

DYNSEO

et votre cerveau met le turbo !



COCO PENSE et COCO BOUGE

des jeux éducatifs et physiques

CP - CM2

Ecole inclusive



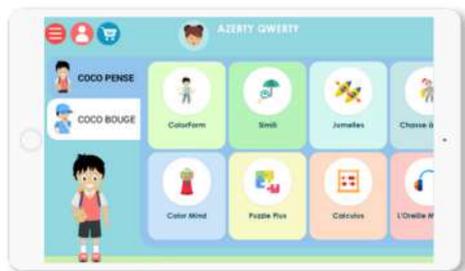
Télécharger sur
Google play



Télécharger sur
App Store

Justine MONSANGEON
CEO & Co-founder
Justine.monsangeon@dynseo.com
contact@dynseo.com
www.dynseo.com

COCO PENSE et COCO BOUGE est un programme de jeux éducatifs et physiques pour les écoles primaires, du CP au CM2.



COCO PENSE

- Plus de 30 jeux éducatifs variés avec 3 niveaux de difficulté pour travailler différentes matières : français, histoire, la culture, le calcul, l'anglais, la mémoire, l'attention, la mémoire ou encore la planification



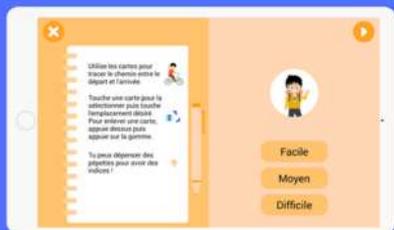
COCO BOUGE

- Plus de 10 activités sportives : y compris l'équilibre, jeux de mimes, ...
- Un fonctionnement hors ligne
- Une pause sportive imposée à partir de 15 minutes d'écran, pour apprendre aux enfants à se détacher des écrans et ne pas être accro



Le programme COCO est un programme généraliste pour accompagner l'ensemble de ces classes du CP au CM2, sur toutes les thématiques éducatives et sportives, tout en apprenant à faire des pauses dans l'utilisation des écrans.

Enfin, COCO accompagne des enfants avec des besoins particuliers (enfants DYS, autistes, ou encore TDAH).



Chaque jeu a 3 niveaux de difficultés, pour s'adapter aux compétences de chaque enfant.



Les règles sont présentées sous formes écrite et audio, pour les enfants qui ont des difficultés de lecture.

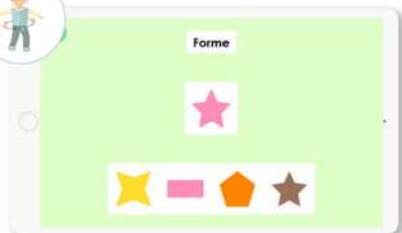


À la fin de chaque jeu, le coach COCO envoie toujours un message positif. L'élève peut voir ses résultats, pour comprendre ses fragilités et ses points forts.



L'application fonctionne sans wifi.

COCO PENSE



COLORFORM

Dans ce jeu, l'enfant doit retrouver la forme ou la couleur selon le modèle.

Ce jeu permet de travailler sur les **formes géométriques** ainsi que sur l'**analyse des images**. Ce jeu permet également de travailler sur la **catégorisation**, une compétence importante dans l'apprentissage.

Matières scolaires

Mathématiques

Fonctions cognitives

Attention

Perception

Troubles des apprentissages

Autisme

Trisomie

TDAH



COLORMIND

Dans ce jeu l'enfant doit mémoriser une séquence des couleurs et la reproduire.

L'enfant travaille sur la **mémoire immédiate** et le **séquençage** avec un numéro de couleurs à se rappeler qui augmente progressivement.

Grâce à l'utilisation de couleurs le jeu est accessible aussi aux enfants qui n'ont pas des compétences verbales et donc aussi dans les troubles cognitifs majeurs.

Matières scolaires

Fonctions cognitives

Attention

Mémoire

Troubles des apprentissages

Autisme

Trisomie



SIMILI

Dans ce jeu, l'enfant doit trouver l'image en double.

L'enfant travaille sur ses **compétences visuelles**, mais aussi il doit s'adapter à la situation puisque les images changent à chaque partie. Vous pouvez demander à l'enfant de nommer l'image pour travailler également sur le **langage**.

Matières scolaires

Fonctions cognitives

Attention

Perception

Troubles des apprentissages

Autisme

Trisomie

COCO PENSE



PUZZLE PLUS

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

L'enfant travaille ses **compétences visuo-spatiales** pour reconnaître les différentes parties de l'image et retrouver la bonne position.

En plus, à la fin du puzzle, il va y avoir une description de l'image donc l'enfant doit lire le texte et le comprendre.

Matières scolaires

Lecture

Anglais

Fonctions cognitives

Planification

Perception

Troubles des apprentissages

Dyspraxie

Trisomie



JUMELLES

Dans ce jeu, l'enfant doit mémoriser la position des cartes, lesquelles seront retournées après un temps établi. Il devra ensuite retrouver les paires de cartes avec la même image.

Dans ce jeu et possible jouer à deux, chacun à son tour. On fait donc travailler la rotation et l'attente.

Avec le mode à deux joueurs, on stimule aussi la création d'une relation et la possibilité de partager une activité avec les autres positivement.

Matières scolaires

Mémoire

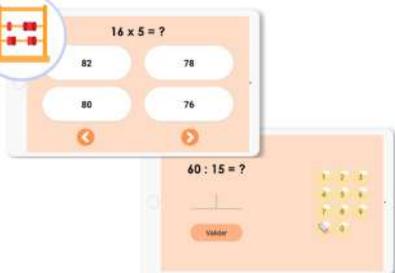
Perception

Troubles des apprentissages

Autisme

Trisomie

TDAAH



CALCULUS

Dans ce jeu, l'enfant doit résoudre des opérations Mathématiques.

Avec « Calculus » on fait travailler le **calcul mental**.

Dans le niveau difficile, il y a également les divisions et les multiplications et ainsi réviser les **tables de multiplication**.

Dans le mode réponse libre, il n'y a pas des propositions entre lesquelles choisir donc le calcul mental sera plus difficile.

Matières scolaires

Mathématiques

Fonctions cognitives

Attention

Troubles des apprentissages

Dyscalculie

COCO PENSE



CHASSE À L'INTRUS

Dans ce jeu l'enfant doit trouver l'intrus entre quatre mots. On fait travailler l'identification des mots puisque l'enfant doit lire les mots proposés, les reconnaître et lui donner une signification.

En plus on travaille la classification sémantique puisque l'enfant doit identifier la catégorie à laquelle chaque mot appartient.

Matières scolaires

Lecture

Anglais

Orthographe

Fonctions cognitives

Langage

Troubles des apprentissages

Dyslexie et
Dysorthographe

Dysphasie



L'OREILLE MUSICALE

Dans ce jeu l'enfant doit écouter un son, un animal ou un instrument musical et l'identifier et choisir entre les quatre propositions présentes.

Avec ce jeu on fait travailler l'attention auditive et la discrimination auditive pour reconnaître le son.

En plus, l'enfant doit associer le son au bon objet/animal/instrument en retrouvant donc le mot correspondant dans son vocabulaire.

Matières scolaires

Anglais

Fonctions cognitives

Attention

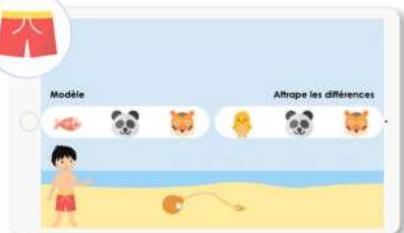
Mémoire

Troubles des apprentissages

Dysphasie

Trisomie

Autisme



CASCADE INFERNALE

Dans ce jeu, l'enfant doit trouver les différences entre les deux modèles proposés.

L'enfant travaille sur son attention, ainsi que sur l'analyse visuelle. Le balayage visuel est très travaillé dans ce jeu et il est nécessaire pour la lecture.

Matières scolaires

Fonctions cognitives

Attention

Perception

Troubles des apprentissages

TDAH

COCO PENSE



CARTES ENDIABLÉES

Dans ce jeu l'enfant doit **mémoriser** l'ordre des images. L'enfant peut également essayer de se rappeler l'ordre des noms des images pour travailler sur la **mémoire sémantique**. Pour augmenter la difficulté, l'enfant peut mémoriser la séquence et après essayer de refaire la séquence à l'envers.

Matières scolaires

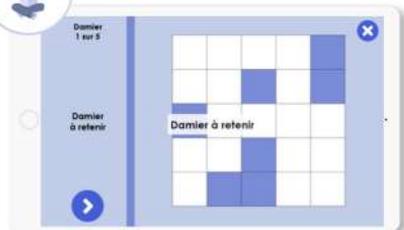
Fonctions cognitives

Troubles des apprentissages

Attention

Autisme

Mémoire



LE DAMIER FOU

Dans ce jeu, l'enfant doit mémoriser la position des carrés sur un damier. L'enfant travaille sur la **mémoire visuelle** et sur l'**organisation spatiale**. Dans chaque partie il y a 5 damiers à mémoriser donc l'enfant doit aussi réussir à "oublier" le damier précédent pour mémoriser le nouveau.

Matières scolaires

Fonctions cognitives

Troubles des apprentissages

Mémoire

Trisomie



ÉTOILES FILANTES

Dans ce jeu, l'enfant doit relier les étoiles dans l'ordre croissant.

Avec ce jeu on fait travailler la reconnaissance des chiffres et l'**ordre du système numérique**. En plus, l'enfant doit utiliser les **compétences visuo-spatiales** pour retrouver la bonne étoile.

Dans le mode difficile, l'enfant doit alterner entre des chiffres et des lettres (I, A, 2, B...) donc l'enfant doit faire un passage entre différents codes et utiliser sa mémoire du travail.

Matières scolaires

Fonctions cognitives

Troubles des apprentissages

Mathématiques

Attention

Dyspraxie

Dyscalculie

TDAH

Trisomie

COCO PENSE



QUIZZLE

Dans ce jeu, l'enfant doit répondre à des questions de culture générale.

Les questions sont sur différentes matières donc l'enfant travaille sur l'ensemble de ses **connaissances**. Il y a des questions liées à la nature, à l'alimentation, à la géographie, à l'histoire, etc.

Si vous avez la possibilité de projeter l'écran, ce jeu est parfait pour créer des activités de groupe.

Matières scolaires

Lecture

Histoire

Fonctions cognitives

Mémoire

Troubles des apprentissages



SYLLABUS

Dans ce jeu l'enfant doit reconstruire des mots à partir de la syllabe.

L'enfant travaille sur la **synthèse phonétique** donc la compétence de mettre ensemble plusieurs syllabes pour reconstruire un mot. On stimule aussi la **compétence d'orthographe**. Dans le niveau facile il y a les syllabes et les mots finaux donc vous pouvez aussi faire le travail envers : à partir du mot l'enfant doit le découper en syllabes et après aller chercher les syllabes entre celles proposées.

Matières scolaires

Orthographe

Anglais

Fonctions cognitives

Langage

Troubles des apprentissages

Dyslexie et
Dysorthographe

Dyspraxie

Dysphasie



BALLE BONDISSANTE

Dans ce jeu, l'enfant doit cliquer sur la balle qui apparaît sur l'écran.

Ce jeu permet de travailler l'attention et la **coordination œil main**. Le jeu peut être joué aussi en mode deux joueurs donc vous pouvez aussi travailler sur la relation.

Matières scolaires

Attention

Perception

Troubles des apprentissages

Dyspraxie

Trisomie

TDAH



LES FOUS VOLANTS

Dans ce jeu, l'enfant doit compter les ballons qui passent à l'écran.

L'enfant travaille sur l'ordre numérique et sur la **mémoire de travail**. De plus, dans le niveau difficile, l'enfant doit compter les ballons de deux couleurs différentes donc il doit garder et modifier deux chiffres à la fois.

Matières scolaires

Mathématiques

Fonctions cognitives

Attention

Troubles des apprentissages

Dyscalculie

TDAH

Autisme



CARNAVAL DES ANIMAUX

Dans ce jeu l'enfant doit trouver l'habitat de l'animal proposé.

L'enfant travaille sur la reconnaissance des images puisqu'il doit reconnaître l'animal et les différents habitats.

En plus on travaille sur la **classification** (séparer les animaux de terre, de mer, de ciel...) et l'**association** (associer l'animal au bon habitat).

Matières scolaires

questionnaire le monde

Fonctions cognitives

Mémoire

Troubles des apprentissages

Autisme

Trisomie



LE POÈME PERDU

Dans ce jeu, l'enfant doit lire un petit texte, lequel va apparaître avec des mots cachés. L'enfant doit se rappeler de mots manquants.

Avec le poème perdu on fait travailler la **lecture** et le **rythme de lecture**, la **compréhension du texte** et la **mémoire sémantique**. Dans ce jeu il y a la possibilité d'écouter le texte dans sa première visualisation. L'enfant devra donc le lire seulement la deuxième fois et se rappeler de mots.

Matières scolaires

Lecture

Fonctions cognitives

Langage

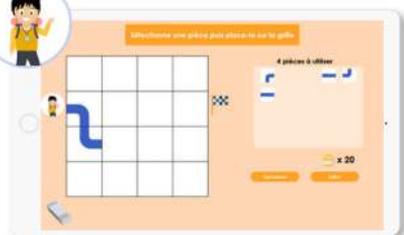
Mémoire

Troubles des apprentissages

Dyslexie et
Dysorthographe

Dysphasie

COCO PENSE



LE PROMENEUR

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

Matières scolaires

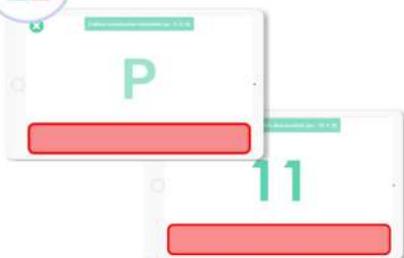
questionnaire le monde

Fonctions cognitives

Planification

Troubles des apprentissages

Dyspraxie



SUITE INFERNALE

Dans ce jeu, l'enfant doit regarder une série de numéros ou de lettres et identifier des séquences. L'enfant travaille sur la reconnaissance des chiffres et la compétence de trouver une **séquence** sans partir du 0. Par exemple, quand apparaît le numéro 23, l'enfant doit se rappeler de ce numéro, voir le numéro séquentiel et vérifier s'il est successif au 23 et faire la même chose avec le numéro d'après. Ainsi il travaille sa **mémoire de travail**.

Matières scolaires

Orthographe

Mathématiques

Fonctions cognitives

Attention

Troubles des apprentissages

Dyscalculie

TDHA



PERCE-BALLONS

Dans ce jeu, l'enfant doit éclater les ballons d'une certaine couleur. L'enfant doit apprendre à **attendre le bon moment** pour toucher seulement les ballons de la bonne couleur.

Matières scolaires

Fonctions cognitives

Attention

Perception

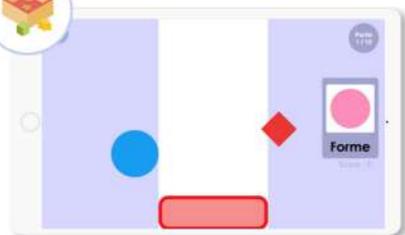
Troubles des apprentissages

Dyspraxie

Trisomie

TDHA

COCO PENSE



BOÎTE À FORMES

Dans ce jeu, l'enfant doit trouver la forme ou la couleur selon le modèle.

L'enfant travaille sur la **perception spatiale** et sur l'**inhibition** puisqu'il doit attendre que la forme ou la couleur soient dans l'espace central pour appuyer sur le bouton.

Matières scolaires

Fonctions cognitives

Troubles des apprentissages

Attention

Autisme

Trisomie

Perception

TDAH



COCO À LA PLAGE

Dans ce jeu, l'enfant doit faire bouger le ballon et le faire rouler jusqu'à Coco.

L'enfant travaille sa **stratégie** puisqu'il doit trouver le bon parcours en évitant les crabes. Grâce à ce jeu on stimule aussi la **cause à effet** vu que le ballon bouge dans la direction indiquée jusqu'à toucher une roche.

Matières scolaires

Fonctions cognitives

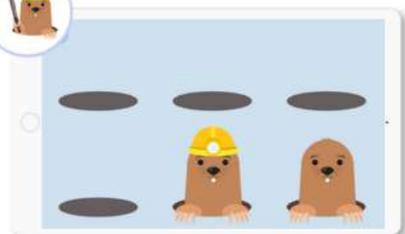
Troubles des apprentissages

Questionner le monde

Planification

Dyspraxie

Perception



L'INVASION DES TAUPES

Dans ce jeu, l'enfant doit taper les taupes qui vont apparaître à l'écran.

Dans ce jeu, l'enfant travaille sur l'**activation** et l'**inhibition** puisqu'il doit adapter son mouvement selon la taupe: taper une fois la taupe normale, deux fois la taupe avec le casque et ne pas cliquer la taupe avec les lunettes.

Matières scolaires

Fonctions cognitives

Troubles des apprentissages

Attention

Dyspraxie

Perception

TDAH

COCO PENSE



PARKING ENCOMBRÉ

Dans ce jeu l'enfant doit bouger les voitures présentes à l'écran pour faire sortir la voiture jaune du parking. L'enfant travaille sur la création d'images mentales et la possibilité de les modifier pour imaginer les mouvements à effectuer. On va stimuler aussi le **séquençage** puisque, pour arriver à la solution, on doit suivre le bon ordre des mouvements.

Matières scolaires

Fonctions cognitives

Troubles des apprentissages

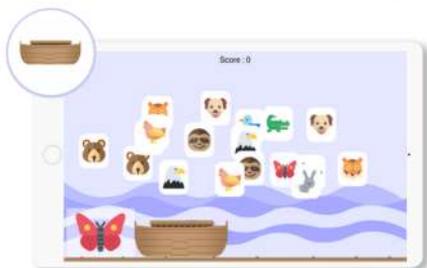
questionner le monde

Attention

Dyspraxie

Planification

TDAH



L'ARCHE DE NOÉ

Dans ce jeu, l'enfant doit créer des paires d'animaux et les faire descendre sur l'arche. Ce jeu permet d'améliorer l'exploration visuelle ainsi que la coordination œil main.

Matières scolaires

Fonctions cognitives

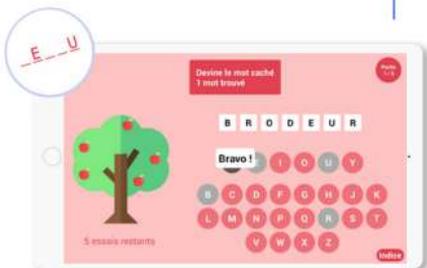
Troubles des apprentissages

Perception

Dyspraxie

Trisomie

Autisme



LE POMMIER

Dans ce jeu, l'enfant doit retrouver des mots. Ce jeu permet à l'enfant d'améliorer son vocabulaire et d'apprendre de nouveaux mots. Selon les lettres présentes, l'enfant doit créer une image mentale des solutions possibles.

Matières scolaires

Fonctions cognitives

Troubles des apprentissages

Orthographe

Attention

Dyslexie et
Dysorthographe

Anglais

Dyspraxie

COCO PENSE



REMUE MÉNINGES

Dans ce jeu l'enfant doit reconstruire un proverbe à partir des mots présentés.

Avec « Remue méninge » on fait travailler l'identification des mots et la syntaxe puisque l'enfant doit mettre les mots dans un ordre cohérent (sujet, verbe, complément). Avec le niveau difficile on fait également travailler la construction de phrase car les phrases sont plus longues.

Matières scolaires

Orthographe

Anglais

Fonctions cognitives

Langage

Troubles des apprentissages

Dyslexie et
Dysorthographe

Dyspraxie

Dysphasie



COCO CUISINE

Dans ce jeu l'enfant doit mémoriser les ingrédients d'une recette.

Les ingrédients sont proposés avec l'image et le nom pour aider les enfants dans leur apprentissage.

Ce jeu permet ainsi de travailler sur la mémoire.

Matières scolaires

Lecture

Anglais

Fonctions cognitives

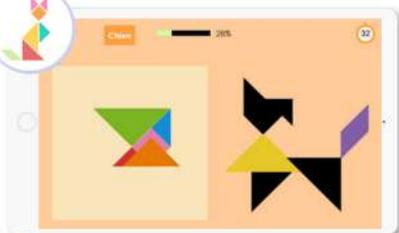
Mémoire

Troubles des apprentissages

Dysphasie

Autisme

Dyspraxie



TANGRAM

Dans ce jeu, l'enfant doit reconstruire une image à partir des pièces proposées.

Ce jeu permet à l'enfant d'améliorer sa perception et ses compétences visuelles.

Matières scolaires

Planification

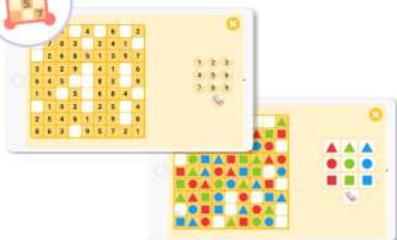
Perception

Troubles des apprentissages

Dyspraxie

Autisme

COCO PENSE



SUDOKU

Dans ce jeu l'enfant doit compléter la grille selon le jeu classique du sudoku.

Grâce à ce jeu, l'enfant travaille sur la **logique mathématique** puisqu'il doit placer les chiffres dans la bonne position. De plus ce jeu fait travailler la **stratégie** et l'**image mentale** liée aux chiffres.

Enfin, le sudoku permet de travailler sur la **mémoire de travail**.

Matières scolaires

Mathématiques

Fonctions cognitives

Attention

Planification

Troubles des apprentissages

Dyspraxie



EFFET BOULE DE NEIGE

Dans ce jeu, l'enfant doit cliquer sur une flèche pour toutes les atteindre.

L'enfant doit imaginer la **trajectoire** de la boule de neige, et cliquer sur la flèche qui va déclencher l'effet. La boule de neige change de direction seulement quand elle arrive sur la flèche suivante donc l'enfant doit travailler sur la **planification**.

Matières scolaires

questionner le monde

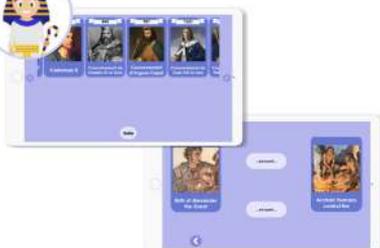
Fonctions cognitives

Planification

Perception

Troubles des apprentissages

Dyspraxie



UNE CARTE UNE DATE

Dans ce jeu, l'enfant doit remettre dans l'ordre des événements.

Selon le programme, vous pouvez choisir une catégorie d'événements. L'enfant peut réviser les **événements historiques**, les rois de France ou encore les **découvertes scientifiques**. Ce jeu donne un **feedback direct** donc l'enfant peut apprendre à se corriger en autonomie.

Matières scolaires

questionner le monde

Histoire

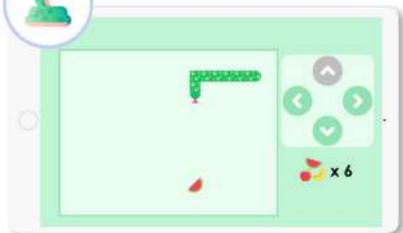
Fonctions cognitives

Mémoire

Troubles des apprentissages

Dyspraxie

COCO PENSE



LE SERPENT GOURMAND

Dans ce jeu, l'enfant doit faire bouger le serpent afin qu'il puisse manger les fruits.

Ce jeu demande une bonne organisation spatiale et l'enfant doit prévoir les mouvements à faire pour réussir à atteindre les fruits sans disparaître contre les bords.

Matières scolaires

Fonctions cognitives

Planification

Perception

Troubles des apprentissages

Dyspraxie

TDAH

COCO BOUGE



Après 15 minutes d'écran , l'application s'arrête et propose une **pause sportive**. L'enfant doit faire au moins une activité physique à l'aide des jeux COCO BOUGE, avant de retourner sur la partie COCO PENSE.

Cette pause permet à l'enfant de s'éloigner de l'écran, d'aérer son cerveau et donc d'être plus motivé à reprendre l'activité par la suite. De plus, les enfants doivent faire au moins 1 heure d'activité physique par jour, la pause de COCO permet donc de respecter leur besoin de mouvement.

La **Syndrome de Surexposition aux Écrans (SSE)** se caractérise autour de comportements d'addictions vis-à-vis des écrans. Quand bien même la définition du SSE demande d'être encore détaillée, nous distinguons de nombreux symptômes liés à celui-ci :

- Troubles des apprentissages
- Troubles de l'attention
- Troubles de la motricité
- Agitation et agressivité
- Troubles de la communication



Il est possible de **masquer des jeux** dans la partie COCO BOUGE.

En restant appuyé sur un jeu, vous pouvez sélectionner les jeux à masquer. Après cette manipulation, sur l'écran il y aura seulement les jeux encore visibles.

Cela permet de créer une **interface personnalisée**, selon le besoin du moment (par exemple si on ne peut pas faire d'activités avec de la musique) ou encore les compétences motrices de l'enfant. L'enfant aura à disposition seulement le jeu qu'il peut effectivement faire et donc il n'aura pas de frustration.

COCO BOUGE



DANSE AVEC COCO

Dans ce jeu, l'enfant doit danser au rythme de la musique. Cette activité permet à l'enfant de respecter son besoin de bouger dans un contexte sûr. L'enfant doit s'adapter au rythme donc il apprend à bouger vite ou doucement.



1, 2, 3 STATUE

Dans ce jeu, l'enfant doit bouger ou s'arrêter selon la musique. Comme le jeu classique de 1, 2, 3 Soleil, l'enfant doit écouter la musique et adapter son mouvement.



LE RESSORT

Dans ce jeu, l'enfant doit suivre les positions proposées par COCO. L'enfant apprend à modifier ses positions et à reconnaître l'espace occupé par son corps.



L'ACROBATE

Dans ce jeu, l'enfant doit reproduire les positions montrées sur l'écran par COCO. Ce jeu permet à l'enfant de travailler sur son corps, sur la gauche et la droite ainsi qu' à comprendre la position de son corps dans l'espace.

COCO BOUGE



MIME UNE ÉMOTION

Ce jeu fait partie des jeux de la pause sportive. L'enfant doit mimer les différentes émotions.

Grâce à ce jeu l'enfant apprend à reconnaître les émotions sur lui-même ou sur les autres. L'enfant peut également écouter un audio qui explique l'émotion et ce qu'on ressent.



MIME UN ANIMAL

Dans ce jeu, l'enfant doit mimer un animal.

Ce jeu permet à l'enfant d'apprendre à adapter ses mouvements. De plus, chaque enfant peut mimer l'animal de son choix, et choisir un plus ou moins facile, pour s'adapter à ses compétences motrices.



COCO A DIT

Dans ce jeu, l'enfant doit reproduire une séquence des mouvements.

Ce jeu permet de faire bouger l'enfant en le faisant travailler aussi sur ses capacités de mémorisation.

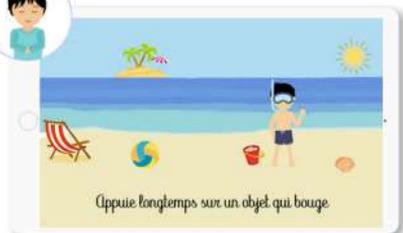


L'APPRENTI YOGI

Dans ce jeu, l'enfant doit reproduire des positions de yoga.

Ce jeu permet à l'enfant de se relaxer, de bien respirer et de prendre conscience de son corps.

COCO BOUGE



TEMPS CALME

Ce jeu s'inspire de la sophrologie. Il permet à l'enfant de se détendre grâce à la respiration.

L'enfant doit inspirer et expirer en suivant le rythme donné. Ce jeu de respiration permet de créer un temps calme.

(disponible seulement sur iOS)



À la fin de chaque partie, l'enfant reçoit une note basée sur sa performance.

L'enfant ou l'encadrant peuvent voir les critères sur lesquels la performance a été évaluée : nombre de bonnes réponses, nombre de mauvaises réponses, temps utilisé pour finir la tâche, indice demandé...

Il est aussi possible de voir les scores obtenus au même jeu lors des précédentes parties.



Dans la partie dédiée aux statistiques, il y a un suivi personnel pour l'élève ou global pour l'encadrant afin de suivre les progrès et l'évolution dans le temps.

Les informations donnent une vision générale sur le temps passé sur l'application, divisée entre les activités éducatives et sportives.

Il y a également un détail des scores par jeu.



Le coach COCO suit aussi l'humeur des enfants. En effet le développement de l'enfant est au niveau cognitif, physique mais aussi émotionnel. Toutes les 20 minutes de jeu, l'enfant doit dire comment il se sent en choisissant entre 6 humeurs.

Avoir un espace pour pouvoir exprimer son humeur est très important pour les enfants, mais également pour les encadrants, afin de mieux accompagner les enfants qui n'iraient pas bien.



INATTENTION

- Difficulté à se concentrer
- Passage rapide d'une activité à l'autre
- Oubli des objets ou des tâches

Les jeux de Coco :



IMPULSIVITÉ

- Coupure de la parole quand les autres parlent
- Difficulté à inhiber les actions ou la pensée
- Manque de patience

Les jeux de Coco :



HYPERACTIVITÉ

- Mouvements continus
- Difficulté à rester assis
- Manque d'organisation

Les jeux de Coco :



La pause sportive :

Une pause dynamique pour permettre aux enfants TDAH de suivre leur besoin de mouvement, se réajuster à connaître son corps et à adapter ses mouvements.



TDAH

Les enfants avec un TDAH ont des difficultés à rester concentré.

Il est donc important d'utiliser les jeux qui font travailler l'activation ou l'inhibition du mouvement, ainsi que les jeux qui demandent un temps de réponse précis.

Troubles DYS

Les troubles DYS sont variés : dyslexie, dysorthographe, dyscalculie, dyspraxie et dysphasie.

Il est important de reconnaître les besoins de chaque enfant et de proposer des jeux avec des couleurs contrastées et une bonne organisation spatiale des objets.

Dans COCO, tous les jeux ont des consignes audios !

Dyslexie et dysorthographe

- lecture difficile
- erreurs
- lecture d'orthographe
- rythme de lecture lent
- difficulté de compréhension des textes écrits

Les jeux de Coco :



Dysphasie

- discrimination auditive
- vocabulaire restreint
- difficulté dans la construction des phrases

Les jeux de Coco :



Dyspraxie

- difficulté dans la coordination des mouvements
- compétences visuo-spatiales fragiles
- difficultés d'organisation et de séquençage

Les jeux de Coco :



Dyscalculie

- calcul mental fragile
- difficulté dans l'ordre du système numérique
- compétences visuo-spatiales fragiles

Les jeux de Coco :



La pause sportive :

Adaptée à tous les enfants, à tous les niveaux.



LÉGER

- communication sociale limitée
- intérêts spécifiques
- comportements répétitifs

Les jeux de Coco :



MODÉRÉ

- isolation
- interactions sociales difficiles
- besoin de contrôler l'environnement

Les jeux de Coco :



SÉVÈRE

- pas de relation avec les autres
- idées fixes
- difficulté à changer ses habitudes ou son comportement

Les jeux de Coco :



La pause sportive :

Adaptée à tous les enfants, à tous les niveaux.



Autisme

L'autisme est un trouble du développement qui touche le comportement, les intérêts, le langage et le niveau cognitif.

Les jeux adaptés présentent des situations précises, sans variables perturbatrices. La tablette devient un outil de médiation pour créer et améliorer la relation avec l'enseignant ou un autre élève.

Trisomie

Les enfants trisomiques ont un retard plus ou moins sévère dans leurs apprentissages.

Les activités doivent être adaptées à leurs compétences et avoir des images faciles à reconnaître.

TROUBLE COGNITIFS

- Classification des objets difficile
- Planification difficile
- Stratégies simples et limitées

Les jeux de Coco :



COMPÉTENCES VISUELLES

- Perception visuelle altérée
- Difficulté à suivre des objets
- Difficulté dans l'analyse visuelle

Les jeux de Coco :



MOTRICITÉ

- Hypotonie
- Retard dans l'acquisition de différentes étapes motrices
- altération du tonus musculaire

Les jeux de Coco :



La pause sportive :

Une pause dynamique pour apprendre à connaître son corps !



DYNSEO

et votre cerveau met le turbo !



Télécharger sur
Google play



Télécharger sur
App Store

Justine MONSAINGEON
CEO & Co-founder
Justine.monsaingeon@dynseo.com
contact@dynseo.com
www.dynseo.com