

Heart Math Tutoring Take Home Games for 1st Graders

Red Cards Win

Goal: Count accurately.

Materials: Deck of cards

1. Shuffle the cards and deal them out so each player has the same number of cards.
2. Each player divides their cards by color and counts how many of each color they have.
3. The player with more red cards is the winner!
4. Play several times, keeping track of "wins."

War for More or Less

Goal: Practice determining how many more one quantity is than another.

Materials: Deck of cards

1. Remove Jacks, Queens, and Kings. Shuffle and deal cards evenly, face down.
2. Players each flip 1 card at the same time and compare which is greater. The player with more says "I have 'x' more than you" and takes the opponent's cards. If cards are equal, each player flips another card to break the tie.
3. The game ends when all cards have been played. The player with the most cards at the end wins.

Variation: Play for who has less.

Watch it being played:

https://drive.google.com/open?id=1_gsoNFXrHzM5840k4wJXkj7MsE16zzx

Counting Forward

Goal: Knowing one more without recounting the pile.

Materials: Deck of cards

1. Player 1 picks a card, tells the number that is on the card, and counts out that number of cards in a pile face down.
2. Player 2 adds one card to the pile and asks, "**How many cards are there now?**"
3. Player 1 tells the number of cards in the new pile without counting the pile.
4. Player 1 keeps the original card if he/she answered correctly. If not, Player 2 takes the card.
5. Player 2 picks a card and does the same thing.
6. Players continue to take turns picking cards and telling the number of the card picked and the number that is one more until all cards are used up.
7. To determine the winner, each player counts their cards. The player with the most cards is the winner.

Finding Combos

Goal: Students practice the many ways a number can be broken into two parts without counting.

Materials: Deck of cards (remove from the deck all Jacks, Queens, Kings and all cards more than the "special number.")

1. Before you begin, choose a "special number" for the game. The "special number" should be between 6 and 10.
2. Split the cards evenly between the two players.
3. Player 1 places all their cards face up on the table. Player 1 matches cards into pairs that add up to their "special number." Turn each pair face down by itself on the table once a match is made. Player 2 watches to be sure Player 1 is making the right combinations.
4. Player 2 does the same thing with his/her cards. Player 1 watches to make sure the combinations are correct.
5. The player who picks up the most combinations is the winner!

Heart Math Tutoring Take Home Games for 1st Graders

Las cartas rojas ganan

Objetivo: Contar con precisión.

Materiales: Baraja de cartas

1. Mezcla las cartas y repártalas de tal manera que cada jugador tiene el mismo número de cartas.
2. Cada jugador divide sus cartas por color y cuenta cuántos de cada color tiene.
3. ¡El jugador con más cartas rojas es el ganador!
4. Juegue varias veces y anote quien gana cada tanda.

Guerra para más que o menos que

Objetivo: Determinar la diferencia entre dos cantidades

Materiales: Baraja de cartas

1. Saque las Js, Qs y Ks y reparta las cartas a cada jugador boca abajo.
2. Cada jugador le da vuelta a una carta a la misma vez y comparan cual numero es mas alto. El jugador con la cantidad más alta dice "tengo "x" más que tú" y toma las cartas del oponente. Si las cartas son iguales, cada jugador descarta otra carta para romper el empate.
3. El juego termina cuando todas las cartas se han jugado, y el ganador es el jugador con más cartas.

Variación: jugar para quién tiene menos.

Contando Uno Más

Objetivo: Los estudiantes podrán decir uno más que un número sin contar desde 1.

Materiales: Baraja de cartas

1. Un jugador escoge una carta, dice el numero de la carta, descarta ese número de cartas y forma un montón boca abajo.
2. El otro jugador agrega una carta al montón y pregunta "¿cuántas cartas hay ahora?"
3. El primer jugador dice el numero que hay en el montón sin contar una por una.
4. Si el primer jugador contesta correctamente, se queda con la carta, Si no, el segundo jugador recibe la carta.
5. El segundo jugador escoge una carta y repite el proceso.
6. Los jugadores continúan tomando turnos escogiendo cartas y diciendo el numero de la carta y el que le sigue hasta que se acaben las cartas.
7. Para ver quien gana, los jugadores deben contar sus cartas. El que tenga más cartas gana.

Encontrando "combinaciones"

Objetivo: Estudiantes practican los números pequeños que forman un numero mayor (por ejemplo 4 y 2 forman 6)

Materiales: Baraja de cartas (Quite el J, Q, K, y números más altos que el "número especial")

1. Antes de comenzar, decidan cuál será el "número especial" para el juego. El "número especial" debería ser entre 6 y 10. Sacar de la baraja todos los números más alto que el "número especial".
2. Reparta las cartas en partes iguales entre los dos jugadores.
3. El primer jugador coloca todas sus cartas boca arriba en la mesa. Luego, tiene que encontrar todas las combinaciones que suman al "número especial." El segundo jugador observa para asegurar que su oponente realice correctamente todas las combinaciones.
4. Luego, el segundo jugador hace lo mismo con sus cartas. La persona que realiza más combinaciones es el ganador.

Heart Math Tutoring Take Home Games for 2nd & 3rd Graders

War for More or Less

Goal: Practice determining how many more one quantity is than another.

Materials: Deck of cards

1. Remove Jacks, Queens, and Kings. Shuffle and deal cards evenly, face down.
2. Players each flip 1 card at the same time and compare which is greater. The player with more says "I have "x" more than you" and takes the opponent's cards. If cards are equal, each player flips another card to break the tie.
3. The game ends when all cards have been played. The player with all the cards at the end wins.

Variation: Play for who has less.

Watch it being played:

https://drive.google.com/open?id=1_gsoNFXrHzM5840k4wJJXkj7MsE16zzx

Finding Combos

Goal: Students practice the many ways a number can be broken into two parts without counting.

Materials: Deck of cards (remove from the deck all Jacks, Queens, Kings and all cards more than the "special number.")

1. Before you begin, choose a "special number" for the game. The "special number" should be between 6 and 10.
2. Split the cards evenly between the two players.
3. Player 1 places all their cards face up on the table. Player 1 matches cards into pairs that add up to their "special number." Turn each pair face down by itself on the table once a match is made. Player 2 watches to be sure Player 1 is making the right combinations.
4. Player 2 does the same thing with his/her cards. Player 1 watches to make sure the combinations are correct.
5. The player who picks up the most combinations is the winner!

Watch it being played:

https://drive.google.com/open?id=1OSt01z7Je3fR7Hf-8AXER1wwzts0E7_R

Number Concentration

Goal: Match quantities with the same numerical answer through different visuals.

Materials: Concentration Cards

1. Set up the cards in three rows of six and turn them face down.
2. Players take turns uncovering two cards to see if they are a match.
3. If a player uncovers a matching card, they keep it. If the pair does not match, turn it face down and the next player gets a turn.

Continue to play until all pairs are uncovered and matched. Player with the most pairs wins!

20 or Bust

Goal: Students practice addition facts up to 20.

Materials: Deck of cards (J=11, Q=12, K=13)

1. Choose a dealer. Dealer gives each player 3 cards.
2. Taking turns, each player adds his/her 3 cards together while the rest of the players watch to make sure they are adding correctly.
*** No players should count by ones when adding their cards! Players should use known combinations, usually adding to the nearest ten and determining leftovers. If a player counts by ones, re-deal and try again! ***
3. If a player's cards add up to more than 20, he/she "busts" (loses).
4. Whichever player's cards equal closest to 20, but not more than 20, wins!
5. If there is a tie, deal an additional card to the players who tied and calculate the new sum. Whoever's sum is closest to 20, but not more than 20, wins.
6. Repeat and keep track of number of wins.

Heart Math Tutoring Take Home Games for 2nd & 3rd Graders

Guerra para más que o menos que

Objetivo: Determinar la diferencia entre dos cantidades

Materiales: Baraja de cartas

1. Saque las Js, Qs y Ks y reparta las cartas a cada jugador boca abajo.
2. Cada jugador le da vuelta a una carta a la misma vez y comparan cual numero es mas alto. El jugador con la cantidad más alta dice "tengo "x" más que tú" y toma las cartas del oponente. Si las cartas son iguales, cada jugador descarta otra carta para romper el empate.
3. El juego termina cuando todas las cartas se han jugado, y el ganador es el jugador con más cartas.

Variación: jugar para quién tiene menos.

Concentración de Números

Objetivo: Emparejar cartas con las mismas cantidades

Materiales: Cartas de concentración

1. Reparta las cartas boca abajo en tres hileras de seis.
2. Los jugadores toman turnos escogiendo dos cartas.
3. Si las dos cartas que escogió son iguales, se queda con ellas. Si las dos cartas son diferentes, las coloca otra vez boca abajo en el mismo lugar.

Continúe jugando hasta que todas las cartas estén emparejadas. El jugador con más pares gana.

Encontrando "combinaciones"

Objetivo: Estudiantes practican los números pequeños que forman un numero mayor (por ejemplo 4 y 2 forman 6)

Materiales: Baraja de cartas (Quite el J, Q, K, y números más altos que el "número especial")

1. Antes de comenzar, decidan cuál será el "número especial" para el juego. El "número especial" debería ser entre 6 y 10. Sacar de la baraja todos los números más alto que el "número especial".
2. Reparta las cartas en partes iguales entre los dos jugadores.
3. El primer jugador coloca todas sus cartas boca arriba en la mesa. Luego, tiene que encontrar todas las combinaciones que suman al "número especial." El segundo jugador observa para asegurar que su oponente realice correctamente todas las combinaciones.
4. Luego, el segundo jugador hace lo mismo con sus cartas. La persona que realiza más combinaciones es el ganador.

20 o fracaso

Objetivo: Los estudiantes practican sumas hasta 20.

Materiales: Baraja de cartas (J=11, Q=12, K=13)

1. Escoja alguien para repartir 3 cartas a cada jugador.
2. Tomando turnos, cada jugador suma sus 3 cartas mientras el resto de los jugadores revisan para estar seguro de que este sumando correctamente
3. Cualquier jugador que tenga 3 cartas que sumen a más de 20 "fracasa" (pierden).
4. El jugador cuyo suma llegue lo más cerca de 20 pero que no sume a más de 20 gana.
5. Si llegaron a estar empatado, cada jugador recibe una carta adicional y se calcula una nueva suma. ¡Quien obtenga la suma lo más cerca de 20 pero que no lo sobre pase, gana!
6. Repita y siga contando quienes van ganando para saber al final quien es el ganador.

Heart Math Tutoring Take Home Games for 4th & 5th Graders

Hiding Game

Goal: Determine the missing piece of a number without counting.

Materials: Deck of cards

1. Each player picks the same number of cards (6-10).
2. Players each take turns hiding some of their cards and showing the leftovers.
3. Players must answer the question "how many are hiding?" and say the full number combination.

Example:

Player 1: "I have 9 cards in my hand and I show you 3, how many are hiding?"

Player 2: "You are hiding 6 cards because 6 and 3 make 9."

Watch the game in action:

https://drive.google.com/open?id=1OSt01z7Je3fR7Hf-8AXER1wwzts0E7_R

Race to Subtract

Goal: Students practice subtraction facts up to 20.

Materials: Deck of cards (J=11, Q=12, K=13)

1. Remove all Jacks, Queens, and Kings from the deck except one. The one left will be used as the "master card."
2. Turn the "master card" face up on the table. Place the rest of the deck face down on the table.
3. On the count of "3", Player 1 turns over the top card from the deck and places it on the table.
4. All players attempt to subtract this number from the "master" card. The first player to announce the correct answer gets the chance to keep the card. To keep the card, he/she must explain or demonstrate how he/she subtracted the amount that was taken away.

**** No players should count back by ones when subtracting! Players should use known combinations, usually taking away part of the number at a time. If a player counts by ones, another player can explain and keep the card! ****

5. Players take turns turning over the cards from the deck until all the cards have been used. The player with the most cards wins!

Watch the game in action:

<https://drive.google.com/open?id=1OdddGmcQ14BFeos1T2LyeB822MKaE7G1>

Equation Concentration

Goal: Solve equations correctly and match quantities with the same answer.

Materials: Equation Concentration Cards

1. Lay all cards face down on a table or flat surface.
2. Players take turns flipping two cards at a time, attempting to match an equation with its answer.

Note: When solving equations on the cards, students should not count by ones or use his/her fingers. Instead, he/she must use their understanding of tens and leftovers.

Examples: $9+4=13$: "I need 1 to make a 10, I have 3 left over." $12-5=7$: "I take 5 away from the 10 and I have 5 left over, $5+2=7$."

3. If a player uncovers a matching pair, he/she keeps it.
4. Continue playing until all cards are matched. The player with the most pairs wins.

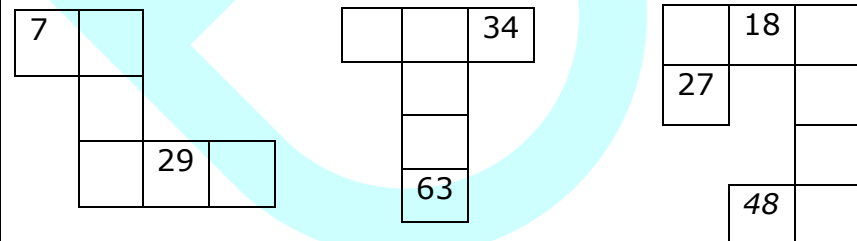
Find the Missing Piece

Goal: Add and subtract groups of tens and ones.

Materials: Pencil

1. The following images are "pieces" of a Hundreds Chart with blanks where specific numbers should.
2. Use mental math to determine the missing numbers.

Note: When you move left along a Hundreds Chart, numbers increase by one. When you move down, numbers increase by ten.



Watch the game in action:

<https://drive.google.com/open?id=1s6ycU74iLCjgQObOwb5BjIz1sHpMEHrK>

Heart Math Tutoring Take Home Games for 4th & 5th Graders

Juego de esconder

Objetivo: Determine la pieza que falta de un número sin contar.

Materiales: Baraja de cartas

1. Cada jugador escoge el mismo número de cartas (6-10).
2. Cada jugador toma turnos escondiendo algunas de sus cartas y mostrando las sobras.
3. Los jugadores deben responder a la pregunta "¿cuántos están escondidas?" y decir la combinación de números completos.

Ejemplo:

Jugador 1: "tengo 9 cartas en la mano y te muestro 3, ¿cuántas están escondidas?"

Jugador 2: "Estás escondiendo 6 cartas porque 6 y 3 hacen 9".

Concentración de Ecuaciones

Objetivo: Resuelva las ecuaciones correctamente y empareje las cantidades con la misma respuesta.

Materiales: Tarjetas de concentración de ecuaciones

1. Coloque todas las tarjetas boca abajo sobre una mesa o superficie plana.
2. Los jugadores toman la vuelta destapando dos artículos para ver si son una coincidencia.
3. Al resolver ecuaciones en las tarjetas, los estudiantes deben **no** contar por unos o usar los dedos. En cambio, deben usar su comprensión de las decenas.
 - a. Ejemplo: $9 + 4 = 13$, "Necesito 1 para hacer un 10, tengo 3 sobras. $12 - 5 = 7$ ", "tomo 5 lejes de la 10 y tengo 5 sobras, $5 + 2 = 7$."
4. Si el jugador descubre una carta coincidente, la guarda.

Carrera de restar

Objetivo: Los estudiantes practican restando números del 20 para abajo.

Materiales: Baraja de cartas (J=11, Q=12, K=13)

1. Antes de empezar, escoja una J, Q o K para la "carta principal."
2. Ponga todas las cartas menos la carta principal boca abajo.
3. A la cuenta de "3" el primer jugador voltea la carta de encima.
4. Todos los jugadores tratan de restar la carta nueva de la carta principal.
5. El primer jugador que anuncie la respuesta correcta y explique cómo llegó a la respuesta se queda con la carta nueva. *Ningún jugador debe contar por uno cuando esta restando. Los jugadores deben de usar combinaciones conocidas.*

Repita estos pasos hasta que las cartas se acaben. ¡El jugador que se quede con más cartas al final gana!

¿Qué pieza falta?

Objetivo: Sumar y restar decenas y unos

Materiales: Lápiz

1. Las siguientes imágenes son partes de una tabla de 100 con espacios vacíos. Coloque los números que corresponde en cada espacio.

Nota: Cuando te mueves a la izquierda a lo largo de un Gráfico de cientos, los números aumentan en uno. Cuando te mueves hacia abajo, los números aumentan en diez.

7	
	29

		34
		63

	18	
27		
	48	