

Sistema de Numeração

Jogo do banco

Consiste em realizar trocas com o material Multibase, como se os peças fossem dinheiro. Troca-se levando em conta as equivalências entre as quantidades de cubinhos, nas mais diversas configurações de peças.

Inicialmente as crianças fazem somente trocas. Mais tarde, em outra etapa, podem registrar o que acontece antes e depois das trocas. O registro pode ser do desenho das peças. Numa 2ª etapa, além do desenho, registra-se o numeral.

Desenvolvimento do jogo:

- a) banqueiro: propõe e realiza trocas
- b) outras alunos: trocam suas peças por cubinhos

Atividades do prof: a) escolhe o banqueiro, b) estimula, revisa e contere as trocas realizadas.

Registro

antes da Troca			
depois da Troca			
Numeral			
1	1	2	

Jogo do armazém

O jogo consiste em decodificar o numeral e buscar no material Multibase peças correspondentes ao numeral dado, como se as peças fossem mercadorias.

As crianças organizam-se em pequenos grupos, uns serão donos das armazéns (ficam com o material) e outros serão os fregueses. Os fregueses devem organizar listas de comprar e levá-los ao armazém.

No armazém o balconista entregue a mercadoria que poderá ser conferida pelo dono do armazém.

base 5

Lista de compra			
□	□	□	□
1	1	3	2
2	0	4	0

O jogo pode ser realizado nas diversas base, neste caso a ficha deve conter, digo, deve indicar a base.