

Fiche 4a

Tourner, rouler et ajouter !

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.

Emmy fait tourner le pointeur qui s'arrête sur les centaines et obtient 1 lorsqu'elle lance le cube, alors elle ajoute 100.

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.

| |
|--------------------------------|
| Départ : 215 488 |
| $215\ 488 + 100 = 215\ 588$ |
| $215\ 588 + 4\ 000 = 219\ 588$ |
| |
| |

Tourner, rouler et ajouter ! (suite)

