



Check Understanding

What are the first five multiples of 10?

Using Factors and Multiples

What You Need

- number cube
- 75 game markers of one color
- 75 game markers of a different color
- Game Board

What You Do

1. Roll the number cube. Find the factor next to that toss in the table. If it has already been used, roll again.
2. Put a game marker on all the multiples of that factor on the **Game Board** that have not already been covered.
3. Continue until all the multiples of 2, 3, 4, 5, 6, and 7 are covered.
4. Look at the numbers on the **Game Board** that are not covered. Partners take turns telling whether each number is a prime number or a composite number.
5. The player with more markers on the **Game Board** wins.

Toss	Factor
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7



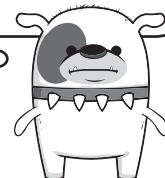
Play the game again! This time, if you roll a number and that multiple has already been covered on the **Game Board**, remove your partner’s markers and replace them with your own.



Using Factors and Multiples

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

To find multiples of a number, I start with 0 and skip-count by that number.





Check Understanding

What are the first five multiples of 12?

Using Factors and Multiples

What You Need

- number cube
- 75 game markers of one color
- 75 game markers of a different color
- Game Board

What You Do

1. Roll the number cube. Find the factor next to that toss in the table. If it has already been used, roll again.
2. Put a game marker on all the multiples of that factor on the **Game Board** that have not already been covered.
3. Continue until all the multiples of 2, 3, 4, 5, 6, and 7 are covered.
4. Look at the numbers on the **Game Board** that are not covered. Partners take turns telling whether each number is a prime number or a composite number. Tell your partner any patterns you see in the numbers that do not have markers on them.
5. The player with more markers on the **Game Board** wins.

Toss	Factor
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7

Go Further!

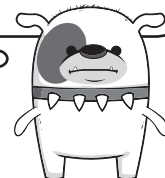
Play the game again! This time, if you roll a number and that multiple has already been covered on the **Game Board**, remove your partner's markers and replace them with your own.



Using Factors and Multiples

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

To find multiples of a number, I start with 0 and skip-count by that number.



**Check Understanding**

What are the first five multiples of 3?

Using Factors and Multiples**What You Need**

- number cube
- 30 game markers of one color
- 30 game markers of a different color
- Recording Sheet and Game Board

What You Do

1. Roll the number cube. Find the factor next to that toss in the table. If it has already been used, roll again.
2. Write the first five multiples of the factor you rolled on the **Recording Sheet**.
3. Put a game marker on all the multiples of that factor on the **Game Board** that have not already been covered.
4. Continue until all the multiples of 2, 3, 4, 5, 6, and 7 are covered.
5. Look at the numbers on the **Game Board** that are not covered. Partners take turns telling whether each number is a prime number or a composite number.
6. The player with more markers on the **Game Board** wins.

Toss	Factor
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7

Go Further!

Play the game again!. This time, if you roll a number and that multiple has already been covered on the **Game Board**, remove your partner's markers and replace them with your own.



Center Activity 4.12 ★ Recording Sheet and Game Board

Partner A _____

Partner B _____

Using Factors and Multiples

 Multiples of 2: _____

 Multiples of 3: _____

 Multiples of 4: _____

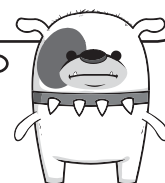
 Multiples of 5: _____

 Multiples of 6: _____

 Multiples of 7: _____

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

To find multiples of a number, I start with 0 and skip-count by that number.



Center Activity Answer Key

Activity 4.12

Using Factors and Multiples

★ Check Understanding

3, 6, 9, 12, 15

Recording Sheet

Multiples of 2: 2, 4, 6, 8, 10

Multiples of 3: 3, 6, 9, 12, 15

Multiples of 4: 4, 8, 12, 16, 20

Multiples of 5: 5, 10, 15, 20, 25

Multiples of 6: 6, 12, 18, 24, 30

Multiples of 7: 7, 14, 21, 28, 35

Game Board

The numbers that should not be covered are:

1, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47.

The numbers are all prime numbers except for the number 1, which is neither prime nor composite.

★★ Check Understanding

10, 20, 30, 40, 50

Game Board

The numbers that should not be covered are:

1, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47, 53, 59, 61, 67, 71, 73, 79, 83, 89, 97.

The numbers are all prime numbers except for the number 1, which is neither prime nor composite.

★★★ Check Understanding

12, 24, 36, 48, 60

Game Board

The numbers that should not be covered are:

1, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47, 53, 59, 61, 67, 71, 73, 79, 83, 89, 97.

The numbers are all prime numbers except for the number 1, which is neither prime nor composite.

Sample answer: One pattern is that all the two-digit numbers that are not covered have the number 1, 3, 7, or 9 in the ones place.

Usar factores y múltiplos

Se necesita

- cubo numérico
- 75 fichas de juego de un color
- 75 fichas de juego de otro color
- Tablero de juego



Comprobar la comprensión

¿Cuáles son los cinco primeros múltiplos de 10?

Lo que se hace

1. Lanza el cubo numérico. Halla el factor al lado de ese lanzamiento en la tabla. Si ya se usó, lanza de nuevo.
2. Coloca una ficha en todos los múltiplos de ese factor en el **Tablero de juego** que todavía no se hayan cubierto.
3. Continúen hasta que hayan cubierto todos los múltiplos de 2, 3, 4, 5, 6 y 7.
4. Observa los números del **Tablero de juego** que no están cubiertos. Los jugadores se turnan para decir si cada número es un número primo o un número compuesto.
5. El jugador que coloca más fichas en el **Tablero de juego** gana.

Lanzamiento	Factor
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7

¡Da un paso más!

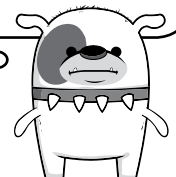
¡Juega de nuevo! Esta vez, si sacas un número y ese múltiplo ya está cubierto en el **Tablero de juego**, retira las fichas de tu compañero y coloca las tuyas.



Usar factores y múltiplos

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Para hallar los múltiplos de un número, comienzo con el 0 y cuento saltado por ese número.



Usar factores y múltiplos

Se necesita

- cubo numérico
- 75 fichas de juego de un color
- 75 fichas de juego de otro color
- Tablero de juego



Comprobar la comprensión

¿Cuáles son los cinco primeros múltiplos de 12?

Lo que se hace

1. Lanza el cubo numérico. Halla el factor al lado de ese lanzamiento en la tabla. Si ya se usó, lanza de nuevo.
2. Coloca una ficha en todos los múltiplos de ese factor en el **Tablero de juego** que todavía no se hayan cubierto.
3. Continúen hasta que hayan cubierto todos los múltiplos de 2, 3, 4, 5, 6 y 7.
4. Observa los números del **Tablero de juego** que no están cubiertos. Los jugadores se turnan para decir si cada número es un número primo o un número compuesto. Di a tu compañero algún patrón que veas en los números que no tienen fichas.
5. El jugador que coloca más fichas en el **Tablero de juego** gana.

Lanzamiento	Factor
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7

¡Da un paso más!

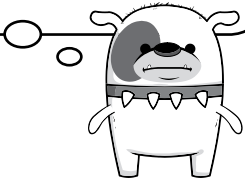
¡Juega de nuevo! Esta vez, si sacas un número y ese múltiplo ya está cubierto en el **Tablero de juego**, retira las fichas de tu compañero y coloca las tuyas.



Usar factores y múltiplos

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
71	72	73	74	75	76	77	78	79	80
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
91	92	93	94	95	96	97	98	99	100

Para hallar los múltiplos de un número, comienzo con el 0 y cuento saltado por ese número.



Usar factores y múltiplos

Se necesita

- cubo numérico
- 30 fichas de juego de un color
- 30 fichas de juego de otro color
- Hoja de respuestas y Tablero de juego



Comprobar la comprensión

¿Cuáles son los cinco primeros múltiplos de 3?

Lo que se hace

1. Lanza el cubo numérico. Halla el factor al lado de ese lanzamiento en la tabla. Si ya se usó, lanza de nuevo.
2. Escribe los cinco primeros múltiplos del factor que sacaste en la **Hoja de respuestas**.
3. Coloca una ficha en todos los múltiplos de ese factor en el **Tablero de juego** que todavía no se hayan cubierto.
4. Continúen hasta que hayan cubierto todos los múltiplos de 2, 3, 4, 5, 6 y 7.
5. Observa los números del **Tablero de juego** que no están cubiertos. Los jugadores se turnan para decir si cada número es un número primo o un número compuesto.
6. El jugador que coloca más fichas en el **Tablero de juego** gana.

Lanzamiento	Factor
1	2
2	3
3	4
4	5
5	6
6	7

¡Da un paso más!

¡Juega de nuevo! Esta vez, si sacas un número y ese múltiplo ya está cubierto en el **Tablero de juego**, retira las fichas de tu compañero y coloca las tuyas.

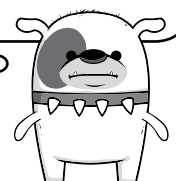


Usar factores y múltiplos

-  Múltiplos de 2: _____
-  Múltiplos de 3: _____
-  Múltiplos de 4: _____
-  Múltiplos de 5: _____
-  Múltiplos de 6: _____
-  Múltiplos de 7: _____

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50

Para hallar los múltiplos de un número, comienzo con el 0 y cuento saltado por ese número.



Centro de actividades Clave de respuestas

Actividad 4.12

Usar factores y múltiplos

★ Comprobar la comprensión

3, 6, 9, 12, 15

Hoja de respuestas

Múltiplos de 2: 2, 4, 6, 8, 10

Múltiplos de 3: 3, 6, 9, 12, 15

Múltiplos de 4: 4, 8, 12, 16, 20

Múltiplos de 5: 5, 10, 15, 20, 25

Múltiplos de 6: 6, 12, 18, 24, 30

Múltiplos de 7: 7, 14, 21, 28, 35

Tablero de juego

Los números que no deben estar cubiertos son:

1, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47.

Los números son todos números primos excepto el número 1, que no es ni primo ni compuesto.

★★ Comprobar la comprensión

10, 20, 30, 40, 50

Tablero de juego

Los números que no deben estar cubiertos son:

1, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47, 53, 59, 61, 67, 71, 73, 79, 83, 89, 97.

Los números son todos números primos excepto el número 1, que no es ni primo ni compuesto.

★★★ Comprobar la comprensión

12, 24, 36, 48, 60

Tablero de juego

Los números que no deben estar cubiertos son:

1, 11, 13, 17, 19, 23, 29, 31, 37, 41, 43, 47, 53, 59, 61, 67, 71, 73, 79, 83, 89, 97.

Los números son todos números primos excepto el número 1, que no es ni primo ni compuesto.

Respuesta de ejemplo: Un patrón es que todos los números de dos dígitos que no están cubiertos tienen el número 1, 3, 7 o 9 en el lugar de las unidades.