

## Ten Frame Card Game – Addition

**Materials:** Deck of Cards / Ten Frame Cards

**Purpose:** Student practices adding a variety of numbers using relationships to ten.

### **Part I: Addition with Ten Frame Cards**

Remove Jack, Queen and King from card deck and set deck on table.

Ask student to pick a starting number for the game (6, 7, 8, or 9) and put the Ten Frame Card for that number on the table.

Ask student to turn over the top card in the deck and to add the number to the Ten Frame Card. He/she should be able to rearrange the numbers to complete a full ten and have some left over. Ask student to explain his/her answer in three parts:

I need \_\_\_\_\_ to make a ten.  
I would have \_\_\_\_\_ left over.  
The total is \_\_\_\_\_.

If student answers correctly, he/she keeps the card. If not, tutor gets the card.

**NOTE:** Encourage student to rely on his/her knowledge of combinations rather than counting to determine the leftovers. One way to do so is to ask, "**What combination will you use to break apart the card?**"

### **Part II: Addition without Ten Frame Cards**

Play the game again, but take away the Ten Frame Card and use a playing card to show the starting number (6, 7, 8, or 9). This will challenge student to think about what is needed to complete the ten without using the Ten Frame as a visual.

## Sumando con tarjetas de 10 cuadros

**Materiales:** Mazo de cartas / Tarjetas de 10 cuadros (incluidas)

**Propósito:** Practica sumar una variedad de números usando relaciones con diez.

### **Parte I: Sumar con cartas cuadradas**

Retira a Jack, Queen y King del mazo de cartas y pon el mazo en la mesa.

**El primer jugador** elige un número inicial para el juego (6, 7, 8 o 9) y coloca la tarjeta cuadrada para ese número en la mesa.

Luego da la vuelta a la carta superior del mazo y agrega el número a la tarjeta cuadrada.

El estudiante debería ser capaz de reorganizar los números para completar un diez completo y tener algo de sobra.

Pídale al **primer jugador** que explique su respuesta en tres partes:

Necesito \_\_\_\_\_ para hacer un diez.

Me quedaría \_\_\_\_\_.

El total es \_\_\_\_\_.

Si el **primer jugador** responde correctamente, se queda con la tarjeta. Si no, el **segundo jugador** recibe la carta.

Túrnense dándole vuelta a las cartas y sumando el número a las tarjetas cuadradas.

¡El jugador con 10 cartas gana!

**NOTA:** Los jugadores deben confiar en su conocimiento de las combinaciones en lugar de contar para determinar las sobras. Una forma de hacerlo es preguntar:

**"¿Qué combinación usarás para repartir la tarjeta?"**

### **Parte II: Sumar sin tarjetas**

Vuelve a jugar, pero quita las tarjetas cuadradas y usa una carta del mazo para mostrar el número inicial (6, 7, 8 o 9). Esto animará los jugadores a pensar en lo que se necesita para completar los diez sin usar las tarjetas de cuadro como visual.