

NASLOV

UNO

DOBNA SKUPINA 7+ godina**CILJ** Omogućiti učenicima da razviju odgovarajuće vrijednosti, navike i stavove pri rukovanju novcem**TRAJANJE** 5-10 minuta po rundi, pomnoženo s brojem rundi**MATERIJALI** po jedan špil igraćih karata za svaku igračku grupu**AUTORI** Rogers Iskola és Óvoda, Mađarska

OPIS AKTIVNOSTI

(Kao što je navedeno u špilju karata.)

Igračima se dijeli po 7 karata, a gornja karta ostatka špila se preokreće i stavlja na stranu kako bi započeli izbačenu hrpu. Igrač s lijeve strane djelatelja igra prvi, osim ako prva karta na hrpi odbačenih nije akcijska ili Divlja karta (vidi dolje). Igrač koji je na potezu mora učiniti jedno od sljedećeg:

- odigrati jednu kartu koja po boji, broju ili simbolu odgovara izbačenoj karti;
- odigrati Divlju kartu ili „Divlju vuci 4“ (pogledajte ograničenje dolje);
- izvući gornju kartu iz špila, a zatim je odigrati ako je to moguće.

Karte se igraju tako da ih postavite licem prema gore na izbačenu hrpu. Igra se nastavlja oko stola u smjeru kazaljke na satu.

Karta	Učinak kad igrač baca kartu	Učinak kada je prva karta
Preskoči	Preskače se sljedećeg igrača	Igrača s lijeve strane djelatelja se preskače
Preokret	Redosljed igranja kreće u drugom smjeru (u smjeru kazaljke na satu u smjeru suprotnom od kazaljke na satu, ili obrnuto)	Djelitelj igra prvi; igra se nastavlja u smjeru suprotnom od kazaljke na satu
Vuci dvije (+2)	Sljedeći igrač u nizu vuče dvije karte i ne baca kartu	Igrač s lijeve strane djelatelja izvlači dvije karte i ne baca kartu

Divlja	Igrač proglašava sljedeću boju za podudaranje (može se koristiti u bilo kada, čak i ako igrač ima odgovarajuću boju)	Igrač s lijeve strane djelatelja proglašava prvu boju koja će se igrati i na nju baca kartu
Divlja vuci četiri/Vuci četiri Divlje (+4 i Divlja)	Igrač proglašava sljedeću boju koja će se igrati; sljedeći igrač u nizu izvlači četiri karte i ne baca kartu. Može igrati samo ako nema karte trenutne boje (vidi Kazne).	Vratite kartu u špil, promiješajte ga, otvorite kartu na vrhu kako biste započeli izbačenu hrpu.

Igrač koji izvlači iz špila mora ili igrati ili zadržati tu kartu i ne smije odigrati nijednu drugu kartu u tom potezu.

Igrač može odigrati Divlju kartu u bilo kojem trenutku, čak i ako taj igrač ima druge karte za igranje.

Igrač može odigrati kartu „Divlju vuci četiri“ samo ako igrač nema karte koje odgovaraju trenutnoj boji. Igrač može imati karte druge boje koje se podudaraju s trenutnim brojem ili simbolom ili Divlju kartu, a ipak odigrati „Divlju vuci četiri“. Igrača koji igra „Divlju vuci četiri“ sljedeći igrač može izazvati (vidi Kazne) kako bi dokazao da neka od karata koje ima ispunjava ovaj uvjet.

Ako se tijekom igre iskoristi cijeli špil, odbacuje se karta na vrhu špila, a ostatak hrpe miješa kako bi se stvorio novi špil. Igra se zatim normalno nastavlja.

Nije dozvoljeno mijenjati karte s drugim igračem.

Igrač koji odigra predzadnju kartu mora reći „Uno“ kao upozorenje ostalim igračima.

Prvi igrač koji se baci svoju zadnju kartu („izlazak“) pobjeđuje i osvaja bodove za karte koje drže ostali igrači. Brojčane karte predstavljaju njihovu nominalnu vrijednost, sve akcijske karte vrijede 20 bodova, a Divlja ili „Divlja vuci četiri“ 50. Ako se karta „Vuci dvije“ ili „Divlja vuci četiri“ igra zadnja, sljedeći igrač mora izvući odgovarajući broj karata prije nego se zbroji rezultat.

Prvi igrač koji je postigao 500 bodova pobjeđuje u igri.

Kazne

Ako igrač ne kaže „Uno“ nakon što odigra svoju pretposljednju kartu i bude uhvaćen prije nego što sljedeći igrač u nizu odigra svoju igru (tj. odigra kartu, izvlači iz špila ili dodirne izbačenu hrpu), za kaznu mora izvući dvije karte. Ako igrač nije uhvaćen na vrijeme (podložno tumačenju) ili se sjeti reći „Uno“ prije nego što je uhvaćen, kazna se ne primjenjuje.

Ako igrač igra kartu „Divlja igra četiri“, sljedeći igrač može izazvati njegovu upotrebu. Igrač koji je koristio „Divlja igra četiri“ mora privatno pokazati karte igraču koji ga je izazvao, kako bi pokazao da nije imao karte odgovarajuće boje. Ako je izazivač bio u

pravu, tada igrač umjesto sljedećeg vuče četiri karte. Ako je izazivač u krivu, izazivač mora izvući šest karata; četiri karte za koje su već morali izvući plus još dvije karte.

Varijacije

1. Uklonite posebne karte. Mogu se odigrati samo ista boja ili iste vrijednosti. Pobjednik runde je osoba koja odigra sve svoje karte.
2. Istodobno se može igrati samo jedna karta.
3. Ako netko ima odgovarajuću kartu, mora je odigrati.
4. Igrači se u početku dogovaraju o broju rundi ili o broju bodova koji treba postići. Oni broje preostale karte na kraju svakog kruga da bi dobili rezultat pobjednika tog kruga. Konačni pobjednik je osoba s najboljim rezultatom ili ona koja postigne unaprijed zadani rezultat.
5. Ako se igra karta izvučena iz špila, a sljedeći igrač ima istu kartu, može je odigrati kartu i „slagati“ kaznu, te time dodaje trenutnoj kazni i prenosi je na sljedećeg igrača. Igrači odlučuju može li se +4 slagati na +2 i obrnuto ili ne.
6. Osoba koja je odigrala kartu broj 7 može zamijeniti sve svoje karte s drugim igračem.
7. Igrač koji je odigrao kartu broj 0 može natjerati svakog igrača da zamijeni sve svoje karte sa sljedećim igračem.
8. Ako igrač ima potpuno istu kartu (i broj i boju) kao što je karta na vrhu hrpe izbačenih karata, može je odmah odigrati, čak i ako nije njegov red. Tada se igra nastavlja kao da je taj igrač došao na red.
9. Dostupni su posebni špilovi s više akcijskih karata:
 - Karta prijateljstva: igrač može zamijeniti karte s drugim igračem.
 - Rendgen karta koja omogućuje igraču da vidi tuđe karte i strateški zamijeni kartu.
 - Kaos karta: igrač koji je igra uzrokuje da svi zamijene karte. Smjer zamjene određuje igrač koji odigra ovu kartu.
 - Zla karta: igrač koji drži ovu kartu može ukrasti gornju kartu iz izbačene hrpe u bilo kojem trenutku igre, čak i ako nije na redu.
 - Putna karta: omogućuje igraču da „putuje“ do mjesta drugog igrača i pregleda sve njegove karte.
 - Izvuci 3 karte
 - Vičuća karta: igrač koji koristi kartu može odabrati drugog igrača koji će naglas reći koje sve karte ima
 - Žetvena karta: igrač koji igra žetvenu kartu odabire drugog igrača koji će izvlačiti kartu iz špila sve dok ne izvuče zelenu kartu koja će mu omogućiti da dovrši žetvu (ili dok ne izvuče 5 karata, koje god od toga je prije)

- Merlin karta: kada odigrate ovu kartu, kažete boju po izboru. Svi ostali igrači iz špila izvlače karte dok svaki ne izvuče kartu te boje. Sve karte koje se izvuku dodaju se kartama u njihovim rukama.
- Trkač X karta: igrač koji koristi ovu kartu izvlači kartu iz špila i stavlja je na hrpu izbačenih, a ovisno o broju, sljedeći igrač mora staviti kartu s brojem poslije izvučenog broja. Na primjer, igrač A izvlači Trkač X kartu i izvlači kartu s brojem 3. Sljedeći igrač mora staviti kartu s brojem 4 (bez obzira na boju), a sljedeći igrač mora staviti kartu s brojem 5, itd. Ako dođu do 9, moraju započeti s 0 dok ne budu u mogućnosti staviti kartu, moraju izvući tri nove karte.
- Super-upijajuća karta, divlja karta koji zahtijeva da sljedeći igrač nasumce izvuče jednu kartu iz ruku svakog od ostalih igrača.
- Karta tajnog recepta: omogućuje igraču da pogleda karte drugog igrača. Igrač također može odabrati novu boju baš kao i kod divlje karte.
- itd.

IZVORI I LITERATURA

Wikipedia.

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.