

Nº 77	Gr. 02 – B	Inteligência Lógico-matemática
-------	------------	--------------------------------

<b>Habilidade</b> Compreensão de sistemas de numeração	<b>Nome</b> Botões matemáticos	<b>Outras estimulações</b> Coordenação motora Orientação espacial
---	-----------------------------------	---

**Preparação:**

Botões de várias cores e tamanhos, selecionados por cores e tamanhos. 15 botões brancos, outros tantos azuis e assim por diante.

**Utilização:**

Orientados pelo professor, os alunos devem separar botões por tamanhos e cor, na quantidade solicitada. O jogo permite identificar, com facilidade, por exemplo “meia dúzia”, “uma dúzia” e levar o aluno à descoberta de que duas “meias dúzias” formam uma “dúzia”.

Associado a um barbante, enfiar no mesmo quantidades de botões definidas pelo professor. Enfileirar botões em uma folha de papel e anotar o número obtido. Resolver equações simples.