Tourner, rouler et ajouter !

**Fiche 4a**

Joue avec un ou une partenaire.

**Matériel :**
● Roue
● Trombone ouvert
● Cube numéroté
● Tableau de la valeur de position

**Quoi faire ?**

Sur la roue, utilise la pointe d’un crayon pour tenir le trombone ouvert comme pointeur.
Un joueur choisit un nombre à 6 chiffres et le note.

L’autre joueur :
 ● Fais tourner le pointeur pour voir quel chiffre va changer.
 ● Lance le cube numéroté pour voir combien il y a d’unités,
 de dizaines, de centaines ou de milliers à ajouter.

 ● Note les ajouts et écris le nombre sur un tableau de la valeur de position.

À tour de rôle, tournez le pointeur et lancez le cube pour former de nouveaux nombres.

Par exemple :

|  |  |
| --- | --- |
| Rudy choisit 215 488 pour commencer. | Départ : 215 488 |
| Emmy fait tourner le pointeur qui s’arrête sur les centaines et obtient 1 lorsqu’elle lance le cube, alors elle ajoute 100. | 215 488 + 100 = 215 588 |
| Ensuite, Rudy a fait tourner le pointeur qui s’arrête sur les milliers et obtient 4 lorsqu’il lance le cube, alors il ajoute 4 000. | 215 588 + 4 000 = 219 588 |
|  |  |
|  |  |

**Fiche 4b**

Tourner, rouler et ajouter ! (suite)

