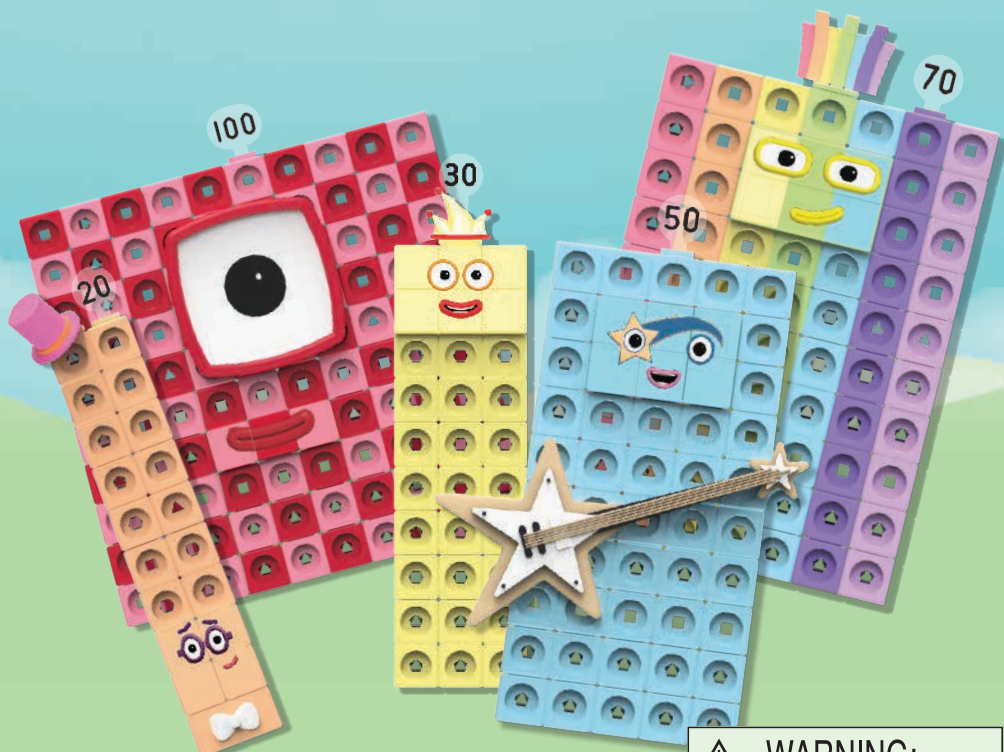




MathLink® Cubes Activity Set Numberblocks Heroes with Zeroes

Conjunto de Actividades con Cubos MathLink® Numberblocks Héroes con Ceros
 Ensemble d'activités de cubes MathLink® de Numberblocks : Héros avec des zéros



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

Discover Heroes with Zeroes!

Introduction

Ten, ten, ten...here come the Heroes with Zeroes! Help children see how numbers work with Numberblocks™, the friendly characters from the global hit math series. The Numberblocks MathLink® Cubes Heroes with Zeroes Activity Set brings a fun way to explore the 10 times table and beyond.

Includes

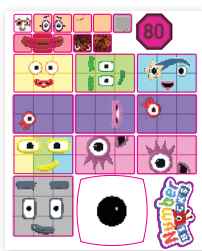
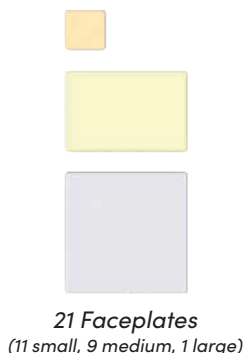


50
40 70

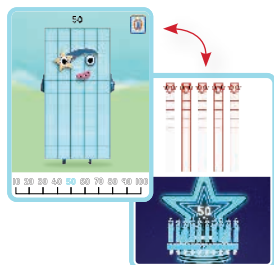
10 Numberlings



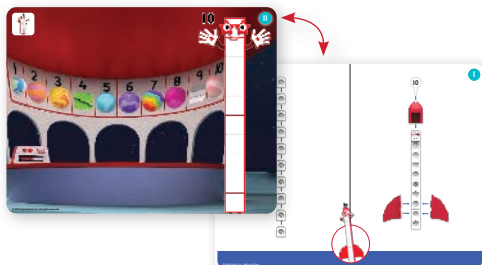
46 Dual Connector MathLink Cubes
(12 different colors)



1 Sticker Sheet



10 Double-Sided Character Cards

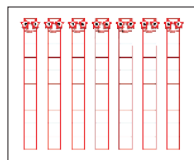
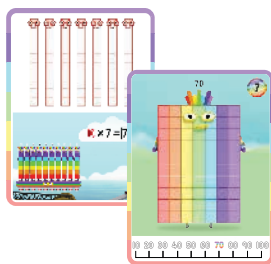


10 Double-Sided Activity Cards with Character Build Guides

Meet the Heroes with Zeroes

Character Cards

- Introduce each Numberblocks™ character by encouraging children to compare their characters to the image on the front of each card. How many blocks does each character have? How does this correspond with the black number hovering above them? (This is their Numberling.)
- The Numberblocks are proudly showing their club badges. **Go to page 20 to learn more about clubs and badges and try a fun round-up activity.**
- The backs of the cards show some ways to make each character. Challenge children to think of more ways.
- These cards show stills from the times table episodes (see page 4). While this set focuses on the 10 times table, the cards also display the number of Ten blocks to build Heroes with Zeroes—like Twenty with 2 Tens or 10 Twos!



Numberblock **Ten** has 2 big hands so that she can count to 10 on her fingers. She can turn herself into a rocket and blast off into space by counting down from 10.



Numberblock **Twenty** is the big dance number. He loves to dance the Two Tens Tango wearing his top hat and tap shoes. He also knows lots of ways to count to 20.



Numberblock **Thirty** is the big entertainer who keeps a whole circus under her hat. She loves to welcome you to her big, big, big top! She can divide into 10 Threes as her ultimate trick.



Numberblock **Forty** loves rectangles (he can make quite a few!) and has a furry rectangular pet called Oblongy.



Numberblock **Fifty** is a rock and roll superstar who can headline any stadium. She can make a band of 10 Fives. The DJ booth on her stage can make anything 10 times bigger.



Numberblock **Sixty** loves games and has her own die with numbers in 10s. She can split into 10 Sixes for lots of fun and games.



Numberblock **Seventy** can make a huge rainbow. He's even more lucky than lucky number Seven since he is made of 10 of them!



Numberblock **Eighty** is Super Octoblock, ready to save the day with the power of 10 eights. He can also transform into dinosaur-shaped Dinoblock!



Numberblock **Ninety** is one row short of a square, whichever way he turns. He can do a vanishing trick when his 9 Ones pop out!

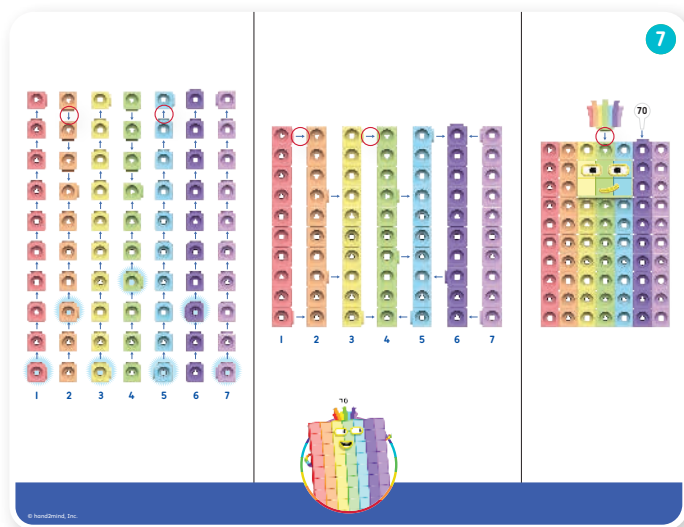


Numberblock **One Hundred** has 3 Numberlings—a 1 and two 0s. She is really, really, really big but wouldn't be here at all without Numberblock One.

Build Cards

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Cards 1 to 10 feature character build guides. Help children build each character by finding the right color cubes. Pay attention to where the dual connector cubes should go (as highlighted in blue) as they build the character in columns. Connect these, referencing the arrows for connection points, to complete the body. Finish the build by adding the face, Numberling, and accessories.



Activities

Activity cards 11 to 20 follow Numberblocks™ episodes. Scan the code at right to watch as children play, reinforcing learning and doubling the fun! The activity card numbers are blue, color-coded to align with Numberblocks learning level 5—numbers 1 to 100 and beyond.

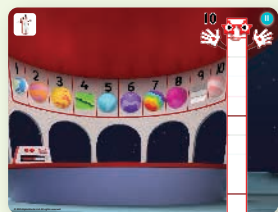


Scan to watch!

11 Episode: Rockets and Rekenreks

Math Skills: number 10; understand 10 as 1 group of 10 ones; place value

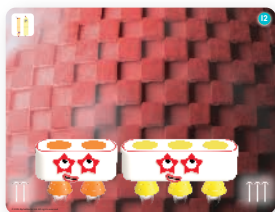
- Welcome to Ten's Rocket Rides! The planetary number line shows the travel destinations from 1 to 10. Guide children to break Ten apart, laying a cube on each of the planets. Have them touch each cube as they count in sequence from 1 to 10. Now move the blocks over to cover the image of Ten on the right-hand side of the card. See how Ten is both 10 Ones and 1 group of 10. She is 10 blocks or 1 Ten block.
- Look at the numbers above planets 1 and 10. See how 10 has a 0. This keeps the 1 in the right place to mean one 10. The zero means 'nothing more.'
- Build Ten complete with her rocket wings and helmet. Now count down from 10 to 0 before lifting off to your destination planet.



12 Episode: Heroes with Zeroes

Math Skills: numbers 20 and 30; count by 10s

- See how Twenty and Thirty form part of the Ten Times Table. Guide children to break apart their Twenty and Thirty into Tens. Point out the times tables on the card—can children see which group of Tens belong on each one? The colorful landing spots and beams are good clues! Lay the correct number of Tens on each times table.
- Add $10 + 10 = 20$ to rebuild Twenty. Then add $10 + 10 + 10 = 30$ to rebuild Thirty. Can children think of another way to make Thirty? ($20 + 10 = 30$)



13 Episode: We Need Another Hero

Math Skills: number 40; count by 5s and 10s to 40

- Numberblock Forty just loves rectangles. The card shows some of those he can make, with his blocks arranged in neat columns and rows.
- First guide children to explore the main image. See how 4 Tens make Forty—have them build 4 Tens 2 blocks wide, placing them over the Tens on the card. $10 + 10 + 10 + 10 = 40$. (Children may notice that they can also see 8 lots of Fives in disguise!)
- Now see how many other rectangles you can make using Forty's blocks. (There are 8 in total—a few are on the card to start you off.)

14 Episode: Fifty

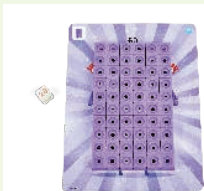
Math Skills: number 50; count by 10s and 5s to 50

- Rockstar Fifty is on stage! Can you help her count by 10s? Guide children to break Fifty apart into 5 Tens. Now lay 1 Ten at a time directly on top of the image, counting as they go...10, 20, 30, 40, 50.
- The card shows 10 hands around Fifty. Each hand has 5 fingers. Challenge children to count to Fifty by 5s, just like in the episode: 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45, and 50. Use Fifty's blocks, broken down into columns of 5, to reinforce the concept.

15 Episode: Sixty's High Score

Math Skills: number 60; add multiples of 10 within 60

- Have children lay Sixty on top of the image on the card and see how the size matches. Now break her apart into 6 long and tall Tens, laying them to one side.
- Guide children to roll the die before laying the corresponding number of Tens on top of the image of Sixty. For example, roll a 30 and lay 3 Tens.
- Repeat until you get as close to making 60 without going over—work out what number(s) you need to roll next to make 60. Do not lay anything down until you roll the right number(s)!



16 Episode: The Rainbow Makers

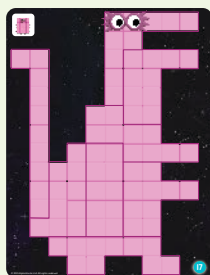
Math Skills: number 70; count by 10s and 7s to 70

- The card follows an episode in which the members of the Rainbow Sevens (Seven Times Table) each make a rainbow-inspired piece of art. Seventy has made a giant rainbow—touch and identify each color of the rainbow. How many colors are there?
- See how Seventy's blocks are the same rainbow colors. Break him apart in columns and lay each color at a time over the grids of 10. How many groups of Ten make Seventy? (7)
- Finally, guide children to run their finger horizontally across Seventy. They will notice the individual rainbow Numberblock Sevens. How many? 10 groups of Seven make Seventy!

17 Episode: Heroes with Zeroes

Math Skills: number 80; count by 10s to 80

- Superhero Eighty loves to transform into many shapes, depending on his mission. The card shows a giant image of his favorite alter ego, Dinoblock. Have children recreate this by breaking apart their Numberblock Eighty into 8 Tens.
- Children announce "Octoblocks assemble" as they begin to build. Point out that the image shows how to build each Ten block—see the dark borders for guidance. Add the Numberling and giant 80 badge to be ready to save the day!



18 Episode: Heroes with Zeroes

Math Skills: number 90, count by 10s to 90

- See the colored rays beaming beneath Ninety. How many are there? (9) Break Ninety into 9 Tens and lay one over the image at a time, from left to right. Count by 10s as you go: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80...90.
- Children may notice that Ninety is made of three shades of gray (just like Nine!). Encourage them to count how many blocks there are of each shade. While Nine is made of 3 groups of 3, Ninety is made of 3 groups of 30.
- See how Ninety is a 10 by 9 rectangle. (He is 10 groups of Nine.) Turn him a quarter turn to make a 9 by 10 rectangle. While Nine is very proud to be a square, Ninety cannot be a square no matter which way he turns.

19 Episode: One Hundred

Math Skills: number 100; add multiples of 10 within 100; count by 1s and 10s to 100

- The card shows a hundred square grid. Encourage children to find different ways to explore it with their Numberblocks™.
- Lay Numberblock One Hundred over the grid. Try turning her a quarter turn at a time. See how she is a really big square, whichever way she turns!
- Break One Hundred into 10 Tens. Lay them over the top of the grid, counting in 10s as you go. Now try counting back down in 10s as you remove them.
- Place Numberblock Fifty on the grid. How much of the hundred grid does she

cover? (half) Flip her over to cover the second half of the grid, or complete the grid using 5 Tens. See how $50 + 50 = 100$. (You can also explore this using the two shades of red blocks in Numberblock One Hundred.)

- Now find different combinations of the Heroes with Zeroes to make One Hundred. ($50 + 30 + 20 = 100$; $10 + 20 + 30 + 40 = 100$; etc.)
- Have children lay 1 block at a time over the top of the hundred grid, counting by 1s as they go, all the way to One Hundred. (It may help to write some numbers on the grid using a dry-erase marker first.) Now try grouping the blocks by 2, 5, and beyond to discover more ways to count to 100.

20 Episode: Heroes with Zeroes

Math Skills: count by 10s; count forward and backward by 10 within 100; identify and name multiples of 10 to 100; understand place value

- The card shows all the Numberblocks™ characters you have just met as part of the 10 times table. Point out that something is missing—their Numberlings. Challenge children to lay the plastic Numberlings over the correct image on the card, counting up in 10s as they go.
- Take Ten's Numberling and cover over the 0 with your thumb. Can children correctly identify the number 1? Explore this further: See how Numberblocks Ten to Ninety's Numberlings feature the numbers 1 to 9 with a zero on the end. These show the number of 10 units there are in the number; the zero shows there's nothing more. (So the number 20 has 2 groups of 10 and no extra 1s.) One Hundred has an extra zero. Her Numberling shows she is 10 units of 10 and nothing more.
- Place the Numberlings back on the MathLink® Numberblocks characters and place them on a tabletop. Now have children wrap up the activity by choosing characters in succession and whooshing them off into space! Try counting down from One Hundred to Ten by 10s, up by 20s or 50s, etc.



ES Introducción

¡Diez, diez, diez... aquí vienen los héroes con ceros! Ayuda a los niños a ver cómo funcionan los números con Numberblocks™, los divertidos personajes de la serie matemática de fama mundial. El Conjunto de Actividades Numberblocks MathLink® Cubes Heroes with Zeroes nos trae una divertida manera de explorar la tabla del Diez y mucho más.

Incluye



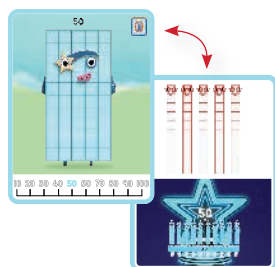
50
40 70
10 Numberlings

46 Cubos MathLink de Conector Doble
(12 colores diferentes)

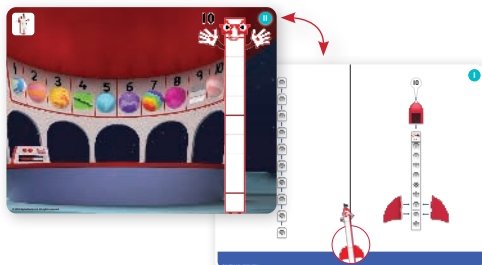
21 Placas frontales
(11 pequeñas, 9 medianas,
1 grande)

1 Hoja de pegatinas

12 Accesorios



10 Tarjetas de personaje
de doble cara

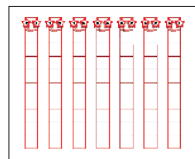
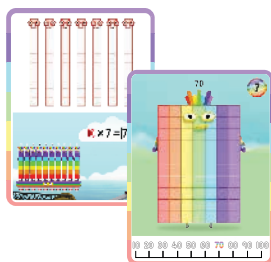


10 Tarjetas de actividades de doble cara
con guías de construcción de personajes

Conoce a los héroes con ceros

Tarjetas de personaje

- Introduce a cada personaje de Numberblocks™ animando a los niños a comparar sus personajes con la imagen grande en el frente de cada tarjeta. ¿Cuántos boques tiene cada personaje? ¿De qué manera esto corresponde con el número negro que está por encima de estos? (Este es su Numberling).
- Los Numberblocks se enorgullecen de mostrar sus medallas del club. **Ve a la página 20 para aprender más acerca de los clubes y medallas y prueba con una divertida actividad de culminación.**
- En los reversos de las tarjetas aparecen algunas formas de armar a cada personaje. Desafía a los niños para que piensen en otras formas.
- Estas tarjetas muestran fotogramas de los episodios de multiplicación (ver página 4). Si bien este conjunto se enfoca en la tabla de multiplicar del diez, las tarjetas también muestran la cantidad de bloques Diez para armar Héroes con ceros: ¡como veinte con 2 Diez o 10 Dos!



El Numberblock **Diez** tiene 2 grandes manos para que ella pueda contar hasta 10 con sus dedos. Se puede convertir en un cohete y despegar hacia el espacio con cuenta regresiva desde 10.



El Numberblock **Veinte** es el gran número de baile. Le encanta bailar el Tango de Dos Diez usando su sombrero de copa y zapatos de tap. También sabe muchas formas de contar hasta 20.



Numberblock **Treinta** es la animadora por excelencia que guarda un circo entero bajo su sombrero. ¡Adora darte la bienvenida a su gran e inmensa parte superior! Su truco final incluye una división en 10 Tres.



El Numberblock **Cuarenta** ama los rectángulos (¡puede formar bastantes!) y tiene una mascota peluda rectangular llamada Oblongy.



La Numberblock **Cincuenta** es una estrella del rock and roll que puede llenar cualquier estadio. Puede formar una banda de 10 Cincos. La cabina de DJ en su escenario puede hacer cualquier cosa 10 veces más grande.



La Numberblock **Sesenta** ama los juegos y tiene su propio dado con números en decenas. Puede dividirse en 10 Seis y aumentar la diversión y los juegos.



El Numberblock **Setenta** puede formar un gran arcoíris. ¡Tiene incluso más suerte que el afortunado número Siete ya que está formado por 10 de ellos!



El Numberblock **Ochenta** es Super Octoblock, listo para salvar el día con el poder de 10 ochos. ¡También puede transformarse en su forma dinosaurio Dinoblock!



Al Numberblock **Noventa** le falta una fila para ser un cuadrado, desde cualquier perspectiva. ¡Puede hacer un truco de desaparición con sus 9 Unos!

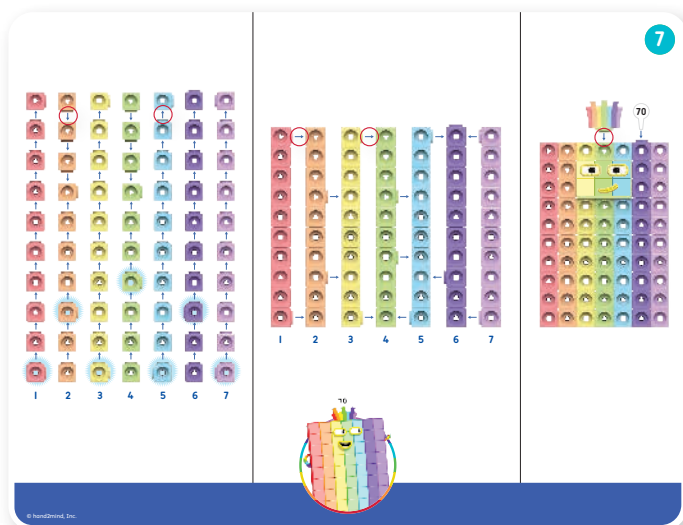


La Numberblock **Cien** tiene 3 Numberlings, un 1 y dos 0. Ella es demasiado grande, pero no estaría con nosotros si no fuera por el Numberblock Uno.

Tarjetas para construir

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Las tarjetas del 1 al 10 incluyen guías para construir personajes. Ayuda a los niños a construir cada personaje buscando los cubos de colores adecuados. Presta atención a dónde deben ir los cubos conectores dobles (según aparece marcado en azul) mientras arman el personaje en columnas. Conéctalos, observando las flechas para los puntos de conexión, para completar el cuerpo. Termina la construcción añadiendo la cara, el Numberling y los accesorios.



Actividades

Las tarjetas de actividad 11 al 20 siguen los episodios de Numberblocks™. Escanea el código a la derecha para observar mientras los niños juegan, ¡reforzando el aprendizaje y duplicando la diversión! Los números en la tarjeta de actividad son azules, codificados por color para alinear con el nivel de aprendizaje 5 de los Numberblocks: números 1 a 100 y más allá.

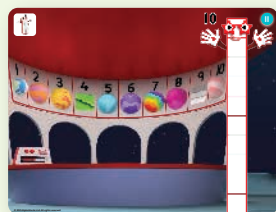


¡Escanea para observar!

11 Episodio: Cohetes y ábacos

Habilidades matemáticas: número 10; entender a 10 como 1 grupo de 10 unos; valor posicional

- ¡Te damos la bienvenida a los viajes en cohete de Diez! La línea numérica planetaria muestra los destinos de viaje del 1 al 10. Guía a los niños para que puedan separar a Diez, colocando un cubo en cada uno de los planetas. Pídeles que toquen cada cubo mientras cuentan la secuencia del 1 al 10. Ahora mueve los bloques para cubrir la imagen de Diez en el costado derecho de la tarjeta. Observa cómo Diez se convierte en 10 Unos y 1 grupo de 10. Ella está formada por 10 bloques o 1 bloque de Diez.

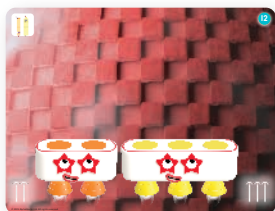


- Presta atención a los números sobre los planetas 1 y 10. Observa cómo 10 tiene un 0. Esto mantiene el 1 en el lugar correcto para armar 10. El cero significa “nada más”.
- Construye a Diez con sus alas de cohete y casco. Ahora haz la cuenta regresiva de 10 a 0 antes de emprender el viaje a tu planeta de destino.

12 Episodio: Héroes con ceros

Habilidades matemáticas: número 10; entender a 10 como 1 grupo de 10 unos; valor posicional

- Observa cómo Veinte y Treinta forman parte de la tabla del 10. Guía a los niños para que separen sus Veinte y Treinta en Decenas. Señala las tablas de multiplicar en la tarjeta: ¿pueden los niños saber a qué grupo de Diez pertenece cada uno? ¡Los puntos coloridos de aterrizaje y vigas son buenas pistas! Pon el número correcto de Decena en cada tabla de multiplicación.
- Suma $10 + 10 = 20$ para reconstruir a Veinte. Luego suma $10 + 10 + 10 = 30$ para reconstruir a Treinta. ¿Pueden los niños pensar en otra forma de armar a Treinta? ($20 + 10 = 30$)



13 Episodio: Necesitamos otro héroe

Habilidades matemáticas: número 40; conteo de 5 en 5 y 10 en 10 hasta 40

- Numberblock Cuarenta ama los rectángulos. La tarjeta muestra algunos de los que él puede armar, con sus bloques dispuestos en columnas y filas ordenadas.
- Primero guía a los niños para que exploren la imagen principal. Observa cómo 4 Diez forman a Cuarenta; pídeles que construyan 4 diez de 2 bloques de ancho, colocándolos sobre los Diez en la tarjeta. $10 + 10 + 10 + 10 = 40$. (¡Los niños podrían darse cuenta de que también pueden ver 8 lotes de Cinco disfrazados!)
- Ahora observa cuántos rectángulos puedes formar usando los bloques de Cuarenta. (Hay 8 en total, puedes encontrar algunos en la tarjeta para comenzar).

14 Episodio: Cincuenta

Habilidades matemáticas: número 50; conteo de 5 en 5 y 10 en 10 hasta 50

- ¡La estrella de rock Cincuenta ya está en el escenario! ¿Puedes ayudarla a contar de 10 en 10? Guía a los niños para que separen a Cincuenta en 5 Diez. Ahora coloca 1 Diez a la vez directamente sobre la imagen, contando 10, 20, 30, 40, 50.
- La tarjeta muestra 10 manos alrededor de Cincuenta. Cada mano tiene 5 dedos. Desafía a los niños a contar hasta de Cincuenta de 5 en 5, tal como en el episodio: 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45 y 50. Usa los bloques de Cincuenta, sepáralos en columnas de 5, para reforzar el concepto.

15 Episodio: El puntaje más alto de Sesenta

Habilidades matemáticas: número 60; suma múltiplos de 10 dentro de 60

- Pídale a los niños que coloquen a Sesenta sobre la imagen de la tarjeta y que observen cómo coincide con el tamaño. Ahora sepárala en 6 Diez grandes y altos, colocándolos en un lado.
- Guía a los niños para que lancen el dado antes de colocar la cantidad correspondiente de Diez sobre la imagen de Sesenta. Por ejemplo, saca un 30 y coloca 3 Diez.
- Repite hasta que te acerques lo suficiente para formar a 60 sin pasarte; calcula qué número necesitas sacar a continuación para llegar a 60. ¡No coloques nada hasta que hayas sacado el número correcto!



16 Episodio: Los creadores de arcoíris

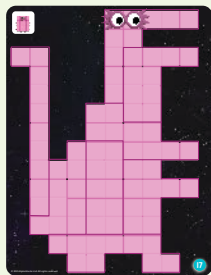
Habilidades matemáticas: número 70; conteo de 10 en 10 y 7 en 7 hasta 70

- La tarjeta sigue lo ocurrido en el episodio en el cual los miembros de los Rainbow Sevens (Tabla de multiplicar del siete) crean una obra de arte inspirada por un arcoíris. Setenta ha creado un arcoíris gigante: tócalo e identifica cada color en el arcoíris. ¿Cuántos colores hay?
- Observa cómo los bloques de Setenta tienen los mismos colores del arcoíris. Sepáralo en columnas y coloca un color a la vez sobre la cuadrícula de 10. ¿Cuántos grupos de Diez forman a Setenta? (7)
- Por último, guíe a los niños para que pasen sus dedos de forma horizontal por Setenta. Podrán darse cuenta de los Siete arcoíris de Numberblock. ¿Cuántos hay? ¡10 grupos de Siete forman a Setenta!

17 Episodio: Héroes con ceros

Habilidades matemáticas: número 80; conteo de 10 en 10 y hasta 80

- El Súper héroe Ochenta ama transformarse en muchas formas, dependiendo de su misión. La tarjeta muestra una imagen gigante de su alter ego favorito, Dinoclock. Píde a los niños que recreen esto separando su Numberblock Ochenta en 8 Diez.
- Los niños dicen "Octobloques reúnanse" a medida que comienzan a construir. Señala que la imagen muestra cómo construir cada bloque Diez, observa los bordes oscuros para guiarte. ¡Añade el Numberling y la medalla gigante de 80 para estar listos para salvar el día!



18 Episodio: Héroes con ceros

Habilidades matemáticas: número 90; conteo de 10 en 10 hasta 90

- Observa los rayos de color que brillan debajo de Noventa. ¿Cuántos hay? (9) Separa a Noventa en 9 Diez y coloca uno sobre la imagen a la vez, de izquierda a derecha. Cuenta de 10 en 10 durante el proceso: 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80... 90.
- Los niños podrían darse cuenta que Noventa está formado de tres tonos de grises (¡igual que Nueve!). Pídeles que cuenten cuántos bloques hay en cada tono. Si bien Nueve está formado de 3 grupos de 3, Noventa está hecho de 3 grupos de 30.

- Observa cómo Noventa es un rectángulo de 10 por 9. (Está formado por 10 grupos de Nueve). Dale un cuarto de vuelta para crear un rectángulo de 9 por 10. Aunque Nueve se enorgullece mucho de ser un cuadrado, Noventa no puede convertirse en un cuadrado sin importar a donde gire.

19 Episodio: Cien

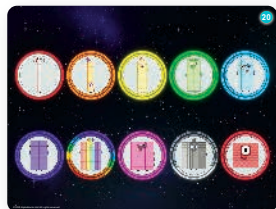
Habilidades matemáticas: número 100; cuenta múltiplos de 10 dentro de 100; cuenta desde el 1 y de 10 en 10 hasta 100

- La tarjeta muestra una cuadrícula de cien. Anime a los niños a buscar las diferentes formas de explorarlo con sus Numberblocks™.
- Coloca el Numberblock Cien sobre la cuadrícula. Intenta darle un cuarto de vuelta a la vez. Observa cómo ella se convierte en un gran cuadrado, ¡con cualquier vuelta que haga!
- Separa a Cien en 10 Diez. Colócalos sobre la parte superior de la cuadrícula, contando de 10 en 10 mientras lo haces. Ahora intenta contar en retroceso de 10 en 10 a medida que los quitas.
- Coloca el Numberblock Cincuenta sobre la cuadrícula. ¿Cuánto espacio de la cuadrícula de cien cubre? (la mitad) Dale vuelta para cubrir la segunda mitad de la cuadrícula, o completa la cuadrícula usando 5 Diez. Observa cómo $50 + 50 = 100$. (También puedes explorar esto usando los dos tonos de bloques rojos en el Numberblock Cien).
- Ahora busca diferentes combinaciones de Héroes con ceros para formar a Cien. ($50 + 30 + 20 = 100$; $10 + 20 + 30 + 40 = 100$; etc.)
- Pide a los niños que coloquen 1 bloque a la vez sobre la parte superior de la cuadrícula de cien, contando desde 1 mientras lo hacen, todo el tramo hasta llegar a Cien. (Podría ser de utilidad escribir algunos números en la cuadrícula usando un marcador de secado en seco primero). Ahora intenta agrupar los bloques por 2, 5 y más descubrir más formas de contar hasta 100.

20 Episodio: Héroes con ceros

Habilidades matemáticas: conteo de 10 en 10; conteo progresivo y regresivo por 10 dentro de 100; identificar y nombrar múltiplos de 10 a 100; comprender el valor posicional

- La carta muestra todos los personajes de Numberblocks™ que acabas de conocer como parte de la tabla de multiplicar de 10. Señalando que falta algo: sus Numberlings. Desafía a los niños para que coloquen los Numberlings plásticos sobre la imagen correcta en la tarjeta, contando de 10 en 10 mientras lo hacen.
- Toma el Numberling de Diez y cubre el 0 con tu pulgar. ¿Pueden los niños identificar correctamente el número 1? Exploreemos un poco más: Observa cómo los Numberlings de los Numberblocks Diez al Noventa tienen los números 1 a 9 con un cero al final. Estos muestran el número de 10 unidades que tenemos en el número; el cero indica que no hay nada más. (Entonces el número 20 tiene 2 grupos de 10 y ninguna unidad adicional). Cien tiene un cero adicional. Su Numberling muestra que ella está formada por 10 unidades de 10 y nada más.
- Devuelve los Numberlings a los personajes de MathLink® Numberblocks y colócalos sobre un tablero. ¡Ahora pide a los niños que terminen su actividad eligiendo personajes en sucesión y que los envíen al espacio! Intenta una cuenta regresiva desde Cien a Diez contando de 10 en 10, de 20 en 20 o de 50 en 50, etc.



FR Introduction

Dix, dix, dix... voici les Héros avec des Zéros! Aidez les enfants à comprendre comment les chiffres fonctionnent grâce aux NumberblocksMC, les personnages amicaux de la série mathématique à succès mondial. Le jeu d'activités avec les cubes Numberblocks : Héros avec des Zéros de MathLink® offre une façon amusante d'explorer la table de multiplication par dix et plus encore.

Comprend

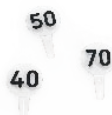


Regardez de près! Certains Numberblocks ont des couleurs similaires pour construire.



Soixante-dix Quatre-vingts Soixante-dix et cent

506 cubes MathLink



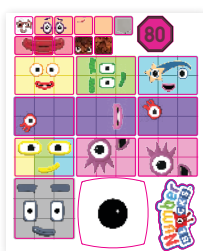
10 Numberlings



46 cubes MathLink à double connecteur
(12 couleurs différentes)



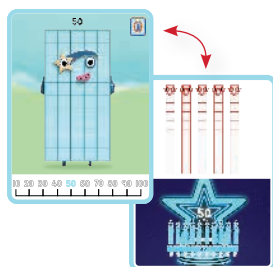
21 plaques (11 petites, 9 moyennes, 1 grande)



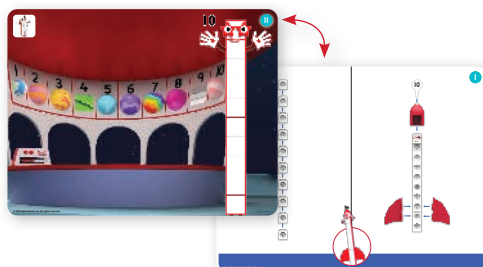
1 feuille d'autocollants



12 accessoires



10 cartes d'activité recto verso

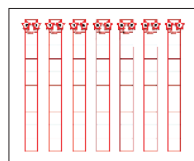
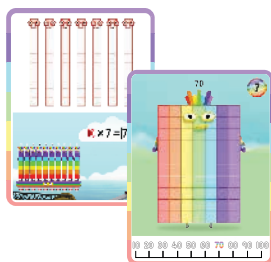


10 cartes d'activité recto verso avec guide de construction de personnages

Rencontrez les Héros avec des Zéros

Cartes de personnages

- Présentez chaque personnage de Numberblocks™ en encourageant les enfants à comparer leurs personnages à l'image sur le devant de chaque carte. Combien de blocs chaque personnage a-t-il? Comment cela correspond-il au chiffre noir qui flotte au-dessus d'eux? (Il s'agit de leur Numberling.)
- Les Numberblocks arborent fièrement les insignes de leur club. Rendez-vous à la page 20 pour en savoir plus sur les clubs et les insignes puis essayez une activité de récapitulation amusante.
- Le verso des cartes montre différentes façons de construire chaque personnage. Lancez un défi aux enfants pour qu'ils imaginent encore plus de façons.
- Ces cartes affichent des images tirées des épisodes sur les tables de multiplication (voir page 4). Bien que cet ensemble se concentre sur la table de multiplication par dix, les cartes affichent également le nombre de blocs de Dix nécessaires pour construire les Héros avec des Zéros—comme Vingt avec 2 Dix ou Dix Deux!



Numberblock **Dix** a 2 grandes mains pour pouvoir compter jusqu'à 10 sur ses doigts. Elle peut se transformer en fusée et s'envoler dans l'espace en comptant à rebours depuis 10.



Numberblock **Vingt** est le grand numéro de danse. Il adore danser le Tango des Deux Dix en portant son chapeau haut de forme et ses souliers de claquettes. Il connaît également plein de façons de compter jusqu'à 20.



Numberblock **Trente** est la grande artiste qui garde tout un cirque sous son chapeau. Elle adore vous accueillir dans son grand, grand, grand chapiteau! Elle peut se diviser en 10 Trois comme son ultime tour.



Numberblock **Quarante** adore les rectangles (il peut en faire plusieurs!) et a un animal de compagnie rectangulaire et poilu appelé Oblongy.



Numberblock **Cinquante** est une grande vedette du rock qui peut enflammer n'importe quel stade. Elle peut former un groupe de 10 Cinq. La cabine de l'animateur sur sa scène peut rendre n'importe quoi 10 fois plus grand.



Numberblock **Soixante** adore les jeux et a son propre dé avec des nombres en dizaines. Elle peut se diviser en 10 Six pour encore plus de plaisir et de jeux.



Numberblock **Soixante-dix** peut créer un énorme arc-en-ciel. Il est encore plus chanceux que le numéro chanceux Sept, car il est composé de 10 Sept!



Numberblock **Quatre-vingts** est Super Octoblock, prêt à sauver la journée avec la puissance de 10 Huits. Il peut également se transformer en Dinoblock en forme de dinosaure!



Numberblock **Quatre-vingt-dix** est une rangée de moins qu'un carré, peu importe comment il se tourne. Il peut faire un tour de disparition quand ses 9 Un sortent!

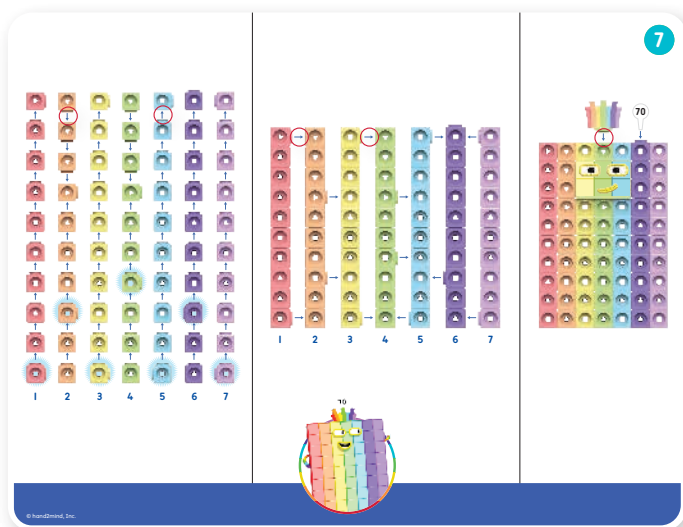


Numberblock **Cent** a 3 Numberlings—un 1 et deux 0. Elle est vraiment, vraiment grande, mais elle ne serait pas là sans Numberblock Un.

Cartes de construction

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Les cartes de 1 à 10 présentent des guides de construction de personnages. Aidez les enfants à construire chaque personnage en trouvant les cubes de la bonne couleur. Faites attention à l'endroit où les cubes à double connecteur doivent aller (indiqués en bleu) pendant qu'ils construisent le personnage en colonnes. Assemblez-les en vous référant aux flèches pour les points de connexion afin de compléter le corps. Terminez la construction en ajoutant le visage, le Numberling et les accessoires.



Activités

Les cartes d'activités 11 à 20 suivent les épisodes de Numberblocks™. Balayez le code à droite pour regarder pendant que les enfants jouent, renforçant ainsi l'apprentissage et doublant le plaisir! **Les numéros des cartes d'activités sont bleus, codés par couleur pour s'aligner avec le niveau d'apprentissage 5 de Numberblocks – nombres de 1 à 100 et au-delà.**

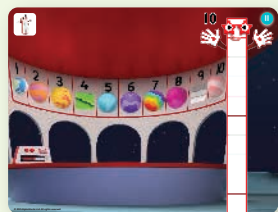


Balayez pour regarder!

11^e épisode : Rockets et Rekenreks

Compétences en mathématiques : le nombre 10; comprendre 10 comme 1 groupe de 10 unités; valeur de position

- Bienvenue à la fusée de Dix! La ligne numérique planétaire montre les destinations de voyage de 1 à 10. Guidez les enfants à décomposer Dix en plaçant un cube sur chacune des planètes. Demandez-leur de toucher chaque cube tout en comptant en séquence de 1 à 10. Ensuite, déplacez les blocs pour couvrir l'image de Dix sur le côté droit de la carte. Observez comment Dix représente à la fois 10 unités et 1 groupe de 10. Elle est composée de 10 blocs ou d'un bloc de Dix.

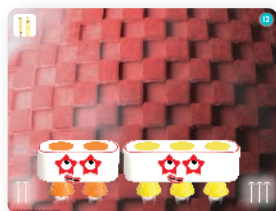


- Regardez les nombres au-dessus des planètes 1 et 10. Voyez comment 10 a un 0. Cela permet de garder le 1 à la bonne place pour signifier une dizaine. Le zéro signifie « rien de plus ».
- Construisez Dix, complète avec ses ailes de fusée et son casque. Comptez maintenant à rebours de 10 à 0 avant de décoller vers votre planète de destination.

12° épisode : Héros avec des Zéros

Compétences en mathématiques : les nombres 20 et 30 ; compter par 10

- Voyez comment Vingt et Trente font partie de la table de multiplication par 10. Guidez les enfants à décomposer leur Vingt et Trente en Dix. Montrez les tables de multiplication sur la carte—les enfants peuvent-ils voir quel groupe de Dix appartient à chaque table? Les points d'atterrissage colorés et les faisceaux sont de bons indices! Placez le bon nombre de Dix sur chaque table de multiplication.



- Ajoutez $10 + 10 = 20$ pour reconstruire Vingt. Puis ajoutez $10 + 10 + 10 = 30$ pour reconstruire Trente. Les enfants peuvent-ils penser à une autre façon de faire Trente? ($20 + 10 = 30$)

13° épisode : Nous avons besoin d'un autre héros

Compétences en mathématiques : le nombre 40; compter par 5 et 10 jusqu'à 40

- Le Numberblock Quarante adore les rectangles. La carte montre certains de ceux qu'il peut créer, avec ses blocs disposés en colonnes et rangées bien alignées.
- Commencez par guider les enfants à explorer l'image principale. Voyez comment 4 Dix forment Quarante—demandez-leur de construire 4 Dix de 2 blocs de large, en les plaçant sur les Dix de la carte. $10 + 10 + 10 + 10 = 40$. (Les enfants remarqueront peut-être qu'ils peuvent aussi voir 8 groupes de Cinq déguisés!)
- Maintenant, voyez combien d'autres rectangles vous pouvez faire avec les blocs de Quarante. (Il y en a 8 au total—quelques-uns sont déjà sur la carte pour vous aider.)

14° épisode : Cinquante

Compétences en mathématiques : le nombre 50; compter par 5 et 10 jusqu'à 50

- La grande vedette du rock, Cinquante, est sur scène! Pouvez-vous l'aider à compter par 10? Guidez les enfants à décomposer Cinquante en 5 Dix. Placez maintenant 1 Dix à la fois directement sur l'image, en comptant à chaque fois... 10, 20, 30, 40, 50.
- La carte montre 10 mains autour de Cinquante. Chaque main a 5 doigts. Défiiez les enfants de compter jusqu'à Cinquante par groupes de 5, comme dans l'épisode : 5, 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45 et 50. Utilisez les blocs de Cinquante, décomposés en colonnes de 5, pour renforcer le concept.

15° épisode : Le pointage élevé de Soixante

Compétences en mathématiques : le nombre 60; additionner des multiples de 10 jusqu'à 60

- Demandez aux enfants de poser Soixante sur l'image de la carte et de voir comment la taille correspond. Ensuite, décomposez-la en 6 Dix longs et grands, en les plaçant sur un côté.
- Guidez les enfants à lancer le dé, puis placez le nombre correspondant de Dix sur l'image de Soixante. Par exemple, lancez un 30 et placez 3 Dix.
- Répétez jusqu'à ce que vous soyez aussi près que possible de faire 60 sans dépasser—déterminez quel(s) nombre(s) vous devez lancer ensuite pour atteindre 60. Ne placez rien tant que vous n'avez pas lancé le(s) bon(s) nombre(s)!



16° épisode : Les créateurs d'arc-en-ciel

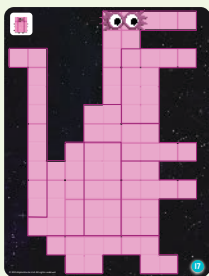
Compétences en mathématiques : le nombre 70; compter par 7 et 10 jusqu'à 70

- La carte suit un épisode dans lequel les membres des Arcs-en-ciel de Sept (table de multiplication de Sept) créent chacun une œuvre d'art inspirée de l'arc-en-ciel. Soixante-dix a créé un énorme arc-en-ciel—touchez et identifiez chaque couleur de l'arc-en-ciel. Combien de couleurs y a-t-il?
- Voyez comment les blocs de Soixante-dix sont des couleurs d'arc-en-ciel. Décomposez-le en colonnes et placez chaque couleur à la fois sur les grilles de 10. Combien de groupes de Dix forment Soixante-dix? (7)
- Enfin, guidez les enfants à faire glisser leur doigt horizontalement sur Soixante-dix. Ils remarqueront les sept Numberblocks individuels de l'arc-en-ciel. Combien? 10 groupes de Sept font Soixante-dix!

17° épisode : Héros avec des Zéros

Compétences en mathématiques : le nombre 80; compter par 10 jusqu'à 80

- Le super-héros Quatre-vingts adore se transformer en plusieurs formes, selon sa mission. La carte montre une image géante de son alter ego préféré, Dinoblock. Demandez aux enfants de recréer cela en décomposant leur Numberblock Quatre-vingts en 8 Dix.
- Les enfants annoncent « Octoblocks, assemblez-vous » lorsqu'ils commencent à construire. Indiquez que l'image montre comment construire chaque bloc de Dix—regardez les bordures sombres pour vous guider. Ajoutez le Numberling et l'énorme insigne 80 pour être prêt à sauver la journée!



18° épisode : Héros avec des Zéros

Compétences en mathématiques : le nombre 90, comptez par 10 jusqu'à 90

- Voyez les rayons colorés sous Quatre-vingt-dix. Combien y en a-t-il? (9) Décomposez Quatre-vingt-dix en 9 Dix et placez-en un sur l'image à la fois, de gauche à droite. Comptez par 10 en avançant : 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80...90.
- Les enfants remarqueront peut-être que Quatre-vingt-dix est composé de trois nuances de gris (tout comme Neuf!). Encouragez-les à compter combien de blocs il y a de chaque nuance. Tandis que Neuf est composé de 3 groupes de 3, Quatre-vingt-dix est composé de 3 groupes de 30.

- Voyez comment Quatre-vingt-dix est un rectangle de 10 par 9 (Il est constitué de 10 groupes de Neuf.) Tournez-le d'un quart de tour pour en faire un rectangle de 9 par 10. Tandis que Neuf est très fier d'être un carré, Quatre-vingt-dix ne peut pas être un carré, peu importe comment il est tourné.

19^e épisode : Cent

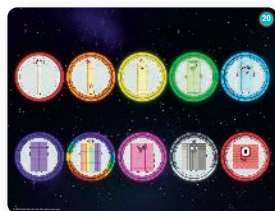
Compétences en mathématiques : le nombre 100; additionner des multiples de 10 jusqu'à 100; compter par 1 et 10 jusqu'à 100

- La carte montre une grille de cent carrés. Encouragez les enfants à trouver différentes façons de l'explorer avec leurs Numberblocks™.
- Placez Numberblock Cent sur la grille. Essayez de la tourner d'un quart de tour à la fois. Voyez comment elle forme un très grand carré, peu importe la façon dont elle est tournée!
- Décomposez Cent en 10 Dix. Placez-les sur la grille en comptant par 10 en avançant. Essayez maintenant de compter à rebours par 10 en les enlevant.
- Placez Numberblock Cinquante sur la grille. Combien de carrés de la grille de cent couvre-t-elle? (la moitié) Retournez-la pour couvrir la deuxième moitié de la grille, ou complétez la grille en utilisant 5 Dix. Voyez comment $50 + 50 = 100$. (Vous pouvez également explorer cela en utilisant les deux nuances de blocs rouges dans Numberblock Cent.)
- Maintenant, trouvez différentes combinaisons des Héros avec Zéros pour faire Cent. ($50 + 30 + 20 = 100$; $10 + 20 + 30 + 40 = 100$; etc.)
- Demandez aux enfants de poser 1 bloc à la fois sur la grille de cent, en comptant par 1 à chaque fois, jusqu'à Cent. (Il peut être utile d'écrire quelques nombres sur la grille à l'aide d'un marqueur effaçable avant.) Maintenant, essayez de grouper les blocs par 2, 5 et plus pour découvrir d'autres façons de compter jusqu'à 100.

20^e épisode : Héros avec des Zéros

Compétences en mathématiques : compter par 10; compter de façon ascendante et descendante par 10 jusqu'à 100; identifier et nommer les multiples de 10 jusqu'à 100; comprendre la valeur de position

- La carte montre tous les personnages de Numberblocks que vous avez rencontrés comme faisant partie de la table de multiplication par 10. Indiquez qu'il manque quelque chose—leur Numberlings! Défiiez les enfants de poser les Numberlings en plastique sur la bonne image de la carte, en comptant par 10 à chaque fois.
- Prenez le Numberling de Dix et couvrez le 0 avec votre pouce. Les enfants peuvent-ils identifier correctement le chiffre 1? Explorez ceci plus en détail : voyez comment les Numberlings de Dix à Quatre-vingt-dix de Numberblocks comportent les chiffres de 1 à 9 avec un zéro à la fin. Cela montre combien d'unités de 10 il y a dans le nombre; le zéro montre qu'il n'y a rien de plus. (Ainsi, le nombre 20 contient 2 groupes de 10 et pas d'unités supplémentaires.) Cent a un zéro supplémentaire. Son Numberling montre qu'elle est 10 unités de 10 et rien de plus.
- Remettez les Numberlings sur les personnages Numberblocks de MathLink® et placez-les sur une table. Demandez maintenant aux enfants de terminer l'activité en choisissant les personnages successivement et en les envoyant dans l'espace! Essayez de compter à rebours de Cent à Dix par 10, de monter par 20 ou 50, etc.



Club Badge Checklist

The Numberblocks™ love to join number clubs. It helps them discover what they have in common with other Numberblocks. Talk through this section with children, then have them complete the checklist. Can they figure out which club each Numberblock belongs to?

Lista de verificación para medalla del club

Los Numberblocks™ aman unirse a clubes de números. Les ayuda a descubrir qué tienen en común con otros Numberblocks. Discuta esta sección con los niños y luego pídeles que completen la lista de verificación. ¿Pueden resolver a qué club pertenece cada Numberblock?

								
10 								
20 								
30 								
40 								
50 								
60 								
70 								
80 								
90 								
100 								

Liste de vérification des insignes de Club

Les Numberblocks™ adorent rejoindre des clubs de nombres. Cela les aide à découvrir ce qu'ils ont en commun avec les autres Numberblocks. Parlez de cette section avec les enfants, puis demandez-leur de remplir la liste de vérification. Peuvent-ils déterminer à quel club appartient chaque Numberblock?

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

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

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

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

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



Scan for more Numberblocks™ Activity Sets

Escanea para descubrir más acerca de los
Conjuntos de Actividades de Numberblocks™

Balayez pour plus d'ensembles
d'activités Numberblocks™



© 2025 hand2mind, Inc. All rights reserved. © 2025 Alphablocks Ltd. All rights reserved. Numberblocks and all related titles, logos and characters are trademarks of Alphablocks Ltd. learningblocks.tv.

500 Greenview Court, Vernon Hills, Illinois 60061-1862

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

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

ADVERTENCIA: PELIGRO DE ATRAGANTAMIENTO.

Partes pequeñas. No conviene para niños menores de tres años.

ADVERTISSEMENT : RISQUE D'ÉTOUFFEMENT :

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