

Nº 79	Gr. 02 – B	Inteligência Lógico-matemática
--------------	-------------------	---------------------------------------

Habilidade Compreensão de sinais	Nome Aprenda brincando (Fabricado por Müller)	Outras estimulações Uso de sinais Orientação espacial
--	--	--

Preparação:

O jogo consiste em um tabuleiro perfurado, pinos em 2 tamanhos e em 4 cores; números de 0 a 9, letras do alfabeto e sinais aritméticos. Pode ser improvisado com retângulos de papel plastificados. Em lugar dos pinos é possível usar retângulos coloridos, sem números ou sinais.

Utilização:

O aluno pode reproduzir com as peças as operações aritméticas simples, feitas na lousa pelo professor, associando as peças ao número. Podem formar figuras diferentes e contar o número de peças usadas. Suas experiências podem, em outras oportunidades, envolver subtração e multiplicação.

(Existe no comércio – Müller e Trol [Criatrol].)