

# Fonctions exécutives

## Pratique : Jeu de société Cocotaki

**Sujet : Cocotaki**

**Objectif : Travailler la flexibilité et l'inhibition**

### Compétences :

- Transversales :
  - Instrumentales : agir et réagir, traiter l'information, mettre en œuvre
  - Relationnelles : se connaître, avoir confiance en soi (PIASC)

➔ **Intérêt pédagogique :** Travaille principalement la flexibilité et l'inhibition tout en s'amusant

## Fréquence de l'activité

Activité unique

Activité rituelle

## Matériel

**Jeu « Cocotaki ».**

**Disponible à 8,99€.**



### Cycle ou classe du public visé :

Tous

## Notes

Voici les conseils que les enseignants ayant expérimenté cette pratique ont à vous donner. N'hésitez pas à ajouter vos propres observations pour mieux vous approprier ce document !

Le jeu peut être créé par l'instituteur car il y a peu de matériel. Les règles sont téléchargeables sur le site suivant :

<https://www.gigamic.com/jeu/cocotaki>

## Déroulement

1

Chaque joueur reçoit 8 cartes qu'il prend en main. Les cartes restantes sont posées, faces cachées au milieu de la table et forment la pioche. La carte supérieure de la pile est retournée et posée à côté face visible et forme le début de la pile de défausse.

2

Quand vient son tour, le joueur doit poser une seule carte qu'il posera face visible sur la pile de défausse. Le joueur doit poser une carte :

- De la même couleur
- Avec le même animal.

En jouant sa carte le joueur doit imiter le cri de l'animal correspondant.

### Exceptions :

- Avec un coq rouge, il faut crier : « Cocotaki ». Avec les autres coqs, il faut crier « Cocorico ».
- Avec toute autre carte rouge, il ne faut pas imiter le cri de l'animal.

3

Si un joueur ne peut poser aucune carte, il est obligé de prendre une carte de la pioche. C'est alors au joueur suivant de jouer.

→ Ceci est un aperçu des règles, elles sont plus complètes dans le lien référencé dans « notes ».



## Les points positifs

Les règles évoluent au fur à mesure et peuvent donc être adaptées à tous les cycles  
Jeu amusant qui demande aux élèves d'oser puisqu'ils doivent faire le cri de l'animal.  
Jeu en couleur avec des animaux qu'ils connaissent.

Jeu qui travaille la flexibilité car les cartes changent tout le temps et l'élève doit s'adapter à la nouvelle carte référence.

Jeu qui travaille l'inhibition car les règles changent en fonction de l'animal : s'il est rouge, le joueur ne peut pas imiter le cri, si c'est un coq, il faut crier « Cocotaki ».

Source : Gigamic, éditeur-distributeur de jeux de société, casse-tête et puzzles :  
<https://www.gigamix.com/jeu/coctaki>