



# UNO<sup>®</sup> junior

Laat je kinderen kennis maken met UNO<sup>®</sup> op een manier waarmee ze leren en groeien tijdens het spelen. Elk nieuw niveau heeft aspecten die helpen bij het leren en die hun kennis van je klassieke, favoriete spel uitbreiden!

## DE SPELREGELS VAN UNO JUNIOR IN 'T KORT

Speel alle kaarten uit je hand door deze op bijpassende kaarten op de stapel te gooien. Kaarten kunnen op elkaar aansluiten als er dezelfde **kleur**, hetzelfde **nummer** of, vooral handig voor jongere spelers, hetzelfde **DIER** op staat! Een olifant past bij een olifant en een aap past bij een aap.

Maak het spel moeilijker en voeg kaarten toe om spelers over te slaan, in de omgekeerde richting te spelen of zelfs iemand extra kaarten te laten pakken!

## ZO SPEEL JE



Schud de kaarten en **deel vijf kaarten** aan elke speler.

### TIP VOOR OUDERS

Laat beginners hun kaarten open leggen zodat je hen kunt helpen!



Maak met de overgebleven kaarten twee stapels: een **pakstapel** en een **aflgstapel**.

De kaarten in de pakstapel liggen met het **cijfer** naar beneden.



Pakstapel



Aflgstapel

maar kaarten op de aflgstapel liggen met het **cijfer** naar boven!

## Zoek tijdens je beurt een bijpassende kaart op:



KLEUR

CIJFER

DIER

Als je geen bijpassende kaart kunt vinden, pak je **EÉN** kaart van de pakstapel (is deze bijpassend? Speel hem dan!).

En vergeet niet "UNO" te roepen als je nog één kaart over hebt! Als je dit niet doet en iemand betrapt je, moet je TWEE extra kaarten pakken!

Blijf doorgaan totdat iemand geen kaarten meer heeft. Diegene wint!

## NIVEAUS

### 1. BEGINNER

Voor de jongste spelers die het spel nog leren.

#### DIT LEREN ZE

- Om de beurt spelen
- Kleuren en cijfers herkennen

#### WAT JE MOET DOEN

Haal alle actiekaarten (zie ACTIEKAARTEN) uit de pakstapel.



#### TIP VOOR OUDERS

Begin met het zoeken naar bijpassende dieren in plaats van cijfers. Je kunt kinderen zelfs het geluid van het dier laten maken terwijl ze de kaart spelen! BRUL!

### 2. GEMIDDELD

Voeg enkele actiekaarten toe aan de pakstapel.

#### DIT LEREN ZE

- Kritisch denken
- Sorteren en classificeren

#### WAT JE MOET DOEN

Voeg de kaarten voor Sla-beurt-over-, Keer-om- en Keuzekaarten **WEER TOE** aan de pakstapel, maar **LAAT** de kaarten Neem-één en Neem-twee **ERUIT**.



#### TIP VOOR OUDERS

Je kunt op elk gewenst moment een keuzekaart spelen, ongeacht wat er op de aflgstapel ligt.

## 3. GEVORDERDEN

Voeg de strafkaarten toe aan de stok om het spannender te maken!

### DIT LEREN ZE

- Logica
- Probleemoplossing

### WAT JE MOET DOEN

Voeg de kaarten Neem-één en Nee-twee toe aan de pakstapel en gebruik nu alle kaarten, inclusief alle actiekaarten, including all Action Cards.



### TIP VOOR OUDERS

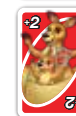
Een actiekaart kan op elke andere actiekaart worden gespeeld, ongeacht de kleur.

## ACTIEKAARTEN



### NEEM-EÉN-KAART

De volgende speler moet een kaart pakken en mist zijn beurt.



### NEEM-TWEE-KAART

De volgende speler moet twee kaarten pakken en mist zijn beurt.



### BEURT-OVERSLAAN KAART

De volgende speler wordt overgeslagen.



### Keer-om-kaart

De richting van het spel wordt omgedraaid (als eerst met de klok mee wordt gespeeld, draai dan om naar tegen de klok in en vice versa).



### KEUZEKAART

Je mag deze kaart altijd spelen. De speler beslist vervolgens welke kleur moet worden gespeeld.

### INHOUD

- 56 kaarten, als volgt verdeeld:
- 9 Blauwe dierenkaarten - 0 t/m 8
- 9 Groene dierenkaarten - 0 t/m 8
- 9 Rode dierenkaarten - 0 t/m 8
- 9 Gele dierenkaarten - 0 t/m 8
- 4 Neem-één-kaarten - 1 van elke kleur
- 4 Neem-twee-kaarten - 1 van elke kleur
- 4 Beurt-overslaan-kaarten - 1 van elke kleur
- 4 Keer-om-kaarten - 1 van elke kleur
- 4 Keuzekaarten