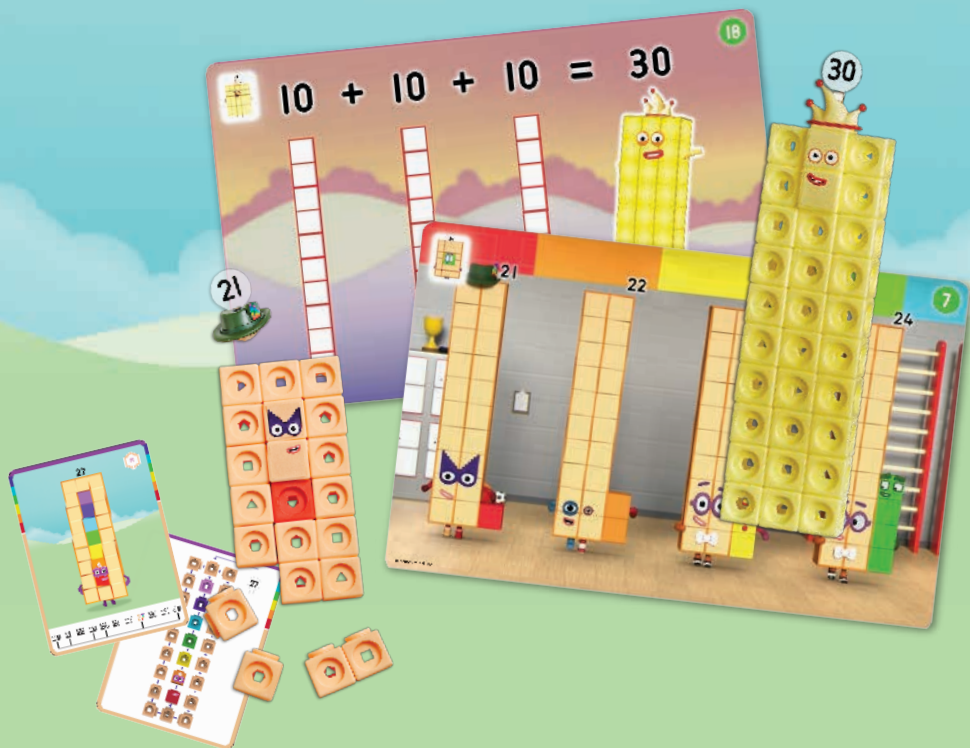




MathLink® Cubes Activity Set Numberblocks® 21-30

Conjunto de Actividad Numberblocks® 21-30 con Cubos MathLink®
Ensemble d'activités Numberblocks® avec cubes MathLink® 21-30



Play, count, and learn with
Numberblocks 21-30!

⚠ WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts.
Not for children under 3 years.

Introduction

Help children see how numbers work with Numberblocks, the friendly characters from the global hit math series! This Numberblocks MathLink® Cubes Activity Set adds more double-digit number fun to math skills practice and imaginative play.

Includes



235 MathLink Cubes



20 Dual Connector MathLink Cubes



10 Numberlings



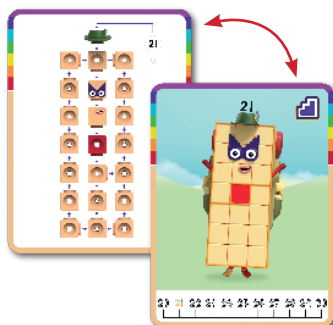
3 Hats



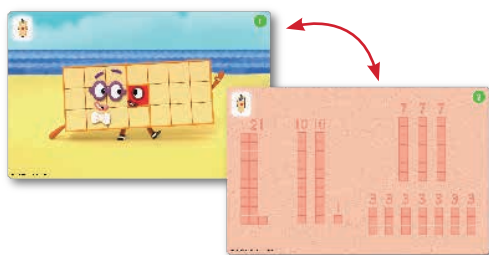
38 Faceplates



1 Sticker Sheet



10 Double-sided Character Cards with Build Guides

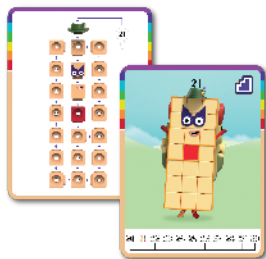


10 Double-sided Activity Cards

Meet Twenty-one to Thirty

Character Cards

- Introduce each Numberblocks character with the colorful Character Cards! The cards feature character build guides on the back. Help children build each character by paying close attention to where the dual connector cubes should go. The arrows indicate the direction in which the cubes should connect.
- Encourage children to compare their characters to the large image on the front of each card.
How many blocks is each character made from?
How does this correspond with the black number hovering above them? (This is their Numberling.)
- The Numberblocks are proudly showing their club badges. **Go to page 24 to learn more about badges and try a fun round-up activity.**



Numberblock **Twenty-one** is a Number Explorer who loves finding things out. She's great at helping Numberblocks figure out who they are!



Numberblock **Twenty-two** is a sporty double Eleven and splits into 2 football* teams—perfect for playing at home and away!



Numberblock **Twenty-three** can't make many rectangles. He can only do prime positions (rectangles that are 1 block wide or 1 block high), but he's very clear that he's happy as he is.



Numberblock **Twenty-four** can make so many rectangles that she's a super-duper rectangle! She can also split into 2 Twelves—just like the number of hours in a day.



Numberblock **Twenty-five** is a really, really big square! She can split into 5 Fives. Twenty-five can make lots of colorful patterns, too.



Numberblock **Twenty-six** is recruited by secret agent Fifteen to help with spy missions. He can carry around 2 agent Thirteens!



Numberblock **Twenty-seven** can make 9 Threes. When she discovers she can make 3 square Nines, she makes a cube! She transforms into a supercube with superpowers to defeat Octonaughty!



Numberblock **Twenty-eight** is part of the family of Twos, Fours, Sevens, and Fourteens. She can make a step shape with numbers up to 7, lots of rectangles, and many other patterns.



Numberblock **Twenty-nine** loves clubs and is great at making up new ones. He designs and gives out club badges to the other Numberblocks.



Numberblock **Thirty** is the big entertainer who keeps a whole circus under her hat. She can divide into 10 Threes as her ultimate trick.

**Did You Know? Outside the United States soccer is called football. The rules are exactly the same.*

Activities

The activity cards closely follow certain Numberblocks episodes. Try watching them as children play to reinforce learning and double the fun!

1 Episode: Twenty-one and On

Math Skills: number 21; 21 is 20 and 1

- When we first meet Twenty-one, she has two faces! She is still 2 numbers: 20 and 1. In this episode Twenty-one explains that it is often easier to think of bigger numbers as 2 numbers added together.
- Guide children to explore this with their Numberblock Twenty-one. *Add your 1 red block to the 20 to make 21. $20 + 1 = 21$. Now remove the red block. $21 - 1 = 20$.*



2 Episode: Twenty-one and On

Math Skills: number 21; partitioning and combining 21

- Numberblock Twenty-one knows that she is $20 + 1$. She is now curious to see who else she can be and decides to see what prints she can make in the sand. Prompt children to help Twenty-one “figure herself out” by replicating each of the images, breaking apart her cubes and placing them as shown on the card.
- Begin with the left-hand image. *See how 21 is $20 + 1$. Now break the columns of cubes apart. Twenty splits into 2 Tens. $10 + 10 + 1 = 21$.*
- Next, Twenty-one tries to make a rectangle. Standing 2 blocks wide, she realizes that she is an odd number as she has an odd block on top. Standing 3 blocks wide, she turns herself into a 3×7 rectangle. *21 is 3 lots (groups) of Seven, or 7 lots of Three.*
- You have helped Twenty-one figure herself out. She’s a Number Explorer!*

3 Episode: Twenty-one and On

Math Skills: number 22; even numbers

- Twenty-one is keen to find out what number comes next. She encourages Twenty and Two to combine. Encourage children to explore their Twenty-two just as they did with Twenty-one. *Add your 2 orange blocks to the 20 to make 22. $20 + 2 = 22$. Next, remove the orange blocks. $22 - 2 = 20$.*
- Explore further by breaking the columns of cubes apart. *Twenty-two splits into 2 Tens and 2 blocks more. $10 + 10 + 2 = 22$.*
- Stand Twenty-two’s 20 peach blocks 2 blocks wide. Now place 2 orange blocks on top, horizontally. *What shape have you made? (a rectangle) Twenty-two is an even number. Can Twenty-two make any more rectangles?*

4 Episode: Twenty-one and On

Math Skills: number 22; odd and even numbers; equal groups

- Twenty-two is excited to learn that he is an even number. This means he is a double. Let children explore this by building Twenty-two 2 blocks

wide as before. *Now split Twenty-two down the middle. Double Eleven!* The even number has split into 2 odd numbers.

- The card shows each team of 11 Ones on the football pitch*, ready to play. Encourage children to break down their Twenty-two into 2 Elevens, then 2 teams of 11 Ones before placing each on a player on the card.

5 Episode: How Rectangly!

Math Skills: number 23; prime numbers

- Numberblock Twenty-three visits Twelve at the Rectangle Retreat in order to figure himself out. The card shows Twenty-three in a range of formations. Guide children to re-create these with their Numberblock Twenty-three. *Which of the shapes are rectangles?* Remind children that a rectangle has blocks in neat columns and rows. *How many rectangles can Twenty-three make in total?*
- Twenty-three can make just 2 rectangles—prime positions (shapes) which are as wide, then as tall, as his blocks can go. That said, he's quite happy to be a not very rectangly number!



6 Episode: How Rectangly!

Math Skills: number 24; arrays (arranging blocks in neat columns and rows)

- Twenty-four's visit to Rectangle Retreat is very exciting! The card shows her array display watch beaming out the different rectangle formations her blocks can make.
- Let children explore these formations with their Numberblock Twenty-four. The episode helps illustrate this. *First, try the prime positions (standing as tall, then as wide as possible). Then, have Twenty-four lean over and touch her toes, making a 2-block wide rectangle. Now, widen to make rectangles with 3, 4, 5, etc., blocks wide until she's back at prime position.*
- *How many different rectangles can Twenty-four make?* (She can make 8. This makes her the first super-duper rectangle!)

7 Episode: How Rectangly!

Math Skills: place value; numbers 21 to 24

- Numberblocks Twenty-one to Twenty-four are at Ten's Place Gym. Work through the scene, guiding children to build their Numberblocks characters 3 blocks wide as shown on the card. *Count your 10s! 1 Ten, 2 Tens, Twenty! Count your 1s! 1, 2, 3, 4!*
- Count it out from Twenty: Each character counts on from Twenty up to their total.
- Children can extend this by stretching the Twenties. *Stand each character 1 block tall. Move each character's unit blocks away and say, "Twenty-one minus One is Twenty," etc.*

*Did You Know? Outside the US, the field is called the pitch.

8 Episode: We're Going on a Square Hunt

Math Skills: number 25, square numbers

- The Square Club (Numberblocks One, Four, Nine, and Sixteen) visit an ancient temple in search of a square even larger than Sixteen. The card shows a scene from the episode in which an ancient stone hints that the next square is made of 5 lots of Five. Guide children to point to each block in the bottom section, counting as they go from 1 to 25. *1, 2, 3, 4, 5...25. 5 lots of Five is Twenty-five.*
- Now use Twenty-five's blocks. Stand the 20 orange cubes 2 blocks wide. Add 1 blue block to the right-hand side, counting on from 20. *21, 22, 23, 24, 25. This doesn't look very square! Reconfigure the blocks into a square by placing them over the grid.*
- Encourage children to explore the different ways to make Twenty-five by placing the following configurations over the grid: 5 rows of Five; 5 columns of Five; Ten, Ten, and Five.



9 Episode: Steps vs. Squares

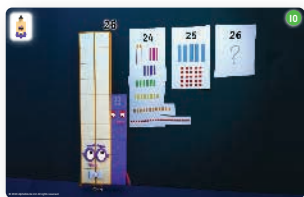
Math Skills: number 25, square numbers

- It's the annual Steps vs. Squares Treasure Hunt, in which the members of these clubs compete to find the most trophy pieces. In the episode, the Square Club is looking for a trophy in Step Squad's Museum, where only step shapes are allowed. Twenty-five realizes she can trick the security guard by splitting into 2 step shapes. *Squares can make up-and-down steps! Try making Twenty-five in this way. Use the small image to guide you.*
- The second image shows another revelation: *2 step shapes can make a square! $10 + 15 = 25$.* Encourage children to break Twenty-five into step-shaped Ten and Fifteen. *Lay these on top of the image to make a square.* Squares are super strong. In the episode, Ten and Fifteen combine to make Twenty-five so they can break a block of ice to win a trophy. Square power!

10 Episode: Hidden Talents

Math Skills: number 26; 26 is $13 + 13$

- Numberblock Twenty-six has entered Fifteen's Talent Show! Before going on stage, Twenty-one encourages Twenty-six to figure himself out to see what tricks he could perform. The card features a scene from the episode where posters display all the teams Twenty-four and Twenty-five can make. (That is, how they can evenly share their blocks. Children can work these through with their own Numberblocks for reinforcement.)
- Twenty-six's poster has a question mark. *Let's work out which teams he can make.* Guide children through this by making a team of Twos (build him 13 blocks wide). *He is 13 Twos. This means he is also 2 Thirteens. But oh no, unlucky Thirteen! When they hear their names, the Thirteens break apart into Threes and Tens! 2 Tens and 2 Threes make Twenty-six.*



11 Episode: Hidden Talents

Math Skills: number 26; 26 is $13 + 13$

- Numberblock Twenty-six is about to figure himself out! In the episode, Secret Agent Fifteen sees that Twenty-six is made of 2 Thirteens. She takes Twenty-six down to the top-secret number base where she discovers that Thirteen is also a secret agent. However, whenever someone says his name, his blocks break apart into Ten and Three. Fifteen explains that larger agents can carry smaller agents to where they are needed.
- The card shows 2 Agent Thirteens. Guide children to build these using their blocks. *Say "Thirteen" and remove the Threes from each Ten. Now join them all back together, creating Agent Twenty-six.* Add his faceplates and hat to complete the number magic!
- How can Twenty-six describe himself without the Thirteens falling apart? *$20 + 6$. 2 Tens, 2 Threes.*

12 Episode: Making Patterns

Math Skills: number 27; partitioning and combining 27

- In the episode, Numberblock Twenty-seven is exploring the new Pattern Wall at Seventeen's art gallery. It helps the Numberblocks see what patterns they can make. The Pattern Wall will copy whatever shapes they make. Twenty-seven discovers that she is part of the Family of Threes (the 3 times tables).
- Next, Twenty-seven sees that she is part of the Family of Nines (the 9 times tables). The images on the card show this. Guide children to break their Numberblock Twenty-seven down accordingly. *Twenty-seven is 9 Threes, or 3 Nines.*

13 Episode: Making Patterns

Math Skills: number 27; 3D shapes

- Numberblock Twenty-seven is struggling to figure herself out. Seventeen tells her that art is all about exploring things from a different direction. This makes Twenty-seven realize that 3 lots of 3 Threes can make 3 square Nines. *If you put these together in a new direction, they make a cube!* The card shows Twenty-seven as a cube. *Count the columns and rows.* The colored counting bars help with this. *3 by 3 by 3.*
- The second image is a build guide for Twenty-seven as a cube*.



**Cubes with a glow around them on the card are your dual connector cubes.*

14 Episode: Making Patterns

Math Skills: number 28

- Numberblock Twenty-eight has an amazing time visiting the Pattern Wall—she makes so many patterns that she figures herself out. She's a Pattern Pioneer! The card shows some of the shapes she made. Prompt children to have fun creating these with their own Numberblock Twenty-eight. *What other patterns can she make?*

15 Episode: Making Patterns

Math Skills: dividing 28

- The Pattern Wall shows all the rectangles Numberblock Twenty-eight can make. Encourage children to re-create them using their Numberblock Twenty-eight. The colored bars beneath each representation of Twenty-eight show the ways Twenty-eight has divided. *Which families is Twenty-eight part of? Two, Four, Seven, and Fourteen.*

16 Episode: Making Patterns

Math Skills: number order 1–29

- The card shows a part of the Pattern Wall in which the Numberblocks make a 10, 10, 1 pattern. In the episode, Twenty-one explains that this pattern helps the Numberblocks see where they fit in the pattern of counting numbers. Guide children to see where Twenty-eight fits. *She is between Twenty-seven and Twenty-nine. She is under Eight and Eighteen.*
- Help children explore the wall with more Numberblocks characters. They can even create their own Pattern Wall by building with their Numberblocks® MathLink® Cubes. Encourage them to line up the characters, touching and counting blocks as they go.

17 Episode: Club Picnic

Math Skills: number 29; odd and even numbers

- It's Club Picnic Day! In the episode, Numberblock Twenty-one helps Twenty-nine figure himself out and see what he has in common with the other Numberblocks characters. Twenty-one suggests that he see whether he's an odd or even top by standing 2 blocks wide. The activity

helps work this through. Guide children to build Twenty-nine 2 blocks wide and see which bar fits his shape. *Does Twenty-nine have an odd or even top? Is he made of Twos, or is there an extra One on top?*

- Continue the play with the other Numberblocks characters. Who else is in the same club as Twenty-nine?

18 Episode: Thirty's Big Top

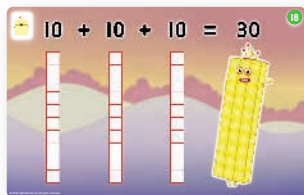
Math Skills: number 30; $10 + 10 + 10 = 30$

- In this episode Numberblock Three declares herself the best entertainer. Twenty-one suggests she meets someone new:

Numberblock Thirty, the big entertainer!

Prompt children to use the card to make their own Thirty. *Use Thirty's cubes to make three rows of 10. Now do the number magic: $10 + 10 + 10 = 30$.*

- Point out that the 3 in Thirty's Numberling stands for 3 Tens, or 3 10s. The 0 stands for nothing more—it holds the 3 in the right place (the tens column).
- Expand the learning to discover more ways to make 30:
 $10 + 10 = 20$. $20 + 10 = 30$.
- Now break each 10 down. *1 Ten is 10 Ones. Thirty is 30 lots of 1.*



19 Episode: Thirty's Big Top

Math Skills: number 30; 30 is 10 lots of 3

Thirty's final trick is to break down into 10 Threes. The card shows them all stacked up.

Encourage children to try this with their Thirty, breaking her down into 10 Threes before placing each one over the image. Round off the trick: *10 Threes are Thirty!*

20 Episode: Figure It Out

Math Skills: exploring numbers

Numberblock Twenty-one has a 6-step plan for helping her Numberblocks friends figure themselves out. Guide children to use the grid on the card to help explore some of these steps using their Numberblocks characters.

1. Tens and Ones: How many Tens and Ones does each character have? This helps them see where they fit in the lineup.
2. Rectangles: How rectangly can you be? How many rectangles can you make?
3. Look Inside: How many teams are you hiding? What do you look like when you're dividing?
4. Play with Patterns: What shapes can you make?
5. Join a Club: What do you have in common with other Numberblocks?
6. More to Explore: Go out into the world to find more number clues and adventures.

Introducción

Ayuda a los niños a ver cómo funcionan los números con Numberblocks, los divertidos personajes de la serie matemática de fama mundial! El Conjunto de Actividades Numberblocks Veintiuno al Treinta con Cubos MathLink® añaden más diversión numérica de doble dígito para equiparar la práctica de habilidades y el juego imaginativo.

Incluye



235 Cubos MathLink



20 Cubos MathLink de Conector Doble



38 Paneles frontales



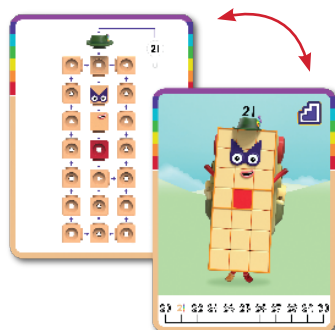
1 Hoja de pegatinas



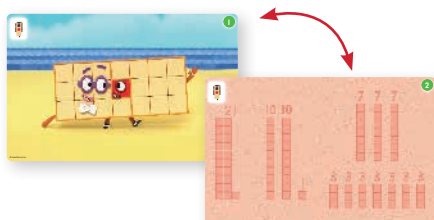
10 Numberlings



3 Sombreros



10 Tarjetas de personajes de doble cara con guía de construcción

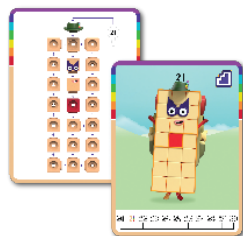


10 Tarjetas de actividades de doble cara

Conoce del Veintiuno al Treinta

Tarjetas de personaje

- ¡Presenta cada personaje de Numberblocks con las coloridas Tarjetas de personajes! Las tarjetas incluyen guías de construcción de personajes en el reverso. Ayuda a los niños a construir cada personaje prestando atención a dónde deben ir los cubos de conector doble. Las flechas indican la dirección en la cual los cubos deben conectarse.
- Anime a los niños a comparar sus personajes con la imagen grande en el frente de cada tarjeta. *¿De cuántos bloques se compone un personaje? ¿De qué manera esto corresponde con el número negro que está por encima de estos? (Este es su Numberling).*
- Los Numberblocks se enorgullecen de mostrar sus medallas del club. Vaya a la página 10 para aprender más acerca de las medallas y pruebe con una divertida actividad de culminación.



El Numberblock **Veintiuno** es un Explorador numérico que adora resolver enigmas. ¡Es genial en ayudar a los Numberblocks a resolver quiénes son!



El Numberblock **Veintidós** es un doble Once deportivo y se divide en 2 equipos de fútbol* ¡Es ideal para jugar en casa y afuera!



El Numberblock **Veintitrés** no puede formar muchos rectángulos. Él sólo puede formar posiciones destacadas (rectángulos que tienen un 1 bloque más de ancho o 1 bloque más de alto), pero está muy contento con el lugar que le toca ocupar.



¡El Numberblock **Veinticuatro** puede formar tantos rectángulos que se le conoce como el súper espectacular rectángulo! Ella también puede dividirse en 2 Doces, igual que el número de horas en un día.



¡El Numberblock **Veinticinco** es un enorme cuadrado! Ella puede dividirse en 5 Cincos. Veinticinco puede formar varios patrones coloridos también.



El Numberblock **Veintiséis** a veces es reclutado por el agente secreto Quince para ayudar con misiones de espionaje. ¡Él puede llevar 2 agentes Trece!



Numberblock **Veintisiete** puede formar 9 Tres. Cuando descubre que puede formar 3 Nueve cuadrados, icrea un cubo! ¡Se transforma en un súper cubo con súper poderes para derrotar al malvado Octonaughty!



El Numberblock **Veintiocho** es parte de la familia de los Dos, Cuatros, Sietes y Catorces. Puede crear una forma escalonada con números hasta 7, varios rectángulos y muchos otros patrones.



El Numberblock **Veintinueve** ama los clubes y es genial cuando se trata de crear nuevos. Diseña y regala medallas de club a los demás Numberblocks.



Numberblock **Treinta** es la animadora por excelencia que guarda un círculo entero bajo su sombrero. Su truco final incluye una división en 10 Tres.

*¿Sabías que? Fuera de los Estados Unidos al soccer se le conoce como fútbol. Las reglas son las mismas.

Actividades

Las tarjetas de actividad siguen de cerca algunos episodios de Numberblocks. ¡Intenta observarlos mientras los niños juegan para reforzar el aprendizaje y multiplicar la diversión!

1 Episodio: Veintiuno y los demás

Habilidades matemáticas: número 21; 21 es 20 y 1

- La primera vez que conocemos a Veintiuno, ¡ella tiene dos caras! Se conforma de 2 números: 20 y 1. En este episodio Veintiuno explica que resulta más fácil pensar en números más grandes que en 2 números combinados.
- Guíe a los niños mientras exploran esto con su Numberblock Veintiuno. *Añade tu bloque rojo 1 al 20 para crear 21. $20 + 1 = 21$. Ahora quita el bloque rojo. $21 - 1 = 20$.*



2 Episodio: Veintiuno y los demás

Habilidades matemáticas: número 21; particionar y combinar 21

- Numberblock Veintiuno sabe que se conforma de $20 + 1$. Ahora tiene curiosidad por saber en qué otro se puede convertir y decide ver qué impresiones puede dejar en la arena. Indique a los niños que ayuden a Veintiuno a “resolver su identidad” remplazando cada una de las imágenes, separando sus cubos y colocándolos como se muestra en la tarjeta.
- Comience con la imagen a la izquierda. *Vea como 21 es $20 + 1$. Ahora separe las columnas de cubos. El Veinte puede dividirse en 2 Diez. $10 + 10 + 1 = 21$.*
- A continuación, Veintiuno intenta formar un rectángulo. Al estar de pie sobre 2 bloques de ancho, se da cuenta de que es un número impar ya que tiene un bloque impar en la parte superior. Al estar de pie sobre 3 bloques de ancho, se transforma en un rectángulo de 3×7 . *21 se compone de 3 lotes (grupos) de Siete, o 7 lotes de Tres.*
- *Has ayudado a Veintiuno a resolver su identidad. ¡Es una Exploradora Numérica!*

3 Episodio: Veintiuno y los demás

Habilidades matemáticas: número 22; números pares

- A Veintiuno le apasiona averiguar qué número es el siguiente. Ella alienta a Veinte y a Dos a combinarse. Anime a los niños a explorar su Veintidós tal como lo hicieron con Veintiuno. *Añade tus 2 bloques naranja al 20 para crear 22. $20 + 2 = 22$. Luego, quita los bloques naranja. $22 - 2 = 20$.*
- Siga explorando mientras separa las columnas en cubos. *Veintidós puede dividirse en 2 Diez y 2 bloques más. $10 + 10 + 2 = 22$.*
- Coloca los 20 bloques melocotón de Veintidós a 2 bloques de ancho. Ahora coloca 2 bloques naranja en la parte superior, de forma horizontal. ¿Qué forma has creado? (un rectángulo) *Veintidós es un número par. ¿Puede Veintidós formar más rectángulos?*

4 Episodio: Veintiuno y los demás

Habilidades matemáticas: número 22; números pares e impares; grupos equivalentes

- A Veintidós le entusiasma saber que es un número par. Esto significa que es un doble. Permita a los niños explorar esto construyendo a Veintidós con 2 bloques de ancho como antes. *Ahora divide a Veintidós desde el medio. ¡Doble Once! El número par se ha dividido en 2 números impares.*

- La tarjeta muestra cada equipo de 11 Unos en el terreno de fútbol* listos para jugar. Anime a los niños a desglosar sus Veintidós en 2 Onces, luego 2 equipos de 11 Unos antes de asignar cada uno a un jugador en la tarjeta.

5 Episodio: ¡Qué rectangular!

Habilidades matemáticas: número 23; números primos

- El Numberblock Veintitrés visita a Doce en el Refugio Rectangular para resolver su identidad. La carta muestra a Veintitrés con una serie de formaciones. Guíe a los niños para recrear estas con su Numberblock Veintitrés. ¿Cuáles formas son rectángulos? Recuerde a los niños que un rectángulo tiene bloques en columnas y filas prolijas. ¿Cuántos rectángulos puede formar Veintitrés en total?
- Veintitrés puede formar sólo 2 rectángulos: posiciones primas (formas) que tienen el ancho y altura máximos que sus bloques puedan alcanzar. Dicho eso, ¡está muy feliz de no ser un número tan rectangular!



6 Episodio: ¡Qué rectangular!

Habilidades matemáticas: número 24; conjuntos (organizar bloques en columnas y filas prolijas)

- ¡La visita de Veinticuatro al Refugio Rectangular es muy emocionante! La tarjeta muestra su visualización de organización convirtiendo las diferentes formaciones rectangulares que sus bloques pueden crear.
- Permita a los niños explorar estas formaciones con su Numberblock Veinticuatro. El episodio ayuda a ilustrar este concepto. *Primero, intentemos las posiciones primas (ponerse de pie tan alto y ancho como sea posible). Luego, haz que Veinticuatro se incline y toque sus pies, formando un rectángulo de 2 bloques de ancho. Ahora, ensancha para crear rectángulos con 3, 4, 5, etc., bloques de ancho hasta que ella regrese a la posición prima.*
- ¿Cuántos rectángulos diferentes puede formar Veinticuatro? (Puede formar 8. ¡Así se crea su primer súper espectacular rectángulo!)

7 Episodio: How Rectangly!

Habilidades matemáticas: valor posicional, números 21 a 24

- Los Numberblocks Veintiuno y Veinticuatro están en el Gimnasio de Diez. Trabaje junto a la escena, guiando a los niños a desarrollar sus personajes de Numberblocks con 3 bloques de ancho tal como se muestra en la tarjeta. ¡Cuenta tus 10! ¡1 Diez, 2 Diez, Veinte! ¡Cuenta tus 1! ¡1, 2, 3, 4!

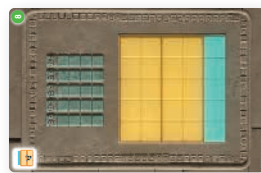
Cuenta desde Veinte: Cada personaje cuenta desde Veinte hasta alcanzar su total.

- Los niños pueden ampliar esto estirando los Veintes. *Posiciona a cada personaje 1 bloque de alto. Mueve cada bloque de unidad de personaje lejos y menciona: "Veintiuno menos Uno es Veinte", etc.*

8 Episodio: Vamos a buscar el cuadrado

Habilidades matemáticas: número 25; números al cuadrado

- El Club al Cuadrado (Numberblocks Uno, Cuatro, Nueve y Dieciséis) visita un templo antiguo en búsqueda de un número al cuadrado más grande que Dieciséis. La tarjeta muestra una escena del episodio en el cual una roca antigua anticipa que el siguiente cuadrado está formado por 5 lotes de Cinco. Guíe a los niños para que señalen cada bloque en la sección inferior, contando sucesivamente desde 1 a 25. 1, 2, 3, 4, 5... 25. 5 lotes de Cinco es Veinticinco.



- Ahora use los bloques de Veinticinco. Posicione los 20 cubos naranja con 2 cubos de ancho. Añada 1 bloque azul en el costado derecho, contando desde 20. 21, 22, 23, 24, 25. *¡Esto no tiene mucha pinta de cuadrado! Vuelva a configurar los bloques en un cuadrado colocándolos sobre la cuadrícula.*
- Anime a los niños a explorar las diferentes formas de crear Veinticinco colocando las siguientes configuraciones sobre la cuadrícula: 5 filas de Cinco; 5 columnas de Cinco; Diez, Diez y Cinco.

9 Episodio: Números escalonados vs. números al cuadrado

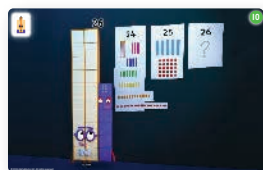
Habilidades matemáticas: número 25; números al cuadrado

- Es hora de la Cacería Anual del Tesoro entre Números escalonados y Números al Cuadrado, en la cual los miembros de estos clubes competirán para encontrar la mayor cantidad de trofeos. En el episodio, el Club al Cuadrado busca un trofeo en el Museo del Equipo Escalonado, en donde sólo las formas escalonadas pueden ingresar. Veinticinco se da cuenta de que puede engañar al guardia de seguridad dividiéndose en 2 formas escalonadas. *¡Los cuadrados pueden formar escalas ascendentes y descendentes! Intenta formar a Veinticinco de esta manera. Usa la imagen pequeña para guiarte.*
- La segunda imagen muestra otra revelación: *¡2 formas escalonadas pueden crear un cuadrado! $10 + 15 = 25$.* Anime a los niños a separar a Veinticinco en una forma escalonada de Diez y Quince. *Sitúa estas sobre la imagen para formar un cuadrado.* Los cuadrados son súper fuertes. En el episodio, Diez y Quince se combinan para formar a Veinticinco, y así puedan separarse en un bloque de hielo para ganar un trofeo. ¡Poder cuadrado!

10 Episodio: Talentos ocultos

Habilidades matemáticas: número 26; 26 es $13 + 13$

- ¡El Numberblock Veintiséis ha ingresado en el concurso de talentos de Quince! Antes de subir al escenario, Veintiuno alienta a Veintiséis para averiguar qué tipo de trucos puede hacer. La tarjeta muestra una escena del episodio en donde los afiches muestran todos los equipos que Veinticuatro y Veinticinco pueden crear. (Es decir, la forma en que pueden compartir equitativamente sus bloques. Los niños pueden trabajar con éstos con sus propios Numberblocks para reforzamiento).
- El afiche de Veintiséis tiene un símbolo de pregunta. Resolvamos qué equipos crear. Guíe a los niños durante este proceso para crear un equipo de Dos (constrúyalo con 13 bloques de ancho). Él se conforma de 13 Dos. Esto significa que también es 2 Treces. ¡Oh no, es el desafortunado Trece! Cuando oyen sus nombres, los Treces se separan en Tres y Diez! 2 Diez y 2 Tres forman a Veintiséis.



11 Episodio: Talentos ocultos

Habilidades matemáticas: número 26; 26 es $13 + 13$

- ¡El Numberblock Veintiséis está a punto de resolver su identidad! En el episodio, la Agente Secreto Quince observa que Veintiséis está formado de 2 Treces. Luego ella lleva a Veintiséis abajo a la base numérica secreta en donde descubre que Trece también es un agente secreto. Sin embargo, siempre que alguien dice su nombre, sus bloques se separan en Diez y Tres. Quince le explica que agentes más grandes pueden llevar a agentes de menor tamaño a donde se les necesite.
- La tarjeta muestra 2 Agentes Trece. Guíe a los niños para que construyan estos usando sus bloques. Diga: *“Trece” y quite los Tres de cada Diez. Ahora vuelva a unirlos, creando al Agente Veintiséis. ¡Añada sus caras y sombreros para completar la magia numérica!*
- ¿De qué manera Veintiséis puede describirse a sí mismo sin que los Trece se separen? $20 + 6$. 2 Diez, 2 Tres.

12 Episodio: Formación de patrones

Habilidades matemáticas: número 27; particionar y combinar 27

- En el episodio, el Numberblock Veintisiete está explorando el nuevo Muro de Patrones en la galería de arte de Diecisiete. Ayuda a los Numberblocks a descubrir qué patrones pueden formar. El Muro de Patrones copiará cualquier forma que creen. Veintisiete descubre que ella es parte de la Familia de Tres (las tablas de multiplicar de 3).
- Luego, Veintisiete descubre que ella es parte de la Familia de Nueves (las tablas de multiplicar de 9). Las imágenes en la tarjeta muestran esto. Guíe a los niños para que separen su Numberblock Veintisiete de la forma correcta. *Veintisiete se compone de 9 Tres o 3 Nueves.*

13 Episodio: Formación de patrones

Habilidades matemáticas: número 27; formas 3D

- Numberblock Veintisiete tiene dificultades para resolver su identidad. Diecisiete le explica que el arte se trata de explorar cosas desde un punto de vista distinto. Esto hace que Veintisiete se dé cuenta de que 3 lotes de 3 Tres pueden formar 3 Nueves al cuadrado. ¡Si pone estos juntos en una nueva dirección, pueden formar un cubo! La tarjeta muestra a Veintisiete como un cubo. Cuenta las columnas y filas. Las barras de conteo coloridas ayudan con esto. 3 por 3 por 3.
- La segunda imagen es una guía de construcción para Veintisiete como un cubo*.



**Los cubos con un brillo a su alrededor en la tarjeta son sus cubos conectores dobles.*

14 Episodio: Formación de patrones

Habilidades matemáticas: número 28

- Numberblock Veintiocho lo pasó increíble cuando visitó el Muro de Patrones; formó tantos patrones que resolvió su identidad. ¡Es una Pionera en Patrones! La tarjeta muestra algunas de las formas que creó. Pida a los niños que se diviertan creando éstos con su propio Numberblock Veintiocho. *¿Qué otros patrones puede formar ella?*

15 Episodio: Formación de patrones

Habilidades matemáticas: división de 28

- El Muro de Patrones muestran todos los rectángulos que Numberblock Veintiocho puede crear. Anime a los niños a recrearlos usando su Numberblock Veintiocho. Las barras coloridas debajo de cada representación de Veintiocho muestran las formas en que Veintiocho se ha dividido. *¿A qué familias pertenece Veintiocho? Dos, Cuatro, Siete y Catorce.*

16 Episodio: Formación de patrones

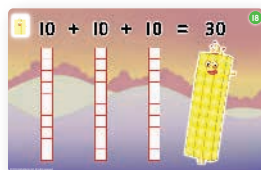
Habilidades matemáticas: orden numérico 1 al 29

- La tarjeta muestra una parte del Muro de Patrones en la cual los Numberblocks forman un patrón de 10, 10 y 1. En el episodio, Veintiuno explica que este patrón ayuda a los Numberblocks a ver en qué lugar van dentro del patrón de conteo de números. Guíe a los niños para que aprendan en donde va Veintiuno. *Se ubica entre Veintisiete y Veintinueve. Está por debajo de Ocho y Dieciocho.*
- Ayuda a los niños a explorar el muro con más personajes de Numberblocks. Incluso pueden crear su propio Muro de Patrones construyendo con sus propios Cubos MathLink® Numberblocks. Anímelos a alinear los personajes, a tocar y contar los bloques mientras juegan.

17 Episodio: Día de Campo del Club

Habilidades matemáticas: número 29; números pares e impares

- ¡Es Día de Campo del Club! En el episodio, Numberblocks Veintiuno ayuda a Veintinueve a descubrir su identidad y ver qué tiene en común con otros personajes Numberblocks. Veintiuno sugiere que compruebe si es un número par o impar al situarse a 2 bloques de ancho. La actividad ayuda a resolver esto. Guíe a los niños para construir Veintinueve con 2 bloques de ancho y ver qué barra se adapta a su forma. *¿Veintinueve tiene una parte superior par o impar? ¿Está formado por Dos o hay un Uno adicional en la parte superior?*
- Continúe el juego con los demás personajes Numberblocks. ¿Quién más está en el mismo club que Veintinueve?



18 Episodio: Treinta en la Sima

Habilidades matemáticas: número 30; $10 + 10 + 10 = 30$

- En este episodio Numberblock Tres se declara a sí misma como la maestra de la animación. Veintiuno le sugiere que conozca a alguien nuevo: Numberblock Treinta, el más grande animador! Pida a los niños que utilicen su tarjeta para crear su propio Treinta. *Use los cubos de Treinta para crear tres filas de 10. Ahora realice la magia numérica: $10 + 10 + 10 = 30$.*
- Señale que el 3 en el Numberling de Treinta significa 3 Diez o 3 10s. El 0 no significa nada más; mantiene al 3 en el lugar correcto (la columna de diez).
- Extienda el aprendizaje para descubrir más formas de formar 30:
 $10 + 10 = 20$. $20 + 10 = 30$.
- Ahora desglose cada 10. *1 Diez en 10 Unos. Treinta es 30 lotes de 1.*

19 Episodio: Treinta en la Sima

Habilidades matemáticas: número 30; 30 es 10 lotes de 3

El truco final de Treinta es separarse en 10 Tres. La tarjeta muestra a todos apilados.

Anime a los niños a intentar esto con su Treinta, separándola en 10 Tres antes de colocar cada una sobre la imagen. Finalice el truco: *¡10 Tres son Treinta!*

20 Episodio: Resuélvelo

Habilidades matemáticas: exploración de números

Numberblock Veintiuno tiene un plan de 6 pasos para ayudar a sus amigos Numberblocks a descubrir su identidad. Guíe a los niños en el uso de la cuadrícula en la tarjeta para ayudar a explorar algunos de estos pasos usando sus personajes Numberblocks.

1. Diez y Unos: ¿Cuántos Diez y Unos tiene cada personaje? Esto los ayuda a ver qué lugar ocupan en la alineación.
2. Rectángulos: ¿Qué tan rectangular puedes ser? ¿Cuántos rectángulos puedes formar?
3. Mira dentro: ¿Cuántos equipos escondes? ¿Cómo luces cuando te divides?
4. Juego con patrones: ¿Qué formas puedes hacer?
5. Únete a un club: ¿Que tienes en común con otros Numberblocks?
6. Más para explorar: Sal a recorrer el mundo para averiguar más pistas numéricas y descubrir más aventuras.

Introduction

Aidez les enfants à comprendre comment fonctionnent les nombres avec Numberblocks, les personnages sympathiques de la série mathématique à succès mondial! L'ensemble d'activités de cubes Numberblocks vingt et un à trente de MathLink^{MD} ajoute encore plus de plaisir numérique à deux chiffres à la pratique des compétences mathématiques et au jeu imaginaire.

Comprend



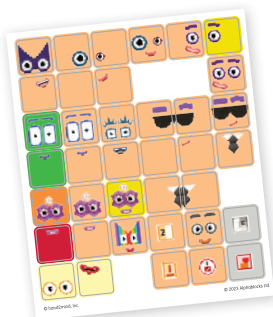
235 Cubes MathLink



20 cubes MathLink à double connecteur



38 plateaux



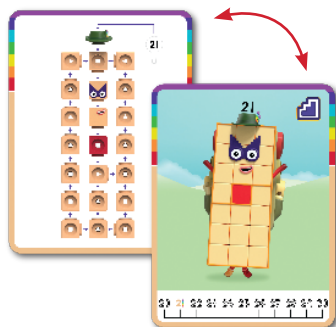
1 feuille d'autocollants



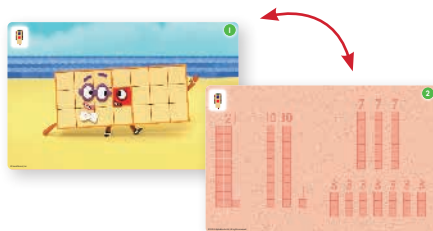
10 Numberlings



3 chapeaux



10 cartes de personnage recto verso avec guide de construction

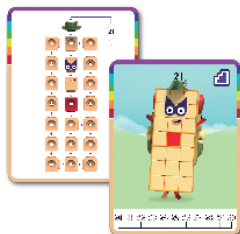


10 cartes d'activités recto verso

Je vous présente Vingt-et-un à Trente

Cartes de personnages

- Présentez chaque personnage Numberblocks avec les cartes de personnages colorées! Les cartes proposent des guides de construction de personnages au verso. Aidez les enfants à construire chaque personnage en prêtant une attention particulière à l'endroit où doivent aller les cubes à double connecteur. Les flèches indiquent la direction dans laquelle les cubes doivent se connecter.
- Encouragez les enfants à comparer leurs personnages à la grande image au verso de chaque carte. De combien de blocs est composé chaque personnage? Comment cela correspond-il au chiffre noir qui flotte au-dessus d'eux? (Il s'agit de leur Numberling.)
- Les Numberblocks arborent fièrement les insignes de leur club. Rendez-vous à la page 10 pour en savoir plus sur les insignes et essayez une activité de récapitulation amusante.



La Numberblock **Vingt-et-un** est une exploratrice de nombres qui adore découvrir des choses. Elle est douée pour aider les Numberblocks à découvrir qui ils sont!



Numberblock **Vingt-deux** est un double Onze sportif et se divise en 2 équipes de soccer*, parfaites pour jouer à domicile et à l'extérieur!



Le Numberblock **Vingt-trois** ne peut pas créer beaucoup de rectangles. Il ne peut faire que des positions principales (des rectangles d'un bloc de large ou d'un bloc de haut), mais il est très clair sur le fait qu'il est heureux comme il est.



La Numberblock **Vingt-quatre** peut créer tellement de rectangles qu'elle est un rectangle super-fantastique! Elle peut également se diviser en 2 Douze—tout comme le nombre d'heures dans une journée.



La Numberblock **Vingt-cinq** est un très très grand carré! Elle peut se diviser en 5 Cinq. Vingt-cinq peut également créer de nombreux motifs colorés.



Le Numberblock **Vingt-six** est recruté par l'agent secret Quinze pour l'aider dans des missions d'espionnage. Il peut transporter 2 agents Treize!



La Numberblock **Vingt-sept** peut faire 9 Trois. Lorsqu'elle découvre qu'elle peut faire 3 carrés de Neuf, elle crée un cube! Elle se transforme en supercube doté de super pouvoirs pour vaincre Octonaughty!



Le Numberblock **Vingt-huit** fait partie de la famille des Deux, Quatre, Sept et Quatorze. Il peut créer une forme d'escalier avec des nombres allant jusqu'à 7, de nombreux rectangles et bien d'autres motifs.



Le Numberblock **Vingt-neuf** adore les clubs et est doué pour en créer de nouveaux. Il conçoit et distribue des insignes de club pour les autres Numberblocks.



La Numberblock **Trente** est la grande artiste qui garde tout un cirque sous son chapeau. Elle peut se diviser en 10 Trois comme son ultime tour.

**Saviez-vous que...? En dehors des États-Unis, le soccer est appelé football. Les règles sont exactement les mêmes.*

Activités

Les cartes d'activités suivent de près certains épisodes de Numberblocks. Essayez de les regarder pendant que les enfants jouent pour renforcer l'apprentissage et doubler le plaisir!

1^{er} épisode : Vingt et un et plus

Compétences mathématiques: nombre 21; 21 est 20 et 1

- Lorsque nous rencontrons Vingt-et-un pour la première fois, elle a deux visages! Elle est toujours à 2 chiffres : 20 et 1. Dans cet épisode, Vingt-et-un explique qu'il est souvent plus facile de penser à des nombres plus grands en additionnant deux nombres.
- Guidez les enfants à explorer cela avec leur Numberblock Vingt et un. *Ajoutez votre 1 bloc rouge au 20 pour faire 21. $20 + 1 = 21$. Retirez maintenant le bloc rouge. $21 - 1 = 20$.*



2^e épisode : Vingt et un et plus

Compétences mathématiques: nombre 21; partitionnement et combinaison 21

- Le Numberblock Vingt-et-un sait qu'elle est $20 + 1$. Elle est maintenant curieuse de voir qui d'autre elle peut être et décide de voir quelles empreintes elle peut faire dans le sable. Invitez les enfants à aider Vingt-et-un à « se comprendre » en reproduisant chacune des images, en séparant ses cubes et en les plaçant comme indiqué sur la carte.
- Commencez par l'image de gauche. *Voyez comment 21 est $20 + 1$. Maintenant, séparez les colonnes de cubes. Vingt se divise en 2 Dix. $10 + 10 + 1 = 21$.*
- Ensuite, Vingt-et-un essaie de créer un rectangle. Faisant 2 blocs de large, elle se rend compte qu'elle est un nombre impair car elle a un bloc impair au sommet. D'une largeur de 3 blocs, elle se transforme en un rectangle de 3×7 . 21 correspond à 3 lots (groupes) de Sept, ou 7 lots de Trois.
- Vous avez aidé Vingt-et-un à se comprendre. C'est une exploratrice des nombres!"*

3^e épisode : Vingt et un et plus

Compétences mathématiques: nombre 22; nombres pairs

- Vingt et un ont hâte de savoir quel nombre viendra ensuite. Elle encourage Vingt-deux à s'associer. Encouragez les enfants à explorer leur Vingt-deux comme ils l'ont fait avec leur Vingt-et-un. *Ajoutez vos 2 blocs orange au 20 pour faire 22. $20 + 2 = 22$. Ensuite, retirez les blocs orange. $22 - 2 = 20$.*
- Explorez plus loin en séparant les colonnes de cubes. *Vingt-deux se divise en 2 Dix et 2 blocs supplémentaires. $10 + 10 + 2 = 22$.*
- Placez les blocs 20 pêches de Vingt-deux sur 2 blocs de large. Placez maintenant 2 blocs orange dessus, horizontalement. Quelle forme as-tu réalisée? (un rectangle) *Vingt-deux est un nombre pair. Vingt-deux peut-il créer d'autres rectangles?"*

4^e épisode : Vingt et un et plus

Compétences mathématiques: nombre 22; nombres pairs et impairs; groupes égaux

- Vingt-deux est ravi d'apprendre qu'il est un nombre pair. Cela signifie qu'il est un double. Laissez les enfants explorer cela en construisant Vingt-deux blocs de 2 blocs de large comme auparavant. *Maintenant, divisez Vingt-deux au milieu. Double Onze! Le nombre pair est divisé en 2 nombres impairs.*

- La carte montre chaque équipe de 11 Uns sur le terrain de soccer*, prêts à jouer. Encouragez les enfants à diviser leurs vingt-deux en 2 onze, puis en 2 équipes de 11 Uns avant de placer chacun sur un joueur de la carte.

5^e épisode : C'est rectangulaire!

Compétences mathématiques: nombre 23; nombres premiers

- "Le Numberblock Vingt-trois rend visite à Douze au refuge du rectangle afin de se comprendre. La carte montre Vingt-trois dans une gamme de formations. Guidez les enfants pour les recréer avec leur Numberblock Vingt-trois. *Quelles formes sont des rectangles? Rappelez aux enfants qu'un rectangle comporte des blocs disposés en colonnes et en rangées soignées. Combien de rectangles Vingt-trois peuvent-ils former au total?*
- Vingt-trois ne peut former que 2 rectangles seulement—des positions principales (formes) qui sont aussi larges, puis aussi hautes, que peuvent se rendre ses blocs. Cela dit, il est bien content d'être un nombre pas très rectangulaire!"



6^e épisode : C'est rectangulaire!

Compétences mathématiques: nombre 24; matrices (en organisant les blocs dans des colonnes et des lignes soignées)

- La visite de Vingt-quatre au refuge du rectangle est très excitante! La carte illustre sa montre à affichage matriciel diffusant les différentes formations rectangulaires que ses blocs peuvent former.
- Laissez les enfants explorer ces formations avec leur Numberblock Vingt-quatre. L'épisode permet d'illustrer cela. *Essayez d'abord les positions principales (debout aussi haut, puis aussi large que possible). Ensuite, demandez à Vingt-quatre de se pencher et de toucher ses orteils, formant ainsi un rectangle de 2 blocs de large. Maintenant, élargissez-la pour créer des rectangles de 3, 4, 5, etc., blocs de largeur jusqu'à ce qu'elle revienne à la position principale.*
- Combien de rectangles différents Vingt-quatre peut-il créer? (Elle peut en faire 8. Cela fait d'elle le premier rectangle super-fantastique!)"

7^e épisode : C'est rectangulaire!

Compétences mathématiques: valeur de position; nombres 21 à 24

- Les Numberblocks Vingt-et-un à Vingt-quatre sont au Gymnase de la Place de Dix. Travaillez à travers la scène, en guidant les enfants pour construire leurs personnages Numberblocks de 3 blocs de large comme montrés sur la carte. Comptez vos 10! 1 Dix, 2 Dix, Vingt! Comptez vos 1! 1, 2, 3, 4!

Comptez à partir de Vingt : Chaque personnage compte à partir de Vingt jusqu'à son total.

- Les enfants peuvent étendre cela en étirant les Vingtaines. *Mettez chaque personnage debout sur 1 bloc de haut. Éloignez les blocs unitaires de chaque personnage et dites : « Vingt-et-un moins Un égale Vingt », etc.*

8^e épisode : Nous partons à la chasse aux carrés

Compétences mathématiques : nombre 25, nombres carrés

- Le Club Carré (Numberblocks Un, Quatre, Neuf et Seize) visite un temple ancien à la recherche d'un carré encore plus grand que Seize. La carte montre une scène de l'épisode dans laquelle une pierre ancienne suggère que le prochain carré est composé de 5 lots de Cinq. Guidez les enfants pour qu'ils pointent chaque bloc dans la section inférieure, en comptant au fur et à mesure de 1 à 25. 1, 2, 3, 4, 5...25. 5 lots de Cinq font Vingt-cinq.



- Utilisez maintenant les blocs de Vingt-cinq. Placez les 20 cubes orange sur 2 blocs de large. Ajoutez 1 bloc bleu sur le côté droit, en comptant à partir de 20. 21, 22, 23, 24, 25. *Cela ne ressemble pas beaucoup à un carré! Reconfigurez les blocs en un carré en les plaçant sur la grille.*
- Encouragez les enfants à explorer les différentes manières de faire Vingt-cinq en plaçant les configurations suivantes sur la grille : 5 rangées de Cinq; 5 colonnes de Cinq; Dix, Dix et Cinq."

9° épisode : Escaliers contre Carrés

Compétences mathématiques : nombre 25, nombres carrés

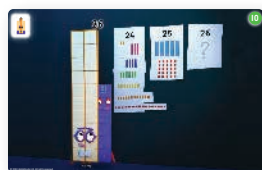
- C'est la chasse au trésor annuelle Escaliers contre Carrés, dans laquelle les membres de ces clubs s'affrontent pour trouver le plus de pièces de trophée. Dans l'épisode, le Club Carré cherche un trophée dans le Musée de l'Escouade des Escaliers, où seules les formes en escalier sont autorisées. Vingt-cinq réalise qu'elle peut tromper le garde de sécurité en se divisant en 2 formes d'escalier. *Les carrés peuvent former des marches montantes et descendantes! Essayez de créer Vingt-cinq de cette manière. Utilisez la petite image pour vous guider.*
- La deuxième image révèle une autre découverte : 2 formes en escalier peuvent faire un carré! $10 + 15 = 25$. Encouragez les enfants à diviser Vingt-cinq en forme d'escaliers de Dix et Quinze. Posez-les sur l'image pour former un carré. Les carrés sont super forts. Dans l'épisode, Dix et Quinze se combinent pour former Vingt-cinq afin de pouvoir briser un bloc de glace et gagner un trophée. Puissance carrée!

10° épisode : Talents cachés

Compétences mathématiques :

nombre 26; 26 est $13 + 13$

- Le Numberblock Vingt-six s'est inscrit au Spectacle de Talents de Quinze! Avant de monter sur scène, Vingt-et-un encourage Vingt-six à se découvrir lui-même pour voir quels tours il pourrait exécuter. La carte présente une scène de l'épisode où des affiches montrent toutes les équipes que Vingt-quatre et Vingt-cinq peuvent former. (C'est-à-dire, comment ils peuvent partager leurs blocs de manière égale. Les enfants peuvent travailler cela avec leurs propres Numberblocks afin de renforcer l'apprentissage.)
- L'affiche de Vingt-six a un point d'interrogation. *Voyons quelles équipes il peut former.* Guidez les enfants à travers cela en formant une équipe de Deux (construisez-le avec 13 blocs de large). *Il est 13 Deux. Cela signifie qu'il est également 2 Treizes. Mais oh non, le Treize malchanceux! Lorsqu'ils entendent leurs noms, les Treizes se séparent en Trois et Dix ! 2 Dix et 2 Trois font Vingt-six.*



11° épisode : Talents cachés

Compétences mathématiques : nombre 26; 26 est $13 + 13$

- Le Numberblock Vingt-six est sur le point de se découvrir lui-même! Dans l'épisode, l'agent secret Quinze voit que Vingt-six est composé de 2 Treizes. Elle emmène Vingt-six à la base secrète des nombres où elle découvre que Treize est également un agent secret. Cependant, chaque fois que quelqu'un prononce son nom, ses blocs se séparent en Dix et Trois. Quinze explique que les agents plus grands peuvent transporter les agents plus petits là où ils sont nécessaires.
- La carte montre 2 agents Treize. Guidez les enfants pour construire ceux-ci en utilisant leurs blocs. Dites « Treize » et retirez les Trois de chaque Dix. Maintenant, rejoignez-les tous pour créer l'agent Vingt-six. Ajoutez ses faces et son chapeau pour compléter la magie des chiffres!
- Comment Vingt-six peut-il se décrire sans que les Treize ne s'effondrent ? $20 + 6$. 2 Dix, 2 Trois."

12° épisode : Créer des modèles

Compétences mathématiques : nombre 27; partitionnement et combinaison 27

- Dans l'épisode, Numberblock Vingt-sept explore le nouveau « mur des modèles » de la galerie d'art de Dix-sept. Cela aide les Numberblocks à voir quels modèles ils peuvent créer. Le mur de modèles copiera toutes les formes créées. Vingt-sept découvre qu'elle fait partie de la Famille des Trois (les tables de multiplication 3).
- Ensuite, Vingt-sept constate qu'elle fait partie de la Famille des Neuf (les 9 tables de multiplication). Les images sur la carte le démontrent. Guidez les enfants à décomposer leur Numberblock Vingt-sept en conséquence. *Vingt-sept équivaut à 9 Trois ou 3 Neuf.*

13° épisode : Créer des modèles

Compétences mathématiques :

nombre 27; formes en 3D

- Le Numberblock Vingt-sept a du mal à se comprendre lui-même. Dix-sept lui dit que l'art consiste à explorer les choses sous un angle différent. Cela fait comprendre à Vingt-sept que 3 lots de 3 Trois peuvent faire 3 carrés de Neuf. *Si vous les assemblez dans une nouvelle direction, ils forment un cube!* La carte montre Vingt-sept sous forme de cube. *Comptez les colonnes et les rangées.* Les barres de comptage colorées peuvent vous aider. 3 par 3 par 3.
- La deuxième image est un guide de construction pour Vingt-sept sous forme de cube*.



**Les cubes avec une lueur autour d'eux sur la carte sont vos cubes à double connecteur.*

14° épisode : Créer des modèles

Compétences mathématiques : nombre 28

- Numberblock Vingt-huit passe un moment formidable à visiter le « mur de modèles » : elle crée tellement de modèles qu'elle se découvre elle-même. C'est une pionnière des modèles! La carte montre certaines des formes qu'elle a réalisées. Invitez les enfants à s'amuser en les créant avec leur propre Numberblock Vingt-huit. *Quels autres modèles peut-elle réaliser?*

15° épisode : Créer des modèles

Compétences mathématiques : nombre 29

- Le mur de modèles montre tous les rectangles que Numberblock Vingt-huit peut créer. Encouragez les enfants à les recréer à l'aide de leur Numberblock Vingt-huit. Les barres colorées sous chaque représentation de Vingt-huit montrent la manière dont Vingt-huit s'est divisé. *De quelles familles fait partie Vingt-huit? Deux, quatre, sept et quatorze.*

16° épisode : Créer des modèles

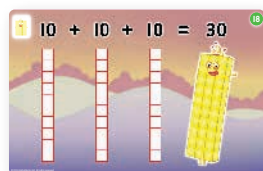
Compétences mathématiques : ordre numérique de 1 à 29

- La carte montre une partie du mur de modèles dans laquelle les blocs numériques forment un modèle 10, 10, 1. Dans l'épisode, Vingt-et-un explique que ce modèle aide les Numberblocks à voir où ils se situent dans le modèle de comptage des nombres. Guidez les enfants pour voir où se situe Vingt-huit. *Elle se situe entre le Vingt-sept et le Vingt-neuf. Elle a moins de Huit et Dix-huit.*
- Aidez les enfants à explorer le mur avec plus de personnages Numberblocks. Ils peuvent même créer leur propre mur de modèles en construisant avec leurs cubes Numberblocks de MathLink^{MD}. Encouragez-les à aligner les personnages, en touchant et en comptant les blocs au fur et à mesure."

17° épisode : Club Picnic

Compétences mathématiques : nombre 29; nombres pairs et impairs

- C'est la journée du Club Picnic! Dans l'épisode, Numberblock Vingt-et-un aide Vingt-neuf à se comprendre et à voir ce qu'il a en commun avec les autres personnages de Numberblocks. Vingt-et-un lui suggère de voir s'il est un sommet impair ou pair en se tenant à 2 blocs de large. L'activité aide à résoudre ce problème. Guidez les enfants pour qu'ils construisent Vingt-neuf blocs de 2 de large et voient quelle barre correspond à sa forme. *Vingt-neuf a-t-il un sommet pair ou impair? Est-il composé de Deux, ou y a-t-il un Un supplémentaire au-dessus?*
- Continuez le jeu avec les autres personnages de Numberblocks. Qui d'autre fait partie du même club que Vingt-neuf?



18° épisode : Trente au niveau supérieur

Compétences mathématiques : nombre 30;

$$10 + 10 + 10 = 30$$

- Dans cet épisode, Numberblock Trois se déclare la meilleure artiste. Vingt-et-un suggère qu'elle rencontre quelqu'un de nouveau : Numberblock Trente, la grande artiste! Invitez les enfants à utiliser la carte pour créer leur propre Trente. Utilisez les cubes de Trente pour former trois rangées de 10. Maintenant, faites la magie des nombres : $10 + 10 + 10 = 30$.
- Faites remarquer que le 3 sur 30 représente 3 Dizaines ou 3 Dix. Le 0 ne signifie rien de plus—il maintient le 3 à la bonne place (la colonne des dizaines).
- Développez l'apprentissage pour découvrir d'autres façons de faire 30 : $10 + 10 = 20$, $20 + 10 = 30$.
- Maintenant, décomposez chaque 10. *1 Dix est composé de 10 Uns. Trente est 30 lots de 1."*

19° épisode : Trente au niveau supérieur

Compétences mathématiques : nombre 30; 30 est 10 lots de 3

La dernière astuce de trente est de se décomposer en 10 Trois. La carte les montre tous empilés.

Encouragez les enfants à essayer ceci avec leur Trente, en la décomposant en 10 Trois avant de placer chacun sur l'image. Complétez l'astuce : 10 Trois font Trente!

20° épisode : Découvrez-les

Compétences mathématiques : explorer les nombres

Numberblock Vingt-et-un a un plan en 6 étapes pour aider ses amis Numberblocks à se comprendre. Guidez les enfants à utiliser la grille sur la carte pour les aider à explorer certaines de ces étapes en utilisant leurs personnages Numberblocks.

- Dix et Uns : Combien de Dix et de Uns chaque personnage possède-t-il? Cela les aide à voir où ils se situent dans l'alignement.
- Rectangles : À quel point peux-tu être rectangulaire? Combien de rectangles peux-tu faire?
- Regarde à l'intérieur : Combien d'équipes caches-tu? À quoi ressembles-tu lorsque tu divises?
- Jouer avec les modèles : Quelles formes peux-tu faire?
- Joins-toi au Club : Qu'as-tu en commun avec les autres Numberblocks?
- Plus à explorer : Partez à la découverte du monde pour trouver plus d'indices numériques et d'aventures.

Club Badge Checklist

The Numberblocks love to join number clubs. It helps them discover what they have in common with other Numberblocks. Talk through this section with children, then have them complete the checklist. Can they work out which club each Numberblock belongs to? See club descriptions on the back cover to learn more.

Lista de verificación para medalla del club

Los Numberblocks aman unirse a clubes de números. Les ayuda a descubrir qué tienen en común con otros Numberblocks. Discuta esta sección con los niños y luego pídeles que completen la lista de verificación.

								
21 								
22 								
23 								
24 								
25 								
26 								
27 								
28 								
29 								
30 								

¿Pueden resolver a qué club pertenece cada Numberblock? Vea las descripciones en el reverso para aprender más.

Liste de vérification des insignes de Club

Les Numberblocks adorent rejoindre des Clubs de nombres. Cela les aide à découvrir ce qu'ils ont en commun avec les autres Numberblocks. Parlez de cette section avec les enfants, puis demandez-leur de remplir la liste de vérification. Peuvent-ils déterminer à quel Club appartient chaque Numberblock? Pour en apprendre davantage, consultez les descriptions des Clubs au dos de la couverture.

[illegible]

	Made of Ones Club: This is a very big club—Zero is the only nonmember! • El Club para todos los Unos: Este es un club muy grande; ¡Cero es el único excluido! • Club composé de Uns : C'est un très grand club—Zéro est le seul non-membre!
	Even Tops Club: These Numberblocks stand 2 blocks wide and they have a flat, even top. They are what we call even numbers. • Club de los Pares: Estos Numberblocks se posicionan a 2 bloques de ancho y tienen una superficie plana nivelada. Estos son los que llamamos números pares. • Club des sommets pairs : Ces Numberblocks mesurent 2 blocs de large et ont un sommet plat et uniforme. Ce sont ce que nous appelons des nombres pairs.
	Odd Tops Club: These Numberblocks stand 2 blocks wide and they have an odd block on top. They are what we call odd numbers. • Club de los Impares: Estos Numberblocks se posicionan a 2 bloques de ancho y tienen un bloque impar en la parte superior. Estos son los que llamamos números impares. • Club des sommets impairs : Ces Numberblocks mesurent 2 blocs de large et ont un bloc impair au sommet. Ce sont ce que nous appelons des nombres impairs.
	Three Club: members are made of 3s or can split into 3s. Three is the founding member! • Club de los Tres: Los miembros están conformados por 3 o pueden dividirse en 3. ¡Tres es el miembro fundador! • Club des Trois : Les membres sont constitués de 3 ou peuvent se diviser en 3. Trois est le membre fondateur!
	Rainbow Sevens Club This is a club for Numberblocks that can split evenly into 7s. They all have a rainbow aspect to their blocks, inspired by their founding member, Numberblock Seven! • El Club de los Siete Arcoíris: Este es un club de Numberblocks que pueden dividirse en 7. Todos tienen un aspecto de arcoíris en sus bloques, inspirados por su miembro fundador, ¡el Numberblock Siete! • Club arc-en-ciel des Septs : Il s'agit d'un club pour Numberblocks qui peut se diviser uniformément en 7. Ils ont tous un aspect arc-en-ciel dans leurs blocs, inspirés par leur membre fondateur, Numberblock Sept!
	The Football Club: The club captain is Numberblock Eleven. All team members are multiples of 11—the same number of players on a football team! • El Club de Fútbol: El capitán del club es Numberblock Once. Todos los miembros del equipo son múltiplos de 11; ¡el mismo número que los jugadores en un equipo de fútbol! • Le Club de soccer : Le capitaine du club est Numberblock Onze. Tous les membres d'une équipe sont des multiples de 11, soit le même nombre de joueurs dans une équipe de soccer!
	Falling Apart Club: Unlucky Thirteen is the captain of this club. All members are multiples of 13. If anyone says “Thirteen,” team members fall apart into Thirtens, who further break into Tens and Threes. • El Club que se viene abajo: El desafortunado Trece es el capitán de este club. Todos los miembros son múltiplos de 13. Si alguien dice “Trece”, los miembros del equipo se separan en Treces, quien procede a dividirse en Diez y Tres. • Club qui s'effondre : Le Treize malchanceux est le capitaine de ce club. Tous les membres sont des multiples de 13. Si quelqu'un dit « Treize », les membres de l'équipe se divisent en Treize, qui se divisent ensuite en Dix et Trois.
	Square Club: Members are very proud to be super strong squares! They are the same number of blocks wide as they are tall, and they all have 4 corners. • Club al Cuadrado: ¡Los miembros están muy orgullosos de ser cuadrados súper fuertes! Tienen la misma cantidad de bloques de ancho y de alto y todos tienen 4 esquinas. • Club carré : Les membres sont très fiers d'être des carrés super forts! Ils ont le même nombre de blocs de largeur que de hauteur, et ils ont tous 4 coins.

	Step Squad Club: Members contain a set of numbers that are each 1 bigger than the other, starting at One. Founding member Fifteen is made of 1 + 2 + 3 + 4 + 5 and wears a step-shaped mask. • Club del Equipo Escalonado: Los miembros contienen un conjunto de números que cada uno es más grande que el otro, comenzando con Uno. El miembro fundador Quince está formado por 1 + 2 + 3 + 4 + 5 y usa una máscara con forma escalonada. • Club de l'équipe des escaliers : Les membres contiennent un ensemble de nombres chacun plus grand que l'autre, en commençant par Un. Le membre fondateur Quinze est composé de 1 + 2 + 3 + 4 + 5 et porte un masque en forme d'escalier.
	Cube Club: Members include One and Eight. Cubes are 3D shapes with 6 square faces. • Club al Cubo: Los miembros incluyen a Uno y Ocho. Los cubos son formas tridimensionales con 6 caras cuadradas. • Club cube : Les membres comprennent Un et Huit. Les cubes sont des formes 3D comportant 6 faces carrées.
	Squares-with-holes-in Club: All members of this club are squares, minus another square number in the middle, which forms a square hole! Some members are Eight, Sixteen, and Twenty-five. • Club de los Cuadrados con Agujeros: Todos los miembros de este club son cuadrados, menos otro número cuadrado en el medio, que forma un agujero cuadrado! Algunos miembros son Ocho, Siete y Veinticinco. • Club carrés avec trous : Tous les membres de ce club sont des carrés, moins un autre nombre carré au milieu, qui forme un trou carré! Certains membres sont Huit, Seize et Vingt-cinq.
	Super-rectangle Club: To get into this Club, a Numberblock must be able to make 6 or more different rectangle shapes! Twelve is the founding member of the club. • Club de los Súper Rectángulos: ¡Para entrar en este club, un Numberblock debe ser capaz de formar 6 o más formas rectangulares diferentes! Doce es el miembro fundador del club. • Club super-rectangle : Pour entrer dans ce club, un Numberblock doit être capable de créer 6 formes de rectangle différentes ou plus! Douze est le membre fondateur du club.
	Super-duper Rectangle Club: These rectangles can make 8 or more rectangles, even more than Super-rectangles—so rectangly! • Club Súper Espectacular Rectangular: Estos rectángulos pueden crear 8 o más rectángulos, incluso más que los Súper Rectángulos, ¡demasiado rectangular! • Club des rectangles fantastiques : Ces rectangles peuvent former 8 rectangles ou plus, encore plus que les super-rectangles, si rectangulaires!
	Prime Club: Members can only make rectangles in two shapes: standing as tall or as wide as they can. They cannot be divided by any other number into equal parts. • Club de los Primos: Los miembros sólo pueden crear rectángulos en dos formas: ubicándose a lo más alto o ancho que puedan. No pueden dividirse por ningún otro número en partes equivalentes. • Club principal : Les membres ne peuvent créer que des rectangles de deux formes: aussi hauts ou aussi larges que possible. Ils ne peuvent être divisés par aucun autre nombre en parties égales.
	Roaring Twenties Club: Every block from Twenty to Twenty-nine is part of this club. They are all 20 or more, but less than 30. • Club de los Veintes Estruendosos: Cada bloque de Veinte a Veintinueve es parte de este club. Todos forman 20 o más, pero menos que 30. • Club des vingtaines rugissantes : Chaque bloc de Vingt à Vingt-neuf fait partie de ce club. Ils sont tous 20 ou plus, mais moins de 30.
	Nine Enders Club: This is the club for all the Numberblocks whose numbers end in 9! Numberblock Twenty-nine was the inventor of the club! • Club de los Nueve Finales: ¡Este es el club para todos los Numberblocks que terminan en 9! ¡Numberblock Veintinueve fue el inventor detrás de este club! • Club des finales Neufs : Il s'agit du club de tous les Numberblocks dont les numéros se terminent par 9! Le Numberblock Vingt-neuf a été l'inventeur du club!



**Scan to discover more
Numberblocks Activity Sets!**

Escanee para descubrir más ¡Conjuntos de
actividades Numberblocks!

Balayez pour en savoir plus sur les
ensembles d'activités Numberblocks!

© 2024 hand2mind, Inc. All rights reserved. © 2024 Alphablocks Ltd.
All rights reserved.
Numberblocks and all related titles, logos and characters are
trademarks of Alphablocks Ltd. numberblocks.tv.

Made in China.
Hecho en China.
Fabrique en Chine.

Please retain the package for future reference.
Conserva el envase para futuras consultas.
Veuillez conserver l'emballage.

ADVERTENCIA: PELIGRO DE ASFIXIA.

Piezas pequeñas. No apto para menores de 3 años.

AVERTISSEMENT : RISQUE D'ÉTOUFFEMENT.

Petites pièces. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Connect with us.



800.445.5985
hand2mind.com