



© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US
 King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK
 Please retain the package for future reference.
 Made in China.
 LRM1771-GUD
 Conserva el envase para
 futuras consultas.
 Veuillez conserver l'emballage.
 Bitte Verpackung gut
 aufbewahren.
 Hecho en China.
 Fabrique en Chine.
 Hergestellt in China.

Learn more about our products
 at LearningResources.com



CCSS Alignment:

This game targets the following
 Common Core State Standards for
 Math in First Grade:

- ✓ Operations and
 Algebraic Thinking:
 1.OA.B.3, 1.OA.B.4, 1.OA.C.5, 1.OA.C.6

How to Play

- Empty the cards from the box onto a playing surface, within reach of all players. Make sure the cards are facing number-side down.
- Take turns flipping the cards over, one at a time, to reveal the numbers. Look carefully at the cards after each flip.
- Any player who can make 10 with two or more cards (e.g., 4 + 6, or 3 + 5 + 2) can call out "I Sea 10!" and keep those cards. For easy scorekeeping, stack each set of cards that makes 10.
- If two or more players call out "I Sea 10!" at the same time, the player who can state the fact first (e.g., "8 + 2 = 10") keeps the cards. If players state the

fact at the same time, remove the cards from play.

- Watch out! If you flip over a shark card, return this card and any cards you have already collected to the box. For younger players, return the shark card and one stack of ten to the box.
- Continue taking turns, flipping over cards and spotting combinations of 10, until all the cards have been flipped and no more tens can be made.
- Count each player's stacks of 10. The player who collected the most stacks is the winner!

Other Fishy-Fun Ways to Play

- Try "I Sea 20!" by making 20!
- Set a timer: the player with the most stacks when time's up is the winner!
- The first player to get 10 stacks of 10 is the winner!

¡Marveo 10! Juego de matemáticas

Juegos de matemáticas con temática marina

Cómo jugar:

- Saque las fichas de la caja y colóquelas en la superficie de juego al alcance de todos los jugadores. Asegúrese de que las fichas se encuentren con los números virados hacia abajo.
- Gire las fichas por turnos, una de cada vez, para revelar los números.
- Si puede sumar 10 con dos o más números de las fichas viradas (p. ej.: $4 + 6$ ó $3 + 5 + 2$), diga en alto "¡Marveo 10!" y quédese con esas fichas. Para facilitar el recuento de puntos, amontone las fichas en grupos cuya suma sea 10.
- Si dos o más jugadores gritan "¡Marveo 10!" al mismo tiempo, el jugador que pueda decir la suma en primer lugar (p.ej. " $8 + 2$ ") se queda con las fichas. Si varios jugadores dicen la suma al mismo tiempo, se retiran las fichas del juego.
- ¡Cuidado! Si gira una ficha tiburón, deberá devolver esta ficha junto con todas las que hayas recopilado hasta ahora a la caja. Los jugadores más jóvenes deben volver a colocar la carta del tiburón y una pila de 10 a la caja.
- Continúe jugando por turnos, girando las fichas y buscando sumas de 10 hasta que se hayan girado todas las fichas y ya no exista ninguna suma posible.
- Cuente las pilas de 10 de cada jugador. ¡El jugador que haya recogido más pilas será el ganador!

Otros juegos marinos divertidos

- ¡Juegue al "¡Marveo 20!" sumando fichas hasta 20!
- Utilice un temporizador
- El primer jugador en recoger 10 pilas de 10, será el ganador.

Je vois 10 ! Jeu de mathématiques

Jeu de mathématiques à thème sous-marin

Règles du jeu

- Sortez toutes les cartes de la boîte et placez-les sur une surface de jeu à portée de chaque joueur. Assurez-vous que la face de la carte comportant le numéro soit à l'envers.
- Chacun à votre tour, retournez une à une les cartes pour révéler les numéros.
- Si vous parvenez à faire 10 avec deux nombres ou plus que vous voyiez (par ex. $4 + 6$, $3 + 5 + 2$), criez « Je vois 10 ! » et gardez ces cartes. Pour garder les scores simplement, faites une pile avec chaque paire de cartes faisant 10.
- Si un ou plusieurs joueurs crient « Je vois 10 ! » en même temps, le joueur capable d'énoncer le fait en premier (par ex. « $8 + 2$ ») garde les cartes. Si les joueurs énoncent le fait simultanément, retirez les cartes du jeu.

- Attention ! Si vous retournez une carte requin, remplacez cette carte ainsi que toutes les cartes que vous avez déjà ramassées dans la boîte. Pour les plus jeunes joueurs, retournez la carte du requin et une pile de 10 dans la boîte.
- Continuez à retourner les cartes et à repérer des combinaisons de 10 chacun à votre tour, jusqu'à ce que toutes les cartes aient été retournées et que vous ne puissiez plus faire de 10.
- Comptez les piles de 10 de chaque joueur. Le joueur ayant ramassé le plus de piles a gagné !

Autres poissons marrantes de s'amuser

- Essayer « Je vois 10 ! » en faisant 20 !
- Servez-vous d'un sablier
- Le premier joueur à obtenir 10 piles de 10 a gagné !

Ich see' 10! Mathespiel

Unterwasser-Mathespiel

Spielanleitung

- Nimm die Karten aus dem Fischglas und verteile sie so auf einer Spielfläche, dass alle gut drankommen. Die Seite, auf der die Zahl zu sehen ist, muss verdeckt auf der Fläche liegen.
- Es geht reihum. Wer dran ist, dreht 1 Karte um und legt die Karte mit der Zahlenseite offen auf die Spielfläche.
- Wenn du erkennen kannst, dass zwei oder mehr Zahlen, die du siehst, zusammen 10 ergeben (z. B. $4 + 6$ oder $3 + 5 + 2$), dann ruf laut: „Ich seh' 10!“ und nimm dir die entsprechenden Karten von der Spielfläche. Diese darfst du behalten. Um die Gesamtpunktzahl leichter feststellen zu können, mach aus den Karten, deren Zahlen zusammen 10 ergeben, jeweils einen Stapel.
- Rufen zwei oder mehr gleichzeitig „Ich seh' 10!“, dann bekommt, wer zuerst sagen kann, welche Zahlen zusammen 10 ergeben (z.B. „ $8 + 2$ “), die Karten. Wenn ihr auch die einzelnen Zahlen gleichzeitig sagt, bekommt niemand die Karten. (Legt die Karten einfach beiseite.)
- Aufgepasst! Wenn du eine Haikarte umdrehst, musst du diese Karte und alle anderen Karten, die du bisher gesammelt hast, wieder zurück in das Fischglas legen. Bei jüngeren Spielern die Hai Karte und einen Stapel von zehn in die Schachtel zurücklegen.
- Dreht der Reihe nach so lange Karten um und versucht eine 10 auszumachen, bis alle Karten umgedreht sind und keine 10 mehr möglich ist.
- Zählt eure 10er-Stapel. Wer am meisten Stapel hat, hat gewonnen!

Weitere lustige Spielmöglichkeiten

- Versucht es mit „Ich seh' 20!“ und entdeckt Karten, die zusammen 20 ergeben!
- Spielt mit einer Stoppuhr
- Spielt eine Variante, in der gewinnt, wer zuerst 10 Zehnerstapel zusammen hat!