



Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule

UNO

Ziel des Spiels

Das Ziel beim klassischen UNO ist es als Erster Spieler 500 Punkte zu erzielen. Pro Runde erhält der Spieler Punkte, welcher als Erster alle seine Karten auf der Hand ablegt. Punkte gibt es für alle Karten, die die übrigen Mitspieler noch auf der Hand halten.

Spielvorbereitung

Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält 7 Karten, die er auf die Hand nimmt. Die verbleibenden Karten werden verdeckt in die Mitte gelegt und bilden den Kartenstapel. Vom Kartenstapel wird die oberste Karte aufgedeckt und danebengelegt. Dieser Stapel bildet den Ablegestapel. Ein Spieler wird ausgelost, der die Runde beginnt.

Spielverlauf

Der erste Spieler legt eine Karte von seiner Hand auf den Ablegestapel. Dabei gilt: Eine Karte kann nur auf eine Karte der gleichen Farbe oder der gleichen Zahl gelegt werden. Die schwarzen Karten sind spezielle Aktionskarten mit besonderen Regeln. Kann ein Spieler keine passende Karte legen, so muss er eine Strafkarte vom verdeckten Stapel ziehen. Diese Karte kann er sofort wieder ausspielen, sofern diese passt. Hat er keine passende Karte ist der nächste Spieler an der Reihe. Wer die vorletzte Karte ablegt, muss „UNO!“ rufen und signalisiert damit, dass er nur noch eine Karte auf der Hand hat. Vergisst ein Spieler das und ein anderer bekommt es rechtzeitig mit (bevor der nächste Spieler eine Karte gezogen oder abgeworfen hat), so muss er 2 Strafkarten ziehen. Die Runde gewinnt derjenige, welcher die letzte Karte abgelegt hat. Die Punkte werden addiert und eine neue Runde wird gespielt.





Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule

Reflexionstabelle zu einem Regelspiel: UNO

Namen der Gruppenmitglieder:	Lisa Knoche, Karina Boltersdorf, Stefan Löwen
Name des Spiels:	Uno
Altersgruppe und Anzahl der Spieler:	7 Jahre und aufwärts 2-10 Spieler
Ziele: Förderung/ Förderung von Entwicklungsbereichen/ Bildungsbereichen bzw. Bildungsmöglichkeiten (Bildungsgrundsätze NRW 2011, Richtlinien und Lehrpläne Grundschule 2008, Entwicklungsbereiche Spielen macht Schule 2009)	<ul style="list-style-type: none"> - mathematischer Kompetenzbereich (NRW): + Zahlen und Operationen Operationsvorstellung - Lernen Zahlensymbole und das Pluszeichen kennen - Spiele macht Schule (2009) + Durchhaltevermögen/Geduld + Umgang mit eigenen Emotionen + Regelakzeptanz + Aufmerksamkeit + Strategisches Denken (z.B. +4/Retoure Karte) + Körperkoordination - Meyer (1987) + Förderung der Selbsttätigkeit + Sammeln von sozialen Erfahrungen - Forkel (2009) + Motivationaler Aspekt (Sieg) + Konstruktiver Umgang mit Fehlern
Differenzierungsmöglichkeiten:	<ul style="list-style-type: none"> - Karten aussortieren (+4 und Retoure) - Wenn man 2 identische Karten hat, können beide gleichzeitig gelegt werden - Zwischenwerfen bei identischer Karte - Bei 0: in Spielrichtung Weitergabe der Karten - Bei 9: Auf Legestapel schlagen, letzte Hand zieht 2 Karten
Vor- und Nachteile: (Kriterien geleitet, siehe auch Übersicht über Kriterien (Lern)Spiele)	<ul style="list-style-type: none"> + Sehr einfach zu spielen + macht viel Spaß + Regeln könne hinzugefügt werden + viele Mitspieler (10)
Zusammenfassende Beurteilung in fünf Sätzen:	Uno ist ein sehr primitiv aufgebautes Spiel, sodass junge und ältere Personen Freude daran finden. Die 5 zusätzlichen Aktionskarten fördern strategischen Denken und Spannung. Es könne sehr leicht weitere Regeln hinzugenommen werden, sodass das Spiel an Individualität gewinnt. Zudem eignet sich das Spiel für eine größere Gruppe.
Verlag, Erscheinungsjahr, Preis:	Erst-Erscheinungsjahr: 1971 Verlag: Mattel Preis: 8,99 €

Das gleiche Regel-Spiel-Paket für Kita und Grundschule

Reflexionstabelle zu einem Regelspiel: UNO Junior

Namen der Gruppenmitglieder:	Lisa Knoche, Karina Boltersdorf, Stefan Löwen
Name des Spiels:	Uno Junior
Altersgruppe und Anzahl der Spieler:	Jahre und aufwärts 2-4 Spieler
Ziele: Forderung/ Förderung von Entwicklungsbereichen/ Bildungsbereichen bzw. Bildungsmöglichkeiten (Bildungsgrundsätze NRW 2011, Richtlinien und Lehrpläne Grundschule 2008, Entwicklungsbereiche Spielen macht Schule 2009)	<ul style="list-style-type: none"> - Kein mathematischer Kompetenzbereich (NRW) aufzufinden: Vermutlich wäre: Zahlen und Operationen Zahlvorstellung Operationsvorstellung - Lernen Zahlensymbole und das Pluszeichen kennen - Schwierigkeit ist: Es gibt 2 „Legemöglichkeiten“ (Zahl/Tier oder Farbe) - Spiele macht Schule (2009) + Durchhaltevermögen/Geduld + Umgang mit eigenen Emotionen + Regelakzeptanz + Aufmerksamkeit + Strategisches Denken (z.B. +2 Karte) + Körperkoordination (5 Karten gleichzeitig) - Meyer (1987) + Förderung der Selbsttätigkeit + Sammeln von sozialen Erfahrungen - Forkel (2009) + Motivationaler Aspekt (Sieg) + Konstruktiver Umgang mit Fehlern
Differenzierungsmöglichkeiten:	<ul style="list-style-type: none"> - Karten aussortieren (+1 und +2) - Wenn man 2 identische Karten hat, können beide gleichzeitig gelegt werden
Vor- und Nachteile: (Kriterien geleitet, siehe auch Übersicht über Kriterien (Lern)Spiele)	<ul style="list-style-type: none"> + Sehr einfach zu spielen + macht Spaß + motivational: Jede Runde – Neuer Sieger + schnelles Spiel <p>-Vermittelt mathematischen Charakter, den es jedoch nicht in sich trägt</p>
Zusammenfassende Beurteilung in fünf Sätzen:	Uno Junior ist ein sehr primitiv aufgebautes Spiel, sodass auch 3-Jährige spielerisch an Zahlen, Farben und Tieren herangeführt werden. Durch die relativ kurze Rundenzeit ergeben sich im Laufe mehrere Züge viele Sieger. Dadurch wirkt das Spiel sehr motivierend. Die 4 zusätzlichen Aktionskarten fördern strategischen Denken und Spannung.
Verlag, Erscheinungsjahr, Preis:	Erscheinungstermin: 01.01.2011 Verlag: Mattel Preis: 6,99 €