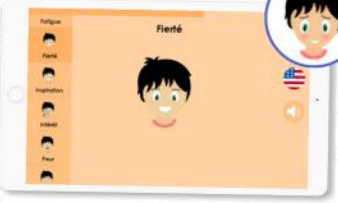
Connaître son corps dans l'espace



Coco a dit

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

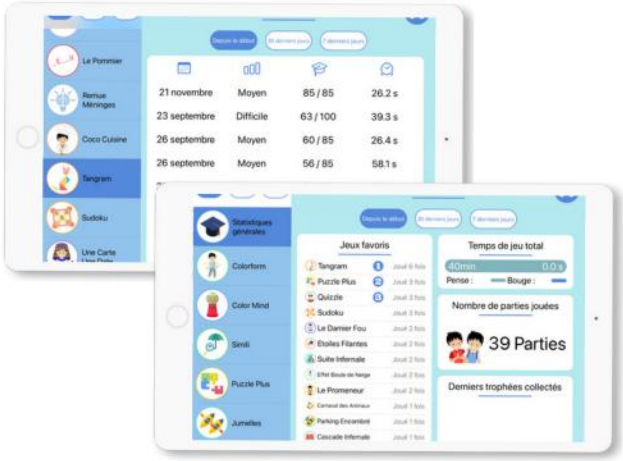
- j'ai joué aux jeux de logique
- j'ai appris de nouvelles stratégies

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

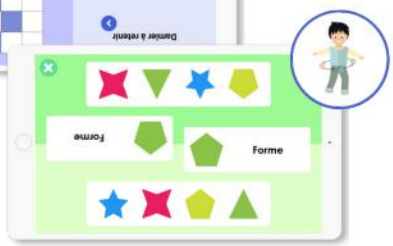
Un suivi de l'évolution de l'enfant, avec le temps passé sur l'application, le temps d'activité physique, le taux de réussite, les jeux effectués et le niveau de difficulté utilisé.



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

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

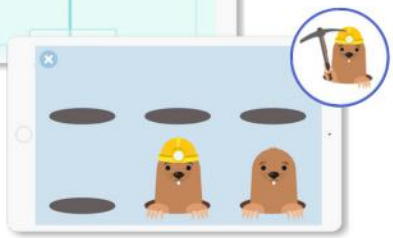
Damier fou



ColorForm

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'invasion de taupes

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 !