

Nº 75	Gr. 02 – B	Inteligência Lógico-matemática
-------	------------	--------------------------------

<b>Habilidade</b> Compreensão de sistemas de numeração	<b>Nome</b> Crivo de Erastóstenes	<b>Outras estimulações</b> Concentração Ordenação
---	--------------------------------------	---

**Preparação:**

O jogo é um tabuleiro com 100 peças, ordenando números móveis de 1 a 100. Pode ser improvisado fazendo-se números pequenos de 1 a 100 em pedaços retangulares de papel, colados sobre tampas, botões ou retângulos plásticos, apoiados sobre um fundo.

**Utilização:**

Excelente para que o aluno conheça e identifique números, pode ser usado para separar números pares de ímpares e enfileirar números de 2 a 2, 3 a 3 e outras operações. O jogo também é extremamente útil para identificação de dezenas, identificação de números vizinhos, múltiplos e montagem de sequência de números.

(Existe no mercado – Crivo de Erastóstenes [Chueiri].)