

## NASLOV

# Macau

**DOBNA SKUPINA** 7+ godina**CILJ** Omogućiti učenicima da razviju odgovarajuće vrijednosti, navike i stavove pri rukovanju novcem**TRAJANJE** 5-10 minuta po rundi, pomnoženo sa brojem rundi**MATERIJALI** po jedan špil njemačkih igračih karata za svaku igračku grupu; mogu se zamijeniti francuskim igračkim kartama, u tom slučaju uklanjamo karte 2-3-4-5-6**AUTORI** Rogers Iskola és Óvoda, Mađarska**OPIS AKTIVNOSTI**

Svakom od igračima se dijeli po pet karata; tada se špil dijeli, a otvorena karta postaje prva karta u izbačenoj hrpi. Igru započinje igrač s desna djelatelju karata.

Sljedeća odigrana karta mora biti iste boje ili iste vrijednosti kao i karta na vrhu izbačene hrpe. Ako igrač ne može odigrati kartu, uzima kartu iz špila. Karte se mogu igrati naizmjenično. Igrač može odlučiti izvući kartu iz špila umjesto da odigra.

Kada mu ostane samo jedna karta, igrač mora reći „Macau!“. Ako protivnik kaže „Macau“ prije igrača, igrač mora izvući pet karata.

Kada se igra akcijska karta, sljedeći igrač u nizu mora dovršiti potez ili dodati kartu kako bi je prenio na sljedećeg igrača u nizu. Igrač može zatražiti boju s Oberom ili broj/lik s Unterom. As znači da se sljedeći igrač u nizu preskače. Broj 7 prisiljava sljedećeg igrača da izvuče dvije karte, osim ako on također nema 7 i odigra kartu, prisiljavajući sljedećeg igrača da izvuče 4 karte i tako dalje dok netko ne odigra sedmicu.

**Varijacije**

Samo ista boja ili ista vrijednost. Pobjednik je osoba koja odigra sve svoje karte.

Odjednom se može odigrati samo jedna karta.

Ako netko ima odgovarajuću kartu, mora je odigrati.

Samo ista boja ili ista vrijednost. Igrač može zatražiti boju s Oberom. Pobjednik je osoba koja odigra sve svoje karte.

Samo ista boja ili ista vrijednost. Igrač može zatražiti broj/lik s Unterom. Pobjednik je osoba koja odigra sve svoje karte.

Samo ista boja ili ista vrijednost. As znači da se sljedeći igrač u nizu preskače. Pobjednik je osoba koja odigra sve svoje karte.

... itd., dodajete pravila jedno za drugim, kako ih učenici uče.

Igrači se u početku dogovaraju o broju rundi ili o broju bodova koji treba postići. Na kraju svakog kruga zbrajaju preostale karte kako bi dobili rezultat pobjednika tog kruga. Krajnji pobjednik je osoba s najvećim rezultatom ili ona koja postigne unaprijed postavljeni rezultat.



-----  
Napomena. Ovaj prijedlog aktivnosti napravljen je u dobroj namjeri i ponuđen je učiteljima, stručnim suradnicima i drugim edukatorima kao poticaj za poučavanje o financijskoj pismenosti. Pozivaju se učitelji, stručni suradnici i edukatori da predloženu nastavnu aktivnost prilagode uzrastu poštujući stručne, pedagoške, metodičke i didaktičke standarde. Za sadržaj same aktivnosti odgovoran je autor. Forum za slobodu odgoja nije odgovoran za moguće posljedice nastale nestručnim provođenjem ove aktivnosti.