

TITOLO:

Uno

ETA' DEL GRUPPO 7+ (Età) (variazioni di gioco alla fine, a seconda delle abilità degli studenti)

**RISULTATI
APPRENDIMENTO** DI

Permettere ad allieve ed allievi di sviluppare delle abitudini e degli atteggiamenti corretti nei confronti della gestione del denaro. Dare ad allieve ed allievi la possibilità di comprendere il valore, le risorse e i possibili utilizzi del denaro

DURATA 30- 45 minuti inclusa l'attività di riflessione

**MATERIALE
OCCORRENTE** Un mazzo di carte da gioco per ciascun gruppo
Capacità di risoluzione dei problemi

CONCETTI CHIAVE Lo scopo del gioco è quello di essere il primo giocatore a segnare 500 punti, raggiunti (di solito su più turni di gioco) essendo il primo a giocare tutte le proprie carte e segnando punti per le carte ancora in mano agli altri giocatori.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

(Come specificato nel mazzo di carte .) Ai giocatori vengono distribuite 7 carte ciascuno e viene messa al centro del tavolo scoperta l'ultima carta del mazzo che corrisponde alla prima della pila di scarti. Il giocatore alla sinistra del mazziniere gioca per primo a meno che la prima carta sulla pila di scarti non sia un'azione o una carta speciale (vedi sotto). A turno, ogni giocatore, deve fare una delle seguenti azioni:

- giocare una carta corrispondente allo scarto a colori, numero o simbolo;
- giocare un jolly, o una carta Jolly Pesca Quattro giocabile (vedi restrizione sotto);
- pescare la carta superiore dal mazzo, quindi giocarla se possibile.

Le carte vengono giocate posandole scoperte sopra la pila di scarti. Il gioco procede in senso orario intorno al tavolo.

Le carte scartate vanno poste scoperte in cima al mazzo. Il gioco procede in senso orario.

Il giocatore che pesca una carta dal mazzo può scartarla immediatamente o tenerla e non giocare alcuna carta per quel turno.

È possibile giocare un solo Jolly alla volta, anche se si hanno delle altre carte.

Carta	Effetto	Effetto nel corso della prima mano
Salta	Il giocatore successivo salta un turno	Il giocatore a sinistra del mazziere salta un turno.
Inverti	Il senso del gioco cambia (da orario diventa antiorario e viceversa).	Il mazziere gioca per primo; il senso è antiorario.
Pesca due carte (+2)	Il giocatore successivo pesca due carte e salta un turno.	Il giocatore a sinistra del mazziere pesca due carte e salta un turno.
Jolly	Il giocatore dichiara il colore successivo che deve essere abbinato (può essere utilizzato in qualsiasi turno anche se il giocatore ha un colore corrispondente)	Il giocatore alla sinistra del mazziere dichiara il primo colore da abbinare e gioca una carta
Jolly e pesca quattro carte	Il giocatore dichiara il colore successivo che deve essere abbinato; il giocatore successivo in sequenza pesca quattro carte e perde un turno. Può essere giocato regolarmente solo se il giocatore non ha carte del colore del momento in cui si gioca (vedi Penalità).	Rimettere la carta nel mazzo, mescolare e girare una carta per dare inizio alla pila di scarti.

sfidati dal giocatore successivo a mostrare che non si hanno altre carte giocabili.

Se l'intero mazzo viene utilizzato nel corso del gioco, la carta scartata viene messa da parte, mentre il resto della pila viene rimescolato e il gioco procede normalmente.

Non è possibile scambiare le carte con quelle degli altri giocatori.

Ogni giocatore deve gridare "Uno" quando gioca la penultima carta per avvertire il resto dei giocatori.[5]

Il primo giocatore che scarta l'ultima carta vince la mano e segna i punti per le carte rimaste agli altri giocatori. Il valore delle carte normali dipende dal numero che è rappresentato (se è un 5, vale 5 punti; se è un 9, 9 punti). Le carte speciali Pesca +2, Salto turno e Cambio giro valgono 20 punti l'una. Le carte Jolly e Jolly + 4 valgono 50 punti l'una. Nel caso in cui Prendi due carte e Prendi quattro carte siano giocate alla fine, il giocatore successivo dovrà prendere quattro carte prima del calcolo del punteggio.

Il primo giocatore che ottiene 500 punti vince.

Penalità

Se un giocatore non dice "Uno" dopo aver giocato la penultima carta, dovrà prendere due carte. Nel caso in cui se ne ricordi senza essere stato scoperto prima, non subisce alcuna penalità.

Se un giocatore gioca una carta Jolly Pesca Quattro, il giocatore successivo può sfidarlo. Il giocatore che ha usato il Jolly Pesca Quattro deve mostrare al solo giocatore che lo sfida le proprie carte, al fine di dimostrare di non avere carte da abbinare. Se la sfida è corretta, il giocatore sfidato pesca quattro carte. Se lo sfidante si è sbagliato, allora è lui a dover pescare sei carte: le quattro carte che si dovevano comunque pescare più altre due carte.

Variazioni:

1. Rimuovere le carte speciali. Vince chi gioca tutte le sue carte.
2. È possibile scartare una sola carta alla volta.
3. È necessario giocare sempre le carte abbinare.
4. I giocatori possono accordarsi all'inizio sul numero di partite o di punti da ottenere. Al termine della partita conteranno le carte per calcolare il punteggio del vincitore. Vince chi ottiene il punteggio più alto o quello massimo.

5. Se viene giocata una carta pescata e il giocatore successivo ha la stessa carta, egli può giocare quella carta e "accumulare" la penalità, che si aggiunge alla penalità corrente e la passa al seguente giocatore. I giocatori decidono se un +4 può essere accumulato su un +2 o viceversa oppure no.
 6. Chi gioca la carta 7 può scambiare le proprie carte con quelle di un altro giocatore.
 7. Il giocatore che ha giocato la carta 0 è in grado di far scambiare tutte le carte da ogni giocatore al giocatore successivo.
 8. Se un giocatore ha la stessa carta (sia di numero che di colore) dell'ultima carta del mazzo scarti, può giocarla immediatamente, anche se non è il suo turno. Il gioco continua come se quel giocatore avesse appena preso il suo turno.
1. Ci sono mazzi speciali disponibili con più carte azione:
 - Carta amicizia: il giocatore può scambiare la sua mano con un altro giocatore.
 - Carta a raggi X che consente a un giocatore di vedere la mano di un altro e scambiare strategicamente una carta.
 - Carta Caos: il giocatore che la gioca fa sì che tutti cambino mano. La direzione del cambio è decisa dal giocatore che gioca la carta.
 - Carta malvagia: il giocatore che ha questa carta può rubare l'ultima carta dal mazzo SCARTI in qualsiasi momento del gioco, anche se non è il suo turno.
 - Carta viaggio: consente al giocatore di "viaggiare" verso un altro giocatore e di vedere tutte le sue carte.
 - Pesca tre carte
 - Carta Urlatrice: il giocatore che utilizza la carta può scegliere un altro giocatore e rivelare tutte le sue carte ad alta voce
 - Carta Raccolta: il giocatore che gioca la carta raccolta fa pescare un altro giocatore dal mazzo fino a quando non pesca una carta verde, che gli permetterà di completare il raccolto (o, fino a quando non pescano 5 carte, a seconda di quale viene prima)
 - Carta Merlino: quando si gioca questa carta si chiama un colore a scelta. Tutti gli altri giocatori pescano carte dal mazzo fino a quando ognuno pesca una carta di quel colore. Tutte le carte che pescano vengono aggiunte alle carte nelle loro mani.
 - Carta Racer X: il giocatore che utilizza questa carta pesca una carta dal mazzo scarti e, a seconda del numero, il giocatore successivo deve posizionare una carta che segue il numero pescato in precedenza. Ad esempio, il giocatore A pesca la carta Racer X e pesca una carta con il numero 3. Il giocatore successivo deve posizionare una carta con il numero 4 (indipendentemente dal colore) e il

- giocatore successivo deve posizionare una carta con il numero 5 e così via. Se raggiungono 9, devono ricominciare con 0 fino a quando un giocatore non è in grado di posizionare una carta e deve pescare tre carte.
- Carta Super Assorbente, una carta jolly che richiede al giocatore successivo di pescare una carta a caso dalle mani di tutti gli altri giocatori .
- Carta Ricetta Segreta: consente al giocatore di guardare la mano di un altro giocatore. Il giocatore può anche selezionare un nuovo colore proprio come una carta jolly.

E

così

via.

RISORSE E RIFERIMENTI

Wikipedia