

## Tens Go Fish Card Games for Addition Practice

You Need:

- 0-10 Playing Cards from the Card Deck
- Sheet of Paper

Play with a Partner

1. Each player is dealt 5 cards from the card deck. The rest of the deck is placed in the center.
2. Each player looks for pairs from their cards that make a 10, and then draws new cards from the deck to replace them.
3. Players take turns asking each other for a card that will make 10 with a card in their own hands.
  - If a player gets the card, he or she puts the pair down and picks a new card from the deck. Their turn is over.
  - If a player does not get the card, that player must "Go Fish" and pick a new card from the deck. If the new card from the deck makes 10 with a card in the player's hand, he or she puts the pair of cards down and takes another card. Their turn is over.
  - If a player runs out of cards, the player picks two more cards.
4. The game is over when there are no more cards.
5. At the end of the game, players record their combinations of 10.

Modification: Change the target number to another number such as 5, 8, 12 or 15. Use only the numbers in the deck that are needed to make the modified number.

## Juegos de cartas "Decenas van a Pescar/ Tens Go Fish" para practicar sumas

Necesitas:

- 0-10 naipes de la Baraja de Cartas
- Hoja de Papel

Juega con un(os) Compañero(s)

1. Cada jugador recibe 5 cartas de la baraja de cartas. El resto de la baraja se coloca en el centro.
2. Cada jugador busca pares de sus cartas para hacer un 10, y luego saca nuevas cartas del resto de la baraja para reemplazarlas.
3. Los jugadores toman turnos preguntándose el uno al otro para pedir una carta que haga 10 con una carta en sus propias manos.
  - Si un jugador obtiene la carta, él o ella deja/baja el par y elige una nueva carta de la baraja. Su turno ha terminado.
  - Si un jugador no obtiene la carta, el jugador debe "Ir a Pescar/ Go Fish" y agarrar una nueva carta de la baraja. Si la nueva carta de la baraja hace 10 con una carta en la mano del jugador, él o ella pone el par de cartas y toma otra carta. Su turno ha terminado.
  - Si un jugador se queda sin cartas, el jugador agarra dos cartas más
4. El juego se acaba cuando no quedan más cartas
5. Al final del juego, los jugadores registran sus combinaciones de 10

Modificación: Cambia el número objetivo a otro número como 5, 8, 12 o 15. Usa solamente los números que están en la baraja que son necesarios para hacer el número modificado.