

Finding Combos Card Game

Materials: Deck of Cards / Paper and pencil

Purpose: Student practices finding combinations for the Focus Number.

Remove from the deck all numbers higher than student's Focus Number, keeping the focus number in the deck.

Split the cards evenly between tutor and student.

PART I:

Ask student to spread all of his/her cards face up on the table. Ask student to find all of the combinations that add up to the Focus Number.

Ask student to place each pair in separate piles face down.

Tutor then does the same thing with his/her cards. Ask student to be sure the tutor is making the right combinations.

The person who finds the most combinations is the winner.

PART II:

Turn the top card in each pair face up and leave the other card face down. Ask student to tell which card is "hiding" in each pair.

Pick up the cards as each pair is completed until the table is clear.

For added fun, time how long it takes for student to tell which card is "hiding" for all of the pairs.

PART III:

Choose three pairs and help student write equations that demonstrate the written form of naming the hidden card. (E.g. If 2 is the card showing and the focus number is 6, student would write $2 + \underline{\quad} = 6$)

NOTE: This will help prepare the student for higher levels of math (e.g., algebra) and is an important way to begin thinking abstractly about known and unknown quantities.

Buscando combinaciones

Materiales: mazo de cartas / papel y lápiz

Propósito: práctica para encontrar combinaciones para el *número de enfoque* (entre 5 y 10)

Retire del mazo todos los números más grandes que el *número de enfoque*, manteniendo el número de enfoque en el mazo (no se le olvide sacar las cartas de J, Q, K, y Joker). Divida las tarjetas entre el estudiante y usted.

Parte 1:

Extiende todas las cartas boca arriba sobre la mesa.

Ambos tienen que encontrar todas las combinaciones que se suman al número de enfoque entre sus cartas. *Por ejemplo: Para el número 7, la carta de A y un 6 serían un par.*

Mantenga cada par en su propio montón boca abajo.

La persona que encuentra más combinaciones entre sus cartas gana la primera ronda.

Parte 2:

En cada par, voltea una carta boca arriba.

Pídale al estudiante que le diga qué tarjeta está "escondida" abajo.

Recoge las cartas a medida que se completa cada par hasta que no quede ninguna.

Para mayor diversión, se puede usar un reloj para ver cuánto tiempo le toma al estudiante para acabar esta ronda.

Parte 3:

Usando algunos de los pares que crearon, ayude al estudiante a escribir ecuaciones que demuestren la forma escrita de las combinaciones.

Por ejemplo: Si el número de enfoque es 7, la tarjeta de arriba era 5 y la escondida es 2, entonces pídele al estudiante que le escriba como demostrar las partes y a que suman. ($5 + 2 = 7$)

Esto preparará a su estudiante para niveles más altos de matemáticas (álgebra) y es una forma importante de comenzar a pensar de manera abstracta sobre cantidades conocidas y desconocidas.