

CHAPITRE 3 : DES NOUVEAUX NUMÉRAS A NUMERO

1. Des commandes trop longues

Ce jour-là, beaucoup de NuméRas sans numéro veulent partir en vacances sur une autre île. Une petite équipe de trois NuméRas doit commander des haricots à VendRa mais ne sait pas comment résoudre le problème suivant : « comment commander autant de haricots que de vacanciers, pas un de plus, pas un de moins ? » Le nombre de vacanciers est en effet très grand.

Pour permettre de trouver une solution à ce problème, sans être présents, les vacanciers ont déposé chacun un caillou et un seul dans une boîte. Il y a donc autant de cailloux que de vacanciers. La petite équipe demande à ChercheRa de les aider. Le G.I.N. se joint aux recherches, mais il y a trop de cailloux pour les neuf NuméRas à numéro.

ChercheRa se rappelle alors l'invention récente de la charrette pour transporter les haricots et affirme que TransporteRa pourrait se charger d'aller chercher la commande. Les NuméRas à numéro peuvent donc commander plusieurs fois le même nombre de haricots.

La commande est maintenant facile à écrire car on peut répéter autant de fois qu'on veut chaque nombre.

Le G.I.N. dénombre les cailloux et rédige alors la fameuse commande qui est donnée à VendRa :

« Nous voulons

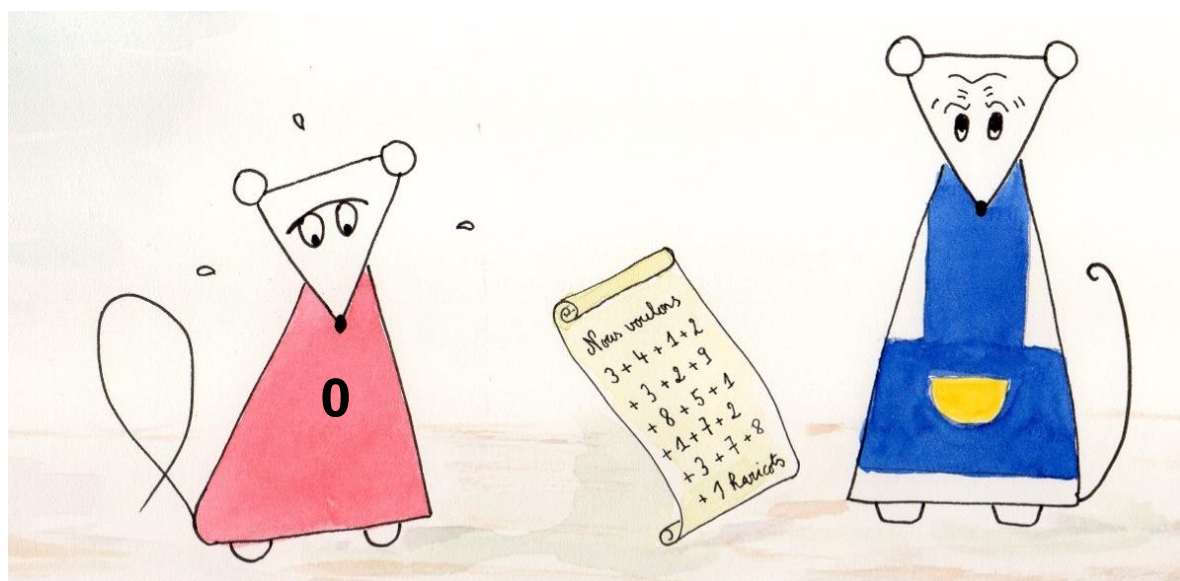
$3 + 4 + 1 + 2 + 3 + 2 + 9 + 8 + 5 + 1 + 1 + 7 + 2 + 3 + 7 + 8 + 1$ haricots ».

VendRa n'est pas content et rouspète : « C'est la dernière fois que je sers une commande aussi longue ». Même si c'est difficile à retenir et à servir, après un gros effort, il apporte cependant les haricots. Mais il faut encore d'autres produits pour les vacanciers.

Etape 1
Optimiser des écritures additives

Document 1

Faire vivre la situation : demander à l'enfant de chercher un nombre de petits objets à partir de cette commande.



Pour commander une orange, une pomme et une noix pour chaque vacancier, le G.I.N. écrit donc des commandes plus courtes. Chacun écrit ses commandes les plus courtes possibles.

Ra-Neuf commande $9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 4$ oranges.

RaHuit commande $8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 8 + 3$ noix.

RaQuatre commande

$4 + 3$ pommes.

VendRa est satisfait car chaque NuméRa à numéro a écrit la commande la plus courte possible pour lui. Il pense cependant que la commande de RaQuatre est bien longue et difficile à retenir, mais il livre toutes les commandes et les vacanciers peuvent prendre le large pour voguer vers leur destination de rêve.

2. Des noms pour les nouveaux arrivants

Le vent pousse lentement les heureux vacanciers vers l'île de rêve sur laquelle se trouve la RivieRa. Tous ont pris place dans le grand radeau équipé d'une grande voile, sauf les trois NuméRas chargés de l'intendance qui naviguent sur le plus petit radeau sans voile, lourdement chargé de toute la nourriture et du matériel, tiré par le grand radeau à voile. Soudain, le vent forçit, la mer grossit, l'affolement gagne les NuméRas qui ne savent plus que faire. Les deux radeaux sont totalement incontrôlables et dérivent maintenant très vite, ballotés au gré des courants marins. L'île idyllique s'éloigne d'eux ou plutôt, non, ce sont les NuméRas qui s'éloignent de l'île.

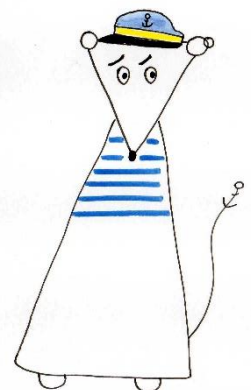
Tout à coup, dans un bruit assourdissant, une énorme vague s'abat sur les deux embarcations. Le grand radeau est disloqué en mille morceaux, le petit radeau, plus solide s'est retourné. Tous les NuméRas tombent dans cette eau salée glacée. Par chance, une nouvelle vague un peu moins grosse que la précédente retourne à nouveau le petit radeau auquel tous les NuméRas parviennent à s'agripper. Au bout d'une durée qui a semblé infinie, tous les NuméRas se retrouvent sur ce frêle esquif et se serrent les uns contre les autres pour se réchauffer. Leur moral est au plus bas. Que va-t-il advenir d'eux ?

Heureusement, à l'aube, une grosse tache sombre apparaît qui masque en partie le soleil levant, et porte son ombre sur le radeau. Aussitôt, les NuméRas se mettent à chanter très fort pour être entendus du bateau qui passe presque à portée de main de leur pauvre embarcation.

Leur chant les sauve. Le capitaine du bateau se détourne vers le radeau à la dérive et fait monter à bord tous les vacanciers. Il récupère aussi tous les vivres et le matériel.

Aucun des rescapés ne reconnaît NavigueRa, aucun ne sait lui dire pourquoi ils sont dans ces zones froides car tous ont perdu la mémoire en restant très longtemps dans l'eau salée glacée. Quand NavigueRa demande à chacun son nom, personne ne peut répondre.

Etape 2
Connaître des
noms de
nombres : en
mots.



NavigueRa rassure les pauvres malheureux en leur expliquant qu’il fait route vers le Dodécanèse pour y reconduire les NuméRas à numéro présents sur le navire.

Toujours soucieux d’aider, les NuméRas à numéro accueillent avec joie les nouveaux arrivants, ces rescapés de la mer. De retour en Dodécanèse ils leur offrent un succulent et copieux repas fort bien venu et leur annoncent qu’ils seraient heureux de les garder avec eux. Cette proposition est accueillie avec joie par les naufragés qui, de toute façon, ne savaient plus ni qui ils étaient auparavant, ni où ils avaient habité, ni leurs noms.

Puisque les NuméRas sauvés des eaux glacées ont perdu leurs noms, il faut leur trouver de nouveaux noms. Un nouveau problème se pose alors aux NuméRas à numéro car les seuls noms possibles en Dodécanèse sont des noms de nombres. Mais il n’en existe plus de disponible.

RaHuit propose alors de construire leurs noms à partir des noms des nombres qu’il a appris à Paris : dix, onze, douze, treize, etc. Cette proposition est acceptée par tous. Les nouveaux NuméRas à numéro s’appellent donc désormais RaDix, RaOnze, RaDouze, RaTreize, etc.

Faire trouver la suite des noms de NuméRas

**

Mais comment écrire ces noms de nombres sur les dossards avec des chiffres ?

RaUn a alors une idée : « Nous savons tous que le suivant d’un nombre s’obtient en ajoutant 1 à ce nombre ». RaCinq enchaine : « Cinq, c’est $4 + 1$ », RaDeux dit : « Deux, c’est $1 + 1$ », et ainsi de suite.

RaDix aura donc le dossard $9 + 1$, RaOnze, le dossard $9 + 2$, RaDouze, le dossard $9 + 3$, jusqu’à RaSoixante-seize qui reçoit le dossard

$9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 9 + 4$.



Les nouveaux NuméRas sont très contents d’habiter dans le Dodécanèse et comme ils sont très polis, ils se saluent quand ils se rencontrent.

On assiste souvent à des dialogues comme celui-ci :

« Bonjour RaSoixante-cinq ! »

« Non, moi c’est RaCinquante-huit. Bonjour RaQuarante-sept. »

« Non, je suis RaCinquante-trois. »

Les NuméRas à numéro ne se reconnaissent plus, ne peuvent plus s’interpeller, la pagaille règne sur les chemins, dans les réunions, partout.

Les dossards des NuméRas à numéro sont impossibles à lire et les NuméRas à numéro se trompent très fréquemment quand ils lisent le nom d’un de leurs amis sur son dossard.

Il faut donc changer les écritures des dossards et écrire en chiffres des noms de nombres **faciles à lire**.

