

Nº 68	Gr. 02 – C	Inteligência Lógico-matemática
<b>Habilidade</b> Operações e conjuntos	<b>Nome</b> Cartão = cartela	<b>Outras estimulações</b> 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 quadrinhos 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.