

Math Card Games

Kindergarten-Grade 3

Métis Nation
of Ontario 

Jeux de cartes

Maternelle - 3e année

Nation Métisse
de l'Ontario 

Math

Card Games

Kindergarten-Grade 3

The Métis were fond of a variety of card games. The games they have played have sometimes changed over time.

- Make 10
- I Spy
- Addition War
- War / La Bataille
- Fishing for 10
- Flip Add 1 or Subtract 1
- Counting On
- What's The Difference

Jeux de cartes

Maternelle - 3e année

Les Métis aimaient beaucoup jouer à une variété de jeux de cartes. Les jeux qu'ils ont joués ont parfois changé avec le temps.

- Jeu Faire 10
- Je vois
- La guerre des additions
- La Bataille
- Aller à la pêche des 10
- Retourner et additionner 1 ou soustraire 1
- Continuer la suite numérique
- Quelle est la différence?

Make 10

Number Sense

Be the first player to create a total of exactly 10 using the cards in your hand.

- Standard deck of cards (remove all face cards, Aces count as 1)
1. Shuffle the deck of cards.
 2. Deal three cards to each player.
 3. Place the remaining cards face down in a draw pile.

Game Play

Starting the Round:

- Determine who goes first. The play proceeds clockwise.

Making 10:

- On your turn, try to create a total of exactly 10 using two or three cards from your hand. For example, you can use the combination of a 7 and a 3 or a 5, 4, and 1.

Discarding and Drawing:

- If you cannot make 10 with your current cards, discard one card face up onto a discard pile.
- Draw a new card from the draw pile to replace the discarded card.

Winning the Round:

- If you successfully create a total of 10, announce it to the group, and you win that round.
- The round ends immediately when a player makes 10.

Continuing Play:

- The next round begins, and each player is dealt three new cards from the deck.
- Continue playing until a predetermined number of rounds is completed or until a player reaches a set number of points.

Scoring (optional):

- You can assign points for each round won, for example:
- 1 point for each round won.

The first player to reach a set number of points (e.g., 5 or 10) wins the game.

Jeu Faire 10

Sens du nombre

On vise à être le premier joueur à créer un total d'exactly 10 avec les cartes dans sa main.

- Jeu de cartes habituel (duquel on retire toutes les figures, l'as vaut 1)
 1. On brasse les cartes.
 2. On distribue trois cartes à chaque joueur.
 3. On pose toutes les cartes qui restent avec la face cachée pour constituer une pioche.

Le déroulement du jeu

Commencer la manche :

- Déterminer qui joue en premier. Chaque joueur prend son tour en allant dans le sens horaire.

Faire 10 :

- Quand arrive son tour, le joueur essaye de créer un total d'exactly 10 en utilisant deux ou trois des cartes qu'il a en main. Par exemple, il peut combiner un 7 et un 3 ou un 5, un 4 et un 1.

Défausser et tirer des cartes :

- Si le joueur est incapable de faire 10 avec ses cartes en main, il se défausse d'une carte en la posant avec la face exposée dans une pile de cartes écartées.
- Il remplace la carte écartée en tirant une nouvelle carte de la pioche.

Pour remporter la manche :

- Quand un joueur réussit à créer un total de 10, il l'annonce au groupe et remporte la manche.
- La manche se termine immédiatement quand un joueur réussit à faire 10.

Pour la suite du jeu :

- La prochaine manche commence et chaque joueur reçoit trois nouvelles cartes qui proviennent du paquet.
- On poursuit le jeu jusqu'à ce qu'on ait joué un nombre de manches déterminé au début du jeu, ou encore jusqu'au moment où un joueur arrive à accumuler un nombre de points fixé au début.

Compter les points (facultatif) :

- On peut accorder des points pour chaque manche gagnée, par exemple :
 - 1 point pour chaque manche gagnée.

Le premier joueur à accumuler le nombre de points fixé au début (p. ex., 5 ou 10) remporte le jeu.

I Spy

Number Sense Algebra

Start by laying out 20 cards face up.

Tell the students that you will give a clue, and their job is to find the cards that match it.

For example, you might say, “I spy two cards that add up to 11.”

Students then look for the correct pair, such as a 4 and a 7, and signal when they find them, either by raising their hand or touching the cards.

Take turns letting different students give the clues.

You can vary the game by asking for cards that sum to a certain number or that multiply to reach a specific product.

Je vois

Sens du nombre

Algèbre

Distribuer 20 cartes avec la face exposée.

Dire aux élèves : « Je vais dire ce que je vois et ensuite vous allez essayer de trouver les cartes. »

Par exemple, si on dit : « Je vois deux cartes qu'on peut mettre ensemble pour faire 15. »

Les élèves doivent alors trouver deux cartes (comme un 9 et un 6) qui peuvent s'additionner pour arriver à la somme recherchée.

Si les élèves trouvent les deux cartes, ils doivent lever la main et les toucher.

On peut laisser les élèves prendre chacun leur tour à être la personne qui voit.

On peut leur demander de trouver des cartes qui font une somme si on les additionne, ou un produit si on les multiplie.

Addition War

Number Sense

Players: 2

Deal the entire deck of cards to all players.

Game Play

Each player will turn over two cards to find the sum. The player with the higher sum wins and takes all four cards. Continue this process until all the cards have been played.

The player with the most cards at the end wins the game.

Variations:

- The player with the lowest sum wins the round and takes all the cards.
- Choose a number, such as 10; the player with the sum closest to this number wins the round.
- Each player turns over three cards and finds the sum (this variation is suitable for first grade and higher).

La guerre des additions

Sens du nombre

Nombre de joueurs : 2

Distribuer toutes les cartes du paquet à tous les joueurs.

Le déroulement du jeu

Chaque joueur retournera deux cartes pour arriver à une somme. Le joueur avec les cartes qui font la plus grande somme gagne et prend les quatre cartes. On continue de la même façon jusqu'à ce que toutes les cartes soient jouées. Le joueur qui accumule le plus grand nombre de cartes gagne le jeu.

Variations :

- Le joueur qui obtient la somme inférieure gagne la manche et prend toutes les cartes.
- On choisit un nombre comme 10 par exemple ; le joueur qui peut faire la somme la plus rapprochée de ce nombre gagne la manche.
- Chaque joueur retourne trois cartes et les additionne (cette variation convient aux élèves de la première année en montant).

War/La Bataille

Data

Take a standard deck of cards and split it evenly between two players. Each player should have 26 cards dealt face down.

Players can decide who goes first.

Each player places their stack of cards face down in front of them.

Game Play

Both players turn over the top card from their stack at the same time and place it face-up on the table.

The player with the higher card that round and takes both cards, placing them face down at the bottom of their own stack.

If both players turn up cards of the same rank (like two 8s), this triggers "War."

- During a War, each player places one card face down and one card face up.
- The player with the higher face-up card takes all the cards (both the ones played during the War and the cards that were tied).
- If the cards are the same rank again during this War, repeat the process with another set of cards.

The game continues until one player has all the cards.

The game is over when one player collects all the cards from their opponent.

La Bataille

Données

On prend un paquet de cartes habituel et on répartit les cartes également entre deux joueurs.

Chaque joueur devrait donc avoir 26 cartes face cachée.

Les joueurs peuvent décider qui commence.

Chaque joueur place sa pile de cartes face cachée devant lui.

Le déroulement du jeu

Les deux joueurs retournent simultanément la carte en haut de leur pile et la posent face exposée sur la table.

Le joueur qui possède la carte avec la plus haute valeur gagne la manche et prend les deux cartes qu'il place face cachée au bas de sa pile.

Si les deux joueurs retournent des cartes de la même valeur (par exemple deux 8), la « bataille » est alors déclenchée.

- Pendant une bataille, chaque joueur pose une carte face cachée et une autre face exposée.
- Le joueur avec la carte exposée avec la plus grande valeur prend toutes les cartes (celles qui ont été jouées pendant la bataille et aussi celles qui avaient produit l'égalité).

Si, au cours de la bataille, les cartes jouées ont encore une fois la même valeur, on répète la bataille avec un autre ensemble de cartes.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur finisse par posséder toutes les cartes. Le jeu est terminé quand un joueur a réussi à obtenir toutes les cartes de son adversaire.

Fishing for 10

Number Sense

In this game, you'll be fishing for pairs of cards that add up to 10!

Game Play

A standard deck of cards. Remember, in this game, Aces count as 1.

Shuffle the deck and deal 5 cards to each player. Place the remaining cards face down in a pile in the center.

On your turn, ask another player for a specific card that will complete a pair adding up to 10. For example, if you have a 2, you would say: "I have a 2. Do you have an 8 to make 10?"

If the other player has the card you asked for, they must give it to you. If not, they'll say, "Go Fish...or Go Fishing," and you will draw a card from the center pile.

The game continues until all pairs have been made or the center pile is empty. Count the number of pairs you collected. The player with the most pairs wins!

Aller à la pêche des 10

Sens du nombre

Au cours de ce jeu, on essaye de pêcher des paires de cartes qui peuvent arriver à la somme de 10 !

Le déroulement du jeu

Un paquet de cartes habituel. Il faut se rappeler que, dans ce jeu, l'as vaut 1.

On brasse le paquet de cartes et on distribue 5 cartes à chaque joueur. On pose les cartes qui restent avec la face cachée dans une pioche au centre.

Quand son tour arrive, le joueur demande à un autre joueur pour une carte d'une valeur précise qui complétera la paire pour arriver à 10. Par exemple, s'il a un 2, il dira : « J'ai un 2. As-tu un 8 pour arriver à 10 ? »

Si l'autre joueur possède la carte demandée, il doit la remettre. Sinon, il dira : « Va à la pêche...ou Va pêcher » et le joueur qui a demandé la carte en tire une de la pioche au centre.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'on ait réussi à combiner toutes les cartes en paires ou que la pioche du centre soit vidée. Chaque joueur compte le nombre de paires qu'il a accumulées et celui avec le plus grand nombre de paires remporte le jeu !

Flip Add 1 or Subtract 1

Number Sense

Players - 2

A standard deck of cards (but first, take out all the kings, queens, jacks, and jokers).

Shuffle the cards and place them face down in a pile. Aces count as 1.

Game Play

- Decide if you will play Add 1 or Subtract 1 before you start.
- On your turn, flip over the top card from the pile.
- Quickly add 1 to the number on the card if you're playing Add 1 or Subtract 1 from the number if you're playing Subtract 1.
- If you get the answer right, you can keep the card!

Variations

Add 2 or Subtract 2, Add 5 or Subtract 5, Add 10 or Subtract 10

Extensions

- If you flip over a red card, add 1.
- If you flip over a black card, subtract 1.

Retourner et additionner 1 ou soustraire 1

Sens du nombre

Nombre de joueurs : 2

Un paquet de cartes habituel (mais, avant de commencer, retirer tous les rois, les reines, les valets et les fous).

Brasser les cartes et les poser face cachée dans une pile. L'as compte pour 1.

Le déroulement du jeu

- Avant de commencer, il faut décider si on joue à additionner 1 ou à soustraire 1.
- Quand arrive son tour, le joueur retourne la carte sur le haut de la pile.
- Si on joue à additionner 1, le joueur doit rapidement ajouter 1 au chiffre sur la carte, ou si on joue à soustraire 1, il doit soustraire 1 de ce nombre.
- S'il donne la bonne réponse, il peut garder la carte !

Variations

Additionner 2 ou soustraire 2, additionner 5 ou soustraire 5, additionner 10 ou soustraire 10.

D'autres défis

- Si on retourne une carte rouge, il faut additionner 1.
- Si on retourne une carte noire, il faut soustraire 1.

Counting On

Number Sense

Players - 2

Requires a deck of cards and a dice.

Game Play

- Shuffle a deck of cards and place it face down in a pile. Use only the cards numbered 1-10. (You can include the face cards by assigning them numerical values, for example: Jack = 11, Queen = 12, King = 13.) Aces count as 1.
- Player one flips over the top card, starting a discard pile.
- The first player rolls the dice. Their challenge is to begin counting from the number shown on the card and continue counting the number of times indicated by the dice.
- Players take turns flipping over a card and counting.
- For example, if a player flips a 7 and rolls a 4, they would say, “Seven... eight, nine, ten, eleven.” If they get it correct, they keep the card.
- If a player flips a 9 and rolls a 6, they would say, “Nine... ten, eleven, twelve, thirteen, fourteen, fifteen.” If they get it correct, they keep the card as well.

Continuer la suite numérique

Sens du nombre

2 joueurs et il faut avoir un paquet de cartes et un dé.

Le déroulement du jeu

- On brasse le paquet de cartes et on les place dans une pile avec la face cachée. On n'utilise que les cartes chiffrées 1-10. (On peut inclure les figures si on leur attribue une valeur numérique, par exemple : le valet = 11, la reine = 12, le roi = 13.) L'as vaut 1.
- Le joueur qui commence retourne la carte du haut et la met dans ce qui deviendra une pile de cartes écartées.
- Ce joueur lance le dé. Son défi devient alors de commencer à compter à partir du chiffre indiqué sur la carte et à énumérer la suite de chiffres qui correspond au nombre indiqué par le chiffre du dé.
- L'un après l'autre, les joueurs retournent les cartes et comptent.
- Par exemple, si un joueur retourne un 7 et fait un 4 avec le dé, il doit compter : « sept... huit, neuf, dix, onze. » S'il compte correctement, il garde la carte.
- Si un joueur retourne un 9 et fait un 6 avec le dé, il doit compter : « neuf... dix, onze, douze, treize, quatorze, quinze. » S'il compte correctement, lui aussi garde la carte.

What's the Difference?

Number Sense

1-9 numeral cards, Zero cards (face cards could be used as zero cards)

Game Play

- Each player draws 4 cards from the top of the pile.
- Players use their cards to create two 2-digit numbers.
- They then subtract the smaller number from the larger number to find the difference.
- The player with the greatest difference keeps all the cards used in that round.

Play continues until one player has collected all the cards.

Quelle est la différence ?

Sens du nombre

1-9 cartes à valeur nominale, cartes à valeur zéro
(les figures peuvent servir de cartes à valeur zéro)

Le déroulement du jeu

- Chaque joueur tire 4 cartes du haut de la pile.
- Avec leurs cartes, les joueurs créent deux numéros à deux chiffres.
- Ensuite, ils doivent soustraire le chiffre inférieur du chiffre supérieur pour trouver la différence.
- Le joueur qui arrive à la plus grande différence garde toutes les cartes utilisées pendant cette manche.

Le jeu se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur parvienne à amasser toutes les cartes.

References

Bicycle Cards. (n.d.). War.

<https://bicyclecards.com/how-to-play/war>

BookSmart Math. (n.d.). I Spy Sums.

<https://booksmartmath.com/resources/i-spy-sums/>

Creative Family Fun. (n.d.). Plus-1 Minus-1: Easy math card game. Retrieved from

<https://creativefamilyfun.net/plus-1-minus-1-easy-math-card-game/>

Krech, B. (2025, August 19). 28 Math card games for students to ace. We Are Teachers.

<https://www.weareteachers.com/math-card-games/>

Math games with cards: Subtraction. (n.d.). Shelley Gray Teaching. Retrieved from

<https://shelleygrayteaching.com/math-games-with-cards-subtraction/>

Math Sense: Counting On Card Game and 24 Math Game. (2022, January 31). Retrieved from

https://strichard.ecsd.net/documents/d0ef9784-f08c-51a1-a89b-1b3f2c1e1658/Math_Sense_-_Counting_On_Card_Game_and_24_Math_Game_-_January_31_2022.pdf

Walther, M. P. (2022, July). Make Ten Go Fish. Retrieved from

https://mariawalther.com/wp-content/uploads/2022/07/MathGames_MakeTenGoFishDirections-1.pdf

MIND Education. (2024). Addition War. ST Math.

https://play.stmath.com/raft/resources/curriculum/immersion/pdfs/kinder/k_immersion_addition_wars.pdf