Értékek 18
UNO

KOROSZTÁLY	9-11 éves
TANULÁSI EREDMÉNY	A pénzhasználattal kapcsolatos helyes értékek és szokások és attitűdök elsajátítása
IDŐTARTAM	30 perc(5-10 perc körönként)
ESZKÖZIGÉNY	1 pakli UNO kártya csoportonként
KULCSFOGALMAK	figyelem a részletekre; türelem

KULCSSZAVAK: feladat megoldás

PÉLDÁK: csoportmunka, rátalálni a megoldásra

ÓRALEÍRÁS

Előkészületek

Csoportok kialakítása, hogy mindenki játszhasson; asztalok és székek elrendezése kártyajátékhoz; ismerkedés a kártya színekkel és figurákkal.

A játék menete

(Az adott kártyacsomag leírása szerint.) 7 lapot kap mindenki kezdésnek. Emelés után egy lapot felfordítunk a pakli tetejéről, az lesz a lerakó kupac kezdő lapja. Az osztó után balra következő játékos kezdi meg a játékot, hacsak a kezdőkártya nem egy különleges lap (lásd a táblázatot). A soron következő játékos a következők egyikét teheti:

lerak a lerakó kupac felső lapjával megegyező színű vagy számú vagy figurájú lapot;

lerak egy jokert vagy egy húz-négyet-lapot (a lenti korlátozásokkal)

húz egy lapot a pakliból és leteszi, ha tudja.

A lapokat színnel felfelé kell lerakni a lerakó kupacra. A játék az óramutató járásának megfelelő irányba folyik.

Kártya

Következmény, ha kézből játsszák

Következmény, ha kezdőlap

Skip (Kimaradás)

A következő játékos kimarad.

Az osztótól balra ülő játékos kimarad.

Reverse (Fordítás)

A játék sorrendje megfordul (óramutatónak megfelelőből ellentétesre vagy vissza)

Az osztó kezd és a játék az óramutató járásával ellentétesen folytatódik

Draw Two (+2)

(Húzz kettőt)

A következő játékos húz két lapot és kimarad.

Az osztótól balra ülő játékos húz két lapot és kimarad.

Wild (Joker)

A játékos megmondhatja, milyen szín következzen. (Bármikor lerakható. Olyankor is, ha van megfelelő szín a játékos kezében.)

Az osztótól balra ülő játékos megmondja, milyen szín következzen és lerak egyet.

Wild Draw Four/Draw Four Wild (+4 and wild) (Joker+4)

A játékos megmondhatja, milyen szín következzen; a következő játékos húz négy lapot és kimarad. Csak akkor rakható, ha a játékosnak nincs megfelelő színű kártya a kezében (lásd a büntetéseket).

A kártyát visszatesszük a pakliba, újra keverünk és új kezdőlapot fordítunk föl.

Aki húz, az eldöntheti, hogy leteszi vagy megtartja a húzott lapot, de a kezéből nem rakhat lapot húzás után.

Jokert bármikor lehet rakni, akkor is, ha van más lerakható kártya a játékos kezében.

Joker+4-es kártyát csak akkor lehet rakni, ha a játékosnak nincs megfelelő színű kártya a kezében. Ha a játékosnak van megfelelő számú kártyája, akkor

lerakhatja a Joker+4-es kártyáját. A soron következő játékosnak joga van ellenőrizni, hogy a Joker+4-et rakó játékos a feltételeknek megfelelően játszotta-e ki a lapot.

Ha az egész pakli elfogyott, a lerakó kupacot a felső lap kivételével meg kell keverni és lefordítva letenni. Ezután folytatódhat a játék.

Nem szabad lapot cserélni a többi játékossal semmilyen módon.

Mikor egy darab lap marad a kezében, a játékosnak „UNO”-t kell mondania, hogy figyelmeztesse a többieket. Aki ezt elmulasztja, 5 kártyát köteles húzni a pakliból.

Az nyeri a kört, akinek először elfogynak a lapjai. A pontszám a többi játékos kezében maradó lapok értékének összege. A számos lapok a rajtuk szereplő szám értékével számítanak, a különleges kártyák huszat érnek, a Jokerek és a Joker+4-ek 50 pontot érnek. Ha a kör nyertese +2-es vagy +4-es lappal megy ki, a következőnek fel kell húznia a megfelelő számú lapot és utána kezdődhet a pontok számítása.

A játék körei során a pontok összeadódnak, és az nyer, aki eléri az 500 pontot.

Büntetések:

Aki elmulasztja az „UNO“ bemondását és a játékostársai észreveszik, mielőtt a következő játékos rak vagy húz vagy emel a lerakó kupacból, két kártyát köteles húzni a pakliból. Ha a játékostársak nem veszik észre időben a mulasztást (ez szabályértelmezési kérdés is), vagy a játékosnak magától eszébe jut, hogy bemondja az „UNO“-t, nincs büntetés.

Ha valaki Joker+4-et rak, a soron következő játékosnak joga van ellenőrizni, hogy a Joker+4-et rakó játékos a feltételeknek megfelelően játszotta-e ki a lapot. Ilyenkor a rakó játékos diszkréten megmutatja a másiknak a lapjait, hogy az ellenőrizhesse, hogy nincs megfelelő szín a kezében. Ha van, akkor a Joker+4-et lerakó húz négyet. Ha nincs, akkor az ellenőrző játékos húz hatot: ebből négy az, amit a kártya miatt kellett volna húznia, kettő pedig a büntetés.

Variációk:

Kivesszük a különleges kártyákat. Csak színre szín, számra szám. Akinek elfogy a lapja, nyer.

Mindig csak egy lapot lehet lerakni.

Ha van megfelelő lap, kötelező lerakni.

A játékosok előre megegyeznek, hogy hány kört játszanak vagy hány pontig játszanak. Körönként összesítik a pontokat. A végső győztes az, aki a legtöbb pontot éri el, vagy aki eléri az előre kitűzött pontszámot.

Ha valaki „húzós“ kártyát rak, a következő játékos húzás helyett rárakhat egy másik „húzós“ kártyát és így halmozódhat a húznivaló a rákövetkező játékosnak. A játékosok döntésétől függ, hogy ilyenkor lehet-e a+2-es lapra +4-est tenni vagy fordítva.

Aki hetest rak, kicserélheti a kezében levő kártyákat valaki máséval.

Aki nullást rak, megparancsolhatja a többieknek, hogy adják tovább a kártyáikat az utánuk következő játékosnak.

Ha valakinek pontosan olyan színű és számú kártya van a kezében, mint amit leraktak, azonnal lerakhatja akkor is, ha nem ő következik. Ez után a játék tőle folytatódik tovább.

Vannak különleges kártyacsomagok még különlegesebb kártyákkal:

Barátság kártya: a játékos elcserélheti a kártyáit valakivel.

Röntgen kártya: a játékos belenézhet valakinek a lapjaiba és cserélhet vele egy lapot.

Zűr kártya: a játékos megparancsolhatja a többieknek, hogy adják tovább a kártyáikat. Az irányt a Zűr kártyát rakó játékos határozhatja meg.

Gonosz kártya: a kártya birtokosa bármikor elveheti a lerakó kupac legfelső lapját; olyenkor is, amikor nem ő van soron.

Utazó kártya: lehetővé teszi, hogy birtokosa „elutazzon“ egy játékostársához és megnézze a lapjait.

+3 kártya

Kikiabáló kártya: aki lerakja ezt a kártyát, kiválaszthatja egy játékostársát, akinek el kell mondania, mi van a kezében.

Szüret kártya: aki lerakja ezt a kártyát, kiválaszthatja egy játékostársát, akinek addig kell húznia a pakliból, amíg zöldet nem húz. Ilyen esetben maximum ötöt kell húzni.

Merlin kártya: aki lerakja ezt a kártyát, kiválaszthat egy színt. Ezután mindenkinek addig kell húznia a pakliból, míg mindenki húz egyet az adott színből.

Verseny kártya: aki lerakja ezt a kártyát, húz egyet a pakliból és lerakja a lerakó kupacra. A következő játékosnak eggyel nagyobbat kell raknia, színtől

függetlenül, a rákövetkezőnek megint eggyel nagyobbat és így tovább egészen

FORRÁS: Wikipedia