

Math Games to Play With a Deck of Cards



"Make 10"

The object of "Make 10" is to practice identifying parts for 10. For example, 1 and 9; 2 and 8; 3, 3, and 4, etc. "Make 10" can be played with 1-4 players. A is one. Joker, J, Q, and K are all worth 10. They are considered "free" cards because they make 10 on their own.

Place 9 cards face up so that they are organized into 3 rows of 3. This becomes the game board. Place the remaining cards in a pile face down near the playing surface. These cards will be used to replenish the game board. Look at all 9 cards. On your turn, pick up as many cards as possible that together make 10. Players may continue picking up cards until no more parts for 10 can be found. At the end of your turn, replenish the board with new cards so that there are always 9 cards set up in 3 rows of 3.

Play until all possible parts for 10 have been found.

O objetivo de "Make 10" é praticar a identificação de peças para 10. Por exemplo, 1 e 9; 2 e 8; 3, 3 e 4, etc. "Make 10" pode ser jogado com 1-4 jogadores. A é um. Joker, J, Q e K valem 10. Eles são considerados cartões "gratuitos" porque eles fazem 10 por conta própria.

Coloque 9 cartas com a face para cima, para que elas sejam organizadas em 3 linhas de 3. Isso se torna o tabuleiro do jogo. Coloque as cartas restantes em uma pilha virada para baixo perto da superfície de jogo. Essas cartas serão usadas para reabastecer o tabuleiro do jogo. Veja todos os 9 cartões. No seu turno, pegue o maior número possível de cartas que, juntas, perfazem 10. Os jogadores podem continuar a pegar as cartas até que não sejam encontradas mais peças para 10. No final do seu turno, reabasteça o tabuleiro com novas cartas, para que sempre haja 9 cartas configuradas em 3 linhas de 3. Jogue até encontrar todas as partes possíveis para 10.