

Ten Frame Card Game – Subtraction

Materials: Deck of Cards / Ten Frame Cards

Purpose: Student practices subtracting from a variety of numbers between 11 and 20 using relationships to ten.

Part I: Subtraction with Ten Frame Cards

Remove face cards (Jack, Queen and King) from card deck.

Ask student to pick a starting number for the game (between 11 and 20) and to put a filled Ten Frame Card and a partially filled Ten Frame Card on the table to represent that number.

NOTE: *Ensure that student spends at least half of his/her practice subtracting from numbers between 11 and 15, where he/she will more frequently be required to take away some ones from the completed ten to determine the difference.*

Ask student to turn over the top card in the deck and to subtract that number from the Ten Frame. Ask student to explain his/her steps for doing so.

If student answers correctly, he/she keeps the card. If not, tutor gets the card. Whoever has more cards at the end wins.

In the beginning, student may want to cover some of the dots to help him/her see what is left. Allow him/her to do this for a short period of time, then encourage student to rely on knowledge of combinations.

Part II: Subtraction without Ten Frame Cards

Play the game again, but take away the Ten Frame Cards. Choose a starting number between 11 and 20. This will challenge student to think about the combination needed for subtracting without a visual aid.

If student answers correctly, he/she keeps the card. If not, tutor gets the card. Whoever has more cards at the end wins.

If student struggles, alternate between using the Ten Frame Cards as visuals and solving problems without the visuals, and/or use prompts like in the example problem below to support him/her.

Example for 14-8:

“Describe what ten frame cards would be used to make the 14. Now where do you want to take the 8 from?”

Restando con tarjetas de 10 cuadros

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

Propósito: Practica restando una variedad de números (11-20) usando relaciones con diez.

Parte I: Sumar con cartas cuadradas

Retira a Jack, Queen y King del mazo de cartas.

El primer jugador elige un número inicial para el juego (entre 11 y 20) y coloca una tarjeta cuadrada de 10 y otra para crear ese número en la mesa.

NOTA: Los jugadores deben gastar al menos la mitad de su práctica restando de los números entre 11 y 15, donde con mayor frecuencia se les pedirá que resten de la tarjeta de 10 para determinar la diferencia.

El primer jugador luego da la vuelta a la carta superior en el mazo y resta ese número de las tarjetas cuadradas. También debe explicar sus pasos para hacerlo.

Si **el primer jugador** responde correctamente, se queda con la tarjeta. Si no, **el segundo jugador** recibe la carta. Quien tenga más cartas al final gana.

¡Túrnense para restar cartas de las tarjetas cuadradas!

Nota: Los estudiantes van a querer cubrir algunos de los puntos en las tarjetas cuadradas para ayudar a ver lo que queda. Está bien hacer esto al inicio, pero luego asegúrese que el estudiante confíe en su propio conocimiento de las combinaciones.

Parte II: Resta sin tarjetas cuadradas

Vuelve a jugar, pero retira las tarjetas cuadradas. Elije un número entre 11 y 20. Usa el número de las cartas del mazo para restar de tu número elegido.

Esto aminara a los jugadores a pensar en la combinación necesaria para restar sin ayuda visual.