

Le compteur

Objectif: comprendre et déterminer la valeur des chiffres en fonction de leur position dans l'écriture décimale d'un nombre.

Pré requis: connaître centaines, dizaines et unités.

Matériel:

- 9 cartes sur lesquelles sont écrits : 1 unité, 2 unités, ... 9 unités;
- 9 cartes sur lesquelles sont écrits : 1 dizaine, 2 dizaines, ... 9 dizaines;
- 2 séries de 5 cartes sur lesquelles sont écrits : 1 centaine, 2 centaines, ... 5 centaines;
- 1 tableau (comme ci-dessous, voir jeu du portrait) par élève;
- 1 compteur par élève.

Déroulement:

Présentation collective du principe du jeu.

Ce jeu se joue à 2.

A tour de rôle, chaque joueur tire une carte et fait tourner la ou les roues du compteur pour ajouter le **nombre** de points inscrits sur la carte. Il note dans un tableau la **valeur** de la carte, l'affichage du compteur et remet la carte dans le jeu.

Le premier qui atteint ou dépasse 1000 a gagné (ou 100 pour le CP).

tirage	centaines	dizaines	unités	Total des points et affichage du compteur
1 ^{er}				
2 ^{ème}				
3 ^{ème}				
4 ^{ème}				

Un premier essai peut être fait collectivement avec un tableau collectif: un élève vient tirer une carte, il tourne la roue de son compteur et affiche sur le tableau; un autre élève vient tirer une 2^{ème} carte,

Exemple:

tirage	centaines	dizaines	unités	Total des points et affichage du compteur
1 ^{er}		2		20
2 ^{ème}	1			120
3 ^{ème}	3			420
4 ^{ème}		5		470
5 ^{ème}			8	478
6 ^{ème}		5		528
7 ^{ème}	3			828
8 ^{ème}	2			1028

Le jeu est repris 2 par 2.