

Nº 68	Gr. 02 – C	Inteligência Lógico-matemática
-------	------------	--------------------------------

Habilidade Operações e conjuntos	Nome Cartão = cartela	Outras estimulações Sistemas de numeração
--	---------------------------------	---

Preparação:

Vários cartões apresentando diferentes operações matemáticas (exemplo: $2 + 3 =$ / $5 - 3 =$ / $4 \times 2 =$ / $1 + 4 =$). Uma cartela do tipo bingo, dividida em quadradinhos e em cada um uma solução (Exemplo: $5 / 2 / 8 / 5$). Uma sacola de pano ou plástico. Milho ou feijões para marcar os resultados.

Utilização:

O professor deve usar o jogo como um bingo tradicional. Cada aluno, professor, individualmente ou em dupla, recebe uma cartela. Uma sacola plástica, com o professor, contém os cartões. Uma vez retirados, esses cartões, ou cartelas, podem ser marcados com os feijões ou o milho nas respectivas casas.