Fourteen

Extreme Numberblock Fourteen lives to skate and is always on his double-rainbow skateboard. He'll often split himself into Lucky Double Seven to get himself out of any tricky spots!

- See how Four and Ten combine to make Fourteen. He is made from one ten and four ones.
- Fourteen always wears his green helmet. Have fun with your own Numberblock Fourteen with his skateboard and helmet.
- Fourteen is also double 7. Look at the picture—can you count the total number of cubes?
- Trace your finger along the cones, counting up from 1 to 14.
- Fourteen has a Rainbow Makers Club badge, which means he is made of Sevens.
- See how Five and Ten combine to make Fifteen. She is made from one ten and five ones.
- Fifteen has an Even Tops badge. He is an even number! He is made of Twos. Can you think of some other Numberblocks that would be members of the club?

Nineteen

Numberblock Nineteen really is a 'one- off'. Making crazy shapes is the thing she does best. Her hidden talent for shopesfitting comes in handy for the other Numberblocks—whether becoming an umbrella to keep the dry or forming funny faces to make them laugh!

- Fifteen's badge shows she's a member of the Step Squad. She is made of the numbers from One up to Five. Six is also a Step Squad: 1 + 2 + 3. Can you figure out which other Numberblocks are also Step Squads?
- See how Nine and Ten combine to make Nineteen. She is made from one ten and nine ones.
- Look at all the crazy shapes Nineteen has made. Try making some crazy shapes with your own body!
- The bottom image shows Nineteen pretending to be a scary monster. Try drawing your own monster Nineteen! What funny details will you add?
- Nineteen has on Odd Blocks badge. She is an odd number! She is made of Ones with a one on top. Can you think of some other Numberblocks that would be members of the club?

Twenty

Numberblock Twenty is the big dance number. He loves to dance the Two Tens Tango on the ten Twos Soft-Shoe Shuffle! He also knows lots of ways to count to 20.

- See how Ten and Ten combine to make Twenty—that's two Tens!
- Can you count to Twenty with your fingers and your toes? Use the picture as a guide. Look at the colors of the fingers and toes. What do you notice?
- Count the row of Numberblobs—now you can count to twenty just as they do!
- Twenty's badge shows he is part of The Roaring Twenties Club—that's for all numbers between 20 and 29.

- Seventeen gets a little messy when he paints. Can you count the seven colors of the rainbow in his paint splats? One for each color of his unit blocks!
- Look at some of his works of art for Numberland's art gallery. Count each object or make sure he got them right. See how the colors relate to his one ten and seven ones.
- Seventeen has a Prime Club badge. He can only make his two 'prime position' rectangles: 1x17 and 17x1. He can't be divided by any other number into equal parts.

Eighteen

Numberblock Eighteen is a super-rectangle like his sister, Twelve. He's super-speedy, and loves to make rectangles as fast as he can.

- See how Eight and Ten combine to make Eighteen. He is made from one ten and eight ones.
- Eighteen changes shape when he wants to go faster. Look at the three different rectangles he has made. Can you guess which one is fastest?
- Eighteen has a Fourth Club badge. He is made of Twos. Can you think of some other Numberblocks that would be members of the club?

Fifteen

Numberblock Fifteen is a step-shaped secret agent. Hush-hush! When duty calls, she turns into the Super-Special Secret Step Squad. That is, Numberblocks One to Five, working together!

- See how Five and Ten combine to make Fifteen. She is made from one ten and five ones.
- Fifteen has a Rainbow Makers Club badge, which means he is made of Sevens.
- Fourteen has a Square Club badge. Four, Nine, and Sixteen are all members of the Square Club. See how each one is the same number of blocks across as they are tall. Compare them. Who is bigger? Count the corners and the sides on their fronts.
- Sixteen has a Square Club badge. Four, Nine, and Sixteen are all members of the Square Club. See how each one is the same number of blocks across as they are tall. Compare them. Who is bigger? Count the corners and the sides on their fronts.
- Count the row of Numberblobs—now you can count to twenty just as they do!
- Can you count to Twenty with your fingers and your toes? Use the picture as a guide. Look at the colors of the fingers and toes. What do you notice?
- See how Ten and Ten combine to make Twenty—that's two Tens!

Seventeen

Numberblock Seventeen is an artist who adores color. Sometimes he gets carried away—he wonders why you would only paint one of something when you can paint 17.

- See how Seven and ten combine to make Seventeen. He is made from one ten and seven ones.
- Another of her tricks is to split into four Fours. Look at the picture of her beaming out 4×4 rays. She even splits into a four Fours singing quartet!
- Sixteen has a Square Club badge. Four, Nine, and Sixteen are all members of the Square Club. See how each one is the same number of blocks across as they are tall. Compare them. Who is bigger? Count the corners and the sides on their fronts.
- Can you count to Twenty with your fingers and your toes? Use the picture as a guide. Look at the colors of the fingers and toes. What do you notice?
- See how Ten and Ten combine to make Twenty—that's two Tens!

Sixteen

Numberblock Sixteen is as square as a box, complete with 16 blocks! She's always ready for a game or party. She can make lots of shapes, but is most excited to be a square.

- See how Six and Ten combine to make Sixteen. She is made from one ten and six ones.
- Sixteen is full of party tricks. Can you make your Numberblock Sixteen do the square dance, bouncing on each of her edges in turn?
- Another of her tricks is to split into four Fours. Look at the picture of her beaming out 4×4 rays. She even splits into a four Fours singing quartet!
- Sixteen has a Square Club badge. Four, Nine, and Sixteen are all members of the Square Club. See how each one is the same number of blocks across as they are tall. Compare them. Who is bigger? Count the corners and the sides on their fronts.
- See how Six and Ten combine to make Sixteen. She is made from one ten and six ones.
- Look at all the crazy shapes Nineteen has made. Try making some crazy shapes with your own body!
- The bottom image shows Nineteen pretending to be a scary monster. Try drawing your own monster Nineteen! What funny details will you add?
- Nineteen has on Odd Blocks badge. She is an odd number! She is made of Ones with a one on top. Can you think of some other Numberblocks that would be members of the club?

Seventeen

Numberblock Seventeen is an artist who adores color. Sometimes he gets carried away—he wonders why you would only paint one of something when you can paint 17.

- See how Seven and ten combine to make Seventeen. He is made from one ten and seven ones.
- Look at Fifteen's rectangle shape at the top of the card. See how the ten white blocks look like one complete ten-frame; the five blue blocks are half of ten again.
- Fifteen is a master of disguise! Can you see where she is hiding?
- The image shows a scene from Fifteen's talent contest, Fifteen Minutes of Fame. What amazing, or tremendous number talent?
- Fifteen's badge shows she's a member of the Step Squad. She is made of the numbers from One up to Five. Six is also a Step Squad: 1 + 2 + 3. Can you figure out which other Numberblocks are also Step Squads?
- See how Five and Ten combine to make Fifteen. She is made from one ten and five ones.
- Try tracing around the super-duper looper with your finger.
- Eighteen has an Even Tops badge. He is an even number! He is made of Twos. Can you think of some other Numberblocks that would be members of the club?

Nineteen

Numberblock Nineteen really is a 'one- off'. Making crazy shapes is the thing she does best. Her hidden talent for shopesfitting comes in handy for the other Numberblocks—whether becoming an umbrella to keep the dry or forming funny faces to make them laugh!

- See how Nine and Ten combine to make Nineteen. She is made from one ten and nine ones.
- Look at all the crazy shapes Nineteen has made. Try making some crazy shapes with your own body!
- The bottom image shows Nineteen pretending to be a scary monster. Try drawing your own monster Nineteen! What funny details will you add?
- Nineteen has on Odd Blocks badge. She is an odd number! She is made of Ones with a one on top. Can you think of some other Numberblocks that would be members of the club?

Twenty

Numberblock Twenty is the big dance number. He loves to dance the Two Tens Tango on the ten Twos Soft-Shoe Shuffle! He also knows lots of ways to count to 20.

- See how Ten and Ten combine to make Twenty—that's two Tens!
- Can you count to Twenty with your fingers and your toes? Use the picture as a guide. Look at the colors of the fingers and toes. What do you notice?
- Count the row of Numberblobs—now you can count to twenty just as they do!
- Twenty's badge shows he is part of The Roaring Twenties Club—that's for all numbers between 20 and 29.

Activity Cards

The activities closely follow a number of the episodes from series 3 and 4. Try watching the episodes or you do these activities for an added learning reinforcement. It will double the fun!

Note: The cards are sorted by level. The 1–10 Activity Set covers numbers up to 5 (red) and 10 (orange). The cards in this set cover numbers 11–20 (yellow). Start with the pentagon level before progressing to hexagon.

1 Episode: **Eleven**
Skills: number 11; 11 is 10 and 1;
You will need: 10 white MathLink Cubes, 1 red MathLink Cube, pen

The Numberblob Football Team are in the stands ready to cheer on their home team! Try counting them by placing a white MathLink Cube on top of each of the white Numberblobs. Now add in the red cube. Count along as you go, just as the Numberblobs do: *"One-two, three-four-five, six-seven-eight-nine, and ten! And one more is eleven!"*

Next build the ten white MathLink Cubes tall. Stand the one red MathLink Cube alongside. Place the stacks on the section in the bottom of the card. How do they compare? See how Numberblock Eleven is one ten block and one red block moral sing *"One ten, One One, ten and one, Eleven"*, just like in the episode as you hold the two sets in separate hands, then add the red cube to the top of the white tower to make 11. Complete the number magic by placing Eleven's facepiece on!

2 Episode: **Twelve**
Skills: number 12; arrays
You will need: Numberblock Twelve
3 Super-rectangle Twelve has been making different arrays by arranging her blocks into neat columns and rows. The next two cards follow the scenes in the episode where Twelve splits into teams of smaller Numberblocks.

Look at the card on the card see how many of each smaller Numberblock is needed to make Twelve. 'Break away', Numberblock Twelve's blocks and lay them on top of the characters.

Rebuild Twelve before going on to the next image. Don't forget to say "Switch" when she changes shape and "Turn!" when she turns her body around.

4 Episode: **The Way of the Rectangle**
Skills: numbers that make rectangle shapes, arrays
You will need: Numberblock Twelve, colored cones from Numberblocks Fourteen, Sixteen, to Eighteen
5 Numberblock Twelve is teaching the other Numberblocks how to arrange their blocks neatly into columns and rows to master the way of the rectangle!

Look at the shapes they have made. Try making each one with your Mathlink Cubes. Can you tell which are rectangles? How? (Their fronts make a rectangle shape, their blocks are arranged in neat columns and rows.) Circle the rectangles.

Remember, rectangles can look very different depending on how many blocks they have. Ken's square is a special type of rectangle. It is the same number of blocks wide as tall!

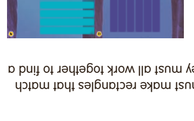
6 Episode: **Ride the Rays**
Skills: solve problems involving arrays
You will need: Numberblock Twelve, colored cubes from Numberblocks Eleven, Thirteen, Fourteen, Fifteen, and Sixteen
7 Decrease Ray Canyon by laying all four cards side by side.

In this episode Numberblock Twelve gives One to Six a challenge: one of them must ride the rays all the way to the top of Ray Canyon! In order to ride rays, they must make rectangles that match them. They soon realize they must all work together to find a way to solve the problem.

9

12 Use your Mathlink Cubes to help you work your way through the episode.

Remember, to make a rectangle with the correct number of rays you can turn or switch a Numberblock's blocks; You may need to combine Numberblocks too! For example, for the 2-ray, Two, four, and Six can all stand two blocks wide in order to travel along it. One, Three, and Five can't make the right shape—they can combine with someone else or lose blocks to make rectangles. For the larger rays, even rectangular numbers will need to work together.



8 Episode: **Thirteen**
You will need: Numberblock Thirteen
Unlucky Thirteen keeps falling apart and finally figures out why—each time he bears his name his Three falls off! The Activity Card shows a variety of different ways Numberblock Thirteen. Each time he pull him apart to change the pose, shout 'Thirteen' to do the trick!

Often when someone says "Thirteen", something funny happens to Thirteen to make his Three fall off. He slips on banana skins, walks into lamppostsand once a chicken even fell on his head! Try to think of some more funny ways by might fall apart. Maybe you could take him for a wobbly ride on Fourteen's skateboard!

10 Episode: **Fourteen**
You will need: 14 is 10 and 4, doubling numbers
Individual Numberblock Fourteen with skateboard and orange makes a step of 3!

In the episode Fourteen Balloons keep flying away. The Numberblocks talk about the things they need to do in order to try to catch the balloons again (step one: chase, step two: peddling hard, step three: with a net, step four: press the square button, step five: up the steps). Can you come up with five steps of your own to solve a problem—maybe how you get the lady to put back in the evening?

Have fun exploring all the shapes Fourteen can split into lucky Double Seven! Can you recreate this? (Note the skateboard isself does not split in half, but there are two connectors to attach the halves of Fourteen.)

Another of his tricks is to jump off a ramp and split into 10 and 4. Can you master this with your Numberblock Fourteen? Extreme!

11 Skills: doubling numbers
You will need: Numberblock Twelve, colored cubes from Numberblocks Fourteen, Sixteen, and Eighteen, 10 white MathLink Cubes, pen

Numberblock Fourteen has his lucky Double Seven to get him out of trouble! In the episode he asks the other Numberblocks if they have a lucky double too.

The card shows the lucky doubles riding their skateboards. Look at each pair and see which Numberblock they 'double up' to make. For example, for the 2-ray, Two and Two make four! Use your MathLink Cubes to recreate this (for Two and Two, take the four green cubes. Join them into one Two, then join them again to represent four.)

Now write in the numbers to complete the number sentences and master the trick!

13 Episode: **Fifteen**
Skills: number 15; 15 is 1+2+3+4+5
You will need: Numberblock Fifteen

As Ten and Five play hide-and-seek they combine to form super secret agent Fifteen. She's a master of disguise! But that's not all, see how she is made of five friends who can help solve any problem—the Super Special Secret Step Squad!

Look at the image on the card. Count the total number of blocks to see how 1+2+3+4+5 = 15.

See how the step shapes is made by each number being one more than the previous one. Make your Numberblock Fifteen into this matching shape and lay over the top. Trace one finger along the hair line and feel her spelike shape. Now remove her with a "Hush, hush!"

Sing her song: *"I'm a number with ambition, I'm a number on a mission, with a talent that you won't believe. Despite my size, I'm a master of disguise, and I've got five friends who will come and solve your problem, then all together!"*

14 Episode: **Step Squads**
You will need: other numbers made of consecutive numbers (3, 6, 10 and 15)

See how Numberblocks One, Three, Six, Ten, and Fifteen are all made up of step squads too!

Look at the groups of balloons. See how each group forms a set of steps. Use your Mathlink Cubes to recreate one of the groups on balloons. Lay cubes of the same color on each column of balloons. Trace your finger along the top lines to feel the spelike shapes. Now add up the total number of balloons each step formation has (so 1 red add 2 orange makes a step of 3).

Create a sweet skatepark for Numberblock Fourteen using Mathlink Cubes and the scene on the card as a start and/or end point. Place 14 cubes of ones on the card and use the card, pretending they are cones. Select the right color cubes to represent each number (red for 1, orange for 2..., white for 11, white and orange for 12, etc. See Fourteen's Character Card for an example).

Now get on Fourteen's helmet, stand him on his strip skateboard and weave him through the cones. Count up from 1 to 14, just like he does to end of the episode. You've nailed the trick!

Have fun exploring all the shapes Fourteen can split into lucky Double Seven! Can you recreate this? (Note the skateboard itself does not split in half, but there are two connectors to attach the halves of Fourteen.)

Another of his tricks is to jump off a ramp and split into 10 and 4. Can you master this with your Numberblock Fourteen? Extreme!

15 Episode: **Fifteen**
You will need: number 15

Have fun exploring all the shapes Fourteen can split into lucky Double Seven! Can you recreate this? (Note the skateboard itself does not split in half, but there are two connectors to attach the halves of Fourteen.)

Another of his tricks is to jump off a ramp and split into 10 and 4. Can you master this with your Numberblock Fourteen? Extreme!

16 Episode: **On Your Head**
Skills: place value numbers 1 to 15
You will need: Numberblock Eleven to Fifteen, pen

The card shows a scene from the episode in which Eleven's football knocks everyone's numberings off—see them lying jumbled on the floor. Fifteen asks if everyone is OK, and they realize that without the numbers floating above their heads they don't recognize each other. Use your Mathlink Cubes to figure out what the missing numberings are and complete the scene!

First build your Numberblocks as shown. See how they have two different groups of cubes—white and colored. Now look at the numbers lying in front of the Numberblocks on the card and the lines Eleven draws. See how their numbers are made of two numberings.

Look at the image on the card. Count the total number of blocks to see how 1+2+3+4+5 = 15.

Compare the squares. They all have four sides and four corners. Sixteen's is four across by four down. How about Nine's and four's? Does Numberblock One also follow this pattern?

Remember the Square Club motto: Even though we're different sizes you can always recognize us, we're as tall as we are wide, we're the same turned on each side.

17 Episode: **Ten's Place**
Skills: numbers that are 'ten and a bit'
You will need: Numberblock Eleven to Fifteen

Trainer Ten puts her friends through their paces with a high-energy number workout! The card shows a scene from the episode in which Ten mentions how they are far greater than her—they all have Ten mentions and Ten's place is greater than the ones!

Build your Numberblocks in this way. Now do the 'jump and bump' exercise along with the episode—first place Numberblock Eleven and pull the ten white blocks to the left and the red block to the right.

Now it's time to stretch the Tens! Build Eleven to Fifteen ten blocks wide. Recreate the scene in which the Tens stretch tall (one block wide) and fling their unit blocks high in the air, shouting 'Eleven minus One is Ten', etc.

18 Episode: **Sixteen**
Skills: number 16; 16 is 10 and 6
You will need: Numberblock Sixteen, one red, orange, yellow, and green Mathlink Cube

Four and Nine are over the moon to meet a new square, especially a square made of squares!

Look at the image of Sixteen on the left-hand side of the card. See how she is made of four Fours. Use a red, orange, yellow, and green cube to make a 'four' bar as shown. Now count 'One, two, three, four" and see the correspondence between the numbers and colors. Follow the scene in the episode where Sixteen shouts "Stand up" repeatedly, then "Four, by four," moving your four bar to the spot indicated on side positions accordingly.

Extend this by breaking apart Sixteen's blocks into groups of four and laying them on top of her image—first her squares, then four columns and finally four rows. No matter how they are formed, Sixteen has four Fours!

Now look at the images of the different groups of Numberblocks holding 16 balloons. These show Sixteen's holing and doubling party trick from the episode. First, she splits into two Eights, who each break into two Fours, and so on. Use the cubes from Sixteen to work through this scene, counting aloud as you go. *"Sixteen! I'm going to split in half now... Two Eights! Were going to split in half now... Four Fours! Were going to split in half now... Eight Twos! Were going to split in half now... Sixteen Ones!"*

Finish the activity by doubling them back up again all the way back to Sixteen. ("*Sixteen Ones! Were going to double up now... etc.*")

19 Episode: **Square Club**
Skills: the structure of numbers up to 16 that make squares
You will need: Numberblock Sixteen, colored cubes from Eleven, Fourteen, and Nineteen

The square numbers fast fun making square art of their Square Club meeting! Look at their sitamoline prints on the Activity Card. Can you identify who made each one? Use your Mathlink Cubes to recreate them!

Look at the image of Sixteen's numberings. See how Sixteen's holing and doubling party trick from the episode. First, she splits into two Eights, who each break into two Fours, and so on. Use the cubes from Sixteen to work through this scene, counting aloud as you go. *"Sixteen! I'm going to split in half now... Two Eights! Were going to split in half now... Four Fours! Were going to split in half now... Eight Twos! Were going to split in half now... Sixteen Ones!"*

Now look at the images of the different groups of Numberblocks holding 16 balloons. These show Sixteen's holing and doubling party trick from the episode. First, she splits into two Eights, who each break into two Fours, and so on. Use the cubes from Sixteen to work through this scene, counting aloud as you go. *"Sixteen! I'm going to split in half now... Two Eights! Were going to split in half now... Four Fours! Were going to split in half now... Eight Twos! Were going to split in half now... Sixteen Ones!"*

Finish the activity by doubling them back up again all the way back to Sixteen. ("*Sixteen Ones! Were going to double up now... etc.*")

20 Episode: **Seventeen**
Skills: number 17; 17 is 10 and 7
You will need: Numberblock Seventeen, pen

Artistic Numberblock Seventeen always has to paint 17 of everything! Try creating your own art using the 'canvas' shown on the Activity Card and the included pen. You can use your MathLink Cubes to help with this too! Break Seventeen's cubes apart and lay them on the canvas. Take one off at a time and draw something where each space is left behind. As you gradually rebuild Seventeen, you'll end up with 17 evenly spaced things, the perfect work of art!

1 Episode: **Eighteen**
Skills: number 18; 18 is 10 and 8
You will need: Numberblock Eighteen, individual MathLink Cubes
2 Help Eighteen discover who he is! How many different rectangles can he make? Study the two card faces in both landscape and portrait aspect—there are four array displays. Choose one and build Eighteen so that he matches it. Next, fill in the rays by laying the right-colored MathLink Cubes on top of the empty rulers. Finish by announcing the array just as Eighteen would, for example, "Switch, 6 by 3."

In the episode Eighteen goes so fast that he splits into teams that recombine while counting up in steps (such as teams of Three: 3, 6, 9, 12, 15, 18). Have a go at this yourself, breaking Eighteen's cubes down and rebuilding them while counting aloud.

3 Episode: **Eighteen**
Skills: number 18
You will need: Numberblock Eighteen

Have fun exploring all the shapes this super-speedy super-rectangle can make! The card features some designs to get you started—can you arrange your Numberblock Eighteen to match them? Now try to think of some more!

4 Episode: **Loop the Loop**
Skills: more about numbers that make rectangle shapes (arrays)
You will need: Numberblocks Eleven to Twenty

Super-rectangle Eighteen shows the other Numberblocks how to ride the rays on the super-duper looper. In the episode, they soon realize that anyone can ride the 1-ray loop. Take a look at the loops on your card. How may rays do they have? Can you see which Numberblocks can ride them? Some Numberblocks can only ride one, some all three!

Reconfigure your Numberblocks so they are the right number of blocks wide to be able to travel. As you do so, announce the configuration they have made ("2 by 8", and so on).

Remember, in order to ride a ray, the Numberblock must be a rectangle!

5 Episode: **Nineteen**
Skills: number 19; 19 is 10 and 9
You will need: Numberblock Nineteen, pen

When we first meet Nineteen she's rather confused about who she is. Could she be a super-rectangle like Eighteen? The card shows her various attempts to make a rectangle.

Recreate each one using your Numberblock Nineteen. As you do so, use the pen to mark on the card how she is always 'one off' from a rectangle. You can cross through extra cubes if she has too many, and circle the empty spaces where one is missing, just like in the episode!

6 Episode: **Nineteen**
Skills: number 19; 19 is 10 and 9
You will need: Numberblock Nineteen, pen

Once Nineteen realizes her talent for shape shifting, there's no stopping her! Recreate each crazy shape with your Numberblock Nineteen. Can you see what each one is meant to be? Use the pen to draw on the details and complete the card.

Try making some more shapes with Nineteen's cubes. Trace around her outline on a piece of paper, then add on the details and bring them to life!

7 Episode: **Twenty**
Skills: number 20; 20 is 10 and 10
You will need: Numberblock Twenty and his top hat

Twenty loves to dance with his tap shoes, cane, and tip-top top hat!

Have fun dressing up your Numberblock Twenty with his top hat. Compare him to the image on the card, which follows the scene where Ten wants to dance, so he doubles up to dance the Two Tens Tango. Count the cubes of the two Tens—how many are there altogether? Twenty! Compare the numberlings. See how Twenty's numberlings are different from Ten's—his has a 2 in the tens place, showing two tens, rather than one. The Zero means 'nothing more'.

8 Episode: **Flights of Fancy**
Skills: explore numbers 11 to 20 as ten-and-a-friend
You will need: Numberblocks 11 to 20

Just like in the episode, Numberblocks Eleven to Twenty blast off to their planets. Each time, the numbers split apart so that the Ten can be the rocket to take them on their way. Do this with your Numberblocks, breaking them apart into Ten (white MathLink Cubes standing tall) and something more (the colored MathLink Cubes—attach these to the right-hand side of the Ten). Now shoot them off to space, passing the planets and counting from 10 to the planet each character corresponds with.

Once you're familiar with counting in this way, try describing the planets as "ten planets and 1, 2, 3, 4 more is Planet Fourteen," etc.

Have some fun with your Numberblocks acting out some of their adventures—Eleven's football match with aliens; Fourteen skating in zero gravity; draw a staircase and move Fifteen's blocks to ascend the stairs. Ready, steady, off they soar!

9 Episode: **I Can Count to Twenty**
Skills: number 20; 20 is 10 and 10
You will need: Numberblocks 11 to 20

Use your Numberblock Twenty to sing along with the catchy song in the episode, pointing to each cube and counting up from 1 to 20.

The Activity Card helps to explore the scene where Numberblock One challenges everyone to try counting down from 20 to 1. Start with Twenty laying on top of his image on the card; swap this out for Nineteen, Eighteen, Seventeen, etc. You can use ten white MathLink Cubes to represent Ten, followed by the colored cubes from the teens characters for 9 to 1.

Extend this learning by observing the number bonds of Twenty. Lay a character on top of the image of Twenty. Now count how many of Twenty's cubes are still visible. (If you have the right number of cubes you can add them on to represent the Numberblock character.) Can you see what other character is needed to make 20?

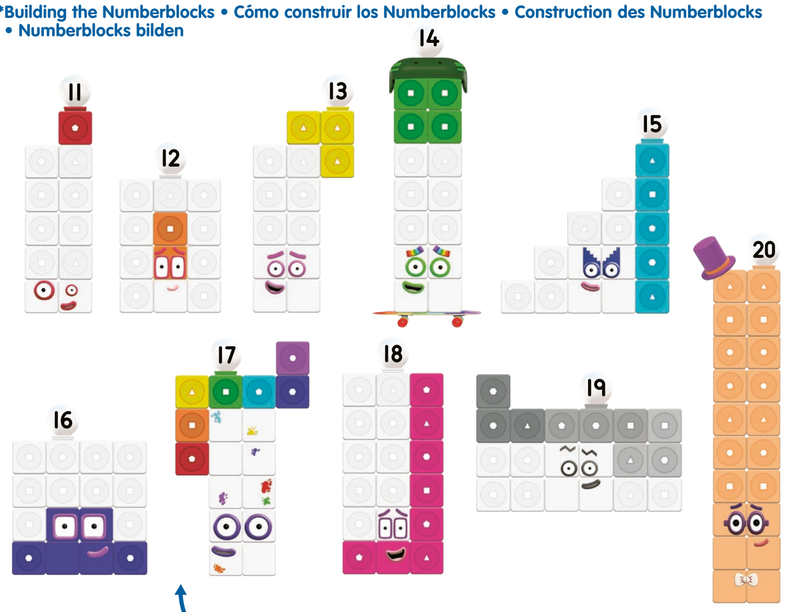
10 Episode: **The Wrong Number**
Skills: problem-solving and reasoning about numbers
You will need: Numberblocks Twelve, Fifteen, Sixteen, Seventeen, and Nineteen

Numberblock One is back to solve the mystery, and she needs your help! Something odd has happened to these Numberblocks, but what could it be?

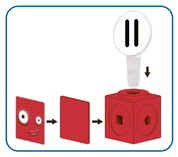
Study each of the shapes. Does anything look odd? Do the blocks add up correctly? Do the Numberlings look right? Use your Numberblocks MathLink Cubes to build the characters to compare against.

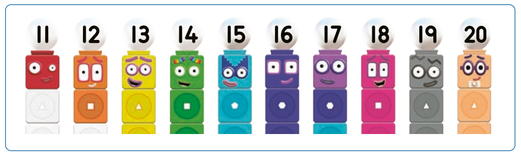
Try challenging a friend or grown-up by building your Numberblocks characters with something wrong, such as too few or the wrong color blocks. See if they can spot what's wrong. Have fun playing detective!

***Building the Numberblocks • Cómo construir los Numberblocks • Construction des Numberblocks • Numberblocks bilden**



Either/Or • Una de las dos • ou • entweder/oder





NOTE: Can be used with a dry or wet erase marker. Do not saturate the card with water or cleaning solution. This could damage the card.
NOTA: Puedes escribir en las tarjetas con un rotulador de borrado en seco o mojado. No satures las tarjetas con agua o solución limpiadora ya que podrían deformarse.
REMARQUE : un marqueur effaçable à sec ou avec un chiffon humide peut être utilisé pour écrire sur les cartes. Ne pas mettre trop d'eau ou de solution nettoyante sur les cartes pour ne pas qu'elles s'abîment.
HINWEIS: Beschreiben Sie die Karten mit einem feucht oder trocken abwischbaren Marker. Tränken Sie die Karte nicht mit Wasser oder Reinigungsmittel. Dies könnte die Karte beschädigen.

© 2021 Alphablocks Ltd. All rights reserved.
Numberblocks and all related titles, logos and characters are trademarked of Alphablocks Ltd.

© hand2mind, Inc., Vernon Hills, IL, USA
500 Greenview Court, Vernon Hills, Illinois 60061-1862

MathLink® is a trademark of Learning Resources, Inc.

Please retain the package for future reference.

Made in China.
Hecho en China.
Fabriqué en Chine.
Hergestellt in China.

Conserva el envase para futuras consultas.
Veuillez conserver l'emballage.
Bitte Verpackung gut aufbewahren.

ADVERTENCIA: PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO. Partes pequeñas. No conviene para niños menores de tres años.
ATTENTION: DANGER D'ÉTOUFFEMENT. Petits éléments. Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.
ACHTUNG: ERSTICKUNGSGEFAHR. Kleine Teile. Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet.

Learn more about our products at **hand2mind.com**

800.445.5985
hand2mind.com
Connect with us.

Item Number: 94477

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

AGES
años • ans • jahre
3+

MathLink® Cubes

Numberblocks 11–20 Activity Set

Cubos MathLink® Numberblocks, set de actividades del 11 al 20 •Kit d'activités avec cubes MathLink® Numberblocks de 11 à 20 • MathLink®-Steckwürfel Numberblocks, Aktivitätsset „11- 20"

Supporting Activity Guide

Guía de apoyo con actividades • Guide d'activités de soutien • Mit Spielvorschlägen zum Üben

Numberblocks, the friendly characters from the global hit TV math series, help children see how numbers work. These Numberblocks MathLink Cubes bring a new dimension to exploring the characters and mastering early math skills.

Note: The activities in this set are all designed to work with the included Numberblocks characters Eleven to Twenty. Sometimes you may need to use the colored cubes from the teen numbers to represent the smaller characters. Children may want to use cubes of any color and that's fine too. You do not need to have the 1–10 Numberblocks MathLink Activity Set, however if you do, that's an added bonus!

Character Cards

Use the Character Cards to get to know the Numberblocks. Build the characters and compare them to their large image on the front of each card. Count the number of blocks each character is made from, and notice that the black number hovering above the character (its 'numberling') matches the number of blocks. (See Building the Numberblocks*)

For the back of the cards, use the following suggested prompts:

Eleven

Numberblock Eleven simply adores football! She loves doing football tricks and can perform keepy-uppy to 11 or even split into her own team of eleven Ones.

- See how One and Ten combine to make Eleven. She is made from one ten and one one.
- The Numberblocks Football Team chants *"With 10 and 1, 10 and 1, 11 on our side"*. Complete the pitch formation to show why. Can you use your pen to add ten spots on the pitch and one in goal, making eleven in all?
- See how Eleven splits into Ten and One to save the goal—this is how she earns her nickname of '*Ten-and-One*'!
- Look at the football shirts all lined up. They have created a number line! Count along from 1 to 11.
- Eleven has a Football Club badge, showing that she is a multiple of 11. She is also club captain!

Did you know?

Outside of the United States soccer is called football. The word "soccer" comes from a term used in Britain over 200 years ago, "association football". The rules of soccer and football are exactly the same, but outside of the United States the field is called the pitch.

Twelve

Numberblock Twelve is a super-rectangle! She can make six different rectangle shapes, and this gives her special powers. She can hover on her rectangle rays and move things with her mind. She can even split into teams: 2 Sixes, 3 Fours, 4 Threes, 6 Twos, or 12 Ones!

- See how Two and Ten combine to make Twelve. She is made from one ten and two ones.
- Super-rectangles can make lots of rectangle shapes because they can be divided equally in different ways. Look at all the shapes Twelve can make!
- Can you see the special watch Twelve is wearing? It beams out array displays to help her decide what shape to make! (An array is a group of things arranged in neat rows and columns, like Twelve's blocks!)
- Twelve has a Super-rectangle Club badge. Can you guess which other Numberblocks are members of this club?

Thirteen

Numberblock Thirteen is rather unlucky. His catchphrase is Unlucky Me! Whenever anyone says his name his Three falls off! He tries to say 'Ten and Three' rather than 'Thirteen', but even he forgets sometimes.

- See how Three and Ten combine to make Thirteen. He is made from one ten and three ones.
- Oh no! Thirteen falls into a puddle. He also slips on a banana skin. Unlucky!
- The final image shows a picture of Ten and Three, after Thirteen walked into the lamppost and broke apart. No matter what the fix, Ten and Three always have a good song and dance!
- Thirteen has a Falling Apart Club badge. In fact, he is captain of the club!

ES

Cubos MathLink® Numberblocks, set de actividades del 11 al 20

Guía de apoyo con actividades

¡Numberblocks, los simpáticos personajes de la serie de éxito global dedicada a las matemáticas que ayudan a los niños a comprender cómo funcionan los números! Estos cubos Mathlink Numberblocks aportan una nueva dimensión a la hora de explorar los personajes y de trabajar para dominar las habilidades matemáticas tempranas.

Nota: Estas actividades están diseñadas para trabajar con los personajes Numberblocks del Once al Veinte que incluye el set. Habrá ocasiones en que tengan que utilizar los cubos de colores de los números del 1 al 19 para representar los personajes más pequeños. Si los niños prefieren utilizar cubos de otros colores, pueden hacerlo sin problema. No hace falta que tengas el set de actividades con cubos MathLink Numberblocks del 1 al 10, pero si lo tienes, ¡mejor que mejor!

Tarjetas de personajes

Utiliza las tarjetas de personajes para familiarizarte con los Numberblocks. Construye los personajes y compáralos con las imágenes grandes que aparecen en la cara frontal de cada tarjeta. Cuenta la cantidad de cubos que componen cada personaje y fíjate en que el número que hay dentro de cada personaje (su numerblingi) coincide con la cantidad de cubos.

Para el reverso de las tarjetas, utiliza estas indicaciones:

Once

¡A la Numberblock Once le encanta el fútbol! Le gusta mucho hacer trucos con la pelota y puede dar 11 toques sin que se le caiga e incluso dividirse en once Unos y formar su propio equipo.

- Observa cómo se combinan Uno y Diez para formar a Once. Está formada por un diez y un uno.
- Observa cómo sus ojos son de distinto tamaño. Su ojo izquierdo es más grande que el derecho y, del mismo modo, su primer 1 vale diez veces más que el segundo.
- El Fútbol Club Numberblocks canta: «Con 10 y 1, 10 y 1, somos 11 y no nos para ninguno». Completa la formación del equipo para representarlo. Puedes colocar diez jugadores en el campo y uno en la portería.
- Observa cómo Once se divide en Diez y Uno para parar los goles, ¡por eso la llaman «Diez y Uno»!
- Observa las camisetas, todas alineadas. ¿Han formado una línea numérica? Cuenta desde 1 hasta 11.

11 Once tiene la insignia del club de fútbol que es múltiplo de 11.

¿Sabías que...?

Sabías que en Estados Unidos, el fútbol se llama soccer. La palabra soccer viene de un término que se utilizaba en Gran Bretaña hace más de 200 años, association football, que se traduce como fútbol asociación. Las reglas del soccer son las mismas que las del fútbol y en Estados Unidos, el campo se llama cancha.

Doce

¡La Numberblock Doce es un superrectángulo! Puede formar seis rectángulos diferentes, y esto le da unos poderes especiales. Puede usar sus rayos rectangulares para flotar en el aire y mover objetos con el poder de su mente. Incluso puede dividirse en varios equipos: ¡6 Dos, 3 Cuatros, 12 Unos y más!

- Observa cómo se combinan Dos y Diez para formar a Doce. Está formada por un diez y dos unos.
- Los superrectángulos pueden adoptar un montón de formas rectangulares distintas porque pueden dividirse en partes iguales de maneras diferentes. ¡Mira la cantidad de formas que puede adoptar Doce!
- ¿Ves ese reloj tan especial que lleva Doce? Proyecta distintas formaciones de rayos para ayudarla a decidir qué forma adoptar.

12 Doce tiene la insignia del Club de los Rectángulos. A ver si adivinas qué otros Numberblocks son miembros de este club.

Trece

El Numberblock Trece tiene bastante mala suerte. Siempre dice *¡Qué mala suerte!* Cada vez que alguien menciona su nombre, ¡su Tres se desprende! Intenta referirse a sí mismo como *Diez y Tres*, pero incluso a él se le olvida muchas veces.

- Combina Tres y Diez para formar Trece. Está formado por un diez y tres unos.
- ¡Oh no! Trece se ha caído en un charco. También se ha resbalado con una piel de plátano. ¡Qué mala suerte!
- La última imagen muestra la escena en la que aparecen Diez y Tres después de que Trece se chocara contra una farola y se dividiera en dos partes. Sea cual sea el percance que les suceda, siempre conocen alguna canción bonita y bailan al son.

13 Trece tiene la insignia del Club Desastroso. Es un club muy exclusivo, ¡él es el único miembro!

Catorce

Al Numberblock Catorce le gustan los deportes extremos. Su pasión es patinar y está siempre sobre su monopatín con doble arcoíris. A menudo se divide en dos Sietes para poder salir de situaciones difíciles, porque el siete es el número de la suerte.

- Observa cómo se combinan Cuatro y Diez para formar a Catorce. Está formado por un diez y cuatro unos.
- Catorce siempre lleva su casco verde. Diviértete con tu Numberblock Catorce, que tiene un monopatín y un casco.
- Catorce también es un 7 doble! En la imagen puedes verlo. Cuenta el número total de cubos.
- Sigue la fila de conos con el dedo, contando desde 1 hasta 14

7 Catorce tiene la insignia del Club del Arcoíris, porque es múltiplo de 7.

Quince

La Numberblock Quince es un espía con forma de escalera. ¡Shhhh! Cuando el deber la llama, se convierte en el equipo escalera supersecreto. Son los Numberblocks del Uno al Cinco que vienen al rescate para solucionar cualquier problema.

- Observa cómo Cinco y Diez se combinan para formar Quince. Está formada por un diez y cinco unos.
- Fíjate en la presentación rectangular de Quince en la parte superior de la tarjeta. Observa cómo los cinco cubos blancos se parecen a una cuadrícula de diez casillas. Los cinco cubos azules son la mitad de diez.
- ¿Quince la mejor o la harta de disfrazarse? ¡Yes dónde está esconduida? La imagen muestra que no se divide en dos, pero hay dos juntas para conectar los dientes de Catorce).

Otro de los trucos que puede hacer es lanzarse por una rampa y dividirse de forma horizontal en 10 y 4. ¿Podrás reproducir esto con tu Numberblock Catorce hasta dominar el truco? ¡Extremo!

11
- Episodio: **Catorce**
- Habilidades matemáticas: número 11; 14 es 10 y 4; duplicar números
- Necesitarás: El Numberblock Catorce con monopatín y casco, cubos individuales MathLink.

Construye una estupenda pista de monopatín para Catorce utilizando cubos MathLink y la escena de la tarjeta como punto de salida y de llegada. Coloca 14 pilas de cubos sobre la tarjeta y alrededor de ella, imaginando que se trata de conos. Selecciona los cubos de los colores correctos para representar cada número (rojo para el 1, naranja para el 2, blanco y rojo para el 3, blanco y naranja para el 12, etc. Consulta la tarjeta del personaje de Catorce para ver un ejemplo).

Ahora, colócale el casco, ayúdale a subir a su monopatín de rayas y empújalo para que ruede entre los conos. Cuando lleguen a los 14, ¡igual que hace él al final del episodio. ¡Te ha salido perfecto el truco!

No olvides que para salir de cualquier apuro, Catorce puede dividirse en dos Sietes, que son el número de la suerte. ¿Puedes reproducirlo? Observa que el monopatín no se divide en dos, pero hay dos juntas para conectar las dos mitades de Catorce).

12
- Episodio: **Doce**
- Habilidades de matemáticas: número 12; formaciones
- Necesitarás: La Numberblock Doce

3 El superrectángulo Doce ha estado creando distintas formaciones, clasificando sus cubos en columnas y filas. Las siguientes dos tarjetas están relacionadas con las escenas del episodio en que los columnas de Doce se transforman en filas (su numerblingi Numberblocks más pequeños.

Observa una de las imágenes y determina qué cantidad de cada personaje es necesaria para formar a Doce. Separa los cubos de Doce y dispónlos sobre los personajes de las tarjetas. A medida que vayas haciéndolo, canta su canción: *«Soy rectangular y soy Doce, soy Diez y Dos, me gusta crear formaciones. Cuando coloco mis cubos en columnas y filas, creo una formación y mi rectángulo hace lo siguiente».* Describe la nueva formación rectangular, diciendo: «tres Cuatros, y así sucesivamente».

Vuelve a formar a Doce antes de seguir con la siguiente imagen. No te olvides de decir «cambio» cada vez que cambie de forma, y «giro», cada vez que gire la posición de su cuerpo.

4
- Episodio: **La formación de rectángulos**
- Habilidades matemáticas: números que adoptan formas rectangulares; formaciones
- Necesitarás: La Numberblock Doce, cubos de colores de los Numberblocks Catorce, Dieciséis y Dieciocho; bolígrafo

5 El Numberblock Doce está enseñando a los demás Numberblocks a ordenar sus cubos en columnas y filas para dominar la formación de rectángulos.

Mira las formas que han adoptado. Intenta recrearlas con tus cubos MathLink. ¿Puedes identificar cuáles son rectángulos? ¿Cómo? (Sus caras forman un rectángulo, sus cubos están dispuestos en columnas y filas). Rodea los rectángulos con un círculo.

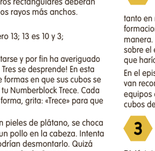
Recuerda, los rectángulos pueden ser muy diferentes dependiendo de la cantidad de cubos con los que estén formados. El cuadrado de Cuatro es un rectángulo muy especial con el mismo número de cubos a lo ancho que a lo alto.

6
- Episodio: **Surca los rayos**
- Habilidades matemáticas: resuelve problemas con formaciones
- Necesitarás: La Numberblock Doce, cubos de colores de los Numberblocks Once, Trece, Catorce, Quince y Dieciséis

7 Reproduce el Cañón de los Rayos colocando las cuatro tarjetas una al lado de la otra. (Ver imagen)

9 En este episodio, Doce propone a los Numberblocks del Uno al Seis el siguiente reto: uno de ellos deberá llegar hasta la parte más alta del Cañón de los Rayos desplazándose con los rayos. Para poder desplazarse con los rayos, deberán adoptar forma de rectángulo. Enseguida se dan cuenta de que deben trabajar unidos para encontrar una manera de colocarse de forma rectangular.

12 Utiliza tus cubos MathLink para resolver los problemas que se plantean en el episodio. Recuerda, para formar un rectángulo con el número apropiado de rayos, puedes girar o cambiar los cubos que forman los Numberblocks. Es posible que también tengas que combinar varios Numberblocks. Por ejemplo, Dos, Cuatro y Seis pueden colocarse sobre una base de dos cubos para desplazarse con el rayo doble. Uno, Tres y Cinco no pueden adoptar la forma apropiada. Tendrán que combinarse con otros para formar un número más grande. Incluso los números rectangulares deberán combinarse para poder desplazarse con los rayos más anchos.



8
- Episodio: **Trece**
- Habilidades matemáticas: número 13; 13 es 10 y 3;
- Necesitarás: Numberblock Trece

El desafortunado Trece no para de desmantarse y por fin ha averiguado el porqué: cada vez que oye su nombre, ¡el Tres se desprende! En esta tarjetas de actividades verás la variedad de formas en que sus cubos se han vuelto a montar. Intenta recrearlas con tu Numberblock Trece. Cada vez que lo desmontes para que cambie de forma, grita: «Trece» para que el truco surta efecto.

Trece también es muy patoso. Resbala con pieles de plátano, se choca contra farolas, incluso una vez se le cayó un pollo en la cabeza. Intenta pensar en otros razones graciosas que podrían desmontarlo. Quizá podrías llevarle a dar una vuelta en el monopatín de Catorce.

10
- Episodio: **Catorce**
- Habilidades matemáticas: número 14; 14 es 10 y 4; duplicar números
- Necesitarás: El Numberblock Catorce con monopatín y casco, cubos individuales MathLink.

Construye una estupenda pista de monopatín para Catorce utilizando cubos MathLink y la escena de la tarjeta como punto de salida y de llegada. Coloca 14 pilas de cubos sobre la tarjeta y alrededor de ella, imaginando que se trata de conos. Selecciona los cubos de los colores correctos para representar cada número (rojo para el 1, naranja para el 2, blanco y rojo para el 1, blanco y naranja para el 12, etc. Consulta la tarjeta del personaje de Catorce para ver un ejemplo).

Ahora, colócale el casco, ayúdale a subir a su monopatín de rayas y empújalo para que ruede entre los conos. Cuando lleguen a los 14, ¡igual que hace él al final del episodio. ¡Te ha salido perfecto el truco!

No olvides que para salir de cualquier apuro, Catorce puede dividirse en dos Sietes, que son el número de la suerte. ¿Puedes reproducirlo? (Observa que el monopatín no se divide en dos, pero hay dos juntas para conectar las dos mitades de Catorce).

Otro de los trucos que puede hacer es lanzarse por una rampa y dividirse de forma horizontal en 10 y 4. ¿Podrás reproducir esto con tu Numberblock Catorce hasta dominar el truco? ¡Extremo!

11
- Episodio: **Catorce**
- Habilidades matemáticas: duplicar números
- Necesitarás: Numberblock Doce, cubos de colores de los Numberblocks Catorce, Dieciséis y Dieciocho; 10 cubos MathLink blancos, bolígrafo

2 El superrectángulo Doce ha estado creando distintas formaciones, clasificando sus cubos en columnas y filas. Las siguientes dos tarjetas están relacionadas con las escenas del episodio en que los columnas de Doce se transforman en filas (su numerblingi Numberblocks más pequeños.

Observa una de las imágenes y determina qué cantidad de cada personaje es necesaria para formar a Doce. Separa los cubos de Doce y dispónlos sobre los personajes de las tarjetas. A medida que vayas haciéndolo, canta su canción: *«Soy rectangular y soy Doce, soy Diez y Dos, me gusta crear formaciones. Cuando coloco mis cubos en columnas y filas, creo una formación y mi rectángulo hace lo siguiente».* Describe la nueva formación rectangular, diciendo: «tres Cuatros, y así sucesivamente».

Vuelve a formar a Doce antes de seguir con la siguiente imagen. No te olvides de decir «cambio» cada vez que cambie de forma, y «giro», cada vez que gire la posición de su cuerpo.

4
- Episodio: **La formación de rectángulos**
- Habilidades matemáticas: números que adoptan formas rectangulares; formaciones
- Necesitarás: La Numberblock Doce, cubos de colores de los Numberblocks Catorce, Dieciséis y Dieciocho; bolígrafo

5 El Numberblock Doce está enseñando a los demás Numberblocks a ordenar sus cubos en columnas y filas para dominar la formación de rectángulos.

Mira las formas que han adoptado. Intenta recrearlas con tus cubos MathLink. ¿Puedes identificar cuáles son rectángulos? ¿Cómo? (Sus caras forman un rectángulo, sus cubos están dispuestos en columnas y filas). Rodea los rectángulos con un círculo.

Recuerda, los rectángulos pueden ser muy diferentes dependiendo de la cantidad de cubos con los que estén formados. El cuadrado de Cuatro es un rectángulo muy especial con el mismo número de cubos a lo ancho que a lo alto.

6
- Episodio: **Surca los rayos**
- Habilidades matemáticas: resuelve problemas con formaciones
- Necesitarás: La Numberblock Doce, cubos de colores de los Numberblocks Once, Trece, Catorce, Quince y Dieciséis

7 Reproduce el Cañón de los Rayos colocando las cuatro tarjetas una al lado de la otra. (Ver imagen)

9 En este episodio, Doce propone a los Numberblocks del Uno al Seis el siguiente reto: uno de ellos deberá llegar hasta la parte más alta del Cañón de los Rayos desplazándose con los rayos. Para poder desplazarse con los rayos, deberán adoptar forma de rectángulo. Enseguida se dan cuenta de que deben trabajar unidos para encontrar una manera de colocarse de forma rectangular.

12 Utiliza tus cubos MathLink para resolver los problemas que se plantean en el episodio. Recuerda, para formar un rectángulo con el número apropiado de rayos, puedes girar o cambiar los cubos que forman los Numberblocks. Es posible que también tengas que combinar varios Numberblocks. Por ejemplo, Dos, Cuatro y Seis pueden colocarse sobre una base de dos cubos para desplazarse con el rayo doble. Uno, Tres y Cinco no pueden adoptar la forma apropiada. Tendrán que combinarse con otros para formar un número más grande. Incluso los números rectangulares deberán combinarse para poder desplazarse con los rayos más anchos.

8
- Episodio: **Trece**
- Habilidades matemáticas: número 13; 13 es 10 y 3;
- Necesitarás: Numberblock Trece

El desafortunado Trece no para de desmantarse y por fin ha averiguado el porqué: cada vez que oye su nombre, ¡el Tres se desprende! En esta tarjetas de actividades verás la variedad de formas en que sus cubos se han vuelto a montar. Intenta recrearlas con tu Numberblock Trece. Cada vez que lo desmontes para que cambie de forma, grita: «Trece» para que el truco surta efecto.

Trece también es muy patoso. Resbala con pieles de plátano, se choca contra farolas, incluso una vez se le cayó un pollo en la cabeza. Intenta pensar en otros razones graciosas que podrían desmontarlo. Quizá podrías llevarle a dar una vuelta en el monopatín de Catorce.

10
- Episodio: **Catorce**
- Habilidades matemáticas: número 14; 14 es 10 y 4; duplicar números
- Necesitarás: El Numberblock Catorce con monopatín y casco, cubos individuales MathLink.

Construye una estupenda pista de monopatín para Catorce utilizando cubos MathLink y la escena de la tarjeta como punto de salida y de llegada. Coloca 14 pilas de cubos sobre la tarjeta y alrededor de ella, imaginando que se trata de conos. Selecciona los cubos de los colores correctos para representar cada número (rojo para el 1, naranja para el 2, blanco y rojo para el 1, blanco y naranja para el 12, etc. Consulta la tarjeta del personaje de Catorce para ver un ejemplo).

Ahora, colócale el casco, ayúdale a subir a su monopatín de rayas y empújalo para que ruede entre los conos. Cuando lleguen a los 14, ¡igual que hace él al final del episodio. ¡Te ha salido perfecto el truco!

No olvides que para salir de cualquier apuro, Catorce puede dividirse en dos Sietes, que son el número de la suerte. ¿Puedes reproducirlo? (Observa que el monopatín no se divide en dos, pero hay dos juntas para conectar las dos mitades de Catorce).

Otro de los trucos que puede hacer es lanzarse por una rampa y dividirse de forma horizontal en 10 y 4. ¿Podrás reproducir esto con tu Numberblock Catorce hasta dominar el truco? ¡Extremo!

11
- Episodio: **Catorce**
- Habilidades matemáticas: duplicar números
- Necesitarás: Numberblock Doce, cubos de colores de los Numberblocks Catorce, Dieciséis y Dieciocho; 10 cubos MathLink blancos, bolígrafo

3 El superrectángulo Dieciocho enseña a los demás Numberblocks a montar en el rayo superbuche. En el episodio, enseguida se dan cuenta de que un bucle de un solo rayo no es nada divertido, cualquiera puede hacer eso. Observa los rayos de la tarjeta. ¿Cuántos rayos hay? ¿Sabrías decir qué Numberblocks pueden montar en estos rayos? Algunos Numberblocks podrán montar a uno, otros podrán montar en dos.

Reconfigura tus Numberblocks para que tengan el número correcto de cubos para poder viajar sobre los rayos. Mientras lo hagas, explica la configuración que han adoptado («2 x 8», etc).

Recuerda, para que puedan viajar sobre los rayos, los Numberblocks deben ser rectángulos.

5
- Episodio: **Diecinueve**
- Habilidades matemáticas: número 19; 19 es 10 y 9
- Necesitarás: La Numberblock Diecinueve, bolígrafo

Cuando nos encontramos con Diecinueve, nos damos cuenta de que está confundida y no sabe cómo es. ¿Es posible que sea un superrectángulo como Dieciocho? La tarjeta muestra sus intentos por adoptar forma de rectángulo.

Recrea cada uno de sus intentos utilizando tu Numberblock Diecinueve. A medida que lo vayas haciendo, utiliza un bolígrafo para señalar el hecho de que siempre le falta o le sobra un cubo para ser un rectángulo. Puedes tachar los cubos que le sobren y rodear con un círculo los espacios vacíos cuando le falten cubos, igual que en el episodio.

6
- Episodio: **Diecinueve**
- Habilidades matemáticas: número 19; 19 es 10 y 9
- Necesitarás: La Numberblock Diecinueve, bolígrafo

En cuanto Diecinueve se da cuenta de que tiene para cambiar de forma, ¡ya no hay quien la pare! Recrea las deliranteas formas con tu Numberblock Diecinueve. ¿Puedes ver lo que representa cada forma? Utiliza el bolígrafo para dibujar los detalles y completar la tarjeta.

Intenta crear más formas con los cubos de Diecinueve. Repasa la silueta sobre una hoja de papel y luego añade los detalles para darles vida.

7
- Episodio: **Veinte**
- Habilidades matemáticas: número 20; 20 es 10 y 10
- Necesitarás: El Numberblock Veinte y su sombrero de copa

A Veinte le encanta bailar con su zapatos de claqué, su bastón y su sombrero de copa.

Diviértete viéndolo a tu Numberblock Veinte con su sobrero de copa. Compáralo con la imagen de la tarjeta, que muestra la escena en la que Diez quiere bailar y para ello se duplica para bailar el Tango de los Dos Dieces. Cuenta los cubos que se ha dos Dieces tienen en total. ¿Cuántos tienen? ¡Veinte! Compara los numerblings. Observa cómo el numerbling de Veinte es distinto del de Diez, tiene un dos en el lugar de las decenas, lo cual indica que son dos dieces, y no uno. El Cero indica que no hay nada más.

8
- Episodio: **Vuelos de Fantasía**
- Habilidades matemáticas: explora los números del 11 al 20 como números formados por diez y un ampar
- Necesitarás: Los Numberblocks del 11 al 20

Igual que ocurre en el episodio, los Numberblocks del Once al Veinte desaparecen rumbo a sus planetas. Cada vez que lo hacen, los números se dividen para que Diez pueda ser el cohete que les lleva a su destino. Haz lo mismo con tus Numberblocks, dividiéndolos en Diez (los cubos MathLink blancos formando una torre alta) y algo más (los cubos MathLink de colores conectados a la derecha del Diez). Ya puedes tomarlos al espacio y llevarles volando cerca de los planetas mientras cuentas desde 10 hasta el planeta que le corresponda a cada uno.

Una vez que te familiarices con esta manera de contar, trata de hacerlo de la siguiente manera: «diez planetas y 1, 2, 3, 4 más son el planeta catorce», etc. Diviértete representando algunas de las aventuras de los Numberblocks: recrea el partido de fútbol de Once contra los extraterrestres, ayuda a Catorce a patinar en ausencia de gravedad, dibuja una escalera y desplaza los cubos de Quince para subir los escalones. Preparados, listos, ¡yo levantan el vuelo!

9
- Episodio: **Sé contar hasta veinte**
- Habilidades matemáticas: número 20; 20 es 10 y 10
- Necesitarás: Los Numberblocks del 11 al 20

Utiliza tu Numberblock Veinte para contar la pegadiza canción del episodio, señalando cada cubo y contando del 1 hasta el 20.

La tarjeta de actividades te ayuda a estudiar la escena en la que el Numberblock Uno desafía a los demás a contar hacia atrás del 20 al 1. Empieza colocando a Veinte sobre la imagen de la tarjeta. Luego cámbiala por Diecinueve, Dieciocho, Dieciséis, etc. Puedes usar diez cubos MathLink blancos para representar a Diez y luego añadir los cubos de colores del 9 al 1 para formas los personajes del 19 al 11.

Amplía esta actividad observando las relaciones numéricas de Veinte. Coloca un personaje cualquiera sobre la imagen de Veinte. Ahora cuenta la cantidad de cubos de Veinte que son visibles (si tienes ese número de cubos, puedes añadirlos para representar ese personaje Numberblock). ¿Qué otro personaje se necesita para hacer 20?

10
- Episodio: **El número incorrecto**
- Habilidades matemáticas: resolución de problemas y razonamiento sobre los números
- Necesitarás: Los Numberblocks Doce, Quince, Dieciséis, Diecisiete y Diecinueve

La Numberblock Uno ha vuelto para resolver el misterio y necesita tu ayuda. Algo raro ha pasado a estos Numberblocks pero ¿qué ha podido suceder?

Estudia cada una de las formas. ¿Observas algo raro? ¿Tienen los cubos correctos? ¿Te parece que los numberlings son los correctos? Utiliza tus cubos MathLink Numberblocks para construir los personajes y compararlos con los de la imagen.

Trata de desafiar a un amigo o a un adulto y construye tus Numberblocks con algún fallo, como por ejemplo, menos cubos de los correctos o cubos de colores equivocados. ¡A ver si adivinan dónde está el fallo! ¡Diviértete jugando a detectives!

FR

Kit d'activités avec cubes MathLink® Numberblocks de 11 à 20

Guide d'activités de soutien

Les personnages sympathiques Numberblocks de la série sur les maths au succès mondial aident les enfants à comprendre plus facilement les nombres. Ces cubes MathLink Numberblocks offrent un nouveau moyen d'explorer les personnages et de maîtriser les capacités mathématiques élémentaires.

Remarque : les activités de ce kit sont toutes conçues pour travailler avec les personnages Numberblocks Once à Vingt inclus. Il faudra parfois utiliser les cubes de couleurs des nombres de 1 à 19 pour représenter les personnages plus petits. Si les enfants veulent utiliser des cubes de toutes les couleurs, ce n'est pas grave. Il n'est pas nécessaire d'avoir le kit d'activités de cubes MathLink Numberblocks 1 à 10, mais si vous le possédez, c'est encore mieux !

Fiches de personnages

Utilise les fiches de personnages pour faire la connaissance des Numberblocks. Construis les personnages et compare-les à la grande image au recto de chaque fiche. Compte le nombre de cubes qui forment chaque personnage et observe que le chiffre noir qui se trouve au-dessus des personnages («Numerbling») correspond au nombre de cubes.

Au verso des fiches, utilise les invitées suivantes :

Onze

La Numberblock Onze est passionnée de foot ! Elle adore montrer ce qu'elle sait faire et peut jongler onze fois avec le ballon ou diviser son équipe en onze Uns.

- Découvre comment Un et Dix s'associent pour faire Onze. Elle est composée d'un dix et d'un un.
- As-tu remarqué que ses yeux sont de tailles différentes ? Son œil gauche est plus grand que le droit, tout comme son premier 1 est dix fois plus grand que son second 1.
- L'équipe de foot Numberblocks scande « Avec 10 et 1, 10 et 1, nous sommes 11 dans notre équipe ». Complète la formation sur le terrain pour montrer pourquoi. Ajoute dix points sur le terrain et un dans les buts.
- Regarde comme Onze se sépare en Dix et Un pour arrêter ce but ! C'est de là que vient son surnom « *Dix et Un* ».
- Observe les maillots de foot alignés. Ils forment une ligne numérotée ! Compte de 1 à 11 sur cette ligne.

11 Onze possède un badge du club de foot, qui indique qu'elle est un multiple de 11.

Le savais-tu ?

Aux États-Unis, on appelle le football « soccer ». Le terme « soccer » est dérivé de l'expression « association football » utilisée en Grande-Bretagne il y a plus de 200 ans. Les règles du soccer et du football sont exactement les mêmes.

Douze

La Numberblock Douze est un super rectangle ! Elle peut prendre six formes de rectangle différentes, ce qui lui confère des pouvoirs magiques. Elle peut faire du vol stationnaire sur ses faisceaux de rectangle et déplacer des objets avec son esprit. Elle peut même se séparer en équipes de six Deux, trois Quatre, douze Uns, etc. !

- Découvre comment Deux et Dix s'associent pour faire Douze. Elle est composée d'un dix et de deux uns.
- Les super rectangles peuvent prendre de nombreuses formes de rectangle car ils sont divisibles de manière égale de différentes façons. Regarde toutes les formes que peut prendre Douze !
- As-tu remarqué la monture spéciale que porte Douze ? Elle adopte les images pour l'aider à décider quelle forme adopter ?

Douze possède un badge du club des rectangles. Devine quels autres Numberblocks font également partie de ce club.

Treize

La Numberblock Treize n'a vraiment pas de chance. D'ailleurs, il n'arrête pas de dire « *Pas de chance !* » À chaque fois que quelqu'un dit son nom, son frère se détache ! Essaie de dire *Dix et Trois*, mais partois lui-même oublie.

- Découvre comment Trois et Dix s'associent pour faire Treize. Il est composé d'un dix et de trois uns.
- Zut ! Treize est tombé dans une flaque d'eau. Il a aussi glissé sur une peau de banane. Tu dois le sécher.
- La dernière image montre une scène où Treize s'est séparé en Dix et Trois après avoir percuté un lampadaire. Peu importe ce qui leur arrive, cela ne les empêche pas de chanter et de danser !

13 Treize possède un badge du club de chanteurs, un club très exclusif, puisque Treize en est le seul membre !

Quatorze

Le Numberblock de l'extrême Quatorze adore faire du skate et en le trouve toujours sur son skateboard au double arc-en-ciel. Il se sépare souvent en deux Sept porte-bonheur pour se sortir de situations un peu délicates !

- Découvre comment Quatre et Dix s'associent pour faire Quatorze. Il est composé d'un dix et de quatre uns.
- Quatorze porte toujours son casque vert. Amuse-toi avec ton propre Numberblock Quatorze et son skateboard et son casque.
- Quatorze est aussi le double de 7 ! Regarde cette image et compte le nombre total de cubes.
- Trace le parcours le long des cônes avec ton doigt en comptant de 1 à 14.

7 Quatorze possède un badge du club des faiseurs d'arc-en-ciel, car il est un multiple de 7.

Quinze

La Numberblock Quinze est un agent secret en forme d'escalier. Chut ! Lorsque le devoir l'appelle, elle se transforme en brigade en escalier top secrète : les Numberblocks Un à Cinq à la rescousse ! Ils sauvent toujours la mise.

- Découvre comment Cinq et Dix s'associent pour faire Quinze. Elle est composée d'un dix et de cinq uns.
- Observe la présentation sous forme de rectangle de Quinze en haut de la fiche. Étudie comment les dix cubes blancs ressemblent à une grille de dix cases complètes, avec cinq cubes bleus qui représentent la moitié de dix.
- Quinze est maître dans l'art du camouflage ! Vois-tu où elle se cache ?
- L'image montre une scène du concours de talents de Quinze, intitulé Quinze minutes de gloire. Quel serait ton talent de nombre remarquable ?

Le badge de Quinze indique qu'elle fait partie du club de la brigade en escalier. Elle contient une séquence de chiffres consécutifs (par exemple, 6 = 1 + 2 + 3). Devine quels autres Numberblocks font également partie de ce club.

Seize

La Numberblock Seize est carrée et comprend 16 cubes ! Elle est toujours partante pour faire un jeu ou la fête. De toutes les formes qu'elle peut prendre, elle préfère le carré.

- Découvre comment Six et Dix s'associent pour faire Seize. Elle est composée d'un dix et de six uns.
- Seize a plein de tours dans son sac. Fais-lui faire la danse carrée.
- Un autre de ses tours consiste à se diviser en quatre Quatre. Regarde l'image où elle projette des faisceaux 4x4. Elle peut même se séparer en quatre de quatre Quatre !
- Quatre, Neuf et Seize font tous partie du club des carrés. Observe comment chacun d'entre eux comprend le même nombre de cubes en hauteur et en largeur. Compare-les. Lequel est le plus grand ? Compte tes cônes, puis les côtés de leurs faces.

Seize possède un badge du club des carrés.

Dix-sept

Le Numberblock Dix-sept est un artiste fanatique des couleurs. Il se laisse parfois emporter et se demande pourquoi peindre une seule chose quand on peut en peindre 17 !

- Découvre comment Sept et Dix s'associent pour faire Dix-sept. Il est composé d'un dix et de sept uns.
- Dix-sept en met un peu partout lorsqu'il peint. Compte les sept couleurs de l'arc-en-ciel dans ses taches de peinture. Une pour chaque couleur de ses cubes d'unité !
- Retrouve quelques-unes de ses œuvres dans la galerie d'art de Numberland. Compte chaque objet pour vérifier qu'il ne s'est pas trompé. Observe le lien entre le chiffre et le nombre d'objets qu'il a peint.

Dix-sept possède un badge du club des nombres premiers. Les nombres premiers ne peuvent pas être divisés par un autre nombre pour obtenir des nombres entiers.

Dix-huit

Le Numberblock Dix-huit est un super rectangle ultra rapide. Comme sa sœur super rectangle Douze, il adore former différents rectangles et le faire le plus vite possible.

- Découvre comment Huit et Dix s'associent pour faire Dix-huit. Il est composé d'un dix et de huit uns.
- Dix-huit change de forme lorsqu'il veut prendre de la vitesse. Observe les trois rectangles différents qu'il peut former. Te souviens-tu lequel est le plus rapide ?
- Il est fait pour se déplacer avec les faisceaux de lumière ! Fais le parcours à toute vitesse avec ton Numberblock Dix-huit.
- Essaie de tracer le super looping avec ton doigt.

Dix-huit possède un badge du club Pair. Il s'agit en effet d'un nombre pair ! (Un nombre composé de Deux.) Cite d'autres Numberblocks qui feraient partie de ce club.

Dix-neuf

La Numberblock Dix-neuf est vraiment unique. Adopter des formes surprenantes est ce qu'elle fait de mieux. Son talent caché pour la métamorphose est bien pratique pour les autres Numberblocks, notamment lorsqu'elle se transforme en parapluie pour les garder au sec ou qu'elle fait des grimaces pour les faire rire !

- Découvre comment Neuf et Dix s'associent pour faire Dix-neuf. Elle est composée d'un dix et de neuf uns.
- Regarde toutes les formes farfelues que Dix-neuf peut faire. Essaie de reproduire certaines d'entre elles avec ton corps !
- L'image du bas montre Dix-neuf incarner un monstre terrifiant. Essaie de dessiner ton propre monstre Dix-neuf ! Quels détails rigolos vas-tu ajouter ?

Dix-neuf possède un badge du club Impair. Elle est en effet le seul nombre impair. (Un nombre pair « plus un ». Cite d'autres Numberblocks qui feraient partie de ce club.

Vingt

Le Numberblock Vingt est le danseur de la troupe. Il adore danser le tango des deux Dix et faire des claquettes Dix Deux ! Il connaît de nombreuses manières de compter jusqu'à 20.

- Découvre comment Dix et Dix s'associent pour faire Vingt, ou deux Dix !
- Compte jusqu'à Vingt sur tes doigts et tes orteils en t'aidant de l'image. Observe les couleurs des doigts et des orteils. Que remarques-tu ?
- Compte la rangée de Numberblobs, maintenant que tu sais compter jusqu'à vingt comme eux !

Le badge de Vingt indique qu'il fait partie du club des années folles, à savoir les années 1920, auquel appartiennent tous les nombres de 20 à 29.

Fiches d'activités

Les activités suivent de près plusieurs épisodes des séries 3 et 4. Essaie de regarder les épisodes en même temps pour renforcer l'apprentissage et le rendre plus ludique !

Remarque : les fiches sont codées par couleur et par niveau. La couleur jaune indique que ces fiches couvrent les nombres de 11 à 20. Commence par le niveau pentagone ⬠ avant de passer à l'hexagone ⬡.

1
- Épisode : **Onze**
- Capacités mathématiques : nombre 11. 11 est 10 et 1.
- Tu auras besoin de : 10 cubes MathLink blancs, 1 cube MathLink rouge, 1 stylo

Les amateurs de football Numberblob sont dans les tribunes prêts à encourager leur équipe ! Essaie de les compter en plaçant un cube MathLink blanc sur chacun des Numberblobs blancs. Fais de même avec le Numberblob rouge. N'oublie pas de compter au fur et à mesure, tout comme les Numberblobs : « *Un-Deux, trois-quatre-cinq, six-sept-huit-neuf et dix ! Et un de plus font onze !* ».

Construis ensuite une tour avec les dix cubes MathLink blancs. Place le cube MathLink rouge à côté. Pose les piles sur la partie en bas de la carte. Observe les deux tours. Tu remarqueras que la Numberblock Onze est composée d'une tour de 10 cubes et d'un cube rouge supplémentaire !

Chante « *Un Dix, un Un, Dix et Un font Onze* ! » tout comme dans l'épisode en tenant les deux groupes dans chaque main. Ajoute ensuite le cube rouge sur le dessus de la tour blanche pour faire 11. Pour reproduire la magie des nombres, donne un visage à Onze !

2
- Episode : **Douze**
- Capacités mathématiques : nombre 12, grilles
- Tu auras besoin de : Numberblock Douze

3 Le super rectangle Douze prend différentes formes en arrangeant ses cubes en colonnes et en rangées. Les deux fiches suivantes suivent les scènes de l'épisode où les colonnes de Douze se transforment en personnages Numberblocks plus petits.

Observe l'image pour voir quel nombre de chaque personnage est nécessaire pour faire Douze. Décompose les cubes de la Numberblock Douze pour les poser sur les personnages, tout en chantant sa chanson : « *Je suis Douze et rectangulaire, je suis Dix et Deux. Prendre différentes formes, c'est ce que je fais de mieux. Avec mes cubes en colonnes et en rangées, je fais une grille et mon rectangle se transforme… comme par magie !* ». Annonce la nouvelle formation rectangulaire en disant « trois Quatre », et ainsi de suite.

Reconstruis Douze avant de passer à l'image suivante. N'oublie pas de dire « Transformation » lorsqu'elle change de forme et « giro » lorsque sa forme pivote.

4
- Episode : **Place au rectangle**
- Capacités mathématiques : nombres formant des rectangles, grilles
- Tu auras besoin de : Numberblock Douze, cubes de couleurs des Numberblocks Quatorze, Seize et Dix-huit, 1 stylo

5 La Numberblock Douze enseigne aux autres Numberblocks comment disposer leurs cubes en colonnes et en rangées bien ordonnées et maîtriser la forme du rectangle !

Regarde les formes qu'ils peuvent prendre. Essaie de recréer chaque forme avec les cubes MathLink. Détermine lesquelles sont des rectangles. Comment ? (Leur face avant forme un rectangle, leurs cubes sont disposés en colonnes et en rangées.) Entoure les rectangles.

N'oublie pas que les rectangles peuvent être très différents en fonction du nombre de cubes qui les composent. Le carré de Quatre est un type très spécial de rectangle qui a le même nombre de cubes en largeur et en hauteur !

6
- Episode : **Faisceaux ascenseurs**
-