

敬禮 Salute

技能範圍 1年級及以上的

數學技能增強 數感：加法和乘法事實，尋找缺少的數子

牌使用：王牌(Ace) 至 9 和公仔，公仔= 0，王牌(Ace)= 1。取出公仔(0) 玩乘法版本

玩家 3 至 4

設置：一個玩家做評判。玩家在每轉或旋轉後的遊戲做評判。你可以玩加法或乘法。

玩法：在加法的版本，評判給每個玩家一張牌，面朝下。當評判說：“敬禮！”每個玩家，不看他們的牌，放在它自己的額頭使評判和其他玩家可以看到它。評判接著指出，“這兩個數字之和等於_____。”眼看著其他玩家的牌，知道總結出牌，玩家迅速推斷出自己的號碼(加數)。第一玩家宣布自己的號碼正確贏得兩張牌。其他玩家應該說他們的號碼(加數)也。**例如**，如果玩家A看到該玩家B有一個7，評判宣布的總和為13，玩家A知道她的牌是6和如是說出自己的號碼。玩家最多牌獲勝。

變化：(1) 為了使比賽更具挑戰性的另外，增加玩家變成更有挑戰的遊戲。評判宣布的總和，每個玩家必須考慮所有其他號碼，然後決定自己的號碼。(2) 敬禮，在乘法版本遵循加法的版本的規則相同。評判宣布兩張牌的答案，而不是總和。

遊戲25

技能範圍 幼兒園及以上

數學技能增強 數感：加，減

牌使用：王牌(Ace) 至 10；王牌= 1

玩家 2個或更多

設置：將牌正面朝下在玩家之間。

玩法：第一個玩家翻開頭一張牌，公佈數字，放它在各玩家之間。接下來輪到其他玩家再翻開一張牌，加上剛翻開頭一張牌的號碼，大聲公佈，兩張牌的總數和將牌放在先前翻開的牌之上。繼續下一位再翻開多一張牌，並增加了前兩張牌的總數。遊戲繼續進行，直到有人以這種方式有一張牌，添加時，會加出一個確切的總數是25。如果玩家的總數超過25，接下來的玩家必須用減去而不是增加。誰得到一個確切的總數是25為勝這盤和是下一盤開始翻牌的人。

變化：對於年幼玩家，用目標更小的數(11 至 15) 和除去7, 8, 9和10的牌。

到100

技能範圍 二年級及以上的

數學技能增強 數感：位值，加法

牌使用：Ace 至 9 和 公仔，公仔= 0, Ace= 1

玩家 2 至 4

設置：發五張牌給每個玩家。

玩法：使用五張牌，以創建一個集一，二位數字，創造一個盡可能接近的總分為 100。一個玩家的得分為每盤的區別是他們從100。經過五盤，玩家試圖有他 或 她的總成績 (所有五盤) 等於0。

例如：

第一手：2, 3, 5, 5, 7 $75 + 25 + 3 = 103$ 第一盤 得分= 3	第二手：1, 9, 6, 2, 3 $91 + 6 + 2 + 3 = 102$ 第二 盤得分= 2	的累積得分= 5 (3 + 2)
---	--	---------------------

在這一點，學生將嘗試讓他們對下一盤的總分必須小於100。95的分數給他們評分減5為圓形。他們的總分績為三盤然後將會得0。

找到10個

技能範圍 幼兒園至2級

數學技能增強 數感：加數

牌使用：王牌(Ace) 至 9; 王牌= 1 **玩家 2 至 4**

設置: 洗牌和排六行六張牌正面朝下在兩個玩家之前。

玩法: 這是數學遊戲類似Concentration集中遊戲的玩法。玩家翻開兩張牌試圖做一個總結十。在輪到自己，玩家翻開兩張牌。如果總數為十，玩家收取牌和再次翻開兩張牌繼續玩。如果相加不是十，將牌面朝下，該玩家的回合就結束了，輪到下一位。直至沒有相加為十的時候，遊戲結束。玩家收獲最多牌為勝。

變化: 改成容易的玩法，牌面朝上或排一個較小的陣列(即3 行× 3張)。如果你不使用整套牌，請確定您用的牌有對，為十。

例如：

$3 + 7 = 10$	$4 + 6 = 10$	$8 + 2 = 10$
--------------	--------------	--------------

樓梯號碼 Number Staircase

技能範圍 二年級及以上的

數學技能強化 概率, 數感: 位值

牌使用: 王牌 (Ace) 至 9 和 公仔; 公仔= 0, Ace= 1

玩家: 2個或更多玩家可以

設置: 需要紙和鉛筆。畫一個空白七步樓梯。牌是平局樁。

玩法: 這個遊戲的目標是在七步樓梯上, 每一行樓梯要建立最大的數字。

例如:

遊戲開始, 每一個玩家輪流抽一張牌。第一位玩家抽一張牌是 (3)。所有 玩家將數字記在第一步樓梯上。他們沒有選擇, 在這一輪, 大家都贏, 獲得一分。在接下來的一輪, 另一位拉一張牌是 (7) 和所有玩家, 他們決定把這個 數字 (7) 記在第二步樓梯上。大家都可選擇將數字7將數字放在十 或個的單位上。第二張牌假計是 (5) 和 玩家填上5在餘下的空位, 創造了兩位數字。(57 或 75) 比較哪個數字是最高的數量。只有玩家誰創造到最大數量, 得到。接下來, 另一位玩家將拉一張牌 數字 (4) 和玩家們, 他們決定把這個數 字記在第三步樓梯上, 繼續以同樣的方式通過其餘樓梯水平。在每個級別得最高分點的玩家加一分。建成後, 他們所有的玩家總人數在樓梯上, 看看誰擁有 最大的總額(單位至百萬位數加在一起)。只有玩家擁有最大的總額, 得再加一分。然後所有玩家總積分決定勝負。

變化: 畫一個較小或較大的樓梯。(三步樓梯至十, 或更多步樓梯)

高/低份數 High/Low Fractions

技能範圍 三年級及以上的

數學技能增強 數感: 份數

牌使用: 王牌(Ace) 至 9; 王牌= 1

玩家兩者

設置: 將整套牌平分在玩家之中。玩家將他們的牌朝下。

玩法: 每一個玩家抽張牌, 放置較小的數字為(分子)在上, 較大的數字為 (分母) 創造一個份數。玩家比較兩個份數之間以大比例通收四張牌。如 遇票數相等(3/4 以 6/8), 兩者將重複翻兩張牌再次比較和贏家通收 八張牌。當一 玩家用完手上的牌, 他們要洗自己勝回的牌和繼續玩。直到 一個玩家 輸掉所有的牌, 遊戲就結束。

變化: 玩家可以創造不當份數, 放置較大的數字為(分子)和放小數為(分母) (9/4 或 11/8)。玩家比較兩個份數之間以小比例通收四張牌。

數字插入遊戲

技能範圍 一年級及以上的

數學技能增強 數感: 位值

牌使用: 王牌 (Ace) 至 9; 王牌= 1

玩家 2 至 4

設置: 將牌朝下在玩家之間。

玩法: 發六張牌給每個玩家。 每個人需要用六張牌創造兩個三位數字, 盡量 構成兩個數字之間較大的距離。 玩家們設立好他們的數字之後, 玩家們輪流 抽三張牌。 第一張牌是百位數。 第二張牌是十位數, 第三張牌是個位。 如果 這個三位數字介於之前兩個數字之間, 玩家得一分。

例如: 玩家繪製 2, 5, 8, 7, 2, 5, 使225和875。 玩家的一分數, 如果最後三位 數字 (499) 能夠插入這兩個之間 (225, 499, 875)。 當所有的牌都用完, 遊戲 就結束。 玩家獲得最多分數為勝。

變化: 可以用更多張牌來構建較大的數字(二位數字至十位數字)

Twinks

技能範圍: 三年級及以上

數學技能增強 數感: 計算流利

牌使用: 王牌(Ace) 至 9; 王牌= 1

玩家 2 至 6

設置: 將牌朝下在玩家之間。

玩法: 做牌主, 發出四張牌面朝上。 玩家使用任何或所有的數字運算(加, 減, 乘, 除), 第一個玩家找到的數字組合等於12 (使用 2 張, 3 張或全部 4 張牌) 馬上說 “Twinks”, 他可收取所有的牌, 加上桌面所有的牌。

例如: 牌主發出了8, 4, 2 和 5。 第三的玩家喊 “Twinks”, 並說 $8 \times 2 - 4 = 12$, 他收集所有三張牌 (加前幾輪所有的牌)。 每當一個組合未被組合等於12, 其他的牌被放置在所有四行。 如果沒有組合的發現, 規定了牌主再發出四張 牌放置在已經建立四行上面。 如果有人喊 “Twinks” 不正確, 即是挑戰。 挑戰者將會輸去所有的牌。 在比賽結束時, 玩家得到最多牌就是贏家。