


Cocotaki




FUNZIONI ESECUTIVE

 Inibizione

ABILITÀ COINVOLTE

 Associazione

 Denominazione

Introduzione

Cos'è

Gioco di carte.

Scopo

Essere il primo giocatore a terminare le carte.

Contenuto della confezione

- Carte (112)

Tempo

indicato sulla confezione 15'

0-99 10'+

Autore

Haim Shafir

Editore italiano

Amigo

Età

consigliata sulla confezione 5+

0-99 5+, con mediazioni 4+

Cosa ne pensiamo

Un gioco facile e divertente. Perfetto per essere giocato da grandi e piccini insieme. È possibile fare qualche adattamento per renderlo un gioco da proporre anche ai più piccoli.



Carta gioco

0-99 INTRODUCE IL GIOCO

1. **Tiriamo fuori** tutte le carte.
2. **Riconosciamo** gli animali e **produciamo** il loro verso.
3. Distribuiamo le carte e facciamo una prova.
4. **Inizia il gioco!**

Consegna

«Metti una carta che abbia lo stesso colore o lo stesso animale. Quando metti la carta devi sempre fare il verso tranne se la carta è rossa Solo una carta rossa fa eccezione ed è il gallo! Sai che verso fa il gallo rosso? COCOTAKI!»

Mediazioni

Inibizione

- Togliere la regola del gallo rosso. Usarla come una normale carta rossa quindi non bisogna dire nulla.

Associazione

- Verbalizzare le ragioni per cui una carta può o non può essere associata.

Denominazione

- Prim di iniziare denominare tutti gli animali e produrre tutti i versi. Se persistono delle difficoltà produrli insieme.



Proposte per reinventare il gioco

#1 Cambio!

Cosa ne pensiamo

Una modalità di gioco per allenare anche la Flessibilità Cognitiva e la Memoria di lavoro.

Cosa sviluppa

M Flessibilità

Età 6+ **Cos'è** Gioco

Svolgimento

Si parte facendo il verso degli animali quando si gioca una carta, ma quando si mette sul tavolo una carta rossa, oltre a non dire niente, per le carte successive si dovrà dire il nome dell'animale e non fare il verso. La carta rossa cambia quindi ogni volta la regola: fare il verso o dire in nome!

#2 Cambio semplificato

Cosa ne pensiamo

La modalità è simile alla variante precedente ma svincolata delle regole di gioco.

Cosa sviluppa

F Flessibilità

Età 5+ **Cos'è** Allenamento

Svolgimento

Si mescolano le carte e si ne gira una alla volta. Bisogna fare il verso dell'animale, quando esce una carta rossa non bisogna fare nulla e per le successive carte bisogna dire il nome dell'animale. Ad ogni carta rossa si cambia la regole!