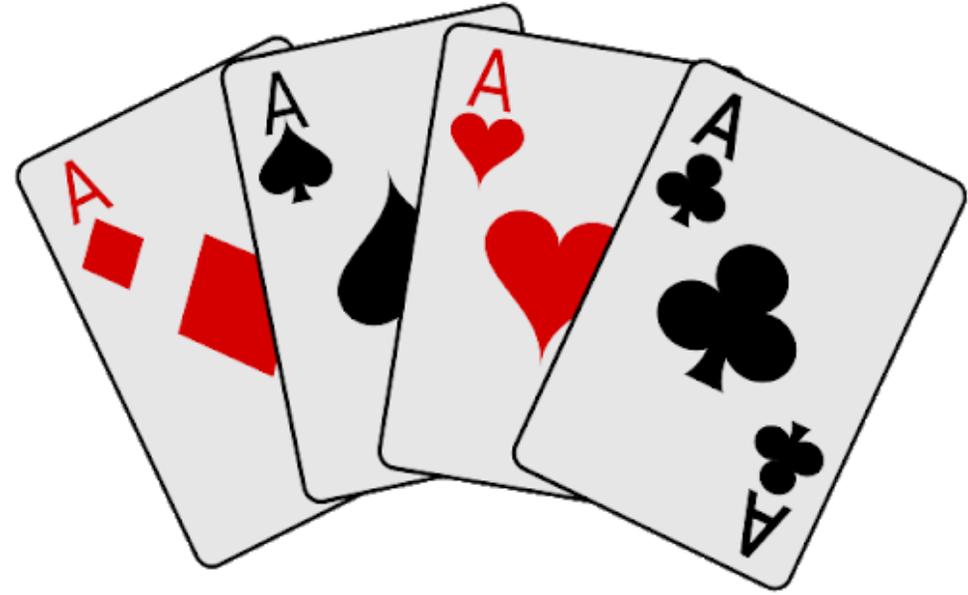


Instrucciones para usar una baraja de cartas para los juegos de Everyday Mathematics:

- * Cambia los ases por el número 1
- * Cambia las reinas por el número 0
- * Usando las jotas y los reyes, cambialas por los números 11-18 (solo una carta por número)
- * Cambia el joker con los números 19 y 20

Directions for making a deck of cards into an Everyday Math Card Deck:

- * Mark the aces with the number 1
- * Mark the queens with the number 0
- * Using the jacks and kings, mark the numbers 11 through 18 (just one card for each number)
- * Mark the two jokers with the numbers 19 and 20



A la pesca de 10

Materiales tarjetas de números del 0 al 10 (4 de cada una)

hoja de registro de *A la pesca de 10*

Jugadores 2-4

Destreza Practicar combinaciones de 10

Objetivo del juego Conseguir tantas combinaciones de 10 como sea posible

Instrucciones

- 1 Mezcla las tarjetas.
- 2 Pon las tarjetas en una pila con los números hacia abajo.
- 3 Cada jugador tomará 5 tarjetas.
- 4 En tu primer turno, toma de tu mano tarjetas que sumen 10. Colócalas sobre la mesa con los números hacia arriba. Toma tarjetas de la pila hasta tener nuevamente 5.
- 5 Túrnense. Cuando sea tu turno otra vez:
 - Pesca pidiéndole a cualquier otro jugador una tarjeta que necesites para formar una combinación que sume 10.

- Si ese jugador no tiene la tarjeta que necesitas, *sigue pescando* o toma una tarjeta de la pila.
- Coloca cualquier combinación de tarjetas que sume 10 sobre la mesa, con los números hacia arriba.
- 6 Asegúrate de que todas las tarjetas que ponen los otros jugadores sumen 10.
- 7 Después de cada ronda, toma tarjetas de la pila si tienes menos de 5 en tu mano.
- 8 Jueguen hasta que nadie pueda formar combinaciones de 10 ni haya más tarjetas en la pila.
- 9 Anota 4 de tus combinaciones de 10 en tu hoja de registro de *A la pesca de 10*.



Fishing for 10

Materials number cards 0–10 (4 of each)
 Fishing for 10 Record Sheet

Players 2–4

Skill Practicing combinations of 10

Object of the Game To collect as many combinations of 10 as you can.

Directions

- 1 Shuffle the cards.
- 2 Put the cards number-side down in a pile.
- 3 Each player takes 5 cards.
- 4 On your first turn, remove pairs of cards that add to 10 from your hand.
Place them number-side up on the table.
Draw cards from the pile so you have 5 cards again.
- 5 Take turns. When it is your turn again:
 - *Fish* by asking any other player for a card you need to make a combination of 10.

- If that player does not have the card you need, go *fish*, or draw a card from the pile.
- Place any combinations of 10 in your hand number-side up on the table.

- 6 Make sure everyone's cards add to 10.
- 7 After every round, draw cards from the pile if you have fewer than 5 cards in your hand.
- 8 Play until there are no more cards in the pile and nobody can make another combination of 10.
- 9 Record 4 of your combinations of 10 on your *Fishing for 10* Record Sheet.



Nombra ese número

Materiales □ Tarjetas de números del 0 al 20 (4 tarjetas del 0 al 10 y una de cada una del 11 al 20)

Jugadores 2 a 4 (el juego es más divertido con 3 o 4 jugadores)

Destreza Sumar y restar para poder nombrar números equivalentes

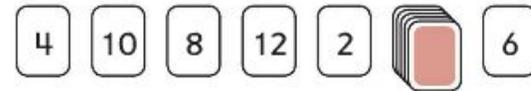
Objetivo del juego Juntar más tarjetas

Instrucciones

- 1 Mezcla las tarjetas y coloca 5 tarjetas en la mesa con los números hacia arriba. Déjalas con los números hacia abajo. Luego toma una tarjeta de la pila y ponla sobre la mesa: a ese número le daremos nombre. Lo llamaremos *número objetivo*.
- 2 Los jugadores se turnarán. Cuando sea tu turno:
 - Intenta nombrar el número objetivo. Para esto, suma o resta los números en 2 o más de las 5 tarjetas que tienen sus números hacia arriba. Una tarjeta solo puede ser usada una vez por turno.

- Si puedes nombrar el número objetivo, toma las tarjetas que utilizaste para nombrarlo y también la tarjeta del número objetivo. Luego reemplaza las tarjetas tomando más de la pila.
 - Si no puedes nombrar el número objetivo, tu turno termina. Toma una tarjeta de la pila y ponla en la mesa. Esta nueva tarjeta será el nuevo número objetivo.
- 3 El juego continúa hasta que la pila se termine. El jugador que juntó más tarjetas gana.

Maia y José se turnan.



Es el turno de Maia. El número objetivo es el 6. Maia lo nombra utilizando $12 - 4 - 2$. También podría haber usado $4 + 2$ u $8 - 2$.

Maia toma las tarjetas 12, 4, 2 y 6. Luego las reemplaza con más tarjetas de la pila. Ahora es el turno de José.

Name that Number

- Materials** number cards 0–20 (4 of each card 0–10, and 1 of each card 11–20)
- Players** 2 to 4 (the game is more fun when played by 3 or 4 players)
- Skill** Using addition and subtraction to name equivalent numbers
- Object of the Game** To collect the most cards.

Directions

- 1 Shuffle the deck and place 5 cards number-side up on the table. Leave the rest of the deck number-side down. Then turn over the top card of the deck and lay it down next to the deck. The number on this card is the number to be named. Call this number the *target number*.
- 2 Players take turns. When it is your turn:
 - Try to name the target number by adding or subtracting the numbers on 2 or more of the 5 cards that are number-side up. A card may be used only once for each turn.

- If you can name the target number, take the cards you used to name it. Also take the target-number card. Then replace all the cards you took by drawing from the top of the deck.
 - If you cannot name the target number, your turn is over. Turn over the top card of the deck and lay it down on the target-number pile. The number on this card is the new target number.
- 3 Play continues until all of the cards in the deck have been turned over. The player who has taken the most cards wins.

Mae and Joe take turns.



It is Mae's turn. The target number is 6. Mae names the number with $12 - 4 - 2$. She also could have said $4 + 2$ or $8 - 2$.

Mae takes the 12, 4, 2, and 6 cards. Then she replaces them by drawing cards from the deck. Now it is Joe's turn.

Supéralo

Materiales □ tarjetas de números del 0 al 15 (2 de cada una)

Jugadores 2 o más

Destreza Comparar números

Objetivo del juego Juntar más tarjetas

Instrucciones

- 1 Mezcla las tarjetas. Colócalas sobre la mesa con los números hacia abajo.
- 2 Cada jugador tomará una tarjeta y dirá qué número tiene.
- 3 El jugador con el número más alto se lleva todas las tarjetas. Si dos tarjetas tienen el mismo número, esos jugadores tomarán otra tarjeta. Luego, el que tenga el número más alto se lleva todas las tarjetas de esa ronda.
- 4 El juego termina cuando se acaban las tarjetas.
- 5 El jugador con más tarjetas gana.

Otras maneras de jugar

Usar fichas de dominó:

- Cada jugador da vuelta una ficha de dominó y dice el número total de puntos.
- El jugador con más puntos toma ambas fichas.
- El jugador con más fichas gana.

Usar las tarjetas $<$, $>$ e $=$

- Luego de cada turno coloquen una tarjeta $<$, $>$ o $=$ para formar una oración numérica verdadera. Lean la oración numérica en voz alta.
- El jugador con el número más alto se lleva las dos tarjetas de números.
- El jugador con más tarjetas gana.

Formar números grandes:

- Usen solamente tarjetas de números del 0 al 9 (4 de cada una). Tomen sus tableros de valor posicional.

Decenas de millar	Millares	Centenas	Decenas	Unidades

Top-It

Materials □ number cards 0–15 (2 of each)
Players 2 or more
Skill Comparing numbers
Object of the Game To collect more cards.

Directions

- 1 Shuffle the cards. Place the deck number-side down on the table.
- 2 Each player turns over 1 card and says the number on it.
- 3 The player with the larger number takes all the cards. If two cards show the same number, those players turn over another card. The player with the larger number then takes all the cards for that round.
- 4 The game is over when all of the cards have been turned over.
- 5 The player with the most cards wins.

Other Ways to Play

Use Dominoes:

- Each player turns over 1 domino and says the total number of dots.
- The player with the larger number of dots takes both dominoes.
- The player with the most dominoes wins.

Use $<$, $>$, and $=$ Cards:

- After each player turns over a card, put the $<$, $>$, or $=$ card in between the cards to make a true number sentence. Read the number sentence out loud.
- The player with the larger number takes both number cards.
- The player with the most cards wins.

Make Large Numbers:

- Use only number cards 0–9 (4 of each).
Get a Place-Value Mat.

Ten-Thousands	Thousands	Hundreds	Tens	Ones

¡Salud!

Materiales □ tarjetas de números del 0 al 10 (4 de cada una)

Jugadores 3

Destreza Practicar operaciones de suma y resta

Objetivo del juego Descubrir el número de tu tarjeta

Instrucciones

- 1 Una persona comienza siendo el repartidor de tarjetas. El repartidor le da una tarjeta a cada uno de los otros dos jugadores.
- 2 Sin mirar sus tarjetas, los jugadores las sostienen en sus frentes, mostrando el número.
- 3 El repartidor mira ambas tarjetas y dice cuál es la suma de esos números.
- 4 Cada jugador mira la tarjeta del otro. Usan esos números junto con la suma que dijo el repartidor para tratar de descubrir qué número tiene la tarjeta que está en su frente. Tratan de adivinar ese número en voz alta.

- 5 Cuando ambos jugadores hayan dicho sus números, pueden ver sus tarjetas.
- 6 Cambien de roles y repitan el juego.
- 7 El juego continúa hasta que cada jugador haya sido el repartidor cinco veces, o hasta terminar la pila.



- Los jugadores usan el número que ven y la suma para tratar de descubrir cuál es su propio número.

Salute!

Materials □ number cards 0–10 (4 of each)

Players 3

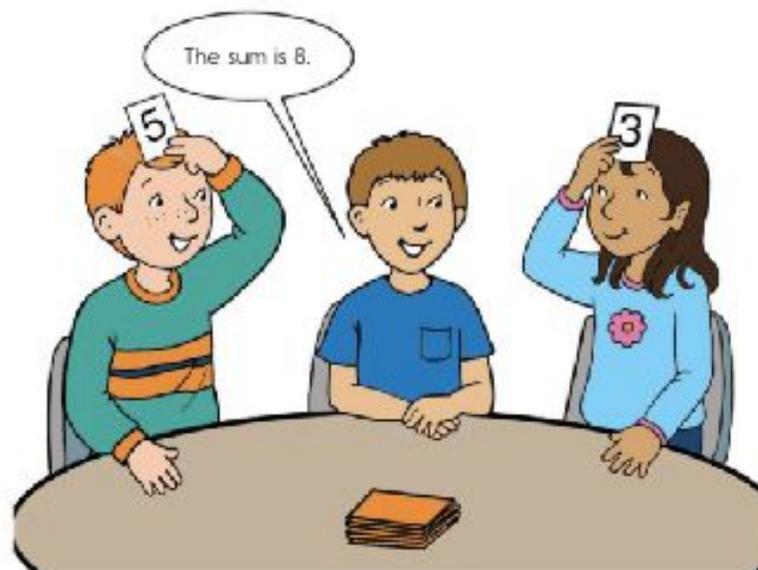
Skill Practicing addition and subtraction facts

Object of the Game To solve for the number on your card.

Directions

- 1 One person begins as the Dealer. The Dealer gives one card to each of the other two Players.
- 2 Without looking at their cards, the Players hold them on their foreheads with the number facing out.
- 3 The Dealer looks at both cards and says the sum of the two numbers.
- 4 Each Player looks at the other Player's card. They use the number they see and the sum said by the Dealer to figure out what the number on their card must be. They say that number out loud.

- 5 Once both Players have said their numbers, they can look at their own cards.
- 6 Rotate roles and repeat the game.
- 7 Play continues until everyone has been the Dealer five times, or until the entire deck of cards has been used.



The players use the number they see and the sum to try to figure out what their own number is.