MathLink Cubes Numberblocks in engleza - Set de activitati de la 11 - 20

Learning Resources

3 ani +

Cod: #142038 | Cod producător: LSP0950-UK

Despre set

Numberblocks, personajele simpatice din popularul program CBeebies, îi ajută pe copii să înțeleagă cum funcționează numerele. Aceste cuburi MathLink Numberblocks aduc o nouă dimensiune în explorarea personajelor și în însușirea primelor competențe matematice.

Notă: activitățile din acest set sunt concepute să funcționeze cu personajele Numberblocks Unsprezece-Douăzeci incluse. Uneori vei avea nevoie să folosești cuburile colorate ale numerelor 11-19 pentru a reprezenta personajele mai mici. Copiii pot folosi și cuburi de orice culoare, nu e nicio problemă. Nu ai nevoie de Setul de activități MathLink Numberblocks 1-10, dar dacă îl ai, e un bonus în plus!

Cartonașe cu personaje

Folosește cartonașele cu personaje pentru a face cunoștință cu Numberblocks. Construiește personajele și compară-le cu imaginea mare de pe fața fiecărui cartonaș. Numără câte cuburi are fiecare personaj și observă că numărul negru care plutește deasupra lui (așa-numitul „numberling”) corespunde acestui număr.

Unsprezece

Numberblock Unsprezece adoră fotbalul! Îi place să facă jonglerii cu mingea până la 11 sau chiar se poate împărți în propria echipă de unsprezece de Unu.

- Vezi cum Unu și Zece se combină pentru a forma Unsprezece. Este alcătuită dintr-un zece și un unu.
- Echipa de fotbal Numberblocks scandează „Cu 10 și 1, 10 și 1, 11 de partea noastră”. Completează formația de pe teren pentru a arăta de ce. Poți adăuga zece puncte pe teren și unul în poartă, ca să faci unsprezece în total?
- Vezi cum Unsprezece se împarte în Zece și Unu pentru a apăra poarta. Așa își câștigă porecla „Zece-și-Unu”!
- Privește tricourile de fotbal aliniate. Au format o axă a numerelor! Numără de la 1 la 11.
- Unsprezece are insigna Clubului de Fotbal, care arată că este un multiplu de 11. Este și căpitanul echipei!

Doisprezece

Numberblock Doisprezece este un super-dreptunghi! Poate forma șase dreptunghiuri diferite, iar acest lucru îi dă puteri speciale. Poate pluti pe razele sale dreptunghiulare și poate mișca obiecte cu mintea. Se poate chiar împărți în echipe: 2 Șase, 3 Patru, 4 Trei, 6 Doi sau 12 Unu!

- Vezi cum Doi și Zece se combină pentru a forma Doisprezece. Este alcătuit dintr-un zece și doi de unu.
- Super-dreptunghiurile pot forma multe forme dreptunghiulare pentru că se pot împărți egal în moduri diferite. Privește toate formele pe care le poate face Doisprezece!
- Vezi ceasul special pe care îl poartă Doisprezece? Proiectează diferite matrice care să îl ajute să decidă ce formă să facă! (O matrice este un grup de lucruri aranjate în rânduri și coloane ordonate, ca și cuburile lui Doisprezece!)
- Doisprezece are insigna Clubului Super-dreptunghiurilor. Poți ghici care alte Numberblocks sunt membri ai acestui club?

Treisprezece

Numberblock Treisprezece este cam ghinionist. Fraza lui preferată este „Ce ghinion!” De fiecare dată când cineva îi spune numele, Trei-ul lui cade! Încearcă să spună „Zece și Trei” în loc de „Treisprezece”, dar uneori uită și el.

- Vezi cum Trei și Zece se combină pentru a forma Treisprezece. Este alcătuit dintr-un zece și trei de unu.
- Vai, nu! Treisprezece cade într-o baltă. Alunecă și pe o coajă de banană. Ce ghinion!
- Ultima imagine arată o poză cu Zece și Trei, după ce Treisprezece s-a lovit de un stâlp de iluminat și s-a rupt în bucăți. Orice s-ar întâmpla, Zece și Trei au mereu un cântecel și un dans bun!
- Treisprezece are insigna Clubului Celor Rupți în Bucăți. De fapt, este căpitanul clubului!

Paisprezece

Numberblock extremist Paisprezece trăiește pentru skateboarding și e mereu pe placa lui cu dublu curcubeu. Se împarte deseori în Norocosul Dublu Șapte pentru a ieși din orice situație dificilă!

- Vezi cum Patru și Zece se combină pentru a forma Paisprezece. Este alcătuit dintr-un zece și patru de unu.
- Paisprezece poartă mereu casca lui verde. Distrează-te cu propriul tău Numberblock Paisprezece, cu placa și casca lui.
- Paisprezece este și dublul lui 7. Privește imaginea, poți număra toate cuburile?
- Trasează cu degetul de-a lungul conurilor, numărând de la 1 la 14.
- Paisprezece are insigna Clubului Creatorilor Curcubeului, pentru că este alcătuit din Șapte.

Cincisprezece

Numberblock Cincisprezece este un agent secret în formă de treaptă. Pst! Când datoria o cheamă, se transformă în Super Echipa Secretă Specială a Treptelor. De la Unu până la Cinci, lucrând împreună!

- Vezi cum Cinci și Zece se combină pentru a forma Cincisprezece. Este alcătuită dintr-un zece și cinci de unu.
- Privește forma dreptunghiulară a lui Cincisprezece din partea de sus a cartonașului. Vezi cum cele zece cuburi albe arată ca un cadru complet de zece; cele cinci cuburi albastre reprezintă jumătate de zece.
- Cincisprezece este o maestră a deghizării! Poți vedea unde se ascunde?
- Imaginea arată o scenă din concursul de talente al lui Cincisprezece, Cincisprezece Minute de Faimă. Care ar fi talentul tău numeric extraordinar?
- Insigna lui Cincisprezece arată că este membră a Echipei Treptelor. Este alcătuită din numerele de la Unu la Cinci. Și Șase este o Echipă a Treptelor: 1+2+3. Poți ghici care alte Numberblocks sunt și ele Echipe ale Treptelor?

Șaisprezece

Numberblock Șaisprezece este pătrată ca o cutie, cu 16 cuburi! Este mereu pregătită pentru un joc sau o petrecere. Poate lua multe forme, dar cea mai entuziasmată este să fie pătrat.

- Vezi cum Șase și Zece se combină pentru a forma Șaisprezece. Este alcătuită dintr-un zece și șase de unu.
- Șaisprezece e plină de trucuri de petrecere. Poți s-o pui pe Numberblock Șaisprezece a ta să facă dansul pătratului, sărind pe fiecare dintre laturile ei pe rând?
- Un alt truc al ei este să se împartă în patru Patru. Privește imaginea în care proiectează raze 4x4. Se împarte chiar și într-un cvartet cântăreț de patru Patru!
- Șaisprezece are insigna Clubului Pătratului. Patru, Nouă și Șaisprezece sunt cu toții membri ai Clubului Pătratului. Vezi cum fiecare are același număr de cuburi în lățime ca și în înălțime. Compară-le. Care e mai mare? Numără colțurile și laturile fețelor lor.

Șaptesprezece

Numberblock Șaptesprezece este un artist care adoră culoarea. Uneori se lasă purtat de val, se întreabă de ce ar picta doar un singur lucru când poate picta 17.

- Vezi cum Șapte și Zece se combină pentru a forma Șaptesprezece. Este alcătuit dintr-un zece și șapte de unu.
- Șaptesprezece se murdărește puțin când pictează. Poți număra cele șapte culori ale curcubeului în stropii lui de vopsea? Câte una pentru fiecare culoare a cuburilor lui de unități!
- Privește câteva dintre operele lui de artă pentru galeria de artă a Numberland-ului. Numără fiecare obiect pentru a te asigura că le-ai numărat corect. Observă cum culorile reprezintă un grup de zece și șapte unități.
- Șaptesprezece are insigna Clubului Numerelor Prime. Poate forma doar cele două dreptunghiuri „de poziție primă”: 1x17 și 17x1. Nu poate fi împărțit prin niciun alt număr în părți egale.

Optsprezece

Numberblock Optsprezece este un super-dreptunghi, la fel ca sora lui, Doisprezece. Este super-rapid și adoră să formeze dreptunghiuri cât mai repede posibil.

- Vezi cum Opt și Zece se combină pentru a forma Optsprezece. Este alcătuit dintr-un zece și opt de unu.
- Optsprezece își schimbă forma când vrea să meargă mai repede. Privește cele trei dreptunghiuri diferite pe care le-a format. Poți ghici care e cel mai rapid?
- S-a născut să alunece pe raze! Învârte-l pe Numberblock Optsprezece și strigă: „Matrice, înainte!”
- Încearcă să traseze cu degetul de-a lungul buclei super-duper.
- Optsprezece poartă insigna Clubului Numerelor Pare. Este un număr par! Este alcătuit din Doi. Te poți gândi la alte Numberblocks care ar fi membri ai acestui club?

Nouăsprezece

Numberblock Nouăsprezece chiar este „unică în felul ei”. Formarea unor forme nebunești este ceea ce face cel mai bine. Talentul ei ascuns pentru schimbarea formei le este de folos și celorlalte Numberblocks, fie că devine o umbrelă ca să-i țină uscați, fie că formează fețe caraghioase ca să-i facă să râdă!

- Vezi cum Nouă și Zece se combină pentru a forma Nouăsprezece. Este alcătuită dintr-un zece și nouă de unu.
- Privește toate formele nebunești pe care le-a făcut Nouăsprezece. Încearcă să faci forme nebunești cu propriul tău corp!
- Imaginea de jos arată cum Nouăsprezece se preface a fi un monstru înfricoșător. Încearcă să desenezi propriile tale Nouăsprezece-monstru! Ce detalii amuzante vei adăuga?
- Nouăsprezece are insigna Clubului Blocurilor Impare. Este un număr impar! Este alcătuită din Doi cu un Unu deasupra. Te poți gândi la alte Numberblocks care ar fi membre ale acestui club?

Douăzeci

Numberblock Douăzeci este un mare pasionat de dans. Dansul vesel al celor Doi de Zece! Cunoaște și multe moduri de a număra până la 20.

- Vezi cum Zece și Zece se combină pentru a forma Douăzeci: adică doi Zece!
- Poți număra până la Douăzeci cu degetele de la mâini și de la picioare? Folosește imaginea ca ghid. Privește culorile degetelor de la mâini și de la picioare. Ce observi?
- Numără șirul de Numberblob-uri, acum poți număra până la douăzeci ca și ei!
- Insigna lui Douăzeci arată că face parte din Clubul Anilor '20 Veseli, din care fac parte toate numerele de la 20 la 29.

Cartonașe cu activități

Activitățile urmăresc îndeaproape o parte dintre episoadele din sezoanele 3 și 4. Încearcă să vezi episoadele în paralel, ca întărire suplimentară a învățării și pentru dublă distracție!

Notă: cartonașele sunt codate pe culori după nivel. Setul de activități 1-10 acoperă numerele până la 5 (roșu) și 10 (portocaliu). Cartonașele din acest set acoperă numerele 11-20 (galben). Începe cu nivelul pentagon înainte de a trece la hexagon.

Unsprezece

Abilități matematice: numărul 11; 11 este 10 și 1
Ai nevoie de: 10 cuburi MathLink albe, 1 cub MathLink roșu, un pix

Suporterii echipei Numberblob sunt deja în tribună, gata să-și încurajeze echipa! Încearcă să îi numeri așezând câte un cub MathLink alb peste fiecare Numberblob alb. Acum adaugă și cubul roșu. Numără pe măsură ce avansezi, așa cum fac și Numberbloburile: „Unu-doi, trei-patru-cinci, șase-șapte-opt-nouă și zece! Și încă unul face unsprezece!”

Apoi construiește un turn din cele zece cuburi MathLink albe. Așază cubul MathLink roșu alături. Pune stivele pe secțiunea din partea de jos a cartonașului. Cum se compară? Vezi cum Numberblock Unsprezece este un bloc de zece plus un bloc roșu în plus! Cântă „Un Zece, Un Unu, Zece și Unu, Unsprezece!” exact ca în episod, ținând cele două seturi în mâini separate, apoi adaugă cubul roșu deasupra turnului alb pentru a forma 11. Completează magia numerelor punând și fața lui Unsprezece!

Doisprezece

Abilități matematice: numărul 12; matrice
Ai nevoie de: Numberblock Doisprezece

Super-dreptunghiul Doisprezece a format diverse matrici, aranjându-și cuburile în coloane și rânduri ordonate. Următoarele două cartonașe urmăresc scenele din episod în care coloanele lui Doisprezece se transformă în personaje Numberblocks mai mici.

Privește o imagine și vezi câte din fiecare personaj mai mic sunt necesare pentru a forma Doisprezece. „Desparte” cuburile lui Numberblock Doisprezece și așază-le peste personaje.

Reconstruiește-l pe Doisprezece înainte de a trece la imaginea următoare. Nu uita să spui „Schimbă!” când își schimbă forma și „Rotește!” când își rotește corpul.

Formarea dreptunghiului

Abilități matematice: numere care formează dreptunghiuri; matrice
Ai nevoie de: Numberblock Doisprezece, cuburile colorate ale lui Numberblocks Paisprezece, Șaisprezece și Optsprezece; un pix

Numberblock Doisprezece îi învață pe ceilalți Numberblocks cum să-și aranjeze cuburile ordonat în coloane și rânduri, ca să stăpânească regula dreptunghiului!

Privește formele pe care le-au făcut. Încearcă să le recreezi pe fiecare cu cuburile tale MathLink. Poți spune care sunt dreptunghiuri? Cum? (Partea lor din față formează un dreptunghi; cuburile lor sunt aranjate în coloane și rânduri ordonate.) Încercuiește dreptunghiurile.

Nu uita, dreptunghiurile pot arăta foarte diferit în funcție de câte cuburi au. Pătratul lui Patru este un tip special de dreptunghi. Este la fel de lat pe cât e de înalt!

Călătorește pe raze

Abilități matematice: rezolvarea problemelor cu ajutorul matricelor
Ai nevoie de: Numberblock Doisprezece, cuburile colorate ale lui Numberblocks Unsprezece, Treisprezece, Paisprezece, Cincisprezece și Șaisprezece

Recreează Canionul Razelor așezând toate cele patru cartonașe unul lângă altul.

În acest episod, Numberblock Doisprezece le lansează o provocare celor de la Unu la Șase: unul dintre ei trebuie să călătorească pe raze până în vârful Canionului Razelor! Ca să călătorească pe o rază, trebuie să formeze un dreptunghi. Își dau repede seama că trebuie să lucreze împreună pentru a rezolva problema.

Folosește-ți cuburile MathLink ca să treci prin episod. Nu uita, pentru a forma un dreptunghi cu numărul corect de raze, poți roti sau schimba cuburile unui Numberblock. Poate fi nevoie și să combini mai multe Numberblocks! De exemplu, pentru raza dublă, Doi, Patru și Șase pot sta toți lați de două cuburi ca să călătorească pe ea. Unu, Trei și Cinci nu pot realiza singuri forma corectă, ele trebuie să se combine cu altcineva sau să piardă cuburi pentru a forma dreptunghiuri. Pentru razele mai mari, chiar și numerele dreptunghiulare vor trebui să lucreze împreună.

Treisprezece

Abilități matematice: numărul 13; 13 este 10 și 3
Ai nevoie de: Numberblock Treisprezece

Ghinionistul Treisprezece continuă să se rupă în bucăți și, în sfârșit, își dă seama de ce: de fiecare dată când își aude numele, Trei-ul lui cade! Cartonașul cu activitate arată diferite moduri în care cuburile lui s-au reasamblat. Încearcă să le recreezi cu Numberblock Treisprezece al tău. De fiecare dată când îl desfaci ca să-și schimbe forma, strigă „Treisprezece” pentru a face trucul!

De multe ori, când cineva spune „Treisprezece”, i se întâmplă ceva amuzant lui Treisprezece, astfel încât Trei-ul lui să cadă. Alunecă pe coji de banană, se lovește de stâlpi de iluminat, iar odată chiar i-a căzut o găină în cap! Încearcă să te gândești la alte moduri amuzante în care s-ar putea rupe în bucăți. Poate îl duci la o plimbare pe placa lui Paisprezece!

Paisprezece

Abilități matematice: numărul 14; 14 este 10 și 4; dublarea numerelor
Ai nevoie de: Numberblock Paisprezece cu placă și cască, cuburi MathLink individuale

Creează un skatepark pe măsura lui Numberblock Paisprezece, folosind cuburi MathLink și scena de pe cartonaș ca punct de start și/sau final. Așază 14 grămezi de cuburi pe și în jurul cartonașului, prefăcându-te că sunt conuri. Alege culoarea corectă de cuburi pentru a reprezenta fiecare număr (roșu pentru 1, portocaliu pentru 2... alb și roșu pentru 11, alb și portocaliu pentru 12 etc. Vezi cartonașul cu personajul Paisprezece pentru un exemplu).

Acum pune-i casca lui Paisprezece, așază-l pe placa lui cu dungi și ghidează-l printre conuri. Numără de la 1 la 14, exact așa cum face el la finalul episodului. Ți-a ieșit trucul!

Nu uita, ca să iasă din orice belea, Paisprezece se poate împărți în norocoșii Dublu Șapte! Poți recrea asta? (Reține: placa în sine nu se împarte în două, dar există două conectoare pentru a prinde cele două jumătăți ale lui Paisprezece.)

Un alt truc al lui este să sară de pe o rampă și să se împartă orizontal în 10 și 4. Poți stăpâni acest truc cu Numberblock Paisprezece al tău? Extrem!

Paisprezece

Abilități matematice: dublarea numerelor
Ai nevoie de: Numberblock Doisprezece, cuburile colorate ale lui Numberblocks Paisprezece, Șaisprezece și Optsprezece; 10 cuburi MathLink albe, un pix

Numberblock Paisprezece are norocoșii lui Dublu Șapte care să-l scoată din belele! În episod, îi întreabă pe ceilalți Numberblocks dacă au și ei un dublu norocos.

Cartonașul arată dublurile norocoase dându-se cu skateboard-ul. Privește fiecare pereche și vezi ce Numberblock formează prin „dublare”. (De exemplu, Doi și Doi se dublează pentru a forma Patru.) Folosește-ți cuburile MathLink pentru a recrea asta (pentru Doi și Doi, ia cele patru cuburi verzi, unește-le în doi de Doi, apoi unește-i din nou pentru a reprezenta Patru).

Acum scrie numerele pentru a completa propozițiile numerice și stăpânește trucul!

Cincisprezece

Abilități matematice: numărul 15; 15 este 1+2+3+4+5
Ai nevoie de: Numberblock Cincisprezece

Pe când Zece și Cinci se joacă de-a v-ați ascunselea, se combină pentru a forma agenta secretă super specială Cincisprezece. Este o maestră a deghizării! Dar asta nu e tot, vezi cum este alcătuită din cinci prieteni care pot ajuta la rezolvarea oricărei probleme, Echipa Secretă Super Specială a Treptelor!

Privește imaginea de pe cartonaș. Numără toate cuburile pentru a descoperi că 1+2+3+4+5 = 15.

Vezi cum forma de scară se formează pentru că fiecare număr este cu unu mai mare decât cel anterior. Fă-ți Numberblock Cincisprezece în această formă și așaz-o peste imagine. Trasează cu degetul linia de sus și simte forma ei de scară. Acum îndepărteaz-o cu un „Pst, pst”!

Sunt un număr cu ambiție, am o misiune de îndeplinit. Am un talent pe care cu greu o să-l crezi. Deși sunt mică, sunt maestră a deghizării, iar cei cinci prieteni ai mei vor veni, îți vor rezolva problema și apoi vor pleca!

Echipele Treptelor

Abilități matematice: alte numere formate din numere consecutive (3, 6, 10 și 15)
Ai nevoie de: cuburile colorate ale lui Numberblocks Unsprezece, Doisprezece, Treisprezece, Paisprezece și Cincisprezece

Vezi cum Numberblocks Unu, Trei, Șase, Zece și Cincisprezece sunt și ele alcătuite din echipe ale treptelor!

Privește grupurile de baloane. Vezi cum fiecare grup formează un set de trepte.

Folosește-ți cuburile MathLink pentru a recrea unul dintre grupurile de baloane. Așază cuburi de aceeași culoare pe fiecare coloană de baloane. Trasează cu degetul liniile de sus ca să simți formele de trepte. Acum adună numărul total de baloane pe care le are fiecare formație de trepte (așadar 1 roșu plus 2 portocalii formează o treaptă de 3).

În episod, baloanele tot zboară. Numberblocks discută despre pașii pe care trebuie să-i facă pentru a le prinde din nou (pasul unu: aleargă după ele, pasul doi: pedalează tare, pasul trei: cu un fileu, pasul patru: apasă butonul pătrat, pasul cinci: urcă treptele). Poți să găsești cinci pași ai tăi pentru a rezolva o problemă, poate cum te pregătești seara de culcare?

Cincisprezece

Abilități matematice: numărul 15
Ai nevoie de: Numberblock Cincisprezece

Distrează-te explorând toate formele pe care le poate face această Agentă Secretă Super Specială! Cartonașul are câteva modele ca să începi, poți aranja Numberblock Cincisprezece al tău astfel încât să se potrivească fiecăruia? Acum încearcă să te gândești la altele!

Pe cap

Abilități matematice: valoarea pozițională a numerelor de la 1 la 15
Ai nevoie de: Numberblocks de la Unsprezece până la Cincisprezece, un pix

Cartonașul arată o scenă din episodul în care mingea lui Unsprezece doboară „numberling”-urile tuturor, uite-le pe jos, amestecate. Cincisprezece întreabă dacă toată lumea e bine și își dau seama că, fără numerele care plutesc deasupra capetelor lor, nu se mai recunosc unii pe alții. Folosește cuburile MathLink ca să afli care sunt numberling-urile lipsă și completează scena!

Mai întâi, construiește-ți Numberblocks-urile așa cum sunt prezentate pe carduri. Observă că acestea au două grupuri diferite de cuburi – albe și colorate. Apoi, uită-te la numerele aflate în fața Numberblocks-urilor de pe card și la liniile de deasupra capetelor lor. Observă că toate numerele lor sunt formate din două cifre (Numberling-uri). Acest lucru se întâmplă deoarece numerele reprezintă „zece plus ceva”: o cifră pentru blocul mare de Zece și o cifră pentru restul.

Numără cuburile albe din fiecare Numberblock – acesta e grupul tău de Zece (adică zece unități). Acum poți scrie „1” la începutul fiecărui număr pentru a reprezenta acest grup. Acum numără cuburile colorate și scrie totalul ca a doua cifră. Aceasta reprezintă unitățile. Poți scrie corect cifrele (Numberling-urile)?

Locul lui Zece

Abilități matematice: numere care sunt „Zece și ceva”
Ai nevoie de: Numberblocks de la Unsprezece până la Cincisprezece

Antrenoarea Zece își pune prietenii la încercare cu un antrenament plin de energie! Cartonașul arată o scenă din episod în care Zece menționează cum toți sunt mai mari decât ea, toți au un Zece în interior și încă ceva pe lângă acesta. Folosește-ți Numberblocks pentru a recrea scena.

Personajele continuă cu o genuflexiune, stând late de trei cuburi. Construiește-ți Numberblocks în acest fel. Acum fă exercițiul „săritură și ciocnire” din episod: ia mai întâi Numberblock Unsprezece și trage cele zece cuburi albe spre stânga și cubul roșu spre dreapta. Apoi pune-le la loc și spune „Zece plus Unu este Unsprezece”. Repetă mișcarea cu celelalte Numberblocks.

Acum e timpul să întinzi grupurile de Zece! Construiește Numberblocks de la Unsprezece la Cincisprezece cu o lățime de două cuburi. Recreează scena în care grupurile de Zece se întind în înălțime (cu o lățime de un cub) și aruncă în aer cuburile care reprezintă unitățile, strigând „Unsprezece minus Unu este Zece” etc.

Șaisprezece

Abilități matematice: numărul 16; 16 este 10 și 6
Ai nevoie de: Numberblock Șaisprezece, câte un cub MathLink roșu, portocaliu, galben și verde

Patru și Nouă sunt în al nouălea cer să întâlnească un pătrat nou, mai ales unul făcut din pătrate!

Privește imaginea lui Șaisprezece din partea stângă a cartonașului. Observă că este alcătuită din patru Patru. Folosește un cub roșu, unul portocaliu, unul galben și unul verde ca să faci o „bară de patru”, așa cum e prezentată. Acum numără „unu, doi, trei, patru” și vezi corespondența dintre numere și culori.

Urmărește scena din episod în care Șaisprezece strigă „Jos., sus” în mod repetat, apoi „Patru câte patru”, mutându-ți bara de patru în pozițiile de jos și din lateral, după caz.

Continuă activitatea desprinzând cuburile lui Șaisprezece în grupuri de patru și așezându-le peste imaginea sa: mai întâi patru pătrate, apoi patru coloane și în final patru rânduri. Indiferent cum sunt formate, Șaisprezece are patru grupuri de Patru!

Acum privește imaginile diferitelor grupuri de Numberblocks care țin cele 16 baloane ale lui Șaisprezece. Acestea prezintă trucul lui Șaisprezece de înjumătățire și dublare din episod. Un alt truc al ei este să se împartă în patru Patru: mai întâi se împarte în doi de Opt, care se despart fiecare în doi de Patru, și tot așa. Folosește cuburile lui Șaisprezece pentru a parcurge scena, numărând cu voce tare pe măsură ce avansezi: „Șaisprezece! Acum mă voi împărți în jumătate… Două grupuri de câte opt! Acum ne vom împărți în jumătate… Patru grupuri de câte patru! Acum ne vom împărți în jumătate… Opt grupuri de câte doi! Acum ne vom împărți în jumătate… Șaisprezece unități!”

Încheie activitatea reunind grupurile prin dublare, până ajungi din nou la Șaisprezece. „Șaisprezece unități! Acum ne vom dubla…”, și continuă în același mod.

Clubul Pătratelor

Abilități matematice: structura numerelor până la 16 care formează pătrate
Ai nevoie de: Numberblock Șaisprezece, cuburi colorate de la Unsprezece, Paisprezece și Nouăsprezece

Numerele pătrate s-au distrat creând modele pătrate la întâlnirea Clubului Pătratelor. Privește amprentele lor pe cartonașul cu activitate. Poți identifica cine a realizat fiecare model? Folosește-ți cuburile MathLink pentru a le reproduce.

Compară pătratele. Toate au patru laturi și patru colțuri. Șaisprezece are patru cuburi pe orizontală și patru pe verticală. Ce zici de Nouă și de Patru? Se aplică modelul și pentru Numberblock Unu?

Chiar dacă avem dimensiuni diferite, ne poți recunoaște întotdeauna: suntem la fel de înalți pe cât suntem de lați și arătăm la fel, indiferent pe ce parte ne întoarcem.”

Șaptesprezece

Abilități matematice: numărul 17; 17 este 10 și 7
Ai nevoie de: Numberblock Șaptesprezece, un pix

Încearcă și tu să creezi propria operă de artă folosind „pânza” de pe cardul de activitate și pixul inclus. Poți folosi și cuburile tale MathLink ca să te ajute! Desparte cuburile lui Șaptesprezece și așază-le pe pânză. Ia câte un cub, pe rând, și desenează ceva în spațiul rămas liber. Pe măsură ce îl reconstruiești treptat pe Șaptesprezece, vei ajunge să ai 17 obiecte dispuse la distanțe egale, opera de artă perfectă!

Optsprezece

Abilități matematice: numărul 18; 18 este 10 și 8
Ai nevoie de: Numberblock Optsprezece, cuburi MathLink individuale

Ajută-l pe Optsprezece să descopere cine este! Câte dreptunghiuri diferite poate forma? Studiază cele două fețe ale cartonașului, atât pe orizontală cât și pe verticală: vei găsi patru modele de aranjare. Alege unul și construiește-l pe Optsprezece astfel încât să corespundă modelului ales. Apoi completează razele așezând cuburile MathLink în culorile potrivite peste riglele goale. Termină anunțând aranjamentul exact așa cum ar face Optsprezece, de exemplu: „Schimbare, 6 pe 3!”

În episod, Optsprezece merge atât de repede încât se împarte în echipe care se reunesc numărând din aproape în aproape (de exemplu echipe de Trei: 3, 6, 9, 12, 15, 18). Încearcă și tu acest lucru, desfăcând cuburile lui Optsprezece și reconstruindu-le numărând cu voce tare.

Optsprezece

Abilități matematice: numărul 18
Ai nevoie de: Numberblock Optsprezece

Cartonașul are câteva modele ca să te ajute să începi – poți aranja Numberblock Optsprezece astfel încât să le reproduci? Acum încearcă să te gândești și la alte modele!

Bucla peste buclă

Abilități matematice: mai multe despre numerele care formează dreptunghiuri (matrice)
Ai nevoie de: Numberblocks de la Unsprezece până la Douăzeci

În episod, își dau repede seama că oricine poate merge pe bucla cu un singur traseu. Privește buclele de pe cartonaș. Câte raze au? Poți vedea care Numberblocks poate merge pe ele? Unele Numberblocks pot merge doar pe una din bucle, altele pe toate trei!

Reconfigurează-ți Numberblocks astfel încât să aibă numărul corect de cuburi pe lățime pentru a putea călători. Pe măsură ce faci asta, anunță configurația pe care au format-o („2 pe 8” etc.).

Nu uita, pentru a merge pe o rază, Numberblock-ul trebuie să fie un dreptunghi!

Nouăsprezece

Abilități matematice: numărul 19; 19 este 10 și 9
Ai nevoie de: Numberblock Nouăsprezece, un pix

Când o cunoaștem prima dată pe Nouăsprezece, e destul de confuză în privința identității sale. Ar putea fi un super-dreptunghi ca Optsprezece? Cartonașul arată diversele ei încercări de a forma un dreptunghi.

Recreează fiecare dintre aceste încercări folosind propriul tău Numberblock Nouăsprezece. Pe măsură ce faci asta, folosește pixul pentru a marca pe cartonaș cum îi lipsește mereu „un cub” ca să fie un dreptunghi. Poți tăia cu o linie cuburile în plus dacă are prea multe, și poți încercui spațiile goale unde lipsește unul, exact ca în episod!

Nouăsprezece

Abilități matematice: numărul 19; 19 este 10 și 9
Ai nevoie de: Numberblock Nouăsprezece, un pix

Odată ce Nouăsprezece își descoperă talentul de a-și schimba forma, nimic n-o mai poate opri! Recreează fiecare formă năstrușnică cu Numberblock Nouăsprezece al tău. Îți poți da seama ce reprezintă fiecare? Folosește pixul pentru a desena detaliile și a completa cartonașul.

Încearcă să faci mai multe forme cu cuburile lui Nouăsprezece. Trasează-i conturul pe o foaie de hârtie, apoi adaugă detalii ca să le dai viață!

Douăzeci

Abilități matematice: numărul 20; 20 este format din 10 și 10
Ai nevoie de: Numberblock Douăzeci și jobenul lui

Douăzeci adoră să danseze purtând pantofii de dans, bastonul și jobenul său elegant! Distrează-te punându-i lui Numberblock Douăzeci jobenul său. Compară-l cu imaginea de pe cartonaș, care urmărește scena în care Zece vrea să danseze, așa că se dublează pentru a dansa Tango-ul celor Două grupuri de Zece. Numără cuburile celor Două grupuri de Zece, câte sunt în total? Douăzeci! Compară numberling-urile. Vezi cum numberling-ul lui Douăzeci este diferit de cel al lui Zece: are un 2 pe locul zecilor, arătând că avem două grupuri de zece, nu unul. Zero-ul înseamnă „nimic în plus”.

Zboruri fantastice

Abilități matematice: explorează numerele de la 11 la 20 ca „Zece și un prieten”
Ai nevoie de: Numberblocks de la 11 până la 20

Exact ca în episod, Numberblocks de la Unsprezece până la Douăzeci decolează spre planetele lor. De fiecare dată, numerele se despart astfel încât Zece să poată fi racheta care îi duce mai departe. Fă asta cu Numberblocks-urile tale, despărțindu-le în Zece (cuburi MathLink albe așezate vertical) și ceva în plus (cuburile MathLink colorate, prinse pe partea dreaptă a lui Zece). Acum trimite-le în spațiu, trecând pe lângă planete și numărând de la 10 până la planeta care corespunde fiecărui personaj.

Odată ce te-ai familiarizat cu acest mod de a număra, încearcă să descrii planetele ca „zece planete și încă 1, 2, 3, 4 este Planeta Paisprezece” etc.

Distrează-te cu Numberblocks-urile tale, reconstituind câteva dintre aventurile lor: meciul de fotbal al lui Unsprezece cu extratereștrii; Paisprezece la patinaj când gravitația este zero; desenează o scară și mută cuburile lui Cincisprezece pentru a urca treptele. Gata, fiți pregătiți, decolează!

Știu să număr până la Douăzeci

Abilități matematice: numărul 20; 20 este 10 și 10
Ai nevoie de: Numberblocks de la 11 până la 20

Folosește-ți Numberblock Douăzeci pentru a cânta melodia antrenantă din episod, arătând fiecare cub și numărând de la 1 la 20.

Cartonașul cu activitate te ajută să explorezi scena în care Numberblock Unu îi provoacă pe toți să încerce să numere descrescător de la 20 la 1. Începe cu Douăzeci așezat peste imaginea lui de pe cartonaș, schimbă-l cu Nouăsprezece, Optsprezece, Șaptesprezece etc. Poți folosi zece cuburi MathLink albe pentru a reprezenta Zece, urmate de cuburile colorate ale personajelor din echipa zecilor pentru 9 la 1.

Continuă activitatea observând componența numărului Douăzeci. Așază un personaj peste imaginea lui Douăzeci. Acum numără câte cuburi ale lui Douăzeci mai sunt vizibile (dacă ai numărul corect de cuburi, le poți adăuga pentru a reprezenta personajul Numberblock). Poți descoperi de ce alt personaj este nevoie pentru a forma 20?

Numărul greșit

Abilități matematice: rezolvarea de probleme și raționamentul matematic
Ai nevoie de: Numberblocks Doisprezece, Cincisprezece, Șaisprezece, Șaptesprezece și Nouăsprezece

Numberblock Unu s-a întors să rezolve misterul și are nevoie de ajutorul tău! Ceva ciudat li s-a întâmplat acestor Numberblocks, dar ce anume?

Studiază fiecare dintre forme. Ceva arată ciudat? Numărul de cuburi este corect? Numberling-urile arată corect? Folosește-ți cuburile MathLink Numberblocks pentru a construi personajele și a le compara cu cele de pe cartonaș.

Încearcă să provoci un prieten sau un adult, construindu-ți personajele Numberblocks cu ceva greșit, de exemplu prea puține cuburi sau cuburi de culoarea greșită. Vezi dacă pot ghici ce e greșit. Distrează-te jucându-te de-a detectivul!

Cod produs: #142038 | Cod producător: LSP0950-UK · © Learning Resources Ltd., Bergen Way, King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK · Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US · © 2021 Alphablocks Ltd. Numberblocks este marcă înregistrată Alphablocks Ltd.