

# Collect the Candies

Collect the Candies is similar to Battle Ship and is a candy-themed partner game for high-frequency words! Each player receives a matching game board with pre-written high-frequency words in the far left vertical column. Each player also receives 10 pieces of candy (such as Smarties, Skittles, or M&Ms or feel free to use cereal if you prefer). The two players should be positioned side by side with a privacy shield or sit back to back. Before the game starts, each opponent secretly places their own 10 candies on the grid. Players take turns calling out row and column coordinates on the other player's grid in an attempt to identify a square that contains a candy. On your turn, call out a letter and high-frequency word that identifies a row and column on your target grid. For example, "Do you have a piece of candy at (E, can)?" Your opponent checks that coordinate on their grid and verbally responds "miss" if there is no candy there, or gives you the candy if you have correctly guessed a space that is occupied by a candy. The first player to collect all of their opponent's candies wins the game. Rewrite the high-frequency words in a different order on the game board and play again!



(702) 799-0303



faces@nv.ccsd.net



faces.ccsd.net



CCSD FACES



@CCSD\_FACES



ccsdfaces

# Batalla de Dulces

Recoger los caramelos es similar a Battleship y es un juego de caramelos para palabras de alta frecuencia. Cada jugador recibe un tablero de juego a juego con palabras de alta frecuencia pre escritas en la columna vertical del extremo izquierdo. Cada jugador también recibe 10 piezas de caramelo (como Smarties, Skittles o M&Ms o no dude en usar cereales si lo prefiere). Los dos jugadores deben estar colocados uno al lado del otro con privacidad o sentarse de espaldas. Antes de que comience el juego, cada jugador coloca en secreto sus propios 10 caramelos en el tablero. Los jugadores se turnan para llamar las coordenadas de fila y columna en el tablero del otro jugador en un intento de identificar donde contiene un caramelo. En su turno, llame a una letra y una palabra de alta frecuencia que identifique una fila y una columna en la tableta del otro jugador. Por ejemplo, "¿Tienes un caramelo en (E, puedes)?" Su oponente responde verbalmente "error" si no hay caramelos allí, o le da el caramelo si usted ha adivinado correctamente. El primer jugador en recoger todos los caramelos de su oponente gana el juego. ¡Re escribe las palabras de alta frecuencia en un orden diferente en el tablero y vuelva a jugar!



(702) 799-0303



faces@nv.ccsd.net



faces.ccsd.net



CCSD FACES



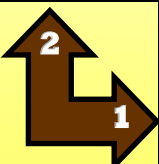
@CCSD\_FACES



ccsdfaces





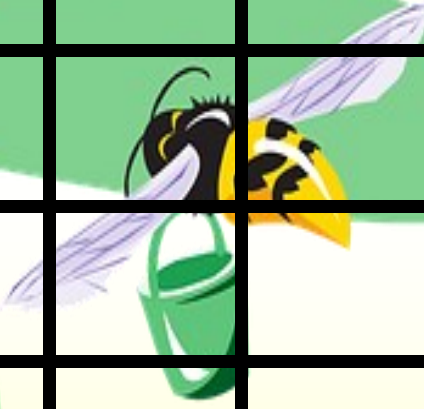

# Collect the Candies

Batalla de Dulces

<b>that</b> eso/									
<b>we</b> nosotros									
<b>have</b> tener									
<b>there</b> ahí/allá									
<b>how</b> cómo									
<b>can</b> puede									
<b>my</b> mío									
	A	B	C	D	E	F	G	H	I

# Collect the Candies

Batalla de Dulces

									
									
	A	B	C	D	E	F	G	H	I