

CHAPITRE 8 : UN NOUVEL OUTIL

1. La chasse aux trésors

CacheRa présente un nouveau jeu.

Il explique à tous : « J’ai caché des trésors dans la nature, des boîtes de KisKas, elles sont un peu enfouies dans le sol pour qu’on ne les découvre pas trop facilement. OrienteRa m’a aidé à décrire les trajets à suivre pour trouver les boîtes. »

Le point de départ est la borne que j’ai disposée là-bas dans la clairière. Les boîtes peuvent être cachées n’importe où, dans la forêt ou dans la clairière.

Voici un chemin à suivre pour trouver un trésor :

Étape 1
Encoder, décoder des déplacements dans la nature et sur un quadrillage

Avance de 30 pas vers le Nord,
Tourne à droite
(ce qui veut dire : tourne d’un angle droit sur ta droite)
Avance de 50 pas,
Tourne à gauche
(ce qui veut dire : tourne d’un angle droit sur ta gauche)
Avance de 20 pas.
Tu es arrivé.



RaccourciRa, qui prête une oreille très attentive aux propos de CacheRa dit : « C’est long ! On pourrait peut-être raccourcir les consignes ? »

OrienteRa propose alors de raccourcir les instructions qui deviennent :

Avance vers le Nord de 30 pas
Tourne à Droite
Avance de 50 pas
Tourne à Gauche
Avance de 20 pas
FIN

« C’est encore long ! » râle RaccourciRa qui pense aux personnes qui doivent écrire les instructions.

EncodeRa suggère alors la chose suivante :

« Je vais vous proposer des cartes plus simples encore avec un code plus court pour le trajet ».

Voici les nouvelles instructions qui semblent un peu mystérieuses.

DEBUT
Nord
AV30
TD
AV50
TG
AV20
FIN

EncodeRa précise que « Nord » veut dire de regarder vers le nord, bien devant soi.

Tous les NuméRas qui veulent jouer avec CacheRa applaudissent et veulent commencer à chercher les premiers trésors cachés. Ils prennent place à côté de la borne sur laquelle est déposé un drôle d'instrument qu'InventeRa a fabriqué, et que RaMots a appelé *boussole*. Cet instrument est muni d'une aiguille qui indique en permanence la direction du Nord.

Mais il se fait tard et CacheRa propose à chacun de s'entraîner à dessiner des chemins qui permettent de trouver des trésors sur des quadrillages en suivant des instructions comme celles données AV, TD, TG et RE. Il montre à tous la boîte dans laquelle il a glissé les enveloppes qui contiennent les feuilles de route guidant vers les trésors. Il annonce que les premiers à jouer seront les RaZeds car ils doivent être capables de suivre scrupuleusement un itinéraire pour aller aider un NuméRa dans le besoin. Tout le monde se retrouvera le lendemain pour la vraie chasse aux trésors.

2. Les trésors introuvables et le piège d'Os-Sombre

Os-Sombre qui s'était caché derrière la tente de CacheRa et qui a tout entendu des préparatifs se dit qu'il tient là une belle occasion d'attraper quelques RaZeds.

Il creuse un grand trou dans la forêt à l'abri de tous les regards. Il recouvre ce grand trou d'une couverture de petites branches, de brindilles et de feuilles mortes. Son travail est parfait, personne ne peut voir qu'il s'agit là d'un dangereux piège.

Il écrit plusieurs feuilles de routes différentes qui doivent mener les NuméRas vers son piège. Content de son travail, il attend avec impatience le lever du soleil pour voir affluer les NuméRas et surtout les RaZeds qui vont se lancer dans la chasse aux trésors.

Dès l'aube, il se cache près de son piège et aperçoit CacheRa s'approcher de sa tente et mettre en place tout son dispositif pour accueillir les RaZeds.

Les voilà qui arrivent, nombreux, heureux, tout excités à l'idée de tester le jeu.

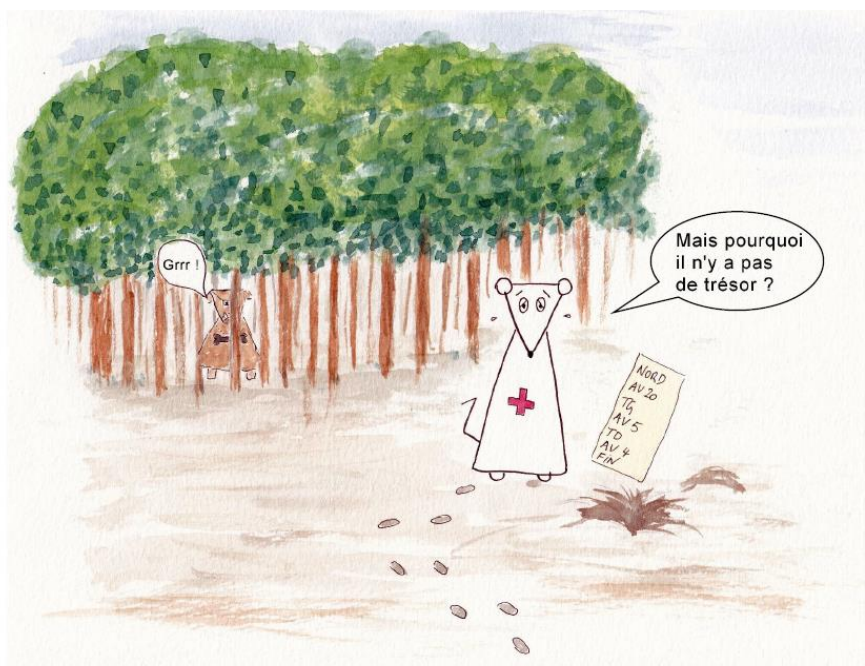
Un premier RaZed tire une enveloppe et lit attentivement les consignes qui lui sont données, se dirige vers le Nord, tourne à droite, marche de cinquante pas, tourne à gauche, avance de vingt pas, tourne à droite, avance encore de soixante pas. Il s'approche très dangereusement du piège tendu par Os-

Etape 2
Ordinal
Situation-
problème de
mesure des
longueurs.

Sombre qui commence à se réjouir, mais le RaZed tourne à nouveau à gauche et s'éloigne du piège. Os-Sombre est déçu.

Un second RaZed prend la suite. Il tire au sort un itinéraire.

« Bizarre, se dit-il, ce n'est pas l'écriture de CacheRa », mais il ne s'en inquiète pas car les NuméRas ont l'habitude de s'entraider. Il commence à marcher, tourne à droite, tourne à gauche, marche encore. Os-Sombre qui a un flair très fin reconnaît sa propre odeur sur le papier que porte le RaZed. Il sait donc que ce RaZed se dirige vers son redoutable piège. La bave commence à couler le long de ses babines. L'excitation d'Os-Sombre est à son comble car il est certain que ce RaZed va terminer dans son redoutable piège. Cette fois, il tient son RaZed et personne ne pourra le sauver. Mais soudain, à la lisière de la forêt, le RaZed s'arrête, creuse un peu le sol et ne découvre rien. Il s'en retourne alors vers la borne de départ par le chemin le plus court, directement, tout droit.



La déception d'Os-Sombre est grande. Il grogne féroce­ment en lui-même, pour ne pas être entendu des NuméRas. Mais il se dit qu'un autre RaZed viendra et tombera dans son piège. Il reste caché dans les sous-bois, derrière un petit hêtre.

Un troisième RaZed suit le programme pour trouver le trésor, mais revient déçu. Le quatrième, le cinquième et jusqu'au dixième RaZed vivent la même déception. Toute la matinée, ils parcourent la forêt avec leur programme, mais lorsqu'ils arrivent à la fin, pas de trésor ! Les joueurs sont bien tristes et déçus, car seul le onzième RaZed a trouvé un trésor ! A-t-il eu de la chance ou bien y a-t-il un autre problème ?

Os-Sombre est terriblement vexé car aucun RaZed n'est tombé dans son piège alors que toutes les feuilles de route qu'il a écrites et dont il a flairé l'odeur à distance ont été tirées. Il quitte alors sa cachette et s'enfuit bien loin.

CacheRa ne comprend pas. Il est lui aussi très déçu car il avait caché de nombreuses boîtes de KisKas pour ses amis joueurs. Un RaZed qui n'avait pas reconnu l'écriture de CacheRa lui demande qui l'a aidé à écrire les feuilles de route.

« Personne ! » répond CacheRa.

Voilà quelque chose qui restera un grand mystère chez les NuméRas.

Les joueurs et CacheRa font appel à ChercheRa qui accepte d'étudier la situation. Rendez-vous est pris le lendemain à la borne, lieu de départ des trajets, là où se trouve la boussole.

* * *

Le lendemain matin, tous les joueurs de la veille et ChercheRa se retrouvent devant la borne avec la boussole, lieu convenu pour le rendez-vous. CacheRa expose le problème à ChercheRa. Les autres NuméRas acquiescent.

ChercheRa demande alors à CacheRa de tirer un papier dans l'enveloppe. CacheRa en sort un, écrit de sa main, le montre au savant qui lui dit alors de suivre ce programme.

CacheRa fait ses premiers pas vers le Nord indiqué par la boussole, tourne à droite, à gauche, disparaît dans la forêt et tout à coup revient avec deux belles boîtes de KisKas.

Voilà dit-il : « J'ai suivi le programme à la lettre et j'ai découvert ces boîtes, juste là où je les avais cachées. » Il ajoute : « J'en ai caché tellement que je ne me souviens plus où, mais grâce à mes feuilles de route on peut toutes les retrouver. »

« Certainement ! répond CRNS qui poursuit, mais nos amis les RaZeds ne les ont pas trouvées. »

CacheRa marmonne un *oui* teinté de déception.

« Etudions les programmes écrits par CacheRa. Que chacun me montre le sien, » dit ChercheRa.

Les NuméRa s'empressent de donner leur programme à ChercheRa, pensant que ChercheRa allait sans doute les modifier pour permettre de découvrir les trésors cachés. Rien de tout cela.

ChercheRa demande à tous les NuméRas de s'aligner. Les NuméRas s'exécutent. Ils étirent une grande corde et alignent la pointe avant de leurs pieds contre cette ligne formée par la corde.

« Etes-vous prêts ? » demande ChercheRa.

« Oui ! » s'exclament en chœur tous les joueurs.

ChercheRa leur dit alors : « Avancez maintenant tous, tout droit devant vous de trente pas. » Les NuméRas quittent leur alignement et chacun dénombre ses pas : « un, deux, trois,... ». Des « trente » jaillissent d'un peu partout. Au trentième pas, les NuméRas se figent comme des statues.

ChercheRa demande alors à AligneRa de voir si les NuméRas sont bien alignés à l'arrivée.

« Oh, que non ! » répond AligneRa, qui ajoute, « Ils ont pourtant tous fait le même nombre de pas ! »

« C'est bien là le problème, » dit alors ChercheRa qui précise : « Regardez comme CacheRa est loin devant tous les autres NuméRas. »

« Il fait des plus grands pas et son programme de marche ne nous permet pas de trouver le trésor caché, » s'exclament certains NuméRas.

« C'est sans doute vrai, » répond ChercheRa qui ajoute : « Effectivement, pour que les programmes fonctionnent, tous les NuméRas devraient aussi être alignés à l'arrivée. Trouvons une solution à ce problème. J'ai une nouvelle idée. Alignez-vous à nouveau tous sur la corde de départ. »

Les NuméRas, toujours bons joueurs, s'exécutent et alignent parfaitement les pointes de leurs pieds sur la corde de départ. AligneRa le confirme.

« Maintenant, nous allons procéder autrement, dit ChercheRa. Au lieu de faire des pas, nous allons avancer en posant le talon du pied levé contre l'avant du pied posé. »

« D'accord ! » répondent les NuméRas qui recommencent à compter : « un, deux, trois, ... ».

Après trente de ces petits pas, les NuméRas se figent à nouveau.

« Alors ? demande ChercheRa à AligneRa, nos amis sont-ils tous alignés ? »

« Hélas non ! » répond AligneRa.

« Les statues se mettent à parler toutes ensemble et disent, un peu déçues :
« Le jeu de CacheRa ne peut pas marcher. »

« Je crois bien que si » dit ChercheRa qui décide d'effectuer des recherches dans son laboratoire et invite ceux qui le désirent à participer activement.

La nuit tombe, chaque NuméRa rentre chez lui un peu déçu, avec son programme dans la poche. Un peu déçu, certes, mais les NuméRas savent qu'avec ChercheRa, on trouvera certainement une solution à cet épineux problème.

3. Une nouvelle découverte scientifique

Le lendemain, ChercheRa, qui a sans doute une petite idée derrière la tête, demande à deux NuméRas de se coucher par terre sur le dos et de plaquer leurs pieds les uns contre les autres, un pied droit contre un pied gauche. Il demande aux autres d'observer.

« Il a des pieds plus longs, » s'exclame un NuméRa, en désignant un de ses amis couché au sol.

« C'est exact ! » répond ChercheRa qui ajoute : « Je crois que c'est là le problème ! Tentons une petite expérience. »

ChercheRa distribue alors une petite brindille bien droite à quelques NuméRas. Il leur dit alors : « Ces brindilles représentent les pas des RaZeds. Je vous demande, deux par deux, de dessiner sur une feuille blanche les chemins définis par les programmes que je vous distribue et de marquer l'emplacement du trésor d'une croix rouge. »

Une fois les dessins réalisés, ChercheRa demande aux NuméRas de comparer sur les feuilles les emplacements du trésor. Presque tous sont différents, sauf ceux de deux groupes.

ChercheRa pose la question à tous : « Pourquoi ces deux groupes ont-ils trouvé le même emplacement pour le trésor ? »

« Les brindilles de ces deux groupes ont même longueur. Pas celles des autres groupes ! » constate CompareRa.

« On peut couper toutes les brindilles pour qu'elles soient toutes de même longueur, n'est-ce pas ? » demande ChercheRa.

Un NuméRa, qui a une toute petite brindille, dit : « Euh, non, je ne crois pas, il faudrait allonger la mienne. »

« Impossible ! répond ChercheRa qui dit alors : la longueur de ta brindille sera la longueur de toutes les brindilles. »

Deux à deux, les autres NuméRas comparent leurs brindilles en commençant par la plus courte. On entend des « cracs » et des « crics » et quelques « cros », petits bruits que font les brindilles en se cassant. Puis, un silence envahit le laboratoire. Aucune brindille n'est plus cassée.

« Montrez tous vos brindilles ! demande ChercheRa, posez-les là, les unes bien à côté des autres, en alignant une extrémité. »

Les NuméRas disposent les brindilles comme demandé et constatent que les deux extrémités des brindilles sont bien alignées.

ChercheRa dit alors : « Bravo ! Vous avez fait un excellent travail. Toutes ces brindilles ont la même longueur. Prenons des grandes feuilles de papier et exécutons tous ce programme de CacheRa avec nos brindilles, comme avec nos pieds quand on posait le talon contre la pointe. Dessinons les chemins et plaçons une grosse croix bien noire à l'extrémité du chemin, quand le programme est terminé. Cette croix représente le lieu où sont cachées les boîtes de KisKas. »

Cela amuse bien les NuméRas qui posent leurs papiers sur le sol et, qui, deux par deux, exécutent le programme très consciencieusement. Ils plient des

Etape 3
Unités de
mesure : le
mètre.

feuilles de papier pour fabriquer de belles équerres précises et utilisent les jolies règles fabriquées par FabriqueRa.

AV30, TD, AV20, TG, etc...

Ils dessinent tous le chemin à l'encre bien noire sur le papier, sans oublier la croix bien noire à l'arrivée, là où est caché le trésor, enfin, là où on le représente.

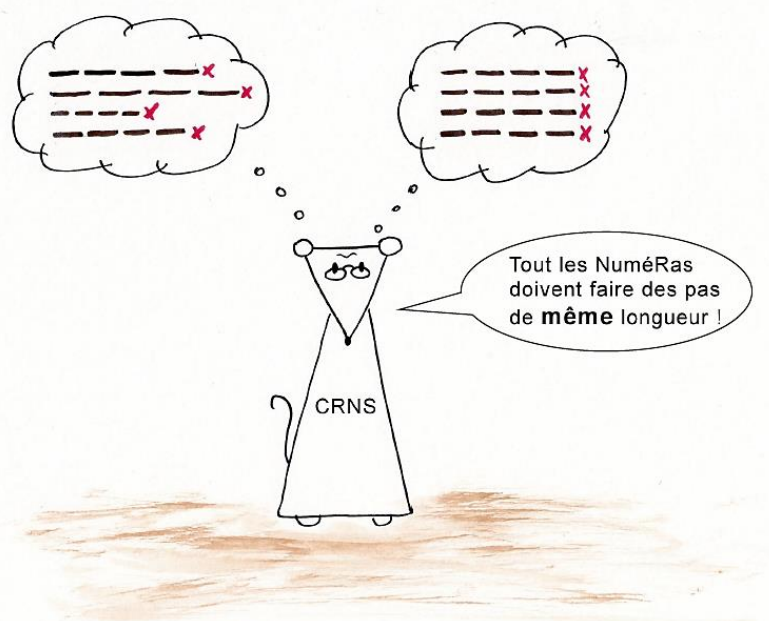
« Voyons, voyons ! » dit ChercheRa, qui s'empare de deux papiers, les pose l'un sur l'autre et regarde en transparence en orientant les deux feuilles vers les doux rayons d'Helios.

A la grande surprise des NuméRas, les deux chemins coïncident et les deux grosses croix noires se superposent. Les autres groupes de NuméRas font de même et constatent que les chemins et la croix qui représente le lieu d'enfouissement des trésors coïncident presque.

« Nous venons de trouver la réponse à notre problème », s'exclame alors ChercheRa.

« Comment ? » s'exclament les NuméRas qui ne voient pas tout à fait le lien entre ce qu'ils viennent de faire et le vrai problème de CacheRa.

ChercheRa reprend la parole et dit : « Nous venons de représenter la situation que vous avez vécue avec le jeu de CacheRa. La longueur des pas de nos amis n'est pas la même, comme les longueurs des brindilles au début. Mais, si tous les NuméRas faisaient des pas de la même longueur, comme maintenant avec les brindilles de même longueur, ils trouveraient tous le trésor caché. En fait, CacheRa avec ses très grands pas défini des trajets très long. Personne, ou presque, ne pouvait trouver les trésors en suivant son programme, sauf par hasard. »



« Comment va-t-on faire maintenant ? demandent un NuméRa. On ne va quand même pas couper les pieds des NuméRas pour qu'ils aient tous la même longueur. »

« Bien sûr que non ! » répond ChercheRa. A la place des brindilles de même longueur, on va donner à chaque NuméRa un bâton, tous les bâtons seront de même longueur. »

« Bravo ! crient en chœur les NuméRas. Allons-y, allons à la recherche des trésors cachés ! »

Le lendemain matin, ChercheRa et ses amis expliquent à tous, devant la borne de départ comment on va désormais procéder.

« Voilà un nouveau problème résolu, dit ChercheRa. Je vais distribuer à chaque participant un bâton. Tous les bâtons ont la même longueur, celle du pas de CacheRa. Au lieu de compter vos pas, vous allez poser le bâton, comme vous posiez vos pieds l'un contre l'autre. Mais ne déviez pas ! »

InventeRa a une idée géniale pour permettre aux NuméRas de ne pas dévier quand il avancent. Avec l'aide d'AligneRa, il a inventé un tout nouvel instrument : une alidade, instrument mystérieux qui permet de vérifier les alignements. Les NuméRas s'entraident alors pour la chasse au trésor. L'un marche sur le terrain tandis que l'autre, muni de son alidade, vise au travers de ce nouvel instrument et s'assure que son ami ne dévie pas, qu'il avance bien droit.

A la fin de cette belle journée, chargée de nouvelles découvertes, pendant laquelle presque tous les trésors cachés ont été découverts, les NuméRas font fête à ChercheRa, à InventeRa, à CacheRa et à RaMots.

« Bravo ChercheRa ! Bravo InventeRa ! Bravo CacheRa ! Bravo RaMots ! Merci ! » crient en chœur tous les joueurs.

Le lendemain, voyant que ce bâton avait une telle importance, certains NuméRas demandent si on ne pourrait pas l'appeler autrement que « le bâton » puisqu'il y a beaucoup de bâtons. Comment ne pas le confondre avec d'autres bâtons, avec n'importe quel autre bâton ?

C'est là une vraie question. ChercheRa et RaMots se retrouvent pour en débattre avec les NuméRas volontaires.

Les débats ne donnent aucun résultat. Pas un mot de la langue des NuméRas ne semble convenir à cette nouvelle invention. RaMots interpelle alors RaHuit en ces mots : « RaHuit, tu es allé en visite en France. Aurais-tu vu un bâton comme le nôtre dans ce pays lointain ? »

« Non » répond RaHuit, je n'ai pas vu de tels bâtons, mais j'ai toujours entendu des choses bizarres comme « Il y a trois cents kilomètres entre Paris et Nancy où j'ai admiré la Place Stanislas, ou bien cent-cinquante kilomètres entre Paris et Reims où j'ai visité la cathédrale. J'ai aussi vu de nombreux ouvriers qui avaient un drôle d'instrument en bois plié et soigneusement rangés dans une poche longue de leur pantalon. Ils appellent ce morceau de bois pliant un « mètre ».



« Hum ! intéressant dit RaMots, le mot kilomètre me semble bien long, l'autre mot que tu dis me semble plutôt sympathique. Si nous appelions ce morceau de bois un *mètre* ? »

« Génial ! s'écrie ChercheRa, mais il faut que tous les NuméRas disposent alors de mètres qui ont exactement la même longueur. »

InventeRa dit alors : « Je vais en faire un que l'on conservera au laboratoire de CRNS et qui permettra à chaque NuméRa de fabriquer un mètre de même longueur. Ce mètre devra rester au laboratoire. Je le ferai en bois très dur pour qu'il ne s'abîme pas quand on le touche. »

Le lendemain, un beau mètre en bois dur bien noir était déposé au laboratoire, juste à l'entrée. Depuis ce temps, les NuméRas fabriquent leurs mètres tous pareils au laboratoire de CRNS.

QuestionneRa a une question pour les deux savants : « Mais à quoi va servir ce nouvel instrument, le mètre ? S'il ne sert que pour le jeu de CacheRa, est-il si important qu'on en fasse tous et qu'on conserve un exemplaire au laboratoire ? »

« Bonne question, lui répond ChercheRa, mais je crois que, comme toute découverte scientifique, nous allons lui découvrir de nombreux usages. L'avenir nous le dira. »

Depuis ce jour, les NuméRas prennent un grand plaisir à faire des chasses au trésor dans la nature. Chacun, équipé de son mètre, suit un programme qui doit le conduire à la découverte.

Les NuméRas s'amuse aussi à déplacer des cailloux sur un quadrillage, soit sur les cases, soit sur les lignes. Ils écrivent des programmes pour déplacer les cailloux. Ils dessinent les trajets et découvrent de temps en temps de beaux dessins qu'ils collent alors au mur de leur maisonnette.

Ce jeu a tellement passionné ChercheRa que son laboratoire s'est mis à écrire de nombreux programmes pour faire des dessins de plus en plus réguliers, de plus en plus variés de plus en plus jolis.

ChercheRa a réservé une salle du laboratoire à tous ces dessins dont il dit qu'ils sont des représentations de figures.

« De figures ? » demandent tous les NuméRas qui cherchent à voir des visages dans les dessins.

« Oui, des figures géométriques, précise ChercheRa. Comme le triangle, le rectangle, dont certains sont des carrés, les carrés sont en effet des rectangles un peu spéciaux, ou des spirales, etc. »

4. Le mètre pose problème

Les NuméRas, maintenant habitués à dessiner des chemins, à mesurer des longueurs de chemins en mètres, souhaitent représenter leurs maisons. Ils commencent par faire le plan du laboratoire de CRNS qui forme un rectangle sur le sol. Ils mesurent ce laboratoire depuis l'extérieur.

MesureRa s'empare d'un mètre et commence à mesurer le côté le plus long du bâtiment. Un mètre, deux mètres, trois mètres..., douze mètres... Mais il reste un bout. Douze mètres n'est pas assez, treize mètres est trop. Pour

Etape 4
Décimètre,
centimètre.

encadrer la longueur du mur, MesureRa donne les deux nombres qu'il a trouvés :

« La longueur du mur du laboratoire est comprise entre douze et treize mètres », conclut MesureRa.

Il mesure ensuite le côté le plus court du bâtiment pour l'encadrer en disant : « La longueur de l'autre mur extérieur du laboratoire est comprise entre huit et neuf mètres ».

RaMots s'exclame alors : « Si on donnait un autre nom que longueur au petit côté ? Si on l'appelait largeur ? »

MesureRa reprend donc : « La longueur du laboratoire est comprise entre douze et treize mètres et la largeur du laboratoire est comprise entre huit et neuf mètres ».

MesureRa n'est pas satisfait par sa mesure car elle ne lui permet pas de représenter de manière assez précise le bâtiment du laboratoire sur le papier. ChercheRa, RaMots et quelques autres NuméRas rejoignent MesureRa pour résoudre son problème. DécoupeRa suggère :

« Découpons le mètre en petits morceaux, tous de même longueur, comme les brindilles, et avec ces petits morceaux, on pourra mesurer plus précisément ».

ChercheRa demande alors : « Comment découper un mètre en petits morceaux de même longueur ? ». DécoupeRa, le spécialiste des découpages, dit qu'il sait faire cela. RaDix suggère de couper en dix le beau mètre de MesureRa.

Les NuméRas sont d'accord mais MesureRa dit que pour mesurer la longueur du laboratoire, il aura beaucoup trop de manipulation à faire. GradueRa suggère alors de dessiner un petit trait sur le mètre plutôt que de le couper avec une scie. MesureRa fabrique un nouveau mètre et GradueRa, aidé de DécoupeRa fait neuf marques régulièrement espacées sur ce mètre. MesureRa, équipé de ce nouveau mètre qu'on appelle désormais mètre gradué, reprend la mesure de la longueur du bâtiment de CRNS. Il conclut en écrivant : La longueur du laboratoire est comprise entre douze mètres et trois morceaux de mètre et douze mètres et quatre morceaux de mètre. Il fait de même pour la largeur.

RaccourciRa suggère de trouver un nom plus court pour désigner ce que MesureRa appelle *morceau de mètre*. RaMots réfléchit à voix haute : « Dix morceaux dans un mètre, un mètre c'est une dizaine de morceaux... il faudrait fabriquer un mot comme *dizaine* pour dire que quelque chose est dix fois plus petit... Pourquoi pas diximètre ? » Mais le mot ne plait à personne car il est difficile à dire.

RaCinq se souvient avoir appris en Italie que les Romains disaient *decim* pour dix. RaMots s'écrit soudain : « Euréka ! On va appeler le petit morceau d'un mètre, un décimètre, pour se rappeler qu'il y a dix décimètres dans un mètre ! »

Cette fois, les NuméRas sont d'accord et MesureRa dit alors : « La longueur du laboratoire est comprise entre de 12 mètres et 3 décimètres et 12 mètres et

4 décimètres. Et la largeur du laboratoire est comprise entre 8 mètres et 7 décimètres et 8 mètres et 8 décimètres. »

MesureRa trouve que la mesure de la longueur du mur n'est toujours pas assez précise. Il suggère alors de découper chaque décimètre une nouvelle fois en dix parties de même longueur. GradueRa gradue le mètre à nouveau en faisant neuf petits traits régulièrement espacés dans chacun des décimètres déjà marqués. Il faut trouver un nouveau nom à cette nouvelle mesure.

ChercheRa explique : « Dans un décimètre, il y a dix petits morceaux. Il y a donc dix fois dix petits morceaux dans un mètre. Ce qui fait exactement cent petits morceaux dans un mètre ». En un éclair, RaMot propose un nouveau mot qu'il vient de fabriquer : le mot *centimètre*. Il précise qu'il y a cent centimètres dans un mètre.

MesureRa reprend ses mesures qu'il n'encadre plus. Il écrit : La longueur du laboratoire est 12 mètres et 3 décimètres et 8 centimètres et la largeur du laboratoire est de 8 mètres et 7 décimètres et 6 centimètres. « Je suis très content maintenant » dit-il à tous avant de les remercier. RaccourciRa trouve cependant que c'est un peu long à écrire.

« Et puis, on a toujours écrit des signes avec des chiffres », ajoute-t-il.

ChercheRa pense qu'il est inutile d'inventer de nouveaux signes, il suffit de prendre les premières lettres : d'écrire **m** pour **m**ètre, **dm** pour **d**écimètre et **cm** pour **c**entimètre.

ChercheRa ajoute : « 3 dm, c'est aussi 30 cm. Je peux encore écrire que la longueur du bâtiment est de 12 m et 38 cm. Et c'est aussi 123 dm et 8 cm ».

